

estivesse sobrevoando o espaço de onde ocorrem as interações. As plantas que compunham o jardim, são vistas de cima, mas sua configuração visual formativa não segue um padrão naturalista de representação. Cada galho, elemento mínimo de formação visual, por sua vez é uma reprodução.



Ilustração 1: Formação do agente planta no Software A-Memory Garden 1.0

As ilustrações dos elementos mínimos formadores dos agentes foi criada pela ilustradora e colega Angélica Beatriz também da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. A partir dos elementos mínimos: galho, flores e frutos, é o software que configura a formação gráfica da planta em torno de um ou mais centros de onde nascem os galhos e onde as flores e frutos se posicionam. Cada etapa de vida da planta – pequena, média, grande ou morta – possui um conjunto de elementos mínimos de onde elas são configuradas.

O agente planta pode possuir uma dentre as oito possibilidades de existência: Suculentas, Bromélias, Laranjeiras, Sapatinhos de Judia, Romãs, Abacateiros, Jabuticabeiras e Orquídeas. Cada agente ao ser gerado, recebe uma configuração visual formada por unidades mínimas segundo sua natureza. O conceito de memória foi concebido para o comportamento e DNA genérico de cada modelo de planta, a partir das entrevistas definidas pelo Prof. Carlos Falci.

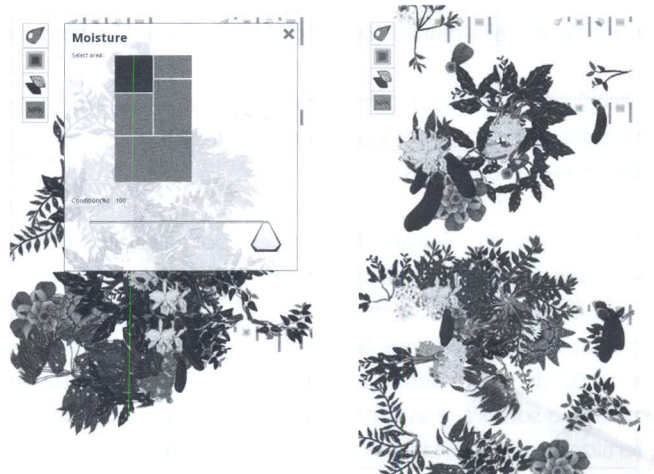


Ilustração 2: Telas do Software A-Memory Garden 1.0

Tomando como exemplo as Laranjeiras, estas nascem com adaptação baixa para média de umidade, alta necessidade de profundidade, baixa para média necessidade de luz solar direta, baixa para média necessidade de fertilizante para as configurações de solo. Isso seria o DNA genérico da planta de modelo Laranjeira. Quando o software é instalado, um valor específico deste padrão de DNA é incorporado aquela planta e seguirá com ela até sua morte. Em termos de padrão de crescimento, o comportamento genérico da planta, definido pelas memórias dos entrevistados pelo Prof. Carlos Falci, define que as Laranjeiras podem crescer quando pelo menos dois dos níveis de umidade, profundidade, sombra ou fertilizante do ambiente estão entre o ideal para o seu DNA. Do contrário a planta perde energia e morre. No caso da planta vir a falecer, a mesma pode de forma aleatória sofrer uma mutação. Se isso ocorrer esta planta nasce novamente a partir de sua fase inicial pequena, mas com o DNA baseado em padrões do ambiente de onde ela se encontra. Isso permite a renovação do DNA dos agentes não mais a partir das memórias das entrevistas, mas de adaptação ao ambiente. Contudo, trechos sonoros das entrevistas realizadas pelo Prof. Carlos Falci eram atribuídos a planta no momento que o usuário tocava nelas, assim as mesmas memórias as vezes eram associadas a diferentes momentos das plantas.

Cada planta é uma agente computacional, e seu comportamento permite que ela se mova a cada quadro em direção a melhor área do ambiente para o seu crescimento. Essa escolha é formada a partir de duas possibilidades no software A-Memory Garden 1.0: O agente lê as condições de todos os solos do aplicativo, e decide por proximidade aquele mais perto de seu ideal, ou de forma aleatória escolhe uma das áreas e se comunica com agentes do local, caso as condições sejam favoráveis ele se movimenta nesta direção. O usuário do sistema também pode mover uma planta de uma posição para outra no ambiente, mas assim que a planta é liberada, ela retorna sua busca pela condição ideal. Um pseudocódigo para cada agente poderia assim ser apresentado:

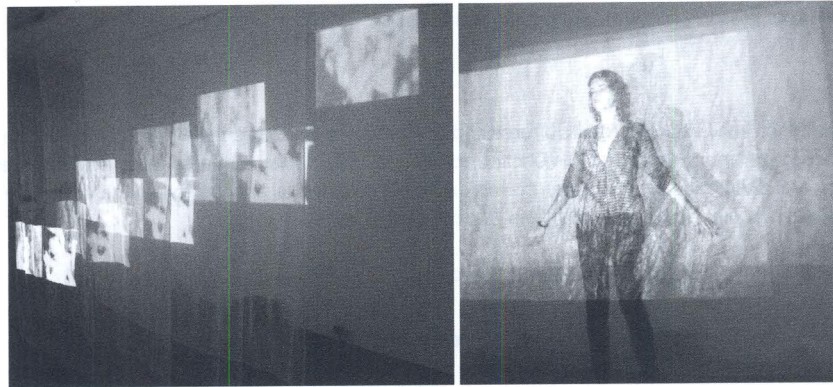
1. Se Nova planta » gere DNA dentro do modelo de memória das entrevistas;
2. Se planta já existe » pegue valores de DNA do banco de dados;
3. Se o dedo do usuário está sobre mim, deixe ele me guiar;
4. Verifique o ambiente que se encontra;
5. Caso o ambiente seja favorável » mantenha-se no local; Senão mova-se para o ambiente escolhido;
6. Com o ambiente escolhido » verifique tempo e energia para crescimento ou morte;
7. Se morta, tente mutação por sorteio » caso ocorra a mutação, altere seu DNA
8. Atualize meu DNA no banco de dados;

O ambiente do software A-Memory Garden 1.0, também possui características comportamentais. O ambiente recebe influencia por meio da localização geográfica do usuário, e por ação direta do usuário sobre o solo das plantas. No primeiro caso, o sistema ao receber a geolocalização do aparelho do usuário, busca online as condições climáticas do local e aplica a umidade e sombra do solo, e ao movimento de vento sobre as plantas. O usuário por sua vez, pode alterar as configurações de umidade e sombra, mas submetido as condições locais de onde ele se encontra. Já as condições de fertilizante e profundidade do solo são por definição configuradas pelo usuário do sistema. O pseudocódigo do ambiente pode ser entendido da seguinte forma:

Narrativas mais tradicionais tendem a ser compostas de uma sequência de eventos ligados por um princípio de causalidade, com complicações e resoluções, começo, meio e fim. Narrativas mais fragmentárias, no entanto, não necessariamente apresentam uma relação causal, ou mesmo, não privilegiam o uso do tempo cronológico em um enredo (Richardson, 2002).

Nesta obra, uma narrativa potencial e fragmentária pode ser resgatada pelo usuário através de sua participação no espaço-tempo da instalação. Seu corpo se insere num discurso efêmero, que evoca práticas e conhecimentos prévios e, ademais, ativa imagens que relacionam experiências e memórias passadas.

A instalação ocupa uma área interior do Museu Nacional da República, em Brasília. Projetadas na parede aparecem imagens diversas que interagem com o público. Paralelas à área de projeção estão fixadas, a partir do teto até o piso, lâminas de tecido translúcido, que garantem a projeção das diferentes imagens nos corpos dos receptores, ao tempo que possibilitam a criação de percursos variados.



Semelhante ao homem ilustrado de Bradbury, no qual imagens tatuadas em seu corpo são histórias mágicas, vivas que se transformam, na instalação “O Corpo Ilustrado”, cada interator vê projetado, em seu corpo, diferentes fragmentos de imagens que indiciam a atualização de memórias diversas. A cada deslocamento do receptor no espaço-tempo por ele construído como protagonista da cena, imagens passam a ser ressignificadas, potencializando a construção de uma narrativa fragmentária.

Esses fragmentos heteróclitos trazem consigo uma carga significativa e se reorganizam em narrativas geradas pela possibilidade de mediação entre som e imagem. A busca pela produção de sentido e de novos significados direciona a participação. O usuário torna-se, portanto, protagonista de uma narrativa, edificada tanto pelos registros no corpo movente, mas pelas marcas de vida inscritas ao longo do tempo. Enfim, uma nova história se conta, na qual o interator age como elemento determinante da construção dos significados. Memórias que se transformam em ritos de passagens.

Assim, como os textos da cultura se modificam com o tempo, gerando novas percepções e sentidos no presente (Lotman, 1996), na instalação “O Corpo Ilustrado”, os fragmentos sonoros e de imagens reorganizam-se em relatos, fabulações, narrativas, diálogos polifônicos que trazem à

O corpo ilustrado

Mônica Tavares*

Grupo arte, design e mídias digitais**

Resumo

Este artigo pretende discutir a proposta poética da instalação “O Corpo Ilustrado”, apresentada no # 12 ART, Museu Nacional da República, Brasília. O trabalho, de cunho intermediário, procura mostrar como o corpo, ao se deslocar pelo espaço-tempo da obra, age como elemento construtor de possíveis narrativas e significados. A instalação parte basicamente da analogia de que os diferentes textos – admitidos estes como aquilo que é produzido por uma determinada linguagem – ao serem projetados no corpo do receptor possibilitam a construção de narrativas fragmentárias, e a releitura e a reconstrução de vivências e memórias. Metaforicamente, as marcas de vida inscritas ao longo do tempo são trazidas à tona pelos registros no corpo do receptor. Com inspiração na obra literária *The Illustrated Man*, de Ray Bradbury, na instalação “O Corpo Ilustrado”, os registros dos fragmentos visuais e sonoros são propostos como via para ativação de experiências e memórias de afetos.

Palavras-chave: Estudos clássicos, performance, recepção, Ésquilo.

Abstract

Researches on Ancient Greco-Roman Cultures and Performance Studies enable new interpretative strategies that link contemporary questions to historical traditions. In this paper, some of these strategies and artistic experiments are discussed, for example, the nexus between *theoria* and performance, and the Athenian Dramaturgy as an audiovisual event, mainly in Aeschylus.

Keywords: Classics, performance, reception, Aeschylus.

A narrativa como memória e história dos indivíduos

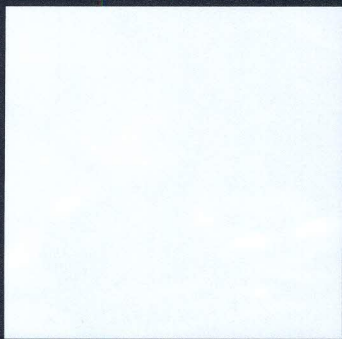
Neste trabalho, partimos da ideia de que uma narrativa envolve ação e aspectos discursivos, ou seja, algo que acontece é configurado em textos¹ (Audet, 2007). E, neste sentido, sobressai a perspectiva de que toda história é contada através de um discurso.

Considerando que os aspectos espacial, temporal e seus respectivos protagonistas constituem uma dada representação (Fludernik, 2009), admitiremos que, na instalação “O Corpo Ilustrado”, a relação entre esses três elementos – espaço, tempo e protagonismo da(s) ação(ões) – alimenta a construção de uma determinada narrativa, singularmente construída em referência à memória e à história dos indivíduos.

* *Livre-Docência pela Escola de Comunicações e Artes da USP na área “Fotografia, Multimídia e Intermediária”, pós-doutoramento pela Pennsylvania State University, na interdisciplinaridade das Artes, Design e Mídias Digitais, doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo, mestrado em Mídias Digitais pela Universidade Estadual de Campinas e graduação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia. Atualmente é Professora Associada da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, Coordenadora do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da ECA-USP e Visiting Scholar na Cornell University.*

** *Participam deste projeto: Alessandra Bochio, Aline Antunes, Felipe Merker Castellani, Helena Damélio, Henrique Stabile, Juliana Harrison Henno, Monica Tavares, Suzete Venturelli.*





⁹ Sistema operaciona e software-livre da empresa Google, para funcionar em aparelhos móveis. Disponível em: <http://source.android.com/> Acessado em 22 de Julho de 2013.

¹⁰ Ambiente onde o sistema pode ser baixado, e onde o desenvolvedor recebe as estatísticas de número de downloads e instalações segundo o tempo de existência do aplicativo.

Referência Bibliográficas

CHATTERJEE, Anjan. **Neuroaesthetics: A Coming of Age Story**. Journal of Cognitive Neuroscience 23:1, pp. 53–62. Massachusetts Institute of Technology, 2010.

GALANTER, Philip. **Complexity, Neuroaesthetics, and Computational Aesthetic Evaluation**. 13th Generative Art Conference GA2010 p. 400-409. Milão, Itália. Dezembro 2010.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

MOHAMMAD, Torabi Nami. HASAN, Ashayeri. Where **Neuroscience and Art Embrace; The Neuroaesthetics**. Tehram University of Medical Sciences eJournals. Disponível em: <http://journals.tums.ac.ir/> em: 30 de Maio de 2013.

ZEKI, Semir. **Art and the brain**. Deadalus 127, no.2, p.71-103, 1998

_____. **Artistic Creativity and the Brain**. Science, vol.293, p.51-52, 6 Julho 2001.

Considerações finais

A Endoestética de Cláudia Giannetti (2006), possui um arcabouço teórico das ciências sociais comunicativas, conseqüentemente existe um discurso voltado para a percepção da obra a partir de um autor, receptor e espaço, apesar de todos serem reconfigurados de seu posicionamento clássico. Contudo, em A-Memory Garden o sistema A-life interativo busca o registro da interatividade não a partir do sujeito que interage sobre a obra, ou o artista que produz, ou referencia do agente computacional. O interesse do projeto se encontra exatamente no resultado da interação do conjunto: número de aplicativos instalados e seus resultados gravados. A-Memory Garden 1.0 ou 2.0 são sistemas de arte abertos às interferências ambientais contínuas. Sendo assim, pode ser trabalhado como interatividade sistêmica pois é o estudo das interações do sistema, e tanto autor, receptor e espaço são agentes do sistema com graus diferenciados de agência.

A partir da Endoestética, a posição de artista, é interna ao sistema. Sendo assim, todas as decisões estéticas já realizadas devem ser reavaliadas do ponto de vista dos resultados históricos que serão analisados durante o tempo da pesquisa em andamento. As bases de dados geradas a partir dos aplicativos da versão 1.0 e 2.0 devem apresentar comportamentos emergentes do sistema que servirão de base para a análise das interatividades observadas. A intenção é de que esses dados possam ser comparados a alguns resultados disponíveis no campo da Neuroestética, mas o objetivo final não é a validação dos resultados obtidos, mas o mapeamento das emergências do sistema, e o os modelos interativos presenciados.

No projeto A-Memory Garden não foi implementado nenhum comportamento de julgamento estético por meio dos agentes computacionais. Sua agência do ambiente está voltada para definições mais clássicas do desenvolvimento de vida artificial: adaptação e autogeração.

Notas

¹ Informações sobre o projeto disponíveis em: <http://www.amemorygarden.com/site/>

² Conceito criado por Otto Rössler a partir das teorias sobre o Caos.

³ Considero que a sensibilidade pode ser programada em termos de agentes computacionais com ou sem o uso de sensores analógicos/digitais capazes de captar informações ambientais e transformá-las em informação de binária. Desta forma, o conhecimento por meio da sensibilidade, ou seja, estética é também uma capacidade humana simulada pela máquina.

⁴ Termo cunhado por Semir Zeki, refere-se a investigação da percepção de beleza com base em estudos neurais na arte, principalmente voltado para arte visuais e visão neurocientífica.

⁵ A partir de pressupostos conceituais e metodológicos da teoria da informação e da semiótica moderna, Max Bense desenvolve modelos de avaliação do grau de invenção presente na obra de arte.

⁶ Uma das mais difundidas teorias de explicação dos fenômenos associados a percepção visual.

⁷ Matemático americano conhecido como pai da teoria da informação, seu trabalho mais conhecido é Mathematical Theory of Communication de 1948.

⁸ O documento explicativo da proposta estética pode ser analisado nos anais do #11.Art e Tecnologia: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/09/MariliaBergamoCarlosFalci.pdf> Acesso em 22 de Julho de 2013.

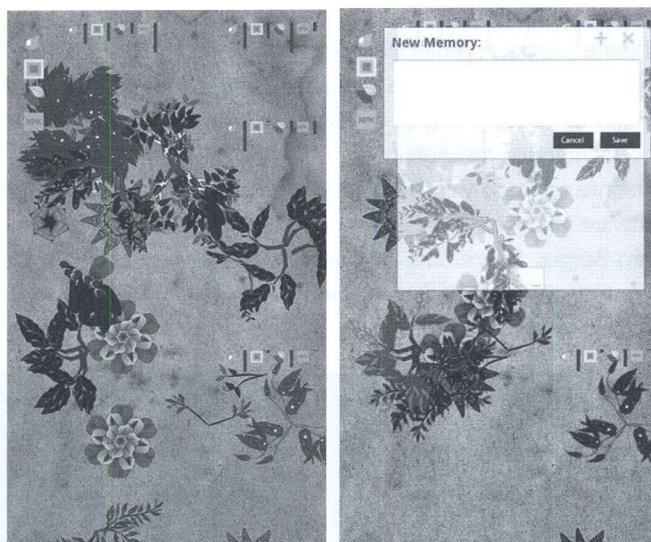


Ilustração 4: Telas do Software A-Memory Garden 2.0.

Para a versão 2.0 do aplicativo também foi alterada a cor de fundo, passando do branco para uma tonalidade que representa um papel envelhecido. Esta mudança deve se ao fato de que as ilustrações criadas na primeira versão possuem um caráter naturalista, como ilustrações botânicas. Assim, o papel envelhecido acaba por contribuir para a visualização menos contrastada entre as plantas e o fundo, criando maior integração visual entre ambiente e agentes.

Para a instalação prevista em Outubro de 2013, um tablet será fixado sobre um conjunto de tábuas de madeira enfileiradas na parede. No tablet estará disponível a versão 2.0 do software. Sobre a madeira será plotada algumas plantas previamente formadas pelo sistema e capturadas em alta resolução. Ao lado da peça serão impressas informações para download do aplicativo.

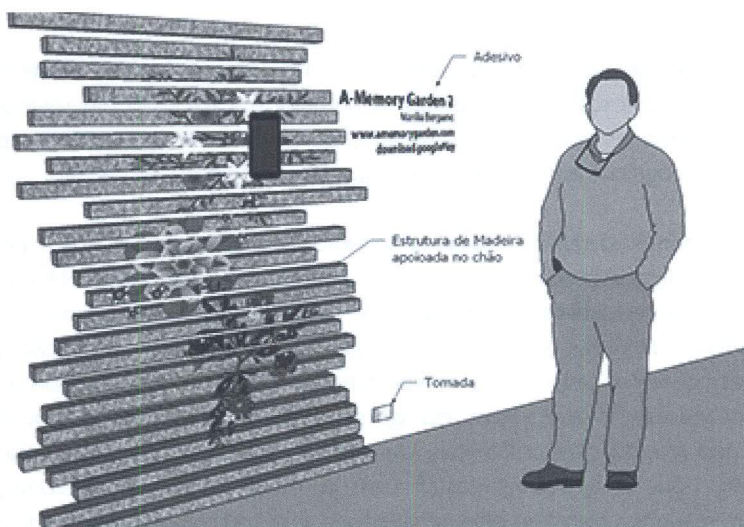


Ilustração 5: Instalação A-Memory Garden 2.0, prevista para o Museu Nacional de República, Outubro 2013.

1. Ao iniciar » ambiente, verifique geolocalização;
 2. Com a geolocalização » Acesse a web e busque valores locais de condições climáticas; Se a web não estiver disponível, use os valores da última atualização.
 3. Verifique valores da interface do usuário;
 4. Configure o ambiente segundo valores locais disponíveis da web e configurações do usuário;
- Para divulgar o software e a obra, a instalação produzida na exposição EmMeio #4.0, foi assinada pela artista Carmem Borges. Sobre uma jardineira de madeira foi colocada uma pequena árvore com as fotos dos entrevistados pelo projeto. Sobre a jardineira foi colocado um tablet, onde as pessoas poderiam acessar o aplicativo.



Ilustração 3: Instalação A-Memory Garden, EmMeio #4.0, Museu Nacional de República, Outubro 2012.

Desde outubro de 2012 até junho de 2013, o software manteve-se com uma média de 15 usuários constantes, segundo as estatísticas do GooglePlay¹⁰.

Este ano 2013, a segunda versão do software foi lançada em Agosto, A-Memory Garden 2.0 apresenta duas modificações fundamentais. A primeira é a exclusão das memórias de áudio e a inclusão de memórias textuais pelos usuários do sistema. A segunda é a implementação de comportamento cognitivo aos agentes computacionais na tomada de decisão.

Em relação as memórias textuais, usuários poderão associar textos as suas plantas. Esses textos estão associados a natureza da planta e as suas características atuais de DNA e comportamento. Essas memórias são enviadas para um banco de dados do online do sistema, e com o passar do tempo, memórias de todos os usuários do projeto serão associadas e desassociadas de plantas segundo suas condições atuais. Já o comportamento cognitivo, foi associado ao agente planta, que agora quando a planta é jovem, ela age somente de forma reativa procurando o melhor local analisando as condições ambientais. Um pouco mais madura a planta opta por escolher o local segundo o que os outros agentes afirmam, ou escolhe analisando as condições ambientais. Quando bem madura, a planta escolhe perguntando as outras plantas, ou olhando para seu próprio histórico de crescimento, para optar pelo local para onde ir.

luz as experiências e memórias do(s) protagonista(s) em ação. Por outro lado, o espaço-tempo de interação vê-se potencializado pela participação de diferentes receptores, gerando-se, portanto, novas e possíveis narrativas por meio da interação entre aqueles que, em coletividade, interpretam o papel de construtores da trama e agem neste espaço-tempo de intermediações.

A construção do espaço-tempo da instalação: um lugar a ser explorado

Como parte integrante da construção do espaço-tempo de interação, cada protagonista, além de ser influenciado pelas suas vivências e memórias vê-se também a todo instante condicionado pelo conjunto da cena em que se insere e pelas escolhas singulares por ele determinadas nos percursos realizados. Esse sujeito coloca-se numa permanente dialética entre identidade e alteridade, entre individual e coletivo, agindo não somente com base nas estratégias de interação pré-concebidas pela proposta poética, mas ainda pelos seus condicionamentos históricos e culturais, na via para uma irrupção de acontecimentos.

Não se pode esquecer, como lembra Ricoeur (apud Chartier, 1994), que uma obra se desenvolve no encontro entre “mundo do texto” e “mundo do leitor”. Ou seja, como diz Chartier (1994, p. 12-13), é necessário “... levar em conta que as formas produzem sentidos e que um texto, estável por extenso, passa a investir-se de uma significação e de um status inéditos, tão logo se modifiquem os dispositivos que convidam à sua interpretação.”

Deste modo, é também na dialética entre gestos e dispositivos que a leitura se pratica, tornando aparente uma ou várias dimensões escondidas da instalação. A recepção só se concretiza no momento em que o leitor dar sentido e significação à obra, integrando assim, como diria Ricoeur (apud Jouve, 2002, p. 128), a visão do “texto” à sua própria visão, à sua própria experiência. Nesse momento, aquele que lê (tomando em referência o conceito de leitor implícito de Iser – 1979; 1996) fica submetido a condicionantes que lhe são estranhas e que, portanto, como sugere Cruz, contaminam a sua identidade, pois estas advêm das especificidades da proposta poética e aliam-se aos determinantes vividos pelo protagonista da ação.

O corpo manifesta-se como o próprio instrumento da interação. Desenvolve-se livre e desvinculado de qualquer dispositivo. Os vestígios de imagem e som indiciam a retomada de memórias diversas. Paradoxalmente, o corpo passa a ser o veículo que provoca e conduz o desvio da atenção do receptor para a construção de narrativas fragmentárias.

Enfim, entendemos que o espaço-tempo da instalação “O Corpo Ilustrado” distingue-se, portanto, como uma espécie de colagem de situações recorrentes entre memórias e experiências vividas pelo receptor e o seu deslocamento no contexto da obra. Este conflito provém das experimentações vivenciadas através do seu corpo. A ligação, a conexão dinâmica, é condicionada pela sua gestualidade (espécie de elo), que induz as (re)(a)presentações, permitindo com isso a experimentação de um lugar, diretamente vinculado ao contexto da obra.

A obra se constrói, portanto, na dialética entre o que é da ordem da extensão do gesto, do olhar do receptor e o que é da ordem da construção de um lugar, passível de se erigir em decorrência

de conexões espaço-temporais estabelecidas em tempo real. O envolvimento do receptor se efetiva por meio de uma ação tornada evidente pelo prolongamento de sua gestualidade em um dado ambiente físico (Tavares, 2001).

As estratégias de inserção do receptor, caracterizado na figura de um spect-acteur², solicitam-no por meio de uma ação, da qual decorre uma reação, induzindo-o à construção de um lugar (ou de lugares), que representam, com base na narrativa, distintos contextos e distintos significados (Tavares, 2001).

Ao explorar o lugar que assim se configura, o receptor caminha por entre indícios, tentativas, erros, sem necessariamente saber o que vai encontrar. Logo, o que decorre da ação do receptor se edifica pela tentativa de exploração desse lugar: enfim, algo que se desenha, se concatena, se trama na dialética entre a dinamicidade do próprio interator e as estruturas previamente estabelecidas na proposta poética.

O leitor como ator de sua própria história

Para Ricoeur (2010), a intriga, como imitação da ação, faz a mediação entre os acontecimentos e a história narrada. Ao considerar que o objeto do mito aristotélico é a ação, em "O Corpo Ilustrado", a ação é entendida como a base da narrativa – algo que acontece. A história narrativa, o quê da ação, está então configurada nas estratégias de leitura, a serem recuperadas e recriadas por cada protagonista, no que Ricoeur chama de reconfiguração.

A configuração narrativa prevê, assim, o trabalho com o tempo. Nesta configuração, há uma coordenação sintagmática, em que a história contada tem um movimento na práxis do contar. Neste sentido, a narrativa prevê situações e personagens de um começo ao fim pelo que Ricoeur chama de intriga, que é o que faz a mediação entre os acontecimentos e a história narrada, poderíamos dizer, então, entre a história e o discurso narrativo.

Todavia, não se pode esquecer que o discurso narrativo se modela com a ação dos corpos no espaço-tempo da instalação, melhor dizendo, na exploração daquele lugar, que se configura pela dialética entre as expectativas do leitor e o conjunto dos registros de imagens e sons, os quais ajudam a reler as marcas e memórias de vida. Torna-se, assim, possível resgatar-se memórias diversas a partir das leituras que se faz da obra, das experiências singulares desencadeadas pela inclusão dos receptores na cena.

Com a projeção das imagens no corpo, o leitor/receptor reconfigura a narrativa. Sua ação performativa desencadeia uma série de novas experiências, que o firmam como protagonista da cena e como ator de sua própria história. Evoca-se o que foi pré-concebido, todavia, adaptando-se e dramatizando-se as ações por meio do inesperado, do imediato.

No corpo do homem ilustrado de Bradbury, cada pequeno drama é representado por imagens moventes, que atualizam as suas experiências de vida. Na instalação, as decisões tomadas no deslocamento do receptor reatualizam as marcas de sua própria história, a ser explorada como

um lugar de conexões e a ser sempre recontada de diversas maneiras, abrindo-se fortuitamente como instâncias de recepção.

Releva-se, portanto, a ideia de Eco de que uma obra pode ser considerada como “... ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação” (Eco, 1969: 28), destacando-se, então, que a cada fruição buscam-se acréscimos de informação que pressupõem resultados possíveis e decorrentes das soluções formais originais, configuradas na criação.

Logo, a leitura da instalação baseia-se na ação performática do protagonista da cena, sendo também induzida pela proposta poética decorrente da síntese qualitativa dos fragmentos de imagens e sons vista esta como input para viabilizar a saturação/rarefação de cada novo significado. Como diria Calvino (1999, p.113):

Conto muitas histórias ao mesmo tempo porque desejo que em torno desse relato sintam-se a presença de outras histórias, até o limite da saturação; histórias que eu poderia contar ou que talvez venha a fazê-lo, ou quem sabe já tenha contado em outras ocasiões; um espaço cheio de histórias, que talvez não seja outra coisa senão o tempo da minha vida, no qual é possível movimentar-se em todas as direções, como no espaço sideral, encontrando sempre novas histórias, que para narrar seria preciso narrar outras, de modo que, partindo de qualquer momento ou lugar, encontre-se sempre a mesma densidade de matéria para relatar.

À medida em que o receptor se insere como protagonista da ação, registros são (re)(a)apresentados e potencialmente histórias podem vir a ser recontadas.

Considerações finais

Ao apresentar a proposta poética da instalação “O Corpo Ilustrado”, este texto traz à luz possíveis articulações entre os universos da criação e da recepção. Independentemente das circunstâncias pessoais de cada receptor e do modo concreto como este se desloca pelo espaço-tempo da obra, entendemos que as possibilidades de reconfiguração do lugar a ser por ele explorado se desenvolve em decorrência de um processo, como diria Lser (1987, p. 224) de antecipação e de retrospectiva o qual, por sua vez, transforma a instalação em uma experiências variadas.

A todo momento, na tentativa de transpor os limites impostos pelos meios utilizados, o caminho perseguido pelo GP_ADMD na concretização do trabalho poético foi, justamente, o de quebrar as conexões sequenciais, fazendo emergir os vazios entre imagens e sons com vistas a induzir o aumento da atividade imaginativa do receptor, potencializando, assim, a função de comunicação entre o(s) protagonista(s) da(s) cena(s) e o contexto da instalação.

A instalação “O Corpo Ilustrado” se propõe primordialmente como um espaço intermediário, em que as linguagens utilizadas – visual e sonora, ao se cruzarem e se interconectarem, procuram, sobretudo, criar elos, pontes, indícios de conduta (não explícitos), mas propostos como estratégias

para garantir as distintas apresentações das cenas. Logicamente, a direção trilhada na feitura do trabalho pressupõe que a concretização da recepção depende da capacidade de um leitor hipotético articular as operações intertextuais, a partir das quais se faz manifestar as possíveis gestalts.

Afinal, vale ressaltar que é o repertório do receptor que determina o aumento ou a diminuição da informação estética percebida. Ao recriar a obra, este sujeito nela recupera o “coeficiente artístico”, cunhado por Duchamp (1975:73). Enfim, em um processo de recepção, retoma-se indiretamente a diferença entre o que o artista quis realizar e o que na verdade foi realizado. A contribuição do receptor está em apurar esse coeficiente, estabelecido como a “relação aritmética entre o que permanece inexpresso embora intencionado, e o que é expresso não-intencionalmente”.

Notas

¹ Consideramos que, conforme Bense (1975), o texto é algo que é feito com a linguagem; disto decorre a possibilidade de ampliar a noção de texto como algo que é produzido a partir de uma linguagem, neste caso, visual ou sonora.

² Remetendo à noção de acte, Weissberg propõe este termo destacando o sentido gestual em oposição à apreciação mental, visto que o traço de união reforça a função perceptiva (spect), na idéia de olhar para o cumprimento do ato. Disponível em <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html>.

Referências bibliográficas

AUDET, René. **Narrativity: away from story, close to eventness**. In: VVAA. *Narrativity: how visual arts, cinema and literature are telling the world today*. Paris: Dis Voir, 2007.

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

BRADBURY, Ray. **The illustrated man**. New York: Bantam Spectra Books, 1983.

CALVINO, Italo. **Se numa noite de Inverno um viajante**. Trad. Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

CHARTIER, Roger. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV E XVIII**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1994.

CRUZ, Maria Tereza. **A estética da recepção e a crítica da razão impura**. *Revista de Comunicação e Linguagens*. Porto. n.3. jun.1986, 57-67

DUCHAMP, Marcel. **O ato criador**. In: BATTCKOCK, Gregory. *A nova arte*. São Paulo: Perspectiva, 1975. p. 71-74.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

FLUDERNIK, Monika. **An introduction to narratology**. New York: Routledge, 2009.

ISER, Wolfgang. **A interação do texto com o leitor**. In: LIMA, Luis Costa (Org.) A literatura e o leitor: textos de estética da recepção. São Paulo: Paz e Terra, 1979. p.83-132.

ISER, Wolfgang. **El proceso de lectura: enfoque fenomenológico**. In: MAYORAL, José Antonio (Org.) Estética de la recepción. Madrid: Ed. ARCO/LIBROS, 1987. p.215-243.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Editora 34, 1996. v.1.

JOUVE, Vincent. **A leitura**. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

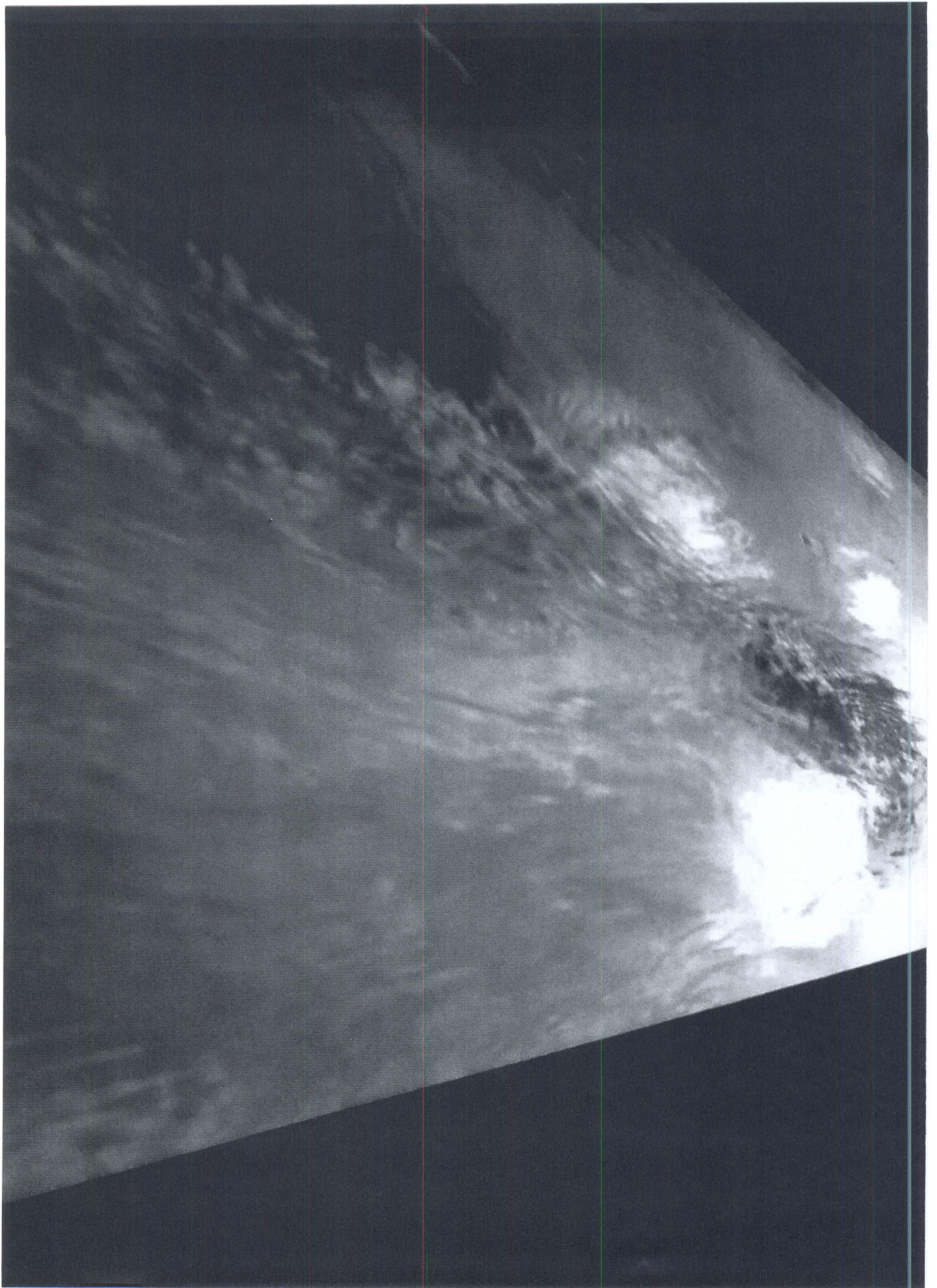
LOTMAN, Iuri M. **Semiosfera I: Semiótica de la cultura y del texto. Edición de Desiderio Navarro**, Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. A configuração na narrativa de ficção. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

RICHARDSON, Brian. **Introduction: narrative temporality**. In: Narrative Dynamics. Essays on time, plot, closure and frames. Columbus: The Ohio University Press, 2002.

TAVARES, Monica. **A recepção no contexto das poéticas interativas**. Tese de Doutorado em Artes. Escola de Comunicações e Artes da ECA/USP, 2001.

WEISSBERG, Jean-Louis. **Présences à distance; déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la television**. Disponível: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html>. Acesso: set. 2013.



O hibridismo radical da arte digital

Lucia Santaella*

Resumo

O texto apresenta uma primeira exploração daquilo que chamo de hibridismo radical da arte digital contemporânea. Antes de tudo, é preciso notar que o hibridismo é de tal monta que à arte digital não cabe a restrição ao campo da imagem, de modo que, só até certo ponto, suas expressões estéticas se enquadram no território do quarto paradigma da imagem.

Palavras-chave: Arte digital, hibridismo, imagem contemporânea

Abstract

The text presents a first exploration what I call radical hybridity of contemporary digital art. Primarily, it should be noted that the hybridization is such that it does not fit the digital restriction to the image field, so that only up to a point, their aesthetic expressions fall within the territory of the fourth image paradigm.

Keywords: Digital art, hybridity, contemporary image

Introdução

Há dois anos, tenho explorado aquilo que chamo de quarto paradigma da imagem. Em Brasília, quando se realizou o 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, apresentei a primeira versão desse trabalho. Essa versão ainda estava no estágio de uma busca de compreensão das novas formas de audiovisual, especialmente das expansões do vídeo, de suas misturas inextricáveis com o cinema de exposição e, mais do que isso, tratava-se de explorar o cinema expandido, também chamado de pós-cinema, quer dizer, o cinema, ou aquilo que os artistas escolhem chamar de cinema, nas suas instalações digito-visuais que passaram a adentrar os espaços e circuitos das artes.

De 2012 a 2013, ampliei significativamente a primeira versão escrita sobre o quarto paradigma da imagem, incluindo, então, a fotografia expandida, aprofundando as misturas entre cinema e vídeo expandidos e começando a pensar o estatuto de hibridismo na arte digital contemporânea. Partes dessa segunda versão ampliada foram apresentadas em alguns eventos realizados em várias partes do Brasil, no primeiro semestre de 2013 e a versão mais completa encontra-se agora publicada em meu livro, *Comunicação ubíqua, repercussões na cultura e na educação* (Santaella, 2013, p. 147-186).

Para o 12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, decidi apresentar uma primeira exploração

* Professora titular da PUC-SP com doutorado em Teoria Literária na PUC-SP e livre-docência em Ciências da Comunicação na ECA/USP. É fundadora do "CS games", Grupo de Pesquisa em Games e Semiótica da PUC-SP e professora da Escola de Economia de São Paulo da Fundação Getúlio Vargas EESP-FGV.

daquilo que chamo de hibridismo radical da arte digital contemporânea. Antes de tudo, é preciso notar que o hibridismo é de tal monta que à arte digital não cabe a restrição ao campo da imagem, de modo que, só até certo ponto, suas expressões estéticas se enquadram no território do quarto paradigma da imagem. Quer dizer, muitas obras, embora possam incluir, transcendem o campo específico da imagem justamente como fruto da radicalidade do hibridismo.

Vale também notar que é tal a abrangência e intensificação dos hibridismos em todos os cenários da arte mediada por quaisquer tipos de dispositivos computacionais que até mesmo a nomenclatura de arte digital parece estreita para dar conta do alargamento e porosidade de suas fronteiras.

Radical significa ir às raízes. De fato, uma das razões do hibridismo encontra-se no computador como metamídia, ou seja, mídia capaz de operar na raiz de todas as demais mídias. Outra razão parece residir na multiplicação dos meios e processamentos de produção e pós-produção, dos meios de emissão, visualização, exposição, distribuição, transmissão, difusão, dos meios de armazenamento, arquivamento, recuperação e dos meios de recepção, troca e compartilhamento. A variabilidade é de tal ordem que põe em falta as nomenclaturas orientadoras. Por isso, os títulos de arte-mídia ou arte interativa também não passam de generalizações simplificadas e pouco sinalizadoras.

Sintoma da erosão de quaisquer tentativas de unificação do campo encontra-se na abundância das designações para a arte tecnologicamente mediada: interfaces interativas, webarte, netarte, ciberarte, arte colaborativa, performance interativa, telepresença, arte robótica, game arte, realidade aumentada, realidade mista interativa, realidade virtual, arte do software, estética do banco de dados, arte móvel, bioarte, nanoarte, neuroarte, ciênciarte etc.

São tantas as misturas e hibridismos que a filiação a um campo ou outro da produção é tão somente uma questão de escolha do artista ou é a resultante da maior intimidade de cada um com a história e a condição atual de um tipo de dispositivo. Mas isso não ajuda em nada a quase impossibilidade de categorização ou apontamento de tendências da arte digital no mundo de hoje. Seria como tentar mapear todas as ciências, os diferentes ramos e desdobramentos de cada uma, seus cruzamentos e perspectivas, uma tarefa que até mesmo um time de investigadores teria dificuldade de levar a cabo.

De fato, o território da arte apresenta-se de tal modo intrincado que tenho repetidamente afirmado que as artes e a cultura contemporâneas atingiram um nível de complexidade similar ao da física nuclear e da biologia molecular. Além da complexidade que transborda na diversidade própria da produção artística das obras, há que se considerar também, no dizer de Ranciere (2012, p. 27) “o entrelaçamento lógico e paradoxal entre as operações da arte, os modos de circulação da imageria e o discurso crítico que remete à sua verdade escondida as operações de um e as formas da outra. É esse entrelaçamento da arte e da não-arte da arte, da mercadoria e do discurso” e outras complexidades adicionais que caracterizam hoje o território da arte contemporânea em cujo seio também se abriga a arte digital.

Há dez anos, tomada pelo desejo e necessidade de cartografar o campo da ciberarte, naquele momento ainda categorizável, obtive algum sucesso na empreitada ao ligar as então vigentes tendências tecno-artísticas com a tradição a que cada uma delas parecia se filiar. Dado o

aparecimento constante e veloz de novos dispositivos tecnológicos para o fazer da arte, em várias ocasiões busquei atualizar a cartografia com a incorporação das novas tendências que não cessam de aparecer. Podem ser citados como exemplo, os projetos de mídias locativas e de artemóvel resultantes do estouro das mídias móveis e geolocalizadas, assim como as novas práticas de realidade ubíqua, mista e aumentada.

Paralelamente, comecei a investigar as múltiplas manifestações da arte e ciência. Já tínhamos em mãos, desde 2002, o excelente volume *Information arts* do saudoso Stephen Wilson que também tratava de algumas das produções de arte e ciência. À princípio me limitei ao mapeamento das tendências e das questões, inclusive éticas colocadas pela bioarte (Santaella, 2004a, 95-114). Em pouco tempo, esse mapeamento provou-se bem incompleto no confronto com um evento internacional de que tive oportunidade de participar, em Montreal, que reuniu artistas e teóricos da bioarte ao redor do mundo. Havia de tudo que se possa imaginar no terreno da vida natural e artificial.

Ainda munida do afã de categorizar, realizei, então, um levantamento comentado das tendências da arte e ciência que foi apresentado no 10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia de Brasília e publicado em 2012. Não obstante o pouco tempo transcorrido, esse levantamento já precisa de atualização.

Evidentemente, não cultivo nenhuma veleidade quanto à minha capacidade de abraçar exaustivamente todo o campo das artes mediadas por dispositivos computacionais, dada sua vastidão e diversidade no cenário da arte contemporânea. Entretanto, continuo a perseguir essas buscas, porque não abandono a convicção de que os artistas são os grandes sinalizadores das determinações do presente rumo ao futuro. Aprendi com Pierre Boulez que devemos estar atentos às direções para onde sopram os ventos vivos da criação. É essa atenção que me levou a postular que, no seu estado atual, a arte digital toma crescentemente o rumo de um hibridismo de tal modo radical a ponto de se tornar inextricável.

Diante disso, este artigo irá se desenvolver em três breves partes: em primeiro lugar, passarei um pouco de minhas palavras para declarações que foram feitas por Jeffrey Shaw acerca da arte digital, um artista e teórico que tem representado exemplarmente a tendência hibridizante dessa arte. Em segundo lugar, apresentarei a atualização mais recente do meu mapeamento das tendências das artes digitais para terminar no exemplo de um trabalho que está acessível na plataforma Vimeo e que, tanto quanto posso ver, leva a questão do hibridismo até seu limiar mais desconcertante.

1. Arte digital segundo Jeffrey Shaw

Shaw é um artista e teórico que conhece bem o que faz e que se constitui em um dos exemplos mais exemplares de uma trajetória que teve início no cinema expandido dos anos 1960-70 e foi amplificando a sua arte até alcançar os mais variados territórios das artes digitais.

Para ele, os fluxos de informação altamente abstratos dos maquinários computacionais “podem ser descolados dos seus universos reais analógicos e usados para criar formas audiovisuais

desejadas pelo artista ou designer. As potencialidades mais amplas das novas tecnologias midiáticas encontram-se “na intertransformabilidade e interoperacionalidade de dados digitais derivados de fontes do mundo real”. Os resultados disso são mais interessantes “quando os dados são mesclados com informações codificadas algorítmicamente e geradas de forma sintética”, o que demonstra “o poder da mídia de reformular tempo e espaço como uma experiência substitutiva” (Shaw, 2009, p. 193-194).

O que são esses potenciais senão fontes praticamente inesgotáveis de miscigenação e hibridismo? As conclusões extraídas por Shaw das estratégias para operacionalização dessas fontes nos fornecem ainda mais munição para a constatação da natureza essencialmente híbrida das artes midiáticas digitais. As estratégias incluem:

a exacerbação do real pelo virtual por meio do deslocamento do espaço representacional para fora da moldura, criando-se, desse modo, uma coalescência ótica entre situações factuais e fictícias; a reformulação virtual do real, por intermédio da reconfiguração digital dos registros multimodais de situações mundanas reais; a experiência virtual no decurso de um engajamento sinestésico do corpo físico ou de próteses que o estendem em espaços de representação imaterial; e a conjunção entre o real e o virtual mediante a reformulação da narrativa como uma situação de navegação do usuário.

Shaw publicou seu texto em 2009. De lá para cá, as potencialidades para as hibridações não só de materiais e meios, mas também para as passagens cada vez mais imperceptíveis entre o mundo presencial e o mundo ciber, estão crescentemente se diversificando, o que tem levado as distinções entre real/virtual para o crepúsculo. O que poderia ser mais híbrido do que a vivência simultânea do presencial e do virtual, constitutiva de uma realidade intersticial?

2. Mapeamento das tendências híbridadas da arte digital

Conforme já foi enfatizado, as atividades artísticas abertas pela revolução digital são cada vez mais múltiplas e multifacetadas. Apresento a seguir uma sistematização de suas tendências tanto quanto possível atualizada, na tentativa de realizar um acompanhamento *pari passu* dos movimentos desse campo cujas fronteiras avançam a perder de vista. Trata-se de um panorama, uma espécie de mostruário não detalhado cujo objetivo é o de fornecer evidências ao argumento, que aqui defendo, da hibridação crescente da arte digital contemporânea.

Na tradição das artes computacionais dos anos 1980, a ciberarte inclui a imagem, sua modelagem em 3D e a animação, assim como a música computadorizadas. Enquanto, nos anos 80, tratava-se de uma produção que começava no computador e dele saía para ser exposta em meios tradicionais, tais como, no caso das imagens, as impressões gráficas, gradativamente, o computador foi sendo cada vez mais utilizado para estender a capacidade de mídias tradicionais: a fotografia analógica manipulada digitalmente; as arquiteturas gráficas computacionais em #D e animadas, o cinema ampliado no cinema interativo; o vídeo, no videostreaming; o texto expandido nos fluxos

interativos e lineares do hipertexto; a imagem, o som e o texto ampliados na navegação reticular da hipermídia em blogs e sites para serem visitados e interagidos, enquanto a TV digital avança para a TV interativa.

Na tradição das performances, aparecem agora as performances interativas e as teleperformances que, através de webcams ou outros recursos como sensores, fazem interagir cenários virtuais com corpos presenciais, corpos virtuais com corpos presenciais e outras interações que a imaginação do artista consegue extrair dos dispositivos tecnológicos.

Na tradição das instalações, vídeo-instalações e instalações multimídia, surgem as instalações interativas, as webinstalações ou ciberinstalações que levam ao limite as hibridações de meios que sempre foram a marca registrada das instalações. Estas agora se potencializam com o uso de vídeos conectados à internet em sites abertos para a interação do internauta, com o uso de webcams que permitem transições fluidas entre ambientes físicos remotos e ambientes virtuais ou que disparam através de sensores. Enfim, as ciberinstalações hoje se constituem elas mesmas em redes encarnadas de sensores, câmeras e computadores, estes interconetados às redes do ciberespaço.

Na tradição dos eventos de telecomunicações, aparecem, via rede, os eventos de telepresença e telerrobótica, que nos permitem visualizar e mesmo agir em ambientes remotos, enquanto se espera pelo advento da teleimersão e, com ela, da promessa da ubiquidade que se realizaria quase inteiramente não fosse pelo fato de que o corpo tridimensional teleprojetado será incorpóreo, impalpável. Em ambos, nas ciberinstalações e nos eventos de telepresença, tanto o mundo lá fora passa a se integrar no mundo simulado através de trocas incessantes, por exemplo, quando se faz uso de webcams, quanto o receptor passa a habitar mentalmente o mundo simulado enquanto seu corpo físico se encontra plugado para permitir a viagem imersiva, algo que a metáfora de Matrix soube ilustrar com perfeição, embora exagerada (ver Santaella 2004b, p. 123-130).

Nos sites ou ambientes criados especificamente para as redes, as variações são múltiplas: sites interativos, sites colaborativos, sites que integram os sistemas de multi-agentes para a execução de tarefas, sites que levam o usuário a incorporar avatares dos quais se emprestam as identidades para transitar pelas redes. Isso é levado ao limiar na game arte, em cujos exemplares, os usuários exploram os princípios da interatividade no seu estágio avançado. Neste ponto, começa a se dar a passagem da incorporação para a imersão em realidade virtual, quando, nos web sites em VRML (Virtual Reality Modelling Language) o internauta é transportado para ambientes de interfaces perceptivas e sensórias inteiramente virtuais.

A realidade virtual pode também se realizar em cavernas digitais de múltiplas projeções. Utilizando softwares complexos de alta performance, o artista propõe interfaces dos dispositivos maquínicos com o corpo, permitindo o diálogo entre o biológico e os sistemas artificiais em ambientes virtuais nos quais os dispositivos maquínicos, câmeras e sensores, capturam sinais emitidos pelo corpo para processá-los e devolvê-los transmutados.

Mais atual hoje do que a realidade virtual tout court, nos interstícios da realidade virtual e da realidade concreta, estão surgindo obras voltadas para a configuração de uma realidade aumentada. Esta nasce

das diversas possibilidades a serem exploradas pelo artista de misturas entre ambientes concretos e ambientes virtuais que se amalgamam, podendo gerar uma interpenetração inconsútil de ambos.

Com o surgimento dos aparelhos portáteis, dispositivos móveis, sem fio, como os telefones celulares cada vez mais turbinados, a informação sonora, visual e verbal começou a circular por todos os cantos, espalhando-se perto do corpo e distribuindo-se pelo espaço físico. Neste território, emergem os diversificados projetos de mídias locativas, cada um com traços diferenciados uma vez que se trata de um tipo de arte umbilicalmente ligada ao contexto no qual é gerada ao mesmo tempo em que o regenera. Tais redes de tecnologias portáteis e mídias móveis estão nos conduzindo a uma cultura da distribuição e do compartilhamento na qual os artistas exercem o papel fundamental de pôr em evidência as mudanças profundas que se anunciam nas mídias que são incrementadas dia a dia.

Em muitas tendências, as máquinas são capazes de oferecer respostas similares ao comportamento dos seres vivos, seguindo princípios de inteligência artificial e vida artificial. Tais simulações operam de forma complexa, em ambientes que evoluem em suas respostas, como, por exemplo, os dotados de redes neurais e suas camadas ou perceptrons que funcionam como conexões de sinapses artificiais e que podem ser treinadas para a aprendizagem, dando respostas para além da mera comunicação em modelos clássicos. “Em pesquisas mais recentes, surgem, assim, sistemas artificiais dotados de fitness, com plena capacidade de gerar e lidar com imprevisibilidades resultando em processos de solução de problemas por trocas aleatórias, seleção de dados, cruzamentos de informação, autorregulação do sistema, entre outras funções” (Domingues, 2002, p. 84).

Em todas essas tendências, as interfaces com a matemática são evidentes, e, sem elas, esse tipo de arte nem poderia existir (ver Hildebrand, 2001). Em algumas das tendências, a interface com a física também é fator constitutivo da obra. Mas o campo de estreitamento do trinômio arte-ciência-tecnologia que se encontra hoje em grande destaque é o da biologia (ver Santaella, 2004a, p. 95-114), campo esse que vem recebendo o nome de bioarte e apresentando-se nas seguintes categorias: (a) arte genética (cromossomos, ADN, hereditariedade, hibridizações), (b) arte biotecnológica-genética (bioengenharia, arte transgênica, arte da clonagem, manipulação genética), (c) arte bio-tecnológica (cultura de tecidos, arte celular), (d) tecnologias úmidas, semi-vivas (ciborgue, seres cíbridos), (e) vida artificial e vida híbrida (algoritmos genéticos, tecnologias biométricas, nanotecnologias, criaturas genéticas de vida artificial, zoosistêmica).

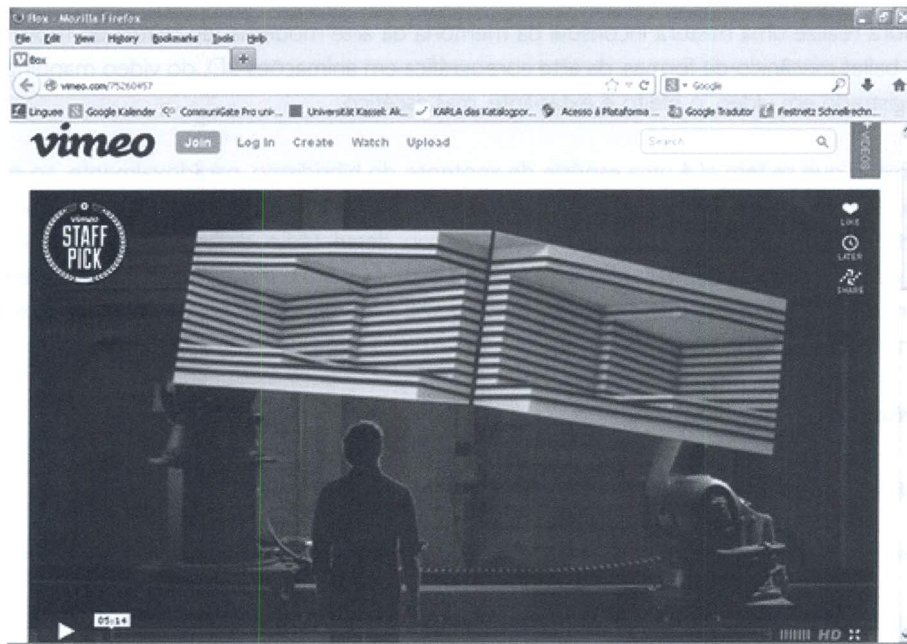
Como se pode ver, na era digital, tanto quanto em outras eras, os artistas se lançam à frente do seu tempo. Quando surgem novos suportes, recursos técnicos e desafios estético-éticos colocados pelas descobertas científicas, são eles que se aventuram na exploração das possibilidades que se abrem para a criação. Desbravam esses territórios tendo em vista a regeneração da sensibilidade humana para a habitação e trânsito dos nossos sentidos e da nossa inteligência em novos ambiente que, longe de serem meramente técnicos, são também vitais. São os artistas que sinalizam as rotas para a adaptação humana às novas paisagens a serem habitadas pela sensibilidade.

Dado o grande número de pessoas que está hoje trabalhando com as novas tecnologias das redes, tornou-se porosa a fronteira entre a arte digital e um simples evento high tech e de

entretenimento. Diferenciar as árvores da floresta está se tornando uma tarefa cada vez mais difícil, o que só vem trazer mais munição para a hibridação crescente da arte digital. Isso não significa pregar a indistinção indiferente. Ao contrário, significa aguçar nossos sentidos de alerta para o fato de que a arte digital interativa e as novas junções promulgadas pela arte-ciência-tecnologia estão inaugurando uma nova era em que experiências inéditas sem espaço, sem tempo, sem imagens entraram no domínio da arte e para as quais não mais se aplicam os termos tradicionais da história da arte, nem mesmo os termos duchampianos, e seus métodos de avaliação. Um novo campo de atividade crítica precisa ser aberto, um campo que transcenda as preocupações previamente separadas dos historiadores e teóricos da arte, do cinema, fotografia, televisão, vídeo, imagens e sons gerados computacionalmente. Uma nova teoria estética precisa emergir, uma teoria estética que transponha sem temor as fronteiras que a tradição interpôs entre os diversos territórios da arte e entre a arte e a ciência.

3. Bot & Dolly: Box

Para exemplificar a radicalidade do hibridismo contemporâneo selecionei um trabalho que desafia quaisquer categorizações e cria impasses irresolvíveis .



- a) A obra foi produzida em um estúdio de uma empresa: Bot & Dolly. Uma empresa que pretende vender um produto. Portanto, que opera em patamar mercadológico distinto dos diferenciados circuitos do mercado artístico.
- b) A obra é uma produção coletiva, com distribuição diferenciada de papéis. Não há um artista respondendo pela obra.

- c) Na apresentação verbal, descritiva da obra, a voz despersonalizada, como se tudo não passasse da divulgação promocional de um novo produto ou mercadoria, chega, no entanto, a dizer que se trata de uma arte visual.
- d) A obra é uma síntese do espaço real e virtual por meio do mapping projetivo em superfícies móveis. Mistura inextricavelmente a robótica com mapping projetivo e performance de engenharia de software.
- e) Embora faça uso de sofisticados dispositivos de visualização e de animação, coordenados por potentes braços robóticos, trata-se de uma performance que coloca em cena um teatro da memória da arte construtivista e mesmo supematista, pela nítida presença da ortogonalidade.
- f) Lembra também um teatro de movimentos que coreografa em 3D o deslocamento de elementos móveis, mas que, ao fim e ao cabo, encontra sua genealogia nas artes gráficas.
- g) Seu meio de armazenamento é o vídeo. Portanto, trata-se ainda de um trabalho expositivo.
- h) Seu meio de distribuição é uma plataforma da internet que abriga vídeos, mas que deseja se diferenciar do Youtube porque é mais seletivo quanto à qualidade, com pretensões artísticas.
- i) Não obstante a incrível complexidade e perfeição técnica do trabalho, o receptor fica de fora, como observador, extasiado, mas passivo diante daquilo que se apresenta a ele sob o nome de Box, Caixa, uma espécie de Caixa de Pandora. Apesar de sua altíssima sofisticação tecnológica, a obra não é interativa.
- j) Embora realize uma mistura inconsútil da memória da arte moderna, do teatro do movimento, de um ballet mecânico de formas, da arte coreográfica em animações 3D, do vídeo mapping, tudo isso registrado em vídeo, o efeito é extasiante, mas ascético.

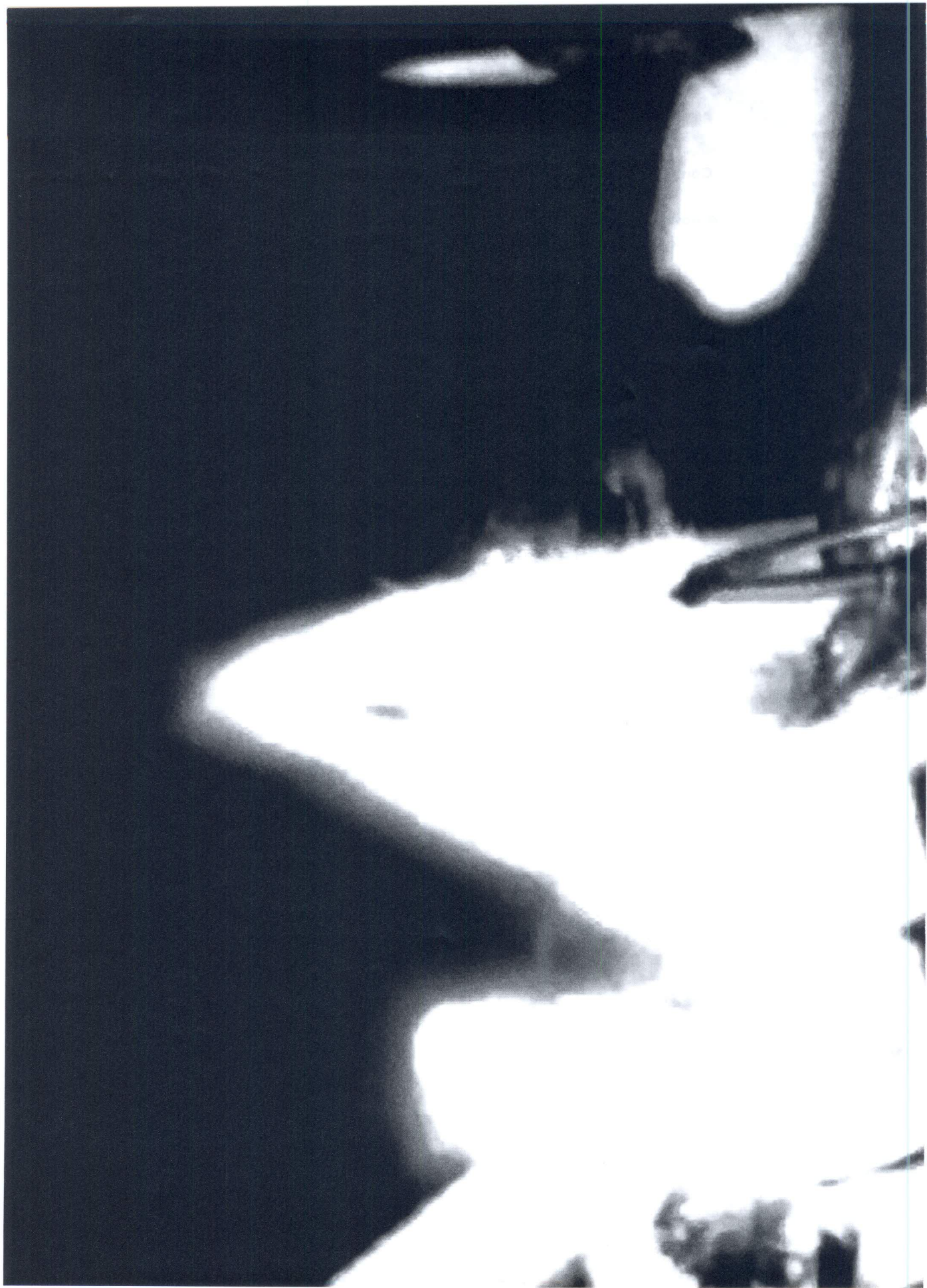
Em suma: o que se tem aí é uma espécie de apoteose do hibridismo, paradoxalmente, ao mesmo tempo, híbrido e puro. Sem querer de modo algum reivindicar aqui uma discussão sobre arte-não-arte, pois Duchamp decididamente nos liberou desse tédio disfarçado de polêmica, não posso deixar de me perguntar e de transferir a pergunta para o meu leitor. Há algum território socialmente pactuado em que se possa, com alguma precisão contextual, localizar e categorizar esse trabalho?

Referências:

- Domingues, Diana. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.
- Rancière, Jacques. **O destino das imagens**, Monica Costa Netto (trad.). Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- Santaella, Lucia. **Corpo e comunicação**. Sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004a.
- _____. **Navegar no ciberespaço**. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004b.
- _____. **A relevância da arte-ciência na contemporaneidade**. In Arte e tecnologia. Modus operandi universal, Cleomar Rocha, Maria Beatriz de Medeiros e Suzete Venturelli (orgs.). PPG em Artes da Universidade de Brasília, 2012, p. 103-111.

_____. **Comunicação ubíqua.** Repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

Shaw, Jeffrey. **A nova arte midiática e a renovação do imaginário cinemático.** In Transcinemas, Kátia Maciel (org.). Rio de Janeiro, Contracapa, 2009, p. 193-198.



Mídias sociais expressivas e colaborativas

Paulo Meirelles*

Suzete Venturelli**

Resumo

O texto discorre sobre o fenômeno das mídias sociais expressivas e colaborativas. Descreve as principais proposições do projeto Evolução do Software Público Brasileiro que tem por meta desenvolver pesquisas envolvendo laboratórios da Universidade de Brasília, em parceria com a Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação (SLTI), do Ministério do Planejamento, para a cooperação e o compartilhamento de conhecimento em comunidades na ampliação e reforço da política de software livre no setor público. Ressalta a importância da transdisciplinaridade, que envolve a arte, o design, as tecnologias computacionais e a engenharia de software na pesquisa e inovação na implementação de ambientes interativos como as redes sociais.

Palavras-chave: mídias sociais, redes sociais, inovação, arte, design, engenharia de software.

Abstract

The paper examines the phenomenon of expressive and collaborative social media. Describes the major propositions of the evolution design of the Brazilian Public Software, whose goal is to carry out research involving the University of Brasilia laboratories, in partnership with the Secretariat of Logistics and Information Technology (SLTI), of the Ministério do Planejamento, to cooperation and knowledge sharing in communities in expanding and strengthening the policy of free software in the public sector. Emphasizes and highlights the importance of transdisciplinarity, involving art, design, computer technologies and software engineering in research and innovation in implementing interactive environments such as social networks.

Keywords: social media, social networking, innovation, art, design, software engineering.

A narrativa como memória e história dos indivíduos

Junho de 2013 foi um marco importante para a nossa sociedade, sobretudo no campo das comunicações, quando ficou claro que a centralidade da mídia é enorme, pois nada ocorre sem seu envolvimento direto e/ou indireto. Diferentemente da “mídia de massa” ou da “grande mídia” hegemônica, como rádio e televisão, as mídias sociais são veículos de comunicação expressivos e colaborativos. Além dos aspectos de abrangência comunicacional, hoje é possível utilizar as mídias sociais em voga para direcionar as informações a fim de construir uma inteligência coletiva, no sentido abordado há 20 anos por Pierre Lévy.

* *Doutor em Ciência da Computação, pelo Instituto de Matemática e Estatísticas (IME) da Universidade de São Paulo (USP). Membro do Centro de Competência em Software Livre da USP. Professor e pesquisador da Universidade de Brasília (UnB), vinculado ao Bacharelado em Engenharia de Software da Faculdade UnB-Gama (FGA).*

** *Pós-doutora em Arte, design e mídias interativas, ECA-USP. Doutorado em Arts et sciences de l'art, Sorbonne-Paris. Professora pesquisadora da UnB e CNPq.*

Nos anos 1990 quando surgiu a parte multimídia da Internet, teóricos afirmavam que era uma mídia fria, sem emoções, sem comunicação real. Mas hoje, com a mídia social, as pessoas compartilham músicas, imagens e vídeos. Há muitas emoções circulando nesses espaços de comunicação. Além disso, possibilita liberdade de escolha, ordenamento e priorização de fontes de informação. Por exemplo, pode-se personalizar a forma como receber notícias. Atualmente o usuário tem a habilidade de priorizar deliberadamente o que ele quer saber. A evolução das mídias sociais provocou ainda novas formas de mobilização e organização, que alteraram a dinâmica de interação entre os atores da sociedade. As mídias sociais atuais são compostas por redes sociais e algumas das suas funcionalidades são: personalização de layout; gestão flexível de conteúdo; múltiplos blogs; produção e consumo de feeds; chat, e internacionalização e localização de conteúdos.

As redes sociais funcionam na Internet com softwares sociais. Shirky (2010) propõe o conceito de software social como uma ferramenta de análise dos novos processos de mobilização e organização social. O autor diz que ao longo da história da comunicação nunca se conseguiu criar ferramentas que suportassem a discussão simultânea e instantânea entre vários atores. Para ele as ferramentas anteriores, tanto as difusoras, ou seja, um ponto irradiando para muitos outros, como a TV, quanto às pessoais que estabelece diálogo entre dois pontos tinham limitações e eram pouco complexas quanto às intervenções de seus membros. Nesse sentido, quanto maior o grupo, maior a dificuldade de sustentar uma relação dialógica dentro dele. Hoje, as ferramentas sociais da Internet suportam, de forma nativa, um diálogo complexo. Constata-se hoje que as estruturas colaborativas de rede comportam, desde a sua gênese, exigências de participação socialmente complexa. O software social é uma ferramenta que suporta as comunicações de grupo. Além disso, pode ser tão sem direção como uma sala de bate-papo, ou como uma Wiki, um espaço de trabalho colaborativo. Porque existem tantos padrões de interação em grupo, software social é uma categoria muito maior do que coisas como groupware ou comunidades online.

A Internet proporciona um ambiente de cooperação e produção colaborativa de conteúdos e projetos como a Wikipedia, considerada uma mídia social colaborativa, ou outras como Twitter, considerado mídia social expressiva. Mas, essa rede não será a única a proporcionar ambiente de conteúdos; outros ambientes, compreendendo sistemas mais complexos estão surgindo como sistemas na rede em rede, proporcionando conectividade entre softwares, mobilidade e programabilidade, entre computadores pessoais, dispositivos móveis, servidores e "coisas" conectadas em rede, como verdadeiras social machines.

Sugerimos a seguinte classificação para as mídias sociais compreendendo as ferramentas atuais :

Mídias sociais expressivas

- I. Softwares de Comunicação
 - Blogs
 - Microblogs
 - Eventos, upcoming ou Lista Amiga

2. Sistema Multimídia

- Compartilhamento de fotos
- Compartilhamento de vídeo
- Livecasting ou transmissão ao vivo
- Compartilhamento de música/áudio

3. Softwares de Entretenimento (edu-entretenimento)

- Mundos virtuais
- Jogos online
- Compartilhamento de jogos

Mídias sociais colaborativas

1. Softwares de produção compartilhada e colaborativa

- Wikis
- Social bookmarking / Agregadores de sites
- Social News ou crowdsourcing
- Aplicativo de opinião

2. Máquinas sociais

- conectividade digital entre softwares
- sistemas na rede em rede
- mobilidade
- programabilidade (computadores pessoais, dispositivos móveis, servidores e coisas)

Em 2013, o Brasil passou a Rússia e se consolidou como a 5ª maior audiência de Internet do mundo. De acordo com o levantamento da companhia de métricas ComScore, realizado em dezembro de 2013, também mostra ranking de países que mais acessam o Facebook. Brasil ocupa segunda posição, atrás somente dos Estados Unidos.

Sobre os benefícios da ascensão da tecnologia, Kotler (2010) afirma que a nova onda de tecnologia facilita a disseminação de informações, ideias e opinião pública, permite aos consumidores colaborarem para a criação de valor, que entendemos como compartilhado, com responsabilidade social. O autor diz ainda que a tecnologia impulsiona a globalização à paisagem política e legal, à economia e à cultura social, gerando paradoxos culturais na sociedade. E, nesse sentido, afirma que a tecnologia também impulsiona a ascensão do mercado criativo, que passa a ter uma visão de mundo mais espiritual. Para nós, mais humanizado.

Nesse contexto teórico se insere o projeto de pesquisa da Evolução do Software Público Brasileiro, elaborado pela Universidade de Brasília em parceria com o Ministério do Planejamento, pela Secretaria de Logística e Tecnologia de Informação (SLTI). A principal motivação é o desenvolvimento inovador no campo das mídias expressiva e colaborativas, para incentivar o desenvolvimento do software livre, para um governo aberto e democrático.

Software livre, uma história de sucesso

Como se trata de projeto sobre software público, é importante apresentarmos primeiramente o que é software livre. Essa história começou em 1983, com o projeto General Public License - GNU/Linux, elaborado por Richard Stallman (2014), então pesquisador do Laboratório de Inteligência Artificial do Massachusetts Institute of Technology (MIT). Desde então vem crescendo, convencendo um grande público, profissionais e amadores, empresas e outros setores da administração pública ou privada, da eficácia do modelo de desenvolvimento. Em 1985, Stallman começou a Free Software Foundation. Ele também é pioneiro do conceito Copyleft.

O projeto do software livre se baseia em 4 princípios: 1. liberdade de executar o programa; 2. liberdade de copiar e repassar o software; 3. liberdade de modificar o software, por ter acesso total ao código-fonte e 4. liberdade de distribuir versões melhoradas e, portanto, ajudar a construir a comunidade. Ele redigiu igualmente a licença General Public License - GPL, que assegura legalmente a liberdade de compartilhamento do software.

Software expressa uma solução abstrata dos problemas computacionais. O software, em um sistema computacional, é o componente que contém o conhecimento relacionado aos problemas a que a computação se aplica. Por isso, o software é algo de interesse geral, uma vez que vários aspectos relacionados a ele ultrapassam as questões técnicas, como por exemplo: o processo de desenvolvimento do software; os mecanismos econômicos que regem esse desenvolvimento e seu uso; o relacionamento entre desenvolvedores, fornecedores e usuários do software; os aspectos éticos e legais relacionados ao software (Kon et al., 2011). O que define e diferencia o software livre do que podemos denominar de software restrito passa pelo entendimento desses quatro pontos dentro do que é conhecido como o ecossistema do software livre (Meirelles, 2013).

O princípio básico desse ecossistema é promover a liberdade do usuário, sem discriminar quem tem permissão para usar um software e seus limites de uso, baseado na colaboração e num processo de desenvolvimento aberto (Kon et al., 2011). Software livre é aquele que permite aos usuários usá-lo, estudá-lo, modificá-lo e redistribuí-lo, em geral, sem restrições para tal e prevenindo que não sejam impostas restrições aos futuros usuários. Normalmente, esse software existe por meio de projetos de desenvolvimento que estão centradas em torno de algum código-fonte acessível ao público, geralmente em um repositório na Internet, onde desenvolvedores e usuários podem interagir (Meirelles, 2013). O código é necessariamente licenciado sob termos legais formais que estão de acordo com as definições da Free Software Foundation (gnu.org/philosophy/free-sw.html) ou da Open Source Initiative (opensource.org/docs/definition.html).

No contexto do Governo Federal Brasileiro para se entender o software livre e como usá-lo de forma mais apropriada dentro do órgão públicos, em pesquisa realizada pelo Ministério de Ciência e Tecnologia, em 2005, entre usuários, desenvolvedores e empresas, figuravam entre os fatores que motivam usuários e desenvolvedores a adotar o Software Livre: redução de custos, maior flexibilidade para adaptação, maior qualidade, maior autonomia do fornecedor e maior segurança.

Software público brasileiro

Entendendo essa lógica e com a finalidade de adaptar, bem como fornecer uma segurança jurídica mais robusta a legislação de nosso País, o Governo Federal criou em 2006 o modelo do Software Público Brasileiro (SPB), que entre os usuários estão ofertantes e demandantes de soluções, organizados em comunidades, criadas em torno de cada solução de software. A intensidade de participação varia desde um observador interessado no software até líderes de comunidades que desenvolvem as soluções. Essa diversidade é derivada do modelo de produção do software livre, no qual baseou-se o SPB para sua formação. A percepção do potencial que representava a participação da sociedade no desenvolvimento do software e o conceito de bem público foram adaptadas do ponto de vista jurídico, assim levando o Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão (MPOG) a formular o conceito de software público. Essa base jurídico-institucional permitiu a criação de um ambiente virtual (um portal) para a disponibilização de software como software público. Esse modelo é definido por uma rede que se auto-organiza e cuja produção se caracteriza pela intensa participação colaborativa entre indivíduos, empresa, universidades e instituições interessadas na evolução de um determinado projeto de software.

O conceito de software público diferencia-se do de software livre em alguns aspectos, destacando-se a atribuição de bem público ao software. Isto significa que o Governo, especificamente o MPOG, assume algumas responsabilidades que garantem ao usuário do software, em especial os órgãos públicos, condições adequadas de uso. Embora haja algumas diferenças entre o que é um software livre e um software público brasileiro, há princípios comuns, como a tendência da descentralização na tomada de decisões, o intenso compartilhamento de informações e os processos de retroalimentação decorrentes do uso dos artefatos produzidos. Em outras palavras, todo software público é um software livre também.

Nesse cenário, para potencializar com que mais projetos de software livre, em particular aqueles desenvolvidos no Brasil, sejam também um software público, bem como as instituições e empresas melhor trabalhem com esse modelo de desenvolvimento e nelócio ao não tratar o software em si como um produto, mas um meio para geração de serviços, também no ecossistema do Software Público Brasileiro, é importante se trabalhar em rede e prover um ambiente para tal.

Atualmente, quando falamos em portais e redes sociais é comum nos reportarmos àquelas chamadas redes sociais digitais em que a comunicação entre seus membros se dá por meio de computadores ligados a Internet ou por dispositivos móveis. Mas, o conceito de redes ou comunidades sociais é bem anterior ao advento da internet. De forma genérica, o termo rede pode ser entendido como canais de comunicação entrelaçados e ligados por pontos de conexão em comum pelos quais transitam elementos que irão se diferenciar em função do tipo de rede (de amigos, de trabalho, acadêmico, religioso, sexual, entre outros) a que se referirem.

Por analogia, é possível interpretarmos o conceito de redes sociais como sendo grupos de pessoas que se conectam utilizando um mesmo canal no qual compartilham interesses em comum. Por se fundamentarem em relações e interações sociais, tais redes apresentam-se como fenômenos dinâmicos que representam a estrutura e a organização de um certo grupo social em um dado momento sócio-histórico cultural.

Desta forma, tradicionalmente, a possibilidade de formação de redes ou comunidades sociais relaciona-se com a construção de laços baseados em relações tais como a de parentesco, vizinhança, afiliações, proximidade física ou mesmo espiritual. Quanto mais fortes se constituem esses laços, mais estáveis e duradouras se tornam as interações entre os atores que compõem determinada rede social. Vale salientar que para um grupo se constituir como comunidade não basta viver em um mesmo território ou espaço geográfico, pois “o que une uma comunidade não é sua estrutura, mas um estado de espírito, um sentimento de comunidade” (VENTURELLI, 2004, p.141). Pensar em redes sociais virtuais é também pensar em questões complexas como globalização e construção de identidades individuais e coletivas. Assim, na sociedade digital, se a informática associada às telecomunicações globalizou questões políticas, econômicas e culturais, ela também vem provocando mudanças profundas nas relações sociais construídas com base nessa mediação realizada pelo computador. Com o advento da internet multiplicaram-se, de forma incessante, as possibilidades de criação, concepção, estruturação, organização e desenvolvimento das redes sociais na rede internet.

Por meio de ferramentas de comunicação mediada pelo computador (CMC), tornaram-se possíveis as interações em escala mundial, nas quais as barreiras de tempo e espaço são rompidas. Para a autora as redes sociais funcionam na internet com softwares sociais. Shirky (2010) propõe o conceito de software social como uma ferramenta de análise dos novos processos de mobilização e organização social. O autor diz que ao longo da história da comunicação nunca se conseguiu criar ferramentas que suportassem a discussão simultânea e instantânea entre vários atores. Para ele as ferramentas anteriores, tanto as difusoras, ou seja, um ponto irradiando para muitos outros, como a TV, quanto às pessoais que estabelece diálogo entre dois pontos tinham limitações e eram pouco complexas quanto às intervenções de seus membros. Nesse sentido, quanto maior o grupo, maior a dificuldade de sustentar uma relação dialógica dentro dele. Hoje, as ferramentas sociais da internet suportam, de forma nativa, um diálogo complexo. Constata-se hoje que as estruturas colaborativas de rede comportam, desde a sua gênese, exigências de participação socialmente complexa.

Redes e comunidades virtuais

A comunicação na rede internet, para Castells e Cardoso (2005), rompe fronteiras geográficas, pois se estrutura sobre redes globais. Apesar de já existir, mesmo que de forma precária e menos abrangente, nos anos 70 e 80 do século passado, o termo rede social e comunidade Virtual foi difundido a partir da década de 90 quando Rheingold (1996) definiu a comunidade virtual como um tipo de lugar comunicacional onde se formam agregações humanas globalmente conectadas online nas quais se estabelecem redes de relacionamentos e trocas de informações.

Segundo Weissberg (1999), as comunidades virtuais inauguram uma nova relação com o território, por meio das experiências que ocorrem em uma rede trans-territorial (a noção de globalização, que no universo das mídias designa o uso local de uma mídia global, resume bastante bem as co-definições de ajustes do local e do global). A passagem se traduz notadamente pelas formas inéditas de recentes e antigas modalidades tecnológicas que conectam o uso local e o recurso das redes informáticas. Por outro lado, os coletivos territoriais, tais como comunidades artísticas

ou outras específicas, encontram na rede um meio de reforçar seus interesses, de aumentar a intensidade e frequência de seus encontros. Por meio de uma localização no espaço informático, reforça-se muitas vezes e paradoxalmente, a importância da localização geográfica. Os processos de mixagens territoriais se tornam complexas, sem que possamos pressentir uma fórmula dominante nas tecnologias contemporâneas de comunicação. Na formação das comunidades virtuais outros dois aspectos merecem ser destacados, são eles: o cultural e o de identidade. Sobre o aspecto cultural, Jean-Louis Weissberg [1999] se detendo no conceito amplo de cultura, considera-a como um conjunto de conhecimentos, crenças, representações e práticas que estruturam o “o estar junto” de uma sociedade. A cultura nas suas relações com a “tele-tecnologia”, principal tecnologia intelectual contemporânea, transcende a cultura por que ela difunde um meio indissolivelmente material e intelectual no qual se constroem ao mesmo tempo as questões e as respostas. Daí surge uma transformação direta dos quadros perceptivo e cognitivo, transformação que se imprime unilateralmente sobre as visões do mundo e sobre as relações sociais. As hipóteses que ele levanta levam a crer que por meio destas tecnologias não se propaga uma cultura ou lógicas culturais, mas uma meta-cultura com incidências contraditórias detonadas por dinâmicas ainda não muito claras. Entretanto, verifica que existe uma prática cultural coletiva. (VENTURELLI, 2010).

O termo comunidade virtual foi definido por Venturelli (2004), como um ambiente onde ocorre agrupamentos humanos baseados não mais na vizinhança real, mas nas vizinhanças virtuais, metafóricas e simulatórias, sobre afinidades de interesses. De um modo geral, as comunidades virtuais caracterizam-se como espaços a serem habitados e construídos coletivamente, onde indivíduos de diferentes lugares podem se tornar cidadãos e interagir com o tempo, o espaço e os mais variados desejos. Concordando com Rheingold (1996), Weissberg (1999) e Venturelli (2004), adotaremos a definição de Comunidades Virtuais como aquela em que estas se apresentam como um espaço construído coletivamente onde são formados agrupamentos humanos em um ambiente online no qual, por meio de interações mediadas pelo computador e/ou por dispositivos moveis conectadas a Internet, são compartilhados sentimentos, valores, crenças, interesses e objetivos comuns.

Acreditamos ser importante esclarecer que os termos rede social na internet ou comunidades virtuais se aproximam em sua essência. Entretanto, vale ressaltar que não devemos confundilos com o termo site de redes sociais. Sites de redes sociais são as plataformas, sistemas ou suportes informáticos que permitem que as pessoas, ao utilizá-los, criem as suas próprias redes sociais ou comunidades virtuais. Deste modo, o que vai tornar uma rede ser um Portal e rede social da forma que a definimos serão as interações e as intervenções realizadas neste projeto de pesquisa de inovação tecnológica que visa contribuir com a Evolução do Portal do Software Público Brasileiro: pesquisa e desenvolvimento para uma nova geração integrada de plataformas abertas e colaborativas.

O projeto Evolução do portal do software público brasileiro

O projeto Evolução do portal do software público brasileiro tem por meta desenvolver pesquisas para a Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação (SLTI), do Ministério do Planejamento, para a Nova Geração do Portal do Software Público Brasileiro (Portal SPB), que tenham como

principal característica a cooperação e o compartilhamento de conhecimento em comunidades na ampliação de parcerias e reforço da política de software livre no setor público.

O Portal SPB estabelece as condições de cooperação que regularão os compromissos entre os partícipes, visando o uso e desenvolvimento de soluções públicas de tecnologia da informação (TI) e do desenvolvimento de práticas de governança e gestão de tecnologia da informação, mediante a implementação conjunta de ações, programas, projetos e atividades de interesses comuns entre os partícipes.

A nova geração do portal do SPB será um ecossistema de colaboração e compartilhamento para o desenvolvimento de software baseado em plataforma web. Esta plataforma integrará ferramentas de software de suporte ao desenvolvimento aberto, colaborativo, compartilhado e seguro de software. Os participantes do ecossistema poderão ser desenvolvedores, usuários ou prestadores de serviços, permitindo estreito relacionamento entre ofertantes e demandantes, de maneira própria aos ambientes abertos de inovação.

O ecossistema de software contempla as seguintes macro funcionalidades:

Visão do portfólio de projetos (ou soluções) de software, para permitir que um membro navegue para encontrar projetos de seu interesse;

Visão do projeto (ou da solução), para fornecer as ferramentas de colaboração que permitam a um membro participar em um projeto específico;

Visão da gestão social dos projetos (ou das soluções), para proporcionar a gestão de projetos de colaboração organizados na forma de redes sociais, facilitando a ampla e contínua comunicação aberta entre os membros do ecossistema;

Visão da inteligência coletiva baseada na geração, reunião e compartilhamento de conhecimento resultantes dos processos de identificação e resolução de problemas realizados pelas comunidades suportadas pelo ecossistema;

Visão dos mecanismos de avaliação das vulnerabilidades e da qualidade das soluções disponibilizadas no ecossistema, para permitir que os membros do ecossistema tenham conhecimento segurança de sistemas de informação e promovam soluções mais seguras e confiáveis.

Nesse ecossistema proposto, as comunidades e núcleos de desenvolvimento trabalham em colaboração aberta, o que facilita identificar um problema ou encontrar um projeto, ler sobre ele, entendê-lo, contribuir como voluntário, apropriar do conhecimento e participar da solução.

Conclusão

Para a realização do projeto, a Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação (SLTI) optou pela cooperação com duas unidades acadêmicas da Fundação Universidade de Brasília – FUB, de modo a utilizar pesquisas aplicadas e transferência de tecnologias e de conhecimento em temas avançados relativos ao projeto: MidiaLab (do Instituto de Artes) e o LAPPIS (da Faculdade do Gama).

O MídiaLab Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional da Universidade de Brasília foi criado em 1986 e possui linhas de pesquisas realizadas em diversas áreas como sistemas de informação, computação móvel, tecnologias da Internet e outras. Os projetos do Laboratório já receberam prêmios nacionais e internacionais e contam com a participação de bolsistas de Iniciação Científica, estagiários e estudantes da graduação e do programa de pós-graduação em arte e computação, linha de pesquisa em arte e tecnologia, que trabalham em diferentes propostas, envolvendo a criação de animação, vídeos, arte computacional, dispositivos não convencionais de interação, ciberintervenções urbanas, Realidade aumentada urbana (RUA), entre outros. Os projetos envolvem questões socio-artísticas e políticas no contexto da arte, ciência e tecnologia realizados em estreita colaboração com outras áreas de pesquisa como a ciência da computação, mecatrônica e comunicação, para propor projetos inovadores, artísticos e tecnologicamente interessantes para se pensar a sociedade hoje, buscando deste modo concretizar as sinergias existentes entre o tecido criativo, o ensino superior e a investigação realizada na Universidade de Brasília, proporcionando um contexto de formação avançada e promovendo a criação de projetos economicamente sustentáveis.

O Laboratório Avançado de Produção, Pesquisa & Inovação em Software (LAPPIS), localizado na Faculdade UnB Gama (FGA), é um dos resultados da parceria do Centro de Apoio ao Desenvolvimento Tecnológico – CDT/UnB com a empresa Positivo Informática S.A, incentivada pela Lei nº 8.248, de 23 de Outubro de 1991, cujo objetivo é conceder incentivos fiscais para empresas produtoras de hardwares específicos investirem em Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação. O LAPPIS foi concebido para atuar em áreas tecnológicas desde sistemas de informação até os sistemas embarcados, em especial, objetivando as oportunidades de pesquisas teóricas e aplicadas. Com isso, oferece aos alunos de graduação em Engenharia de Software a oportunidade de aplicar os conceitos e as tecnologias em um ambiente produção de software real, sob orientação de professores especialista nas áreas dos projetos do laboratório.

O projeto iniciou em 2013 e deverá ser concluído em 2016. Para atingir as metas e a inovação desejada é necessário tratar a pesquisa do ponto de vista da teoria e prática de trabalho transdisciplinar, envolvendo competências de professores, pesquisadores e estudantes de arte, design, tecnologia computacional e engenharia de software.

Bibliografia

CARRO, L., WAGNER, F.R.: **Desafios para a computação pervasiva no futuro cenário tecnológico**. PPGC – UFRGS, 2012.

CASTELLS, M.; CARDOSO, G. (Orgs.). **A Sociedade em rede: do conhecimento à ação política; conferência**. Belém (Por) : Imprensa Nacional, 2005.

COHN, M. **Agile estimating and planning**. [S.l.: s.n.], 2005. Citado na página 52.

FITZGERALD, B., HARTNETT, G. and CONBOY, K. **Customising agile methods to software practices at Intel**, Shannon. 2006, European Journal of Information Systems, Vol 15, pg 200 - 213.

HALL, W. **Towards a classification framework for social.** Machines <http://www2013.wwwconference.org/companion/p905.pdf>. 2013

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. **Marketing 3.0: as forças que estão definindo o novo marketing centrado no ser humano.** 1 ed., Rio de Janeiro, Elsevier, 2010.

KON, FABIO; LAGO, NELSON; MEIRELLES, PAULO; SABINO, VANESSA. **Software livre e propriedade intelectual: aspectos jurídicos, licenças e modelos de negócio.** JAI/SBC, 2011.

MEIRELLES, PAULO. **Monitoramento de métricas de código-fonte em projetos de software livre.** Tese de doutorado em Ciência da Computação, Universidade de São Paulo, 2013.

MELO, C. et al. **Métodos ágeis no Brasil: estado da prática em times e organizações.** [S.l.: s.n.], 2012. Citado 2 vezes nas páginas 14 e 50.

RHEINGOLD, H. **A comunidade virtual.** Portugal: Editora Gradativa Publicações Ltda, 1996.

SCHWABER, K. **Scrum development process.** [S.l.: s.n.], 1996. Citado na página 46.

SCHWABER, K. and BEEDLE, M. (2002) **Agile software development with scrum**, Prentice Hall

SHIRKY, C. **Social software and the politics of groups**, publicado em 09.03.2003, no mailing list "Networks, Economics, and Culture", disponível em http://shirky.com/writings/group_politics.html, consultado em 15.04.2010.

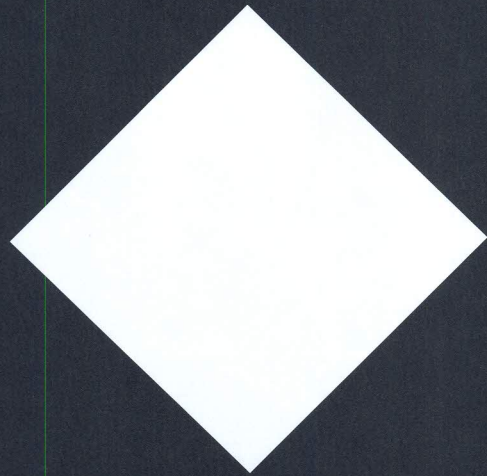
SUTHERLAND'S, J. **Scrum handbook.** [S.l.: s.n.], 2010. Citado na página 47.

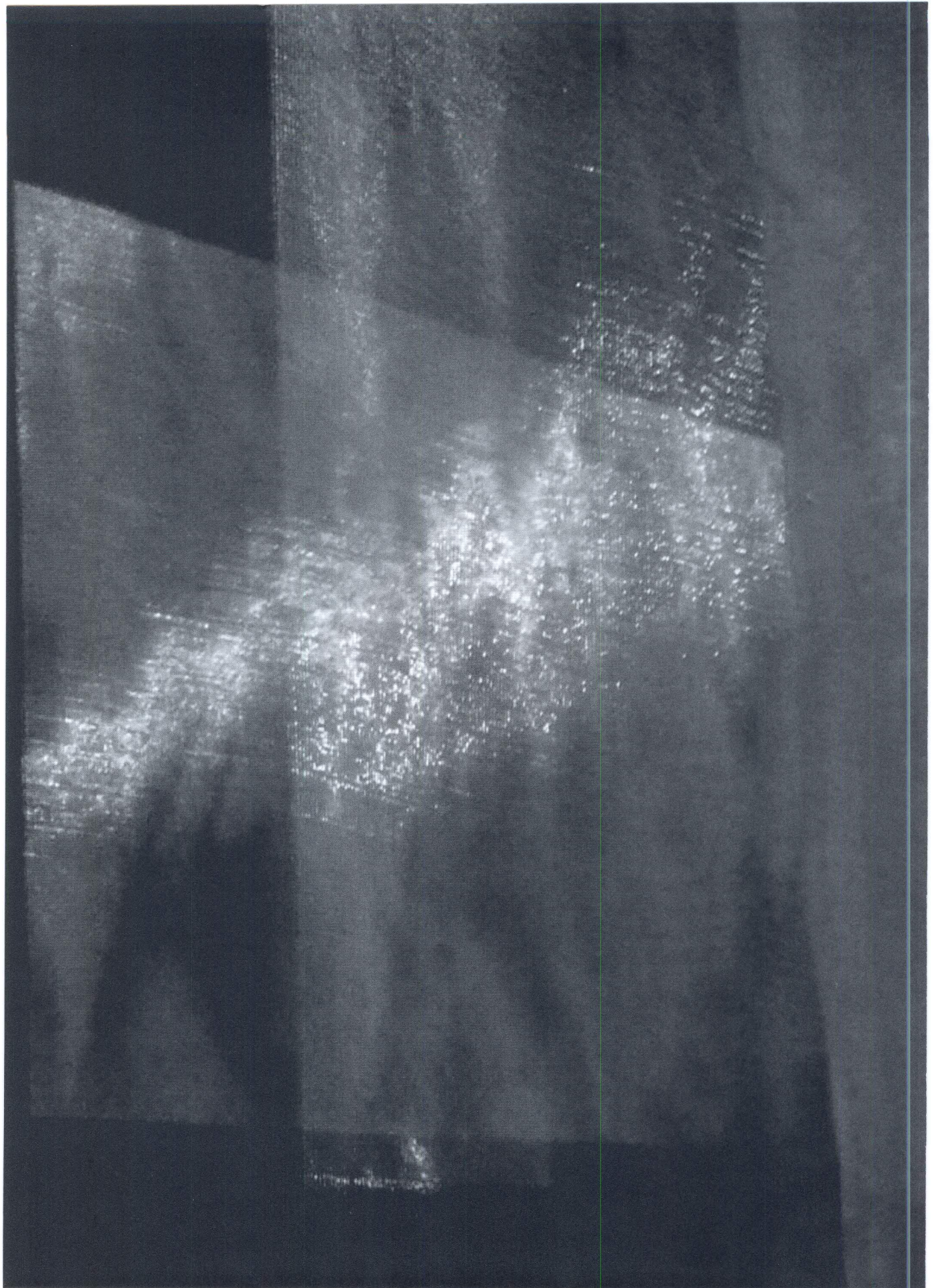
TRIBUNAL DE CONTAS DA UNIÃO. **Acórdão no 2314.** Brasília, Brasil, 2013.

VENTURELLI, S. **Arte: espaço_tempo_imagem.** Brasília, Editora UnB, 2004.

_____. **Rede: seres vivos-ambiente-objetos**, IN: NOBREGA, G. e FRAGOSO, M. Ressonâncias, Ed. PPG-Arte Visuais-EBA-UFRJ, 2013.

_____. e MACIEL, M. Games. **Conexão – comunicação e cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, 2004.





Memorias del futuro, prospectivas de la imaginación poética

Raúl Niño Bernal*

Resumen

No existe recordación para las transformaciones en el futuro y los procesos de evolución tecnológica y cultural son comprendidos como incertidumbres que se ubican en el lugar negativo de los cambios. En esta ponencia, se propone a la incertidumbre como emergencia de los cambios súbitos e inesperados en los que se puede simular o modelar un conjunto de poéticas del futuro.

Se acude a la ciencia de la prospectiva para pensar en las dimensiones estéticas de las poéticas como los adyacentes posibles, para imaginar cambios a través de experimentaciones digitales, simulaciones algorítmicas, interferencias y bifurcaciones que buscan más de una solución posible en las memorias del futuro.

Palabras Claves: Incertidumbre, Adyacentes Posibles, Emergencia, Prospectiva

Abstract

There is no recall for future transformations and processes of technological and cultural evolution are understood as uncertainties that are located on the negative instead of the changes. In this paper, we propose uncertainty as to the emergence of sudden and unexpected changes in which can simulate or model a set of poetic future.

It comes to the science of foresight to think about the aesthetic dimensions of the poetic as possible adjacent to imagine changes through digital experiments, algorithmic simulations, interference and bifurcations seeking more than one possible solution in the memories of the future.

strategies and artistic experiments are discussed, for example, the nexus between *theoria* and performance, and the Athenian *Dramaturgy* as an audiovisual event, mainly in *Aeschylus*.

Keywords: Uncertainty, Adjacent Possible, Emergency, Prospective

Prospectiva, visión y no linealidad

El punto de partida con el cual se compromete una teoría estética basada en la no-linealidad, parte de la exploración que se establece en la investigación *Visiones alternativas de ciudad: complejidad, sostenibilidad y cotidianidad*². Los sistemas son abiertos, se intercambia información, energía y se disipan procesos de innovación y creatividad a partir de la no-linealidad. Entre los aspectos sobresalientes de la no linealidad, están la emergencia y la incertidumbre y tanto para el futuro como los campos prospectivos sobre éste, la apuesta creativa se propone a partir de poéticas y múltiples soluciones desde el imaginario.

En esta ponencia, el concepto de prospectiva toma como ampliación a las poéticas desde un lugar intermedio de pensamiento, conceptos y teorías que permitan a la imaginación creadora aportar visiones de cambio³, sobre todo en la condición de percibir y proponer el mejoramiento de la habitabilidad. Es decir, la estética en su condición creadora es portadora de una cualidad: imaginar

* *Doctor In Political Science. Profesor investigador Departamento de Estética, Facultad de Arquitectura y Diseño. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.*

mediante poéticas y explorar frente a la incertidumbre los cambios sobre una vida de lo posible, hacer crítica sobre los asuntos que a través de la historia llevan principalmente a las sociedades humanas a umbrales difusos y oscuros. Circunstancias en este sentido se han propuesto desde la planificación económica y política que están aún en el presente y desde un enfoque determinista sobre los cuales se privilegia el individualismo. En cambio la prospectiva, ahora entendida como ciencia del futuro⁴, está ligada a condiciones matemáticas o estadísticas relacionadas con los problemas de frontera que se vivirán en los entornos urbanos y seguramente serán de una escala planetaria, es decir se compromete a la biosfera, su evolución y transformación. Entonces, la prospectiva poética trata de construir lo deseable a partir de la observación de los futuros posibles. Esto significa, que el campo epistemológico de las poéticas se basa en conocimientos no lineales y sobre la complejidad de múltiples acontecimientos en los que las ciencias proponen escenarios verosímiles y posibles. Se plantea entonces una evolución para la creatividad, la generación de nuevos paradigmas y modificaciones a las formas de memoria y cognición.

En tal sentido, cobra importancia la imaginación poética, para situarse desde la estética como una ciencia de relaciones, la cual puede ser también a través de metáforas en las que se vinculan las artes y la ciencias con el fin de colocar puntos de vista diversos en la ruta de la no linealidad. Es decir, que para explorar la incertidumbre y la no linealidad, la simple noción de competitividad y estrategias que se concentran en el término de planificación corresponden a una mirada determinista de la economía y la productividad. Ahora, desde la propectiva emergen redes de cooperación entre agentes y actores de una sociedad que intervienen, participan desde lo virtual y digital, circulan desmaterializadamente en la circulación del conocimiento⁵.

Se trata en todo caso, de asumir que estamos en una creciente complejidad de la vida en torno a la economía, a los procesos inestables de la sociedad y la incertidumbre política; así entonces, el mundo futuro, en los entornos de ciudad, tiene como esencia considerar que la evolución de nuestro planeta depende de la capacidad de imaginar, innovar y también contemplar a la creación artística como un proceso serio en el cual se aportan conocimientos y dimensiones desconocidas, por ello hablamos de poéticas abiertas y en el compás de las ciencias sin límites, o de futuros posibles como se refiere John D. Barrow:

No somos muy buenos para la predicción de futuros. (...) supongamos que nos despertamos al estilo de Rip van Winkle, miles o millones de años en el futuro. ¿Cuál será el estado del conocimiento humano? ¿Hasta dónde habrá avanzado la ciencia? ¿Estará completa en todo sentido, quizá porque habrán sido encontradas todas las verdades accesibles? ¿Se habrán acabado algunas líneas fundamentales de investigación? ¿Siempre habrán surgido sucesoras que tomarán su lugar? Realmente tendríamos que ser valientes para vaticinar el futuro. Trataremos de hacer algo más bastante fácil: esbozar algunos futuros posibles para el desarrollo del conocimiento humano sobre el universo. Pero antes de explorar algunos plausibles escenarios, debemos decir algunas palabras de advertencia sobre nociones simplistas del progreso y trazar un nuevo cuadro del progreso científico.

Pues bien, alrededor de las cuestiones anteriores, no se trata de entender el progreso frente a la acumulación del conocimiento o de hechos para hacer la historia del universo, sino de comprender que existe una tendencia progresiva que no es inexorable y la tendencia es hacia la cooperación. Desde esta perspectiva encajarían piezas para crear una visión distinta la vida, la ciencia y el futuro.

El concepto de visión se ha definido históricamente en relación con acontecimientos relacionados con la imposibilidad. Al respecto el autor D. Innerarity expone:

La aporía de una sociedad dinámica en el conocimiento del futuro es tan necesario como imposible. Por un lado, esta previsión resulta mucho más necesaria que en una civilización dinámica, en la quien solo se atiene a lo que pasa no comprende ni siquiera lo que pasa. La imaginación ocupa una buena parte del espacio que esta propio de la observación. De ahí que todos, individuos e instituciones, nos veamos obligados a reforzar nuestras capacidades de anticipación y prospectiva. Pero al mismo tiempo nunca pareció el futuro tan enigmático. Pág. 63.

Se puede advertir de lo anterior, que además de ser una sociedad dinámica, es desde el seno de las artes contemporáneas que artistas, en tanto científicos sociales de la creación advierten en sus obras a través de la crítica o la modelación, poéticas y metáforas para comprender aún más, los problemas en curso que son responsabilidad de la humanidad, frente al conjunto de todos los sistemas vivos, incluyendo a la vida artificial. El punto a resaltar, es, que las poéticas son complejas en sí, respecto al tratamiento de su modelación o simulación, pues, es, a través de herramientas de la imagen como concepto que se instauran conceptos que permiten la discusión en términos más transdisciplinarios. Solo para situar este asunto, al que me he referido anteriormente, es la posibilidad que existe detrás de las matemáticas para establecer todas las interrelaciones posibles, las cualidades y cantidades, simetrías, programas, secuencias, entre muchas otras.

El otro punto de ruptura, se establece en que ya no es posible abordar los temas del futuro, desde el método de observación⁶ solamente, y por el contrario emergen métodos relacionados con las heurísticas computacionales, lógicas no clásicas, entre otras, para explorar otras relaciones en las que la información que existe actualmente permite la modelación de conceptos y experiencias para entender el futuro.

D. Innerarity nos da la razón de porqué acudir a las poéticas:

Hoy no entendemos el futuro como una evolución necesaria, sino como una cadena compleja de acontecimientos de variada significación que podemos anticipar únicamente por medio de indagaciones acerca de lo verosímil y lo posible. Se trata de entender los dilemas que surgen de nuestra enorme capacidad de condicionar el futuro, una capacidad que no viene acompañada por la habilitación correspondiente a la hora de conocer lo que de todo ello puede resultar. A diferencia del esquema clásico que estaba en la base del espíritu del planificador, nuestro conocimiento alcanza menos que nuestra acción. Pág.67

Por una parte, acudir al pensamiento creativo y a las poéticas, significa una ampliación al conocimiento mismo.

Al establecer esta discusión, se advierte también que la estética como ciencia de relaciones se involucra con otras ciencias para realizar y desarrollar las poéticas en lenguajes artísticos, algorítmicos, digitales, performances, o inclusive con las herramientas computacionales que requieren de programación⁷ para dar cuenta de la vida y sus dinámicas. Es así que Ian Stewart, hace el siguiente análisis respecto a la creación computacional:

Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, diseñan piezas de museo; pero no las secas y polvorientas de rocas y huesos tras un cristal que son el momento básico de la mayoría de los museos del mundo. Sus piezas están vivas... bueno casi vivas. Son simulaciones mediante ordenador de formas extrañas y vitales, que se sitúan en algún lugar de la frontera difusa entre ciencia y arte. Son ilusiones; ilusiones en las que el visitante del museo pueda entrar y tomar parte. Una de las piezas de exposición consiste en una sala vacía con una cámara de TV y una enorme pantalla de proyección. Cuando usted entra en la sala, la cámara capta su imagen y la sitúa en la pantalla, que inicialmente estaba en blanco. Sin embargo cuando usted se mueve por la habitación aparecen extrañas formas vegetales que brotan de su imagen, mueva su imagen y brotan flores. Camine, y brotan árboles de sus pisadas. Solo está usted en una habitación vacía, pero en la pantalla está rodeado por densos matorrales de vivos colores. Durante unos pocos minutos, usted es un dios que juega en su propio jardín del Edén. Pág. 110

Este es un claro ejemplo tanto de una poética, como de una anticipación sobre la aparición de la vida artificial, permite la exploración de cómo las herramientas tecnológicas pueden intervenir en la modelación de una imagen, y también en la que un observador, pasa a su papel de interactor. Es decir, que para involucrarnos en el proceso creativo, se participa de manera colaborativa en escenarios impredecibles, inciertos. El proceso de estas redes tiende a la expansión indefinida pues la innovación electrónica y computacional determina una condición actual de la sociedad humana que permite establecer diferencias de escala en cuanto a las transformaciones culturales⁸, los procesos de memoria y cognición.

Si tenemos en cuenta la condición especial de las prospectivas, para imaginar el futuro en torno a los posibles cambios, entonces la complejidad de la vida implica percepciones macroscópicas y transformaciones moleculares o microscópicas. En este punto es importante rescatar el sentido que se le da a la innovación para el futuro, pues no se trata que se continúe acentuando el presente eficaz y efectivo, del mercado o el progreso civilizatorio, sino de reconocer que la evolución de la vida implica cambios cognitivos radicales en torno a la creatividad de lo posible y a los niveles de consciencia o autoconsciencia a los que se refiere Michio Kakú:

Pero si tuviera que aventurar una respuesta, formularía una teoría, según la cual la consciencia tiene al menos tres componentes: 1. Capacidad de sentir y reconocer el entorno; 2. Autoconsciencia; 3. Capacidad de planificar el futuro estableciendo objetivos y planes, es decir, simulando el futuro y desarrollando

una estrategia. (...) La forma de sensibilidad más elevada sería la capacidad de reconocer y comprender objetos del entorno. Los seres humanos pueden valorar de inmediato su entorno y actuar en consecuencia, por lo que puntúan más alto en esta escala. (...) Sin embargo, los seres humanos tienen un sentido muy desarrollado del futuro y hacen planes continuamente. En nuestras cabezas hacemos constantemente simulaciones de la realidad. De hecho podemos planificar más allá de nuestro propio tiempo de vida. (...) una parte importante del liderazgo consiste en prever situaciones futuras, sopesar las posibles salidas y establecer los consiguientes objetivos concretos. Págs. 144-146.

Incertidumbre y emergencia

La incertidumbre, es el proceso mismo en el que lo repentino aparece. La imaginación es el primer factor de la memoria para recordar el futuro y en este sentido se podría explorar la idea de emergencia inducida⁹, también como innovación.

Las poéticas, en especial las que involucran a las artes digitales configuran un espacio de creación y complejidad sobre las diversas formas de comunicabilidad del arte y su relación con la ciencia.

Sobre este particular J. Wagensberg hace explícito lo siguiente:

Aquí tenemos el primer fruto de la comparación. El conocimiento científico no solo no pretende comunicar más de lo representado, sino que incluso recomienda el abstenerse de tal tentación. El científico conoce las limitaciones de sus códigos y lenguajes, y sacrifica la finitud que no abarca. El artista (o el enamorado) pretende todo lo contrario: que su pobre imagen finita tenga la capacidad de arrastrar la finitud de la complejidad primera. Declara no conocer los límites de su lenguaje, pero confía que de una punta visible que llama al interés del prójimo se pueda deducir una inmensidad oculta. Y, en el fondo de su alma, incluso cree que ello es posible en toda su plenitud. Y conocer en este sentido, captar o crear captar una complejidad no mensurable a través de una imagen simple, produce una emoción, un goce especialísimo que se nos antoja instantáneo e íntimo; o, mejor que íntimo, en privada complicidad con la mente productora de tal imagen. Dos personas que se comunican su mutua pasión amorosa no pueden dejar de maravillarse ante la grandeza de lo que se transmiten sin apenas hacer nada, y su complicidad en tal grandeza les convierte a ambos en el centro de la complejidad del mundo. Solo un grado alto de sofisticación puede impedir que a dos enamorados se les escape un diálogo parecido a éste:

- No existen palabras para decirte...
- No las necesitas.
- Nadie puede entender lo nuestro...
- Soy la persona más feliz del mundo.

Algo muy similar se establece entre el creador de una obra de arte y un contemplador que cree resolverla. Págs. 112-113.

Se comprende entonces, que la estrategia tanto del arte como de la ciencia es comunicar, por tanto las poéticas, recurren a ese lugar intermedio para crear lenguajes y significados, que revierten

en la imaginación creadora, insisto de los interactores¹⁰, quienes producen en la estética de la creación los lenguajes y códigos que circulan en las actuales redes de información. Se trata de entender los signos del tiempo y optar por los cambios radicales en los que el futuro se debe imaginar sin ambagues.

Entonces, la prospectiva se justifica en lo desconocido, en lo que no se sabe, porque aún el futuro no lo tenemos como experiencia. La imaginación de las poéticas, cine, artes, o procedimientos de las ciencias, intentan desvelar las cuestiones más profundas o vinculadas a las fronteras de lo posible, a los adyacentes posibles en los que la vida tiene la capacidad de reorganizarse en torno a la adaptación.

Adyacentes posibles

Imaginar el futuro es el principal adyacente posible de la prospectiva. Las poéticas actúan como agentes autónomos para derivar en los principios que la economía no ha logrado proponer para el progreso mismo de la sociedad y no infravalorar su condición de ciencia en relación con el desarrollo esperado a la fecha. Así, es, que prospectiva e innovación pueden colocar una dimensión edificadora para el futuro de lo posible.

La estética como ciencia de relaciones, entonces hace explícito que las poéticas, son el lugar de la memoria creativa para recordar el futuro, su abstracción, simulación o modelación, permiten imaginar que los procedimientos de la ciencia serán claves para los adyacentes posibles en el evolución de la biosféra. A este respecto hallamos la interesante explicación de Stuart Kauffman, en la que destaca que la cuestión es en la escala de la biosfera y podemos hallar diversos adyacentes posibles en ella:

Ni la biosfera ni la econosfera se dedican simplemente a la gestión de unos recursos limitados; ambas son expresiones de la inmensa creatividad del universo y, en particular, de la creatividad de los agentes autónomos conforme penetramos molecular, morfológica y tecnológicamente, de infinitas e imprescindibles maneras, en lo adyacente posible. Las actividades económicas y quienes se ganan la vida con ellas coevolucionan en la econosfera, constituyendo una red de complejidad siempre creciente y en permanente expansión. Una de las mayores paradojas en relación con las teorías económicas actuales es que no se ocupan de la persistente explosión en la diversidad de los bienes, servicios y formas de ganarse la vida. Resulta extraño que ninguna analice esos hechos tan evidentes que tienen lugar en la biosfera y en la econosfera, unos hechos que forman parte de la naturaleza del mundo y que se hallan ostensiblemente ante nuestra nariz colectiva. Ni siquiera la más moderna y exhaustiva de ellas, la elegante teoría del "equilibrio general competitivo" de Arrow y Debreu, analiza la que tal vez sea la característica más importante de la economía. Pág.286.

El camino hacia el futuro, inscribe ideas relacionadas con los cambios que requieren en general los sistemas tanto para la respeto de las especies en conjunto de sus ecosistemas, como también el de la especie humana, que tiene como prospectiva general a la biosfera y la tendencias sociales

para su habitabilidad. Al respecto, en las ciudades se debe proponer el cambio a partir de las tendencias sociales y los procesos de innovación respecto a la biosfera. La tendencia social de habitar en condiciones urbanas representa para el futuro de las organizaciones humanas, hallar y crear poéticas para el futuro de lo posible cuya tendencia aún es lo desconocido, lo no revelado. La innovación no puede quedar en el presente, pues se opacará la novedad de la imaginación creadora.

Como bien se ha señalado anteriormente, la emergencia de las sociedades y su condición de inestabilidad, social, cultural, económica y política se inscriben en la no linealidad para el futuro de lo posible. Es decir, que mediante o a través de poéticas creativas es posible encontrar más de una solución a los problemas de frontera relacionadas con la biosfera, y los retos en los que implica el esfuerzo de ganarse la vida, tal como lo expone Kauffman, en un incesantes proceso de búsqueda que se hallan en el contexto de la biosfera. Al respecto el asunto de la no linealidad se refiere a la capacidad innovadora e imaginativa de las poéticas mediante el uso de la computación, de los sistemas virtuales y digitales con programas de software para simular y modelar la prospectiva de lo desconocido, espacios imaginarios, o como se denominan "espacios de Fase"¹¹, gracias a la capacidad de utilizar fórmulas integrales.

Los adyacentes posibles, se relacionan con las ciencias de la complejidad en el sentido de las posibilidades que tiene el futuro. En términos de la prospectiva, se trata del recurso de la imaginación o de los imaginarios de los que se ocupan las poéticas a través de simulaciones o modelaciones, de la interpretación de los signos del tiempo actual, pero también de los problemas reales que atentan o amenazan con la existencia de las formas de vida natural y artificial. Son las condiciones de un proceso en paralelo a través del juego de las posibilidades que tienen lugar en la imaginación, de lo adyacente posible.

Conclusiones

La visión de futuro se inscribe en la complejidad y en los sistemas de no-linealidad, para que desde los imaginarios, las poéticas se puedan lograr cambios para los entornos urbanos, pues la prospectiva poética de éstas, se define en torno a los temas de frontera del conocimiento, a los problemas en emergencia en el contexto de un sistema abierto de intercambio entre la creación y la información de los sistemas sociales y la habitabilidad que se extiende por cartografías sociales. Se trata de imaginar lo posible mediante procesos paralelos que comprometen a la prospectiva en la apuesta por la innovación, la cual está descrita acá, como prospectiva de lo novedoso en tiempos indeterminados.

La estética en su papel de ciencia de relaciones, o ciencia abierta, tiene como implicación principal estar en el rol de las poéticas, en el campo de las verosimilitudes de la ciencia para anticipar los futuros posibles de la biosfera mediante imaginarios creativos. Las escalas de creación se refieren a prospectivas poéticas y a la capacidad de abstracción, simulación o modelación a través de algoritmos, estadísticas o información matemática o de otra naturaleza que se puedan disipar en el tiempo en el cual han evolucionado los sistemas de la vida en conjunto.

Imaginar el futuro mediante poéticas, simular a través de heurísticas computacionales los advenimientos relacionados con la incertidumbre, constituyen un tema de memoria sobre el futuro en el cual la imagen que se construya es parte de la creación en curso.

La ciudad como entorno urbano es un lugar de comportamientos sociales en los que emerge la habitabilidad, los cuales actúan como atractores para los distintos sistemas sociales, cuyas características que van más allá del umbral de inestabilidad y no es posible predecir a través del cálculo probabilístico por ejemplo, lo que va a suceder en el tiempo.

De lo anterior, se propone como emergencia a las poéticas del futuro, a los imaginarios para incidir en nuevo comportamiento que opere como atractor y a la vez como sistema en el cual se amplíen los sistemas culturales, políticos y económicos, pues se trata de un nuevo orden molecular que exhibe intercambios de energía e información en distintas escalas con la biosfera y especies. En la complejidad de sus sistemas en conjunto, la vida de la biosfera dependerá del intercambio e ingreso de energía, la disipación de ésta, y el intercambio de información y conocimiento que la cultura humana tenga a bien promover por las vías de cooperación entre sistemas abiertos.

En este tenor de ideas, la memoria del futuro, dependerá de las prospectivas poéticas a partir de imaginarios en procesos paralelos con la transformación de la cultura y la sociedad. Se trata, en todo caso de que las prospectivas poéticas constituyan el principal adyacente posible a partir de lo novedoso de la creación.

Notas

¹ En esta investigación conjuntamente desarrollada entre 2012 y 2013 por PhD. Iliana Hernández García, PhD. Raúl Niño Bernal, PhD. Jaime Hernández, la cual se halla en proceso de publicación con el título: Estética: sistemas complejos adaptativos y ciudad, corresponde al Grupo de Investigación Estética, Nuevas Tecnologías y Habitabilidad del departamento de Estética de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana. Se propuso una visión de ciudad relacionada con los sistemas complejos adaptativos y la estética, para indagar que lo cotidiano y lo sorprendente constituyen formas de habitar las ciudades y de ella se desprenden situaciones emergentes.

² Al respecto, Jacques Attali, al prologar el tema del futuro nos recuerda: "Es hoy cuando se decide el mundo que tendremos en 2050 y cuando se sientan las bases del 2100. En nuestras manos está que nuestros hijos y nietos puedan vivir en un mundo habitable o tengan que soportar un infierno, odiándonos por ello. Para legarles un planeta en el que se pueda vivir, debemos esforzarnos en pensar el futuro, en comprender de dónde viene y cómo actuar sobre él. Y hacerlo es posible: la Historia se rige por leyes que nos permiten predecirla y orientarla. La situación es sencilla: las fuerzas del mercado se han apoderado del planeta. Esta marcha triunfal del dinero, expresión última del individualismo, explica la mayor parte de las sacudidas más recientes de la Historia: se ha querido acelerarla, rechazarla, controlarla. Pág. 13.

³ Según el autor Francisco Mojica (2005): "La prospectiva nos enseña que no es necesario sufrir o padecer el futuro, sino que podemos construirlo. También nos muestra que si lo analizamos adquirimos ventajas competitivas, sencillamente porque nos estamos adelantando a tomar decisiones que otros todavía no han pensado. De esta manera es posible ganar la delantera e impedir que el futuro nos sorprenda". Pág.20.

⁴ Muchos ejemplos de experiencias artísticas y de gestión cultural, se hallan expuestas en la reciente publica-

ción: Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales. Coordinadores: Néstor García Canclini, Francisco Cruces, Maritza Urteaga Castro Pozo. Argentina: Ariel 2012. Se trata de apuestas vivas y vigentes en las que esfuerzos creativos, intentan a través de medios digitales explorar los sentidos culturales de la sociedades, principalmente jóvenes.

⁵ Si nos referimos a la importancia de los métodos, entonces vale la pena recordar las aporías de F. Nietzsche, a propósito del capítulo Los fundamentos de una nueva valoración: "Los conocimientos más valiosos son los que han sido conseguidos más tarde; pero los conocimientos más valiosos son los métodos." Pág. 263.

⁶ Se pueden citar algunos ejemplos de autores y creadores que acogen las poéticas a partir de programación computacional: La Panspermia de Karl Sims, las obras simuladas con programación computacional de processing de la artista Tania Fraga, Video Allosphere:

http://www.mat.ucsb.edu/res_proj/v.php (en Línea) consultado el 2012-03-08.

⁷ Sobre esta situación es importante citar a S. Kauffman: La biosfera a estado expandiéndose hacia lo adyacente posible alrededor de 4.800 millones de años. Presumiblemente cuando, cuando se inició la vida existía una pequeña variedad de entre decenas y cientos de moléculas orgánicas –metano, hidrógeno, cianuro; la lista ya conocida-. Si asumimos que hoy hay unos 100 millones de especies biológicas, que cada una puede alojar unos cien mil genes a otras, y que estos son al menos ligeramente distintos de unas especies a otras, sin contar la diversidad molecular en el seno de una misma especie, solo el número total de genes distintos sería de 10 billones. Si incluimos además el ARN, las proteínas, los polisacáridos, los lípidos y otras clases de moléculas orgánicas, parece probable que la diversidad de moléculas pueda alcanzar los centenares de billones o aún más. Algo ha ocurrido, obviamente, en los últimos 4.800 millones de años. La biosfera se ha expandido, explorando persistentemente ese adyacente posible, y la diversidad de las especies moleculares orgánicas se ha incrementado durante todo ese proceso." Pág. 199. Esta explicación se cita porque el paso importante para imaginar los cambios a futuro necesariamente pasan por el reconocimiento de la evolución molecular de las especies y las formas en que la especie humana puede ganarse la vida. Esta idea se tomará en cuenta para la ampliación de los adyacentes posibles.

⁸ Expuesta por Julio Mario Rodríguez Devis. La innovación y la complejidad. Pág. 148. En: Maldonado, Carlos. (2007) (Editor). Complejidad: Ciencia, pensamiento y aplicación. Colombia: Editorial Universidad Externado de Colombia.

¹⁰ El concepto interactor se usa para designar a que en esta época que nos acontece, el uso de dispositivos especialmente de imagen, nos sitúa en un lugar diferente del simple observador.

¹¹ Esta denominación se hace en honor al matemático David Hilbert, quien a través de formulas integrales propone las transformaciones lineales o transformaciones de Fourier.

Bibliografía

ATTALLI, Jacques. (2007). **Breve historia del futuro**. España: Paidós.

BARROW, John. (1999). Imposibilidad. **Los límites de la ciencia y la ciencia de los límites**. España: Gedisa.

INNIERATITY, Daniel. (2009). **El futuro y sus enemigos**. Una defensa de la esperanza política. Barcelona: Paidós.

KAUFFMAN, Stuart. (2003). **Investigaciones: complejidad, autoorganización y nuevas leyes para una biología general**. Barcelona: TusQuets. 1era ed., en inglés, 2000.

KAKÚ, Michio. (2011). La física del futuro. **Cómo la ciencia determinará el destino de la humanidad y nuestra vida cotidiana en el siglo XXII**. Colombia: Debate.

KOSKO, Bart. (2000). **El futuro borroso o el cielo en un chip**. Barcelona: Crítica.

LEOPOLDSEDER-SCHÖP-STOCKER. (2012). **CyberArts 2012**. International Compendium –Prix Ars Electronica 2012. Austria: HATJE CANTS.

MALDONADO, Carlos. (2007) (Editor). **Complejidad: Ciencia, pensamiento y aplicación**. Colombia: Editorial Universidad Externado de Colombia.

MIINSKY, Marvin. (2010). **La máquina de las emociones**. Sentido común, inteligencia artificial y el futuro de la mente humana. Colombia, Debate.

NIETZSCHE, Federico. (1980). **La voluntad de poderío**. España: EDAF.

RODRÍGUEZ, Julio Mario. **La innovación y la complejidad**. En: MALDONADO, Carlos. (2007) (Editor). Complejidad: Ciencia, pensamiento y aplicación. Colombia: Editorial Universidad Externado de Colombia.

STEWART, Ian. (1998). El Segundo secreto de la vida. **Las nuevas matemáticas del mundo viviente**. Barcelona, Drakontos, Crítica.

WAGENSBERG, Jorge. (1998). **Ideas sobre la complejidad del mundo**. España: Editorial MetaTemas.

Web Grafía

<http://www.equipo.ch>

<http://www.economia48.com/spa/d/arrow-debreu-modelo-de-equilibrio-general/arrow-debreu-modelo-de-equilibrio-general.htm>. (en línea) Gran enciclopedia de la economía.

<http://www.tweetescapes.de>

<http://www.onformative.com>

<http://www.daniel-franke.com>

<http://www.the-mandelbrots.de>

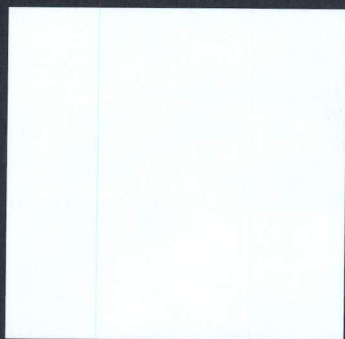
<http://www.thismusicisfalse.com>

<http://www.thomasankersmit.net/>

<http://www.pan-act.com>

<http://www.ankeeckardt.org>

www.flooved.com





Politique & poétique dans l'art-contemporain 12 renversements - Hommage à Walter Zanini

François Soulages*

Resumo

O presente texto tem por meta homenagar o grande teórico da arte e tecnologia Walter Zanini.

Palavras-chave: Arte e tecnologia, Arte Contemporânea, Museu

Abstract

The goal of this paper is a honoring the great theorist of art and technology Walter Zanini.

Keywords: Art and Technology, contemporary art, Museum

L'homme est naturellement un animal politique,
destiné à vivre en société.¹

Aristote, Politique, trad. Thurot, Paris, PUF, 1950, p. 6.

Le 29 janvier dernier, Walter Zanini est mort : il avait 87 ans ; c'était un grand Monsieur, et pour l'art et pour la politique, et pour la poétique et pour l'humanisme. Saluons ici sa mémoire – être homme, c'est honorer ses morts ; or Zanini était un peu à nous, non pas parce que nous l'aurions connu ou fréquenté, mais parce que sa vie, ses actions et sa pensée publiques peuvent nous instruire encore aujourd'hui. Remercions Suzete Venturelli de nous en donner l'occasion.

Il y a trois types de régime en politique qui posent différemment le problème de l'homme et des hommes, ces animaux politiques, si l'on suit le vieil Aristote : la démocratie, la dictature et le totalitarisme. Dans le premier cas, un homme est, tant bien que mal, avec les autres hommes ; il n'est pas tant un citoyen qu'un concitoyen. Dans le second, cet homme est seul, face au pouvoir dictatorial, au plus froid des monstres froids, comme l'écrivait Nietzsche pour décrire l'Etat. Dans le troisième, cet homme est noyé dans la masse - « Le régime totalitaire transforme toujours les classes en masses, substitue au système des partis, non pas des dictatures à parti unique, mais un mouvement de masse, déplace le centre du pouvoir de l'armée à la police, et met en œuvre une politique étrangère visant ouvertement à la domination du monde. »²

Or quand il fut un homme dans la force de l'âge – entre 40 et 60 ans -, Zanini fut confronté, comme tous les Brésiliens, à la dictature qui s'abattit sur son pays : catastrophe ! Que faire ? Emigrer ? Continuer comme si de rien n'était ? Ou bien approfondir son domaine d'activité et de compétence – l'art et le musée – et résister en inventant, en faisant des micro-révolutions dans son domaine. Car l'enjeu était le rapport d'un homme aux autres hommes, le rapport politique

* Directeur de RETINA.International & Labo AIAC, Arts des Images & Art-contemporain, université Paris 8, France.

– démocratique, dictatorial ou totalitaire ; bref, est-il possible d'avoir un rapport démocratique au sein d'une dictature, et, si oui, comment ? Mieux, est-ce que le démocratique, s'il se mettait à exister dans un micro-domaine, pouvait participer à son micro-niveau à la ruine de la dictature, à son renversement ?

Zanini nous a montré une voie ; explorons-la pour agir à nos micro-niveaux dans nos domaines et nos pays qui sont habités certes, pour certains, par la démocratie – toujours à réinstaurer et recréer –, mais, pour la majorité, par la dictature ou le totalitarisme. Cette voie se divise en trois chemins – réseau, expérimentation, poétique – eux-mêmes composés, chacun, de quatre étapes. Donc douze renversements, cohérents entre eux, à revisiter pour s'enrichir.

Réseau

Solitude/réseau

L'artiste a toujours été seul et avec d'autres. Mais, en dictature, le avec-l'autre est infiniment plus complexe : l'œuvre de Milan Kundera en est un exemple, au point que l'écrivain quitta son pays colonisé par le totalitarisme soviétique. Apparemment, le peintre, le photographe, le sculpteur peut être seul ; mais à quel prix ? Mais surtout, si la solitude est imposée par le pouvoir dictatorial, elle devient isolement : on passe de la solitude de Zarathoustra à l'isolement de Soljenitsyne, de la cellule du moine ou de l'atelier à celle de la prison et du couloir de la mort.

C'est alors que le réseau est une réponse : premier renversement, à savoir le passage de l'art en solitude à l'art en réseau.

Art postal, mail art, correspondance, on peut inventer les formes que l'on veut. L'artiste fait flèche de tout bois ; il transforme toute réalité mondaine en réalité artistique et, par là même, interroge de façon critique cette réalité mondaine. Les artistes ont transformé les outils de communication en vecteur de l'art : et c'est l'esthétique de la communication de Fred Forest et de Mario Costa ; et c'est l'importance donnée par Zanini aux œuvres en réseau. Pied de nez à la dictature, certes ; mais peut-être plus : le rôle des réseaux dans les dictatures chinoise ou arabes contemporaines est instructif.

Outre que, eu égard à la révolution télématique et informatique, à internet et à ses enfants, le réseau devint peu à peu la réalité mondaine et technologique qui donnait une autre base à la réalité sociétale globalisée. Les travaux des artistes brésiliens - Suzete Venturelli, Gilberto Prado et mille autres – participent à ce renversement actuel.

Art/nouveaux médias

L'art va donc utiliser les nouveaux médias. Non pas en conquérant les télévisions ou les radios qui ne sont pas si nouveaux que cela, mais en créant avec ce qu'il y a de plus nouveau. Cela choqua certains, beaucoup ; et, un quart de siècle après, c'était pareil, peut-être que les ignorants ignoraient aussi le travail de Zanini.

En effet, en 1997, lors de la Documenta X de Kassel, un petit héritier – symptôme instructif d'une médiocrité arrogante -, peintre français sans intérêt et inconnu, par ailleurs universitaire – nous reverrons cette question avec le 8ème renversement -, y emmenait ses étudiants pour montrer « comment l'art contemporain était nul » ! Abrutissement d'un abruti... Face à l'art-contemporain, l'homo aestheticus peut avoir deux attitudes naïves et dangereuses : l'enthousiasme a priori ou le rejet a priori. Ce sont deux a priori, donc deux postures sujettes à caution et qui méritent d'être interrogées et remises en cause : jadis, la première prônait l'Avant-garde, aujourd'hui, elle se veut post-post-moderne, férue de nouvelles technologies, ouverte à tout ce qui nous vient du troisième millénaire ; jadis, la seconde donnait des coups de cravache sur les tableaux, quand elle ne les brûlait pas en les qualifiant de « dégénérés », aujourd'hui elle ignore ce qui se crée, en hurlant que ce n'est que nullité. Ces deux prises de parti ont l'avantage de dispenser de se confronter à du nouveau - ce qui est toujours difficile - et de réfléchir - ce qui est toujours complexe ; bref, elle favorise chez nous la paresse - il n'y a rien à faire de différent, il n'y a qu'à réagir mécaniquement -, la répétition - Freud nous a prévenus : « La répétition, c'est la mort » - et la bêtise - intellectuelle et sensible, le pire de tous les maux. Dans un cas, nous sommes l'adolescent qui croit avoir découvert l'Amérique, dans l'autre, nous sommes le vieillard qui est revenu de tout et à qui on ne la refait pas. Pourquoi est-il si dur d'être l'enfant dont parle le Zarathoustra, « renouveau et jeu, premier mouvement, sainte affirmation » ? Ces deux attitudes sont les effets de deux types de caractères ; elles sont donc difficiles à changer.

Or la Documenta X avait pour titre Politique. C'est pourquoi le catalogue était habité par des textes anciens ou nouveaux de philosophes et d'écrivains et que, tous les soirs, pendant cent jours, un penseur vint faire une conférence dans laquelle il réfléchit à un aspect de la problématique générale. C'est pourquoi des artistes du passé furent exposés parce qu'ils nourrissent et ressource notre présent, comme, par exemple, Walker Evans, Marcel Broodthaers, Lygia Clark, Öyvind Fahlström, ou Archigram. La Documenta X donnait donc à l'homo aestheticus à voir, à entendre et à penser. Plus de 20 ans après Zanini et sa *Prospectiva*, 1974, et ses *Poeticas Visuais*, 1977. Pour ce faire, elle présentait de façon différente des choses différentes – comme Zanini. D'une part, elle était tantôt poïétique, tantôt poétique : poïétique, c'est-à-dire s'interrogeant sur les conditions de création d'une œuvre et sur les médiations qui la font être, par exemple quand elle présentait *L'atlas* (1962-1996) de Gerhard Richter, soit près de 5000 photos dans lesquelles ce dernier puise pour faire son œuvre picturale ; poétique, avec le travail de Hans-Jürgen Syberberg montré dans toute une salle. D'autre part, elle montrait tantôt des œuvres d'une discrétion et intimité absolues, comme les photos de Cornillon faites pendant deux ans par Marc Pataut, tantôt des œuvres qui envahissent tout l'espace et accrochent avec violence le regard du visiteur, comme le travail de Rem Koolhaas.

Dans tous les cas, nous expérimentions et réalisons que les arts du visible sont confrontés aux images déjà là du monde et que leur effort consiste à s'extraire de ce monde d'images pour le métamorphoser, le critiquer ou bien le mettre entre parenthèses au sens phénoménologique du terme, et ainsi produire des images d'images en explorant et exploitant les médiations qui rendent possibles ces images premières. La Documenta nous le montrait par la diversité des œuvres : une grande place fut faite à cet art si souvent oublié qu'est le dessin - par exemple, l'admirable travail de Maria Lassing -, une autre à un site Web avec une dizaine d'artistes, une autre au cinéma expérimental et la vidéo - par exemple, le magnifique film de Stan Douglas -, une autre à la

photographie, etc... Toujours cette référence implicite à Zanini. Ainsi étions-nous invités à la fois à aimer, goûter, découvrir et connaître des œuvres et à réfléchir, méditer, questionner et travailler sur l'art et sur l'art-contemporain en particulier. Espérons que cela n'engendra chez celui qui s'y confrontait ni dévotion, ni répulsion, mais prise de position et de réflexion ouverte sur les œuvres qui se créent aujourd'hui.

Le petit peintre – il y a des grands peintres contemporains – voulait que l'on n'utilise aucune nouvelle technique, et donc en aucun cas les nouveaux médias ; il gérait son héritage et ses productions privées. Il n'aurait rien compris au renversement de Zanini au moment de la dictature ; il aurait été dans l'autre camp.

Message/médium

Il y a un demi-siècle, Mac Luhan nous apprenait que le médium est plus important que le message ; et, il y a un quart de siècle, Debray inventait la médiologie. Zanini et les artistes qu'il accompagnait expérimentaient cette thèse qui privilégie Héraclite face à Parménide, le flux face à la fixité, le devenir face à l'être.

Et c'est en travaillant le médium qu'un nouveau message artistique et politique pouvait advenir, tout comme, à la même époque au Chili, fut « bombardé » sur Santiago par des avions des textes écrits par le groupe CADA critiquant artistiquement et autrement la dictature. Il faut utiliser d'autres outils que ceux de l'ennemi, changer de problématique, que l'on soit artiste ou politique, a fortiori les deux. Car l'ancien médium produit toujours le même horizon de pensées, d'habitudes, de réflexes, d'automatismes animaux ; or l'homme n'est pas simplement un animal, mais un animal politique : changer la politique, c'est changer le médium et la représentation qui la rendent possible ; de même pour un créateur qui crée non seulement une nouvelle œuvre, mais un nouveau médium artistique.

En travaillant les nouveaux médias, on travaille de nouveaux échanges, de nouvelles libertés – artistiques d'abord, politiques ensuite, économiques enfin : on ne dépend plus alors de la même manière des contraintes du marché globalisé de l'art.

Technique/technologie

Ces trois renversements sont dépendants d'un quatrième, celui du passage de la technique à la technologie.

Toute œuvre d'art utilise une technique. Alors pourquoi parler de technologie ? L'usage de ce mot est à la fois un effet de mode, signifiant que cette technique est complexe, moderne et branchée, et un symptôme, manifestant que la technique n'est pas seulement utilisée, mais mise en avant, interrogée, travaillée et parfois critiquée ; on entend alors le logos qui nourrit technologie.

L'artiste passe ainsi d'un rapport à la technique à un investissement dans la technologie, se sentant en avance sur son temps, non tant par ce qu'il fait que par les outils qu'il utilise et qui font que

ce qu'il fait est, d'emblée, en avance et souvent incompris. La technologie est alors au service de l'avant-garde artistique et politique : la dictature ne voit pas en quoi cela est de l'art, mais elle voit bien, en revanche, que c'est politique. On change de paradigme grâce à ces quatre renversements.

Expérimentation

Ces quatre renversements générés à la fois par un régime dictatorial et par un désir artistique vont en engendrer quatre autres liés à l'expérimentation.

Créer/expérimenter

Puisque l'on est maintenant dans un nouveau paradigme caractérisé par la pluralité et le réseau, les conditions de possibilité et le médium, l'hyper-modernité et les nouveaux médias, la réflexivité et la technologie, ce qui importe, à la manière de Mac Luhan, de Duchamp et de l'art-contemporain, c'est plus le processus que l'objet : car Héraclite est le modèle au détriment de Parménide, Hegel au détriment de Descartes, la physique au détriment de la mathématique.

En conséquence, 5ème renversement, c'est le processus de création qui l'emporte sur l'objet créé ; mieux, l'expérimenter sur le créer, le démiurge grec sur le dieu créateur judéo-christiano-musulman. Bref, on est dans le temps, temps vécu et temps expérimenté, moment par moment et non dans l'éternité ; on est dans la relation et le relatif et non dans l'absolu, le séparé, l'isolé et le seul.

Position à la fois esthétique, artistique et politique : contre la dictature isolante et séparatrice.

Musée-conservatoire/musée-laboratoire

Il n'est alors plus possible de penser le musée comme un lieu uniquement de conservation du passé, de choses faites, de poussière – L'Écclésiaste l'avait déjà annoncé : le musée devient un lieu d'expérimentation. On passe du musée-conservatoire au musée-laboratoire, c'est-à-dire un lieu où on expérimente et où on travaille – laborare -, pas tant un lieu de spectacle – critique de Debord et de 68, il y a un demi-siècle -, qu'un lieu où l'on met en place des hypothèses, des expériences et des théories.

Le statut du conservateur du musée est bouleversé et métamorphosé, celui de l'artiste, mieux, des artistes aussi ; mais les spectateurs aussi, au point de devenir des spect-acteurs. La contemplation est remplacée par l'interactivité.

Bref, paradoxalement, le présent et le futur sont plus importants que le passé dans ce nouveau musée. Autre manière de faire table rase du passé et des référents et signifiants politiques de la dictature. Un autre langage et une autre scène se mettent en place.

Musée/biennale

Renversement dans le musée au point de déboucher sur un renversement du musée.

Est-il d'ailleurs légitime de concevoir un musée d'art moderne et contemporain ? Oui, si ces deux types d'art étaient des variations, en dernière analyse historiques, de l'art ; non, si ce sont des réalités processuelles, pratiques, créationnelles fondamentalement différentes.

Ainsi, ce qu'on appelle « art-contemporain³ » ne se confond donc pas avec l'art actuel ; stricto sensu, l'art-contemporain n'est pas contemporain. L'approche historique seule ne peut donc rendre compte de l'art-contemporain ; c'est pourquoi nous introduisons un trait d'union dans l'expression « art-contemporain », voulant désigner par là une manière particulière de concevoir et de pratiquer l'art ; notre approche doit donc être d'abord esthétique et généalogique, tout en s'appuyant, entre autres, sur l'historique et le chronologique. Nous comprenons alors qu'il faille chercher tout d'abord non tant la date d'apparition et d'existence de l'art-contemporain, mais ses racines – et Zanini en produisit une -, car l'art-contemporain désigne d'abord non pas l'art de notre époque contemporaine, mais une certaine manière de faire de l'art : mouvement plutôt que moment, mais mouvement complexe et multiple qui traverse de façon plurielle le siècle précédent et se poursuit aujourd'hui.

L'art moderne est certainement plus proche de l'art classique que de l'art-contemporain : entre l'art moderne et ce dernier, il y a véritablement une coupure épistémique. En effet, un produit artistique est envisagé, conçu, pensé, fabriqué, communiqué et reçu de façon totalement différente dans ces deux cas, au point même que les notions d'artiste, d'œuvre, de récepteur prennent des sens radicalement différents, voire n'ont plus de sens avec l'art-contemporain, sans parler des notions de création, de jugement de goût, de contemplation, d'art même... Au point qu'Harold Rosenberg parle, dès 1972, d'une « dé-définition de l'art »⁴.

De nouvelles expériences, expérimentations, productions, réceptions et conceptions artistiques et esthétiques sont alors possibles ouvrant sur des champs et des pratiques totalement nouveaux. Au point que ses détracteurs – et les dictatures de par le monde aiment ces idéologues - diront que l'art-contemporain est composé par n'importe quoi, pire par du n'importe quoi, sans légitimité et sans valeur : il serait non seulement hétéroclite, mais surtout injustifiable et de l'ordre de l'escroquerie intellectuelle et financière ; tout le monde pourrait en faire autant. En effet, un paradoxe apparaît depuis Duchamp : les possibilités nouvelles de l'art sont infiniment plus nombreuses, mais, en contrepartie, les réceptions - qu'elles soient de la part du grand public ou des théoriciens de l'art - sont de plus en plus difficiles, comme si des langues nouvelles avec des intentions nouvelles et de prime abord hostiles aux langues anciennes, voire même à la langue ancienne, engendraient une incompréhension généralisée.

Aussi, quand une dictature veut fermer un musée – par exemple le MAC d'USP -, le responsable – par exemple Zanini - peut répondre à cette répression politique par une position à la fois politique et esthétique en continuité avec les renversements repérés de l'art-contemporain en devenant Commissaire des Biennales de Sao Paulo en 1981 et 1983, en mettant en place les Rencontres de vidéo-art, en travaillant avec le Musée de l'Art du Son de Sao Paulo. Sorte de judo face à l'adversaire, car on utilise la force (de répression) de l'autre pour avancer encore plus loin et ainsi battre l'adversaire.

Université-conservatoire/université-laboratoire

Comme Zanini enseignait à USP, il n'est pas étonnant qu'il transférât à l'université ce qu'il expérimentait pour le musée, rejoignant les perspectives d'Ivan Illich : l'université-conservatoire pouvait être remplacée par l'université-laboratoire, ce qui se réalisa aussi à la même époque en France dans la nouvelle université de Vincennes – aujourd'hui appelée Université Paris 8 – où l'architecte-urbaniste esthéticien brésilien Alberto Olivieri fit son doctorat, parmi bien d'autres Brésiliens, ce qui explique ses méthodes si originales et si efficaces d'enseignement et de recherche⁵.

Cela était d'autant plus nécessaire que l'on voulait traiter de l'art. La recherche était donc mise en avant dans ces universités-laboratoires. Recherche, donc mouvement ni prévu, ni prévisible, ni, bien sûr, programmé, ni programmable de la pensée et de l'action : non pas des cours, mais des séminaires de recherche. Bref penser, ce qui est la première lutte contre la dictature et la fixité.

Donc penser avec d'autres : reprendre Socrate et ses dialogues, parfois aporétiques. Et avec la présence des autres, l'interdisciplinarité advient remplaçant la discipline militaire qu'aiment tellement les dictatures. D'où la philosophie et les sciences humaines pour éclairer les pratiques nouvelles de l'art-contemporain. Et, bien sûr, la poésie : d'où les renversements poétiques⁶.

Poétique

Monde/Brésil

Par son action si bouleversante, Zanini a été de ceux qui ont permis non seulement de faire connaître le rôle du Brésil, de ses artistes, de ses Biennales, de ses universités, de ses chercheurs dans l'art-contemporain, mais surtout de créer des lieux où le cœur de l'art-contemporain est bouleversé. Ainsi, le Brésil apporte quelque chose d'essentiel au monde qui n'a pas fini de le connaître ni de l'exploiter, d'abord parce que tout renversement est entendu avec du retard, telle la chouette de Minerve chère à Hegel, mais surtout parce que l'art au Brésil est en marche, comme les œuvres des artistes actuels le prouvent. D'où la nécessité des expositions qui accompagnent les colloques de réflexion.

D'où l'importance du local contre la dictature du global : 10^{ème} renversement

Global/local

En conséquence, des créateurs d'images, des artistes et des penseurs, comme ceux du Brésil, peuvent aider à mieux interroger la localisation contemporaine. Et si la localisation artistique contemporaine était une suspension de la fuite, de sa propre fuite, afin de séjourner dans le suspens ou dans le flux de l'œuvre, dans les objets, les images et les processus ?

Et si le lieu – musée-laboratoire, biennale locale, université-laboratoire - était d'abord un lieu-dit ? Et si la localisation était d'abord langage ? Et comment habiter un lieu-dit-contemporain ? Et qui dit le lieu ? Et que dit le lieu ?

Et si la localisation contemporaine était tout à la fois une question pour des artistes et des penseurs contemporains, une mode pour les sujets naïfs du GPS et une dangereuse mesure mise en place par une société non seulement de contrôle, mais aussi de localisation des sujets ? Et si le sujet consommateur anticipait, de facto, la localisation du Léviathan politique, économique et idéologique – nouvelle forme de dictature ?

Et si la localisation contemporaine était pourtant une nécessité radicale pour chaque être ? Et si elle était un droit de l'homme face aux délocalisations ethniques, politiques et économiques et aux déplacements ordinaires et obligés, dans la société contemporaine de déplacement plus que de circulation, dans la société contemporaine de délocalisation plus que de répartition ?

Et si la localisation contemporaine devait être articulée au nomadisme, à la déterritorialisation, à la dérive et à l'errance ? Et si, à l'époque du flux, du fluide et du viral, elle était un écho de la recherche du point fixe du XVII^e siècle ?

Et si la localisation contemporaine permettait de quitter la folie des grandeurs et d'agir à un niveau minuscule, mais effectif ? Et si elle était une condition nécessaire d'une éthique possible ? Et si elle obligeait à réinterpréter le contemporain *small is beautiful* et l'antique Parmi les choses, les unes dépendent de nous, les autres n'en dépendent pas d'Épictète ?

Et si la localisation contemporaine devrait être aussi ouverture à l'humanité dans son universalité et refus du communautarisme tribal et grégaire ?

Et si la localisation contemporaine était la condition de possibilité d'une mondialisation positive, particularisante et enrichissante, à la différence de la globalisation négative, uniformisante et aliénante ? Et si elle permettait de passer de l'universel abstrait à l'universel concret ?

Et si la localisation contemporaine était le corrélat d'un sensible contemporain centré sur l'intersubjectivité et la reconnaissance de l'altérité ?

Et si la localisation contemporaine était nécessaire épistémologiquement non seulement pour savoir d'où l'on parle et quelle région du réel on interroge, mais surtout pour entendre les marques, les remarques et les démarques des autres - spécialistes certes, mais surtout femmes et hommes de cette localisation particulière ?

Et si la localisation nous confrontait à un Es gibt épistémique, éthique et esthétique incontournable et devant non seulement être pris en compte, mais surtout être un point de départ de la réflexion ? Et si cette donation devait alors être une condition de la création ? Et si la première étape du penser, de l'imaginer et du créer, consistait d'abord à construire autrement un nouveau lieu ?⁷

Perspective/prospective

Il faut donc opérer un 11^{ème} renversement : passer de la perspective orientée vers le passé et l'histoire de l'art à la prospective dirigée vers le futur et les géographies des arts, c'est-à-dire ce

qui entoure et rend possibles ou probables les arts. Plus que de condition de possibilité, il faudrait parler de condition de probabilité.

Prospectiva, 1974 de Zanini. Prospective artistique – et que c'est à la fois difficile et exaltant – et prospective politique – ce qui implique une pensée de la sortie de la dictature, ce qui n'est pas simple.

Mais ce n'est qu'au prix de cette confrontation complexe au complexe qu'un présent – de l'art et de la politique – est envisageable. D'où l'importance de l'utopie temporelle, c'est-à-dire non tant d'un lieu qui n'est pas que n'un lieu qui n'est pas encore : n'est-ce pas le principe de la politique de l'art et de l'art de la politique ?

Dictature/poétique

Alors un dernier reversement s'impose : celui de la dictature par la poétique. Dictature politique et dictature artistique, c'est-à-dire dogmatisme – toujours imbécile, c'est-à-dire étymologiquement marquée par la faiblesse.

Doit-on donner un statut à part à l'approche poétique ? N'est-ce pas un simple cas particulier de l'approche créatrice ?

Il existe une approche poétique particulière : elle est cette approche par le langage dans laquelle le sujet n'est ni au niveau de la langue ou de la réflexion quotidiennes, ni à un niveau scientifique, théorique, analytique et conceptuel : le sujet utilise l'image, l'imaginaire et la métaphore, parfois la fiction, pour tenir une parole ou produire une écriture qui vibre au contact de l'œuvre. Nombreux sont les écrits de ce type qui accompagnent des œuvres et des expositions. Le mot "poétique" a ici des connotations bachelardiennes et pourrait prendre sens par rapport aux concepts d'image et d'imagination chers à Bachelard⁸.

Pourquoi mettre en œuvre ce concept d'approche poétique ? D'abord pour rendre compte d'une réalité. Ensuite pour expliquer la fonction de cette réalité. En effet, le premier contact avec l'œuvre est sensible ; mais l'homme est un être parlant : il (se) parle ou (s')écrit face à l'œuvre. Cette parole-écriture est une manière d'accueillir l'œuvre et de réagir à elle. Comme les propos quotidiens semblent vains, comme les propositions théoriques semblent difficiles à produire et parfois inutiles, il s'offre cette possibilité d'une parole-écriture où l'image se substitue au concept : le texte évoque l'œuvre. Dans un premier temps, cette approche permet à son auteur ou au lecteur d'être plus près de l'œuvre, en tout cas de s'en approcher de façon spécifique et enrichissante, bref à la fois de faire autrement l'expérience de l'œuvre et de faire l'expérience de l'approche de l'œuvre. Alors, cette parole-écriture est prise non pas pour celle de quelqu'un qui prendrait la posture du poète, mais comme une servante poétique de l'œuvre, servante qui peut avoir une autonomie alors proportionnelle à son degré de liberté de création.

Si cette approche poétique doit être thématifiée, c'est parce qu'elle a une spécificité capitale : elle repose sur la triple caractéristique de l'homme d'être à la fois un être du langage - ainsi donne-t-elle

un usage particulier et remarquable du langage -, un être capable de création et un être pouvant accueillir à sa manière - et non de façon pavlovienne - une œuvre. C'est pourquoi, dans la série d'approches possibles d'une œuvre, elle a une fonction spécifique, que l'on soit celui qui écrit le texte ou celui qui le lit ; elle en est un moment décisif.

C'est ce que j'ai essayé de faire dans L'alphabet indien. La lecture de son Avant-propos expliquera cette démarche :

“Avec Marc Pataut, nous venons de choisir vingt-six mots au hasard, un mot pour chaque lettre de l'alphabet. Chaque jour, dès demain, à partir des mêmes mots, Marc fera en France une photo, et moi hors de France un poème. Nous suivrons les contraintes de “forme et de fond” que nous nous sommes données.

Ecrire comme on photographie. Ecrire d'un coup, sans revenir sur ce qui a été écrit. Faire un texte comme on fait une photo. Photo, qui, une fois faite, est faite pour toujours. Mais qu'est-ce qui, pour moi, jouera le rôle de l'appareil photo ? Que sera l'appareil à écrire ? mes contraintes “de forme et de fond”.

C'est ça : l'appareil est trouvé : il ne reste plus qu'à le faire jouer : écrire vite, écrire sans se reprendre, écrire définitivement. Ecriture photographique : pour mieux comprendre l'écriture ? pour mieux comprendre la photographie. Puis-je saisir par les mots les réalités indiennes ou bien ne suis-je pas toujours renvoyé à moi-même, aux mots mêmes, au langage ? Sortir du langage grâce au langage ? Ecrire quelque chose qui me fasse quitter la France et l'Occident ? Nous n'avons que des images dans la tête. Puis-je voir une image non vue ? une image définitive ?

Mais il y a mes mots, mes codes, mes yeux d'ici bas. Nous ne photographions toujours que des mots, nous n'écrivons toujours que des images”⁹.

C'est pourquoi nous pouvons, nous devons nous ouvrir à une prospective poétique. Ce n'est peut-être pas une révolution ; c'est en tout cas une série articulée de renversements.

Notas

¹ Aristote, Politique, trad. Thurot, Paris, PUF, 1950, p. 6.

² H. Arendt, Le Système Totalitaire, trad. Bourget, Davreu, Lévy, Paris, Le Seuil, Points Politiques, 1972, p. 203.

³ Cf François Soulages (dir.), Photographie contemporaine et art contemporain, Paris, Klincksieck, 2012.

⁴ Harold Rosenberg, La dé-définition de l'art, Nîmes, Jacqueline Chambon, trad. C. Bounay, 1992, publiée la première fois en 1972.

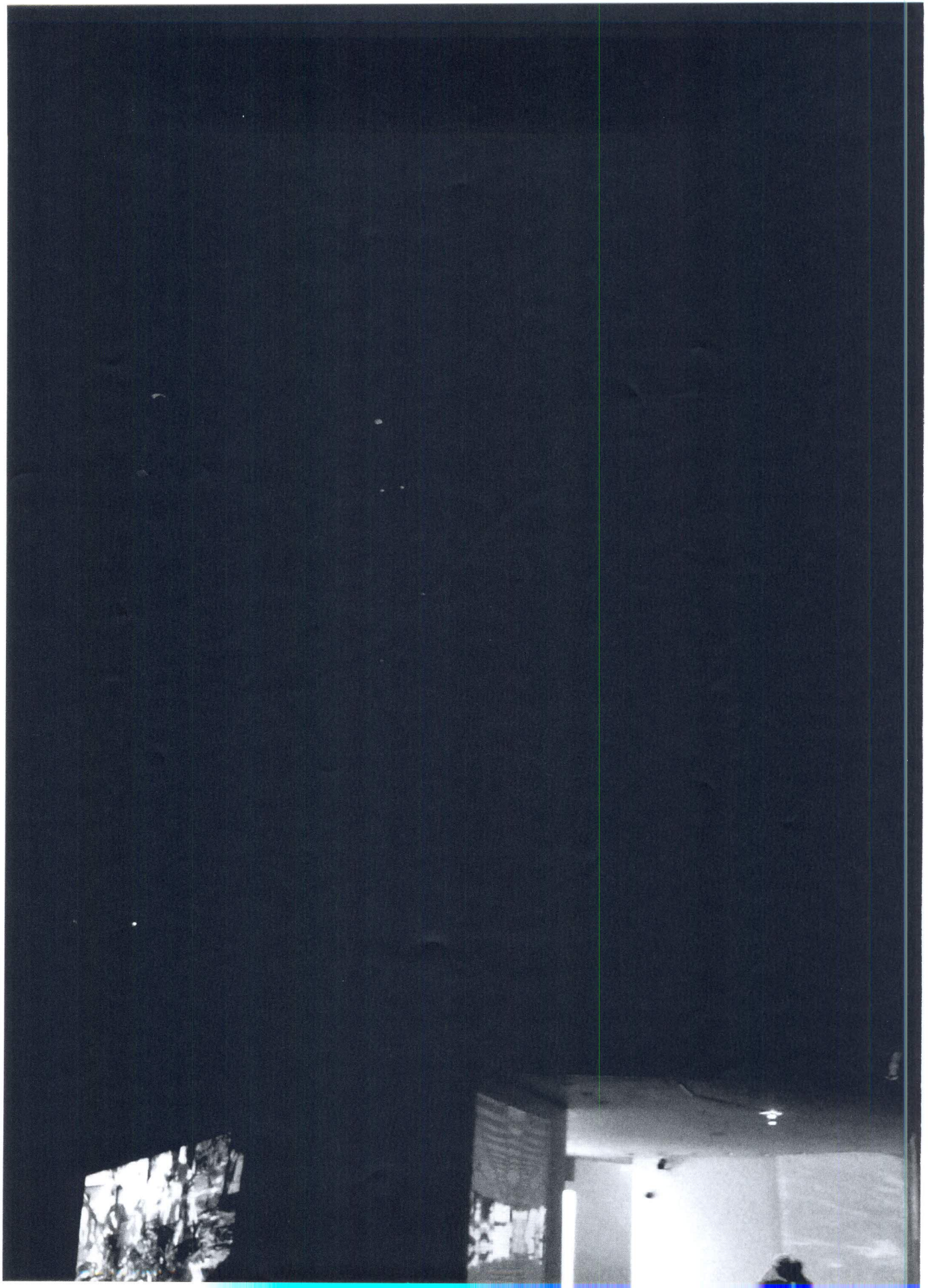
⁵ Le Professeur Alberto Olivieri dirige RETINA.AmériqueLatine.

⁶ Cf François Soulages, Dedans/Dehors, Paris, Faut Voir, 1984 ; L'alphabet indien, Aubervilliers, La Maladrerie, 1986 ; Moments éphémères, Paris, Argraphie, 1988 ; Images des-dires, Paris, Argraphie, 1990 ; L'homme effacé, Bratislava, Editions Albert Marencin – Vydavatel'stvo PT, 2007.

⁷ Cf Actes du colloque de RETINA, La localisation contemporaine, Salvador, 16 novembre 2010.

⁸ Cf. La poétique de l'espace, La poétique de la rêverie, et les Essais sur l'imagination de la matière, du mouvement, des forces et l'intimité.

⁹ L'Alphabet indien, op. cit., lundi 23 juillet 1985, p. 4.



DISSETAÇÕES E TESES DEFENDIDAS NO PPG-ARTE NO *PERÍODO 2º/2013*

MESTRADO

NETO, Anésio Azevedo Costa - A linguagem e a fissura o processo de criação colaborativo de intervenções artístico-urbanas na cidade de Ituitaba. 01/03/2013.

Orientadora - Ana Beatriz de Paiva Costa Barroso.

CARDOSO, Elisandra Gewehr – Espalhamentos íntimos. 04/03/2013.

Orientador - Geraldo Orthof.

XAVIER, Cleber Cardoso - Escolas parque de Brasília. 09/04/2013.

Orientadora - Thérèse Hofmam Gatti Rodrigues da Costa.

FERREIRA, Edson de Moraes - Headshot: análise dos aspectos estéticos nos jogos de tiro com perspectiva de primeira pessoa. 10/04/2013.

Orientadora - Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa.

MARQUES, Bruna Arruda Neiva - Não te moves de ti- fotografia como suporte para imaginação e os sonhos como matéria de poesia. 18/04/2013.

Orientador - Nivalda Assunção de Araújo.

MONTEIRO, André Camargo Thomé Maya - Livro de artista: a poética editorial dos livros de tunga. 23/04/2013.

Orientador – Emerson Dionísio Gomes de Oliveira.

ZAMBONI, Julia Ghorayeb - Performance Robótica: Aspectos Expressivos e experimentais em Arte e tecnologia. 01/07/2013.

Orientadora – Maria Luiza Pinheiro Guimarães Fragoso.

ARAÚJO, Alisson de Almeida - Máscaras: estratégia de composição física em texto de representação. 17/07/2013.

Orientador - Felícia Johansson Carneiro.

MARIANO, Sara Maria Britto - A Nofação na performance cênica: uma reflexão acerca dos códigos escriturais no teatro a partir da estruturação de notações em outras artes no ocidente. 19/07/2013.

Orientador - Jorge das Graças Veloso.

FÁTIMA, Maria da Silva - O filme da escola abordagens pedagógicas para a educação em artes visuais. 22/07/2013.

Orientadora - Felícia Johansson Carneiro.

RAMOS, Samuel Araújo - Antropofagizando os clássicos: vida pitagórica e O banquete caminhos percorridos e reflexões de um performer na busca de uma arte social filosófica. 26/07/2014.
Orientador - Marcus Santos Mota.

DOUTORADO

TERRAZA, Cristiane Herres - O conceitualismo e a Arte tecnologia. 27/03/2013.
Orientadora - Maria Beatriz de Medeiros.

BARBOSA, Cinara de Souza - O dispositivo da curadoria- entre seleção, conceito e plataforma.
03/05/2013.
Orientadora - Maria Beatriz de Medeiros

HARGREAVES, Lisa Minari - O espetáculo do açúcar: banquetes artes e artefatos (século XVI).
24/05/2013.
Orientadora - Maria Eurydice de Barros Ribeiro.

MGRELI, João Henrique Lodi - Sticker uma interseção entre artes visuais e artes gráficas.
08/07/2013.
Orientadora - Suzete Venturelli.





NORMAS PARA COLABORADORES

1. A revista VIS aceita colaborações de trabalhos originais e inéditos, de autoria individual ou coletiva, sob a forma de artigos, ensaios, entrevistas e resenhas, submetidos à apreciação de seu Conselho Editorial. Artigos não originais, isto é, já publicados, só serão aceitos em caso de edição esgotada ou de tradução para uma língua diferente da original.

2. Os textos devem:

- a) ser gravados em editor de texto Word for Windows 6.0 ou superior, em formato A4, exclusivamente em fonte Times New Roman;
- b) ter de 20 a 25 páginas, corpo 12, com espaço entrelinhas duplo, alinhado à esquerda;
- c) conter título, identificação do autor, resumo/abstract, palavras-chave/keywords e referências bibliográficas.

3. Os textos e as imagens que os acompanharem devem ser submetidos em duas vias impressas idênticas e em arquivo(s) gravado(s) em um disquete ou CD.

4. O Título dos textos deve ser digitado em fonte Times New Roman, corpo 12, em caixa alta e baixa (só as iniciais maiúsculas), ter no máximo 85 caracteres, não ter palavras ou expressões sublinhadas. Usar itálico somente para a grafia de palavras estrangeiras. O título e o subtítulo, se houver, devem ser separados por dois pontos (:).

5. A identificação do(s) autor(es) deve:

- a) ser digitada em fonte Times New Roman, corpo 12;
- b) conter, na linha abaixo do(s) seu(s) nome(s), o nome da(s) instituição(ões) a que está vinculado(s) como docente(s); pesquisador(es) ou aluno(s), digitado em fonte Times New Roman;
- c) em caso de aluno de programa de pós-graduação, especificarse é mestrando ou doutorando;
- d) conter o endereço eletrônico do(s) autor(es) em fonte Times New Roman, corpo 12;
- e) conter, em um único parágrafo, dados biográficos do autor com no máximo 50 palavras, em fonte Times New Roman, corpo 12.

6. O Resumo deve ser digitado em fonte Times New Roman, corpo 12, espaço entrelinhas 1,5. O Resumo deve ser digitado em um único parágrafo com o mínimo de 400 e o máximo de 800 caracteres, tanto na versão em português quanto na versão em inglês (Abstract).

7. As Palavras-Chave devem ser digitadas em fonte Times New Roman, corpo 12, em sequência na mesma linha, separadas por ponto (.) e finalizadas também por ponto. Podem ser inseridas de três a cinco Palavras-Chave, seguidas, na linha abaixo, pela versão de cada uma para o inglês (Keywords).
8. O Corpo do texto deve ser digitado em fonte Times New Roman, corpo 12, com espaço entrelinhas duplo, alinhamento à esquerda, com o máximo de 25 laudas, incluindo referências bibliográficas.
9. Todas as imagens devem ser fornecidas em arquivos separados, em formato .jpg, sua localização no texto deve ser indicada pela inserção de legenda e o número de cada arquivo deve corresponder ao número de ordem de ocorrência da figura ou tabela no texto.
10. A identificação de cada imagem no texto aparece na parte inferior, precedida da palavra designativa, seguida de seu número de ordem de ocorrência no texto, em algarismos arábicos, do respectivo título e/ou legenda explicativa de forma breve e clara. A imagem deve ser inserida o mais próximo possível do trecho a que se refere, conforme o projeto gráfico.
11. A obtenção de direitos de reprodução das imagens utilizadas em cada texto, caso não sejam de domínio público, é de inteira responsabilidade do autor.
12. A numeração das notas explicativas é feita em algarismos arábicos, devendo ser única e consecutiva para cada artigo.
13. Para elaboração de referências, elemento obrigatório, recomendamos a norma ABNT NBR6023.
14. Para elaboração de citações, recomendamos a norma ABNT NBR10520.
15. As citações com mais de três linhas devem ser digitadas em parágrafo separado, com espaço entrelinhas simples, corpo 10 e sem aspas. As citações devem ser listadas no final do texto com Referências. Os dados bibliográficos completos das citações não devem ser inseridos no corpo do texto (ver norma citada no item 14).
16. As notas de rodapé devem conter apenas comentários imprescindíveis para a compreensão do texto e não os dados bibliográficos.
17. A editora da revista VIS poderá realizar modificações que visem à correção gramatical, à adequação às normas da ABNT e à formatação dos originais de acordo com o projeto gráfico.
18. As colaborações devem ser enviadas para o endereço: Conselho Editorial da Revista VIS; Programa de Pós-Graduação em Arte; Instituto de Artes; Universidade de Brasília; Prédio SG-I, Campus Universitário Darcy Ribeiro; Brasília; DF. CEP 70910-900
19. A revista VIS não se compromete com a devolução dos trabalhos recusados pelo Conselho Editorial.

