

sistemas/ecos: uma experiência de Laboratório compartilhado

Marcus Bastos¹

"There is urgent need for new institutional forms that reflect "relational" processes to challenge existing systems of governance and outmoded representational structures"

Ned Rossiter

“Quando as estruturas existentes estorvam e constroem a mente e o pensamento, devemos inventar novas estruturas ou mudar as antigas”². Assim Siegfried Zielinski introduz sua descrição da *Accademia dos Segredos Naturais* criada por Giambattista della Porta, em 1560, na cidade de Nápoles. “Considera-se a *Accademia dei Segreti* a primeira sociedade científica moderna, principalmente dedicada às experiências”³, conforme o autor de *Arqueologia das Mídias*. No livro, o teórico alemão descreve de forma breve o funcionamento deste que pode ser entendido como o primeiro MediaLAB de que se tem notícia (uma hipótese que requer um exame mais cuidadoso, como será discutido adiante). “Os candidatos à socios tinham de preencher apenas uma condição antes de ser admitidos à atividade de estudo e experiência: precisavam ter descoberto algo novo sobre o mundo, e estar preparados para partilhar esse conhecimento com os outros integrantes da academia. Como erudito, Porta atribuía grande importância à discussão e à cooperação a respeito da pesquisa, assim como à

1 **Marcus Bastos** é artista, curador e pesquisador nas áreas de convergência entre audiovisual, design e novas mídias. Ele é doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, onde trabalha desde 2003. Bastos é autor do e-book *Cultura da Reciclagem* (Galeria NOEMA, 2007) e um dos editores de *Apropriações do (In)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade* (Instituto Sergio Motta, 2009). Ele editou, com Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli, o livro *Mediações, Tecnologia, Espaço Público – Um panorama crítico da arte em mídias móveis* (Conrad, 2010). Foi curador de *Ruído* (Mostra Vídeo comemorativa de 10 anos / Instituto Itaú Cultural, Belém e Belo Horizonte, 2005) e da exposição *Geografias Celulares* (Instituto Fundação Telefônica, Buenos Aires e Lima, 2010). É curador do *VIVO arte.mov – Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis*, desde 2007. Entre seus projetos recentes estão *Cenas Paulistanas* (composição audiovisual criada com Natália Aly e Rodrigo Gontijo, SESC-Ipiranga, 2013) e o videosaio *Canteiro de Operações* (criado para o DVD homônimo de Nelson Brissac, José Resende e Heloísa Maringoni, 2012). Ele foi diretor de documentários experimentais como *Giuseppe, etc* (2011) e *Radicais Livre/os* (2006). Desenvolveu, com o LAT-23, o webdocumentário *Cidades Visíveis* (Rumos Itaú Cultural Linguagens Expandidas, 2010) e o mapeamento e série de narrativas QR-Code sobre a Rua Augusta 2346 (Escola São Paulo, 2009).

² Zielinski, Siegfried. *Arqueologia das Mídias*. São Paulo: Annablume, 2006. p. 84.

³ Op. cit., p. 85.

promoção da cultura do debate”⁴.

A ênfase na inovação, na descoberta de coisas inéditas, e a mistura de saberes são características marcantes de Porta e sua academia. Por enquanto, não será colocado em questão o caráter problemático que o termo inovação assumiu nos tempos atuais, já que o desejo de conhecer o desconhecido, em Porta, é bastante diferente do que se entende por inovação, no atual contexto de sinergia entre as demandas do mercado e a pesquisa científica. Zielinski também apresenta o perfil múltiplo do autor de *Magia Naturalis* (frequentemente descrito como um polímata), ao afirmar que *De myropeia* “representa apenas uma das diversas facetas dentro da diversificada obra de Porta, refletindo o íntimo relacionamento entre a modelação mágica da natureza e da tecnologia, e a teoria e a praxis proativa”⁵. Neste ponto, vale a pena examinar mais demoradamente a possibilidade de tratar esta que é tida como a primeira sociedade científica como um *MediaLAB* que surge antes mesmo que o conceito torne-se corrente.

Em *Pathways do Innovation in Digital Culture*, Michael Century introduz um percurso histórico que diverge deste entendimento. Ele afirma o seguinte:

The concentration of scientific research in structurally distinct industrial or institutional laboratories dates only from the later 19th century. Current scholars describing what are now termed "systems of innovation" have pointed out common trends, as well as national differences, in the transition from pre-industrial to the more familiar industrial and now post-industrial organization of research and development. During the first of these phases, it is sometimes overlooked how strong was the artisanal component — mechanical skills, like spatial imagination, dexterity, and fluency with materials — in enabling early industrial innovation. With the spread of advanced professional university training, as well as the formation of scientific and engineering societies, the specialized research and development laboratory became increasingly common in the early 20th century, bringing disciplined scientific knowledge to bear on industrial problems. With important national differences, the role of the state was always crucial, particularly in steering priorities towards the military, health, and particular industrial sectors [10]⁶.

No mesmo texto, Century reconhece o papel dos instrumentos nas intersecções entre arte, ciência, magia, entretenimento e filosofia, marcantes nos espaços multidisciplinares de pesquisa típicos do século XX, certamente o modelo de que o autor parte em sua pesquisa:

One fruitful way to think historically about the kind of techno-cultural creativity manifest in the studio stories just surveyed is to recall the role that instruments have long played on the margins between science, art, magic, entertainment, and philosophy. Citing science historian Thomas Hankins: "To understand actual scientific practice, we have to understand instruments, not only how they are constructed, but also how they are used, and more important, how they are regarded".

⁴ Op. cit., p. 85.

⁵ Op. cit., p. 81.

O século XVII é um momento em que a ciência passa a confiar nos instrumentos como forma de se relacionar com os fenômenos da natureza. Segundo Fumikazo Saito, o relacionamento não é simples, pois há tanto aqueles que consideram os instrumentos e aparatos “meios de confirmar, testar ou corroborar um suposto conhecimento da caráter universal”⁷ quanto os que acreditam que o experimentador é “um agente que teria sido compelido ou coagido pelos resultados obtidos pelo instrumento ou aparato”. Nos dois casos, esta em questão “a observação mediada e as implicações de natureza epistemológica daí decorrentes”. Esta *observação mediada* é tão importante quanto o formato baseado em experiência, para que a *Academia de Segredos* seja considerada um *MediaLAB* à napolitana. Um dos aspectos particulares dos MediaLAB, para além de constituir espaços multi e transdisciplinares de pesquisa e experimentação, é abranger o universo da *mediação técnica* e a forma com que ele ocupa posição cada vez mais central na vida contemporânea.

Também se trata de um afirmação que merece mais cuidado. A semiótica, por exemplo, considera que todo processo de mediação é *técnico*, na medida em que articula algum artifício sem o qual não há transmissão de sentidos. Basta pensar na fala, que combina movimentos viscerais da garganta a formas de produção articulada dos sons, gerando seqüências inteligíveis e arbitrárias, conforme a paleta de fonemas existente em cada idioma. Pode parecer um pouco inusitado aproximar o aparelho fonador de uma máquina fotográfica ou um computador. Mas, pensando melhor, não é significativo o fato trivial, desinvestindo ainda de qualquer problemática conceitual, de chamarmos de *aparelho* fonador o mecanismo que nos permite falar? É a mesma palavra usada para um dos nomes da vitrola, também chamada de *aparelho* de som. A mesma palavra que carrega consigo um sentido próximo ao do dispositivo, conforme descrito nas teorias da mídia.

A despeito deste entedimento amplo dos processos tecnológicos (a palavra *técnica* também acaba tornando-se estreita, neste contexto), neste artigo vamos fazer uma distinção operacional entre este conceito semiótico de tecnologia e o conceito de *tecnologias de mediação*, que vamos restringir ao conjunto de aparatos que surgiu entre os séculos XV e XIX com a finalidade de automatizar diferentes processos de linguagem (a imprensa, a litografia, o rádio, o fonógrafo, a fotografia), e os formatos híbridos resultantes de misturas entre eles (o cinema, a TV, o computador). Para sustentar essa diferença, será levada em conta a necessidade de processos tecnológicos complexos ou a existência de mídias que operam fisicamente um processo de transmissão deslocado para fora do corpo humano. O texto

⁶ Century, Michael. *Pathways to Innovation in Digital Culture*. <http://www.nextcentury.ca/PI/PI.html>

⁷ Saito, Fumikazu. *O telescópio na Magia Natural de Giambattista della Porta*. São Paulo: Educ, 2011. p. 18.

impresso só é transmitido por meio do livro. O som gravado é difundido pelo fonográfico e pelo rádio. As fotografias, através das cópias em papel fotográfico. Os filmes, por meio dos projetores e telas. Mesmos as redes e sua suposta imaterialidade não funcionam se não existir uma estrutura robusta de servidores ligados por cabos com capacidade de transmitir dados em alta velocidade. Mesmo esta definição revela problemas, quando se pensa nos manuscritos, que combinam aspectos da fala e do livro impresso: eles surgem de gestos corpóreos quando o calígrafo escreve sobre a página, mas circulam em códices bastante parecidos com o livro industrializado, a despeito da menor quantidade existente por causa da demora inerente ao processo de cópia manual do livro.

Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin esclarece que diferença esta em questão: “Em sua essência, a obra de arte sempre foi reprodutível. O que os homens faziam sempre podia ser imitado por outros homens. Essa imitação era praticada por discípulos, em seus exercícios, pelos mestres, para a difusão das obras, e finalmente por terceiros, meramente interessados no lucro. Em contraste, a reprodução técnica da obra de arte representa um processo novo, que sem se desenvolvendo na história intermitentemente, através de saltos separados por longos intervalos, mas com intensidade crescente. Com a xilogravura, o desenho tornou-se pela primeira vez tecnicamente reprodutível, muita antes que a imprensa prestasse o mesmo serviço para a escrita /.../ Com a litografia, a técnica de reprodução atinge uma etapa essencialmente nova. Esse procedimento muito mais preciso, que distingue a transcrição do desenho numa pedra de sua incisão sobre um bloco de madeira ou prancha de cobre, permitiu às artes gráficas pela primeira vez colocar no mercado suas produções não somente em massa, como já acontecia antes, mas também sob a forma de criações sempre novas /.../ Mas a litografia ainda estava em seus primórdios, quando foi ultrapassada pela fotografia. Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho. Como o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução das imagens experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral”⁸.

Em *A escrita*, Flusser explica um possível motivo para esta distinção: “Deve-se compreender tipografia aqui muito mais como uma nova maneira de escrever e pensar do que como técnica para produção de impressos ou método para disseminação de informações alfanuméricas. Embora os aspectos da impressão sejam muito importantes para a

⁸ Benjamin, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, in: *Obras Escolhidas 1 – Magia e Técnica; Arte e Política. 10ª reimpressão*. São Paulo: Brasiliense, 1996. pp. 166-7.

compreensão da atual revolução da informação (e pode-se considerar a informação eletromagnética como desenvolvimento da técnica e do método de distribuição da tipografia), trata-se aqui de uma questão muito mais radical, a saber: se não é apenas com a invenção da tipografia que aquele que escreve se torna ciente do que realmente realiza quando organiza *Lettern* em seqüências; se esse padrão prático e teórico de escrever não leva à superação da consciência histórica, que se expressa no escrever; se a revolução da informação não pode ser apreendida de alguma forma como uma criação da virtualidade presente no escrever”⁹.

Apesar de considerar o que chama de revolução da informação resultado do surgimento das tecnologias gráficas, Flusser, em *Filosofia da Caixa Preta*, vale-se de um conceito que aproxima a questão das mudanças culturais em função de novas tecnologias do surgimento de um instrumento bastante específico, que ele vai chamar de *aparelho*: “As imagens técnicas são produzidas por aparelhos. Como primeira delas foi inventada a fotografia. O aparelho fotográfico pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro imediato. Analisá-lo é método eficaz para captar o essencial de todos os aparelhos, desde os gigantescos (como os administrativos) até os minúsculos (como os chips), que se instalam por toda parte”¹⁰. O raciocínio proposto por Flusser aplica-se aos diferentes contextos em que o surgimento de novos *aparelhos* muda o rumo dos acontecimentos. Esta centralidade do *aparelho*, justifica entendermos a Academia de Segredos como um *MediaLAB*, e permite modular a visão restrita de Century, que reivindica um modelo de laboratório determinado por um recorte histórico específico, sem dúvida pertinente para contextualizar o lugar dos LABs na contemporaneidade. Por outro lado, ele restringe a compreensão deste espaço de pesquisa como uma prática mais mutante, menos determinado pelas particularidades dos diferentes momentos em que a aproximação entre arte, ciência e tecnologia tornam-se um mote explícito. Ao fazê-lo, neutraliza uma maleabilidade que os LABs deveriam se permitir, até em função de estabelecer interlocuções mais ágeis com os contextos em mudança constante nos quais que eles surgem.

Apesar desta ressalva, o texto de Century é a fonte mais completa sobre o assunto encontrado no atual estágio da presente pesquisa. Em *Pathways to Innovation in Digital Culture*, no tópico "Studio LABs since the 1960s", Century propõe "três fases em intersecção" do "desenvolvimento institucional do estúdio-laboratório contemporâneo" e afirma que:

“Na primeira fase, nos anos 1960 e 1970, centros de artista, redes, institutos baseados em Universidades e laboratório financiados pelo setor público foram criados para apoiar a exploração aberta de tecnologias novas e emergentes

⁹ Flusser, Vilém. *A escrita – Há future para a escrita?*. São Paulo: Annablume, 2010. p. 61.

pelos artistas”. Um exemplo “foi Experiments in Art and Technology (E.A.T.), fundado pelo artista Robert Rauschenberg” com objetivo de “estabelecer uma rede internacional de serviços e atividades experimentais projetados para catalisar as condições necessárias para a cooperação física, econômica e social entre artistas, engenheiros e cientistas”. Outros exemplos desta fase são o Centre for Advanced Visual Studies do MIT e o Institut de Recherche et Coordination en Acoustique et Musique (IRCAM). Century defende que a “relativa autonomia destes novos centros /.../ os distingue dos centros de mídia mais ligados ao setor público que começaram a aparecer nos anos 1980 e 1990”.

A organização voltada para mídia arte típica dos anos 1980 e 1990 pode ser considerada exemplar desta segunda fase, que incorpora “festivais, exposições e prêmios de arte eletrônica” resultando em um “envolvimento ampliado tanto da administração pública e das corporações privadas, visando exibir as formas mais radicais de criatividade baseada em mídia para um público mais amplo”. Os exemplos são Ars Electronica, SIGGRAPH e ZKM. De acordo com Century, isto resultou em uma ambivalência entre intelectuais críticos que temiam que “estes desenvolvimentos institucionais /.../ poderiam servir apenas para acelerar a aceitação pública da automação na vida cotidiana, por um lado, e cooptar artistas — com suas supostas — para tornarem-se desenvolvedores de aplicações comerciais, por outro”.

A diversidade de atores existentes neste contexto torna as coisas mais complexadas e nuancadas que as visões otimistas ou críticas fazem supor. Este pressuposto “forma a base para a terceira fase dos estúdios-laboratórios contemporâneos”, marcada pelo esforço de conectar “arte multimídia com desenvolvimento tecnológico e ciências sociais” considerando que “o envolvimento deliberado dos artistas como pesquisadores colaboradores em programas de inovação agora acontece em uma variedade ampla de configurações sociais e econômicas, com uma diversidade correspondente de abordagens e projetos”. É em relação a este contexto heterôgeno, que a experiência do ecoLAB será discutida, levantando questões sobre os formatos possíveis de laboratório e formas de aproximar as pesquisas voltada para linguagens tecnológicas na Universidade e Instituições Culturais públicas ou privadas.

Focado no desenvolvimento de obras que exploram tecnologias ecológicas em projetos artísticos, o laboratório **ecoLAB** foi realizado entre 15 de Abril e 3 de Maio de 2013. Em um espaço temporário montado na Praça Victor Civita, estudantes e integrantes de ONGs desenvolveram 4 projetos inéditos: **sem título**, videoinstalação orientada por Denise Adams; **pedreira**, instalação sonora orientada por Dudu Tsuda; **humores**, performance audiovisual

¹⁰ Flusser, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta*. São Paulo: Annablume, 2011. p. 37

orientada por duVa; e ... **é sempre melhor viver em tempos interessantes**, escultura de sucata orientada por Lali K e Roger Salatini. O desenvolvimento dos trabalhos aconteceu em um ambiente colaborativo, em que além da troca entre os grupos, a presença de realizadores e críticos estimulou uma reflexão em processo sobre as linguagens propostas. O objetivo desta palestra é discutir os pressupostos conceituais que orientaram a organização do ecoLAB, circunscrevendo sua proposta numa história mais ampla dos MediaLABs.

O desenvolvimento dos trabalhos aconteceu em um ambiente colaborativo, em que além da troca entre os grupos, a presença de realizadores e críticos estimulou uma reflexão em processo sobre as linguagens propostas. As oficinas resultaram em um combinação orgânica de tutoriais, compartilhamento de referências, discussões coletivas, pesquisa de campo e desenvolvimento das obras. O cronograma desenvolvido pode ser consultado no site do projeto, em <http://sistemasecos.com.br/programacao.php>.

Entre as atividades programadas, cabe destacar a palestra de Kiko Goifman e as leituras críticas feitas por Christine Mello e Priscila Arantes. A palestra de Goifman foi bastante elogiada pelos alunos como uma oportunidade de conhecer melhor a obra do cineasta. Os trabalhos geraram uma identificação muito grande, devido à temática que mistura questões ligadas à cultura urbana jovem e discussões mais centradas em questões de sustentabilidade e ecologia. Além disso, a maneira de filmar do diretor, que parte de um diálogo entre o documentário e as linguagens mais experimentais, foi um bom exemplo para os participantes da oficina entenderem as possibilidades de criação audiovisual em um contexto em que as tecnologias digitais mudaram o processo de produção. As leituras críticas permitiram um adensamento das obras em processo, e colocaram em xeque as premissas inicialmente discutidas pelos grupos — conforme depoimentos de vários participantes, que podem ser resumido no comentário formulado por Monique Allain: “O nível de compartilhamento dentro do grupo foi bom. Os tutores são essenciais para orientar o trabalho, já que escolhemos oficinas de algo que queremos aprender. As leituras críticas também são legais. Elas apontam aspectos do projeto em desenvolvimento que podem necessitar de aprofundamento. O LAB foi importante em termos de continuidade a médio prazo para minha pesquisa. Se ou quando houver outra edição tenho MUITO interesse em participar”

Um destes testemunhos, de Sibila Gomes, resume a dinâmica do ecoLAB: “Elaborar O QUE queríamos falar, COMO e POR QUE foi um desafio, complexificado pela liberdade que nos foi dada e pelo fato de sermos um grupo bastante heterogêneo. Lidar com pessoas de idades distintas e com experiências, vontades, ideias e jeitos diferentes fez surgir algumas questões. Como se colocar e expor ideias? Como lidar com perfis de maior ou menor

```
[1] Comentário: <!--[if gte mso 9]><xml>
<w:WordDocument>
  <w:View>Normal</w:View>
  <w:Zoom>0</w:Zoom>
  <w:TrackMoves/>
  <w:TrackFormatting/>
  <w:PunctuationKerning/>
  <w:ValidateAgainstSchemas/>

  <w:SaveIfXMLInvalid>false</w:SaveIfXMLInvalid>

  <w:IgnoreMixedContent>false</w:IgnoreMixedContent>

  <w:AlwaysShowPlaceholderText>false</w:AlwaysShowPlaceholderText>
  <w:DoNotPromoteQF/>
  <w:LidThemeOther>PT-BR</w:LidThemeOther>

  <w:LidThemeAsian>JA</w:LidThemeAsian>
  <w:LidThemeComplexScript>X-NONE</w:LidThemeComplexScript>
  <w:Compatibility>
  <w:BreakWrappedTables/>
```

```
[2] Comentário: <!--[if gte mso 9]><xml>
<w:LatentStyles
DefLockedState="false"
DefUnhideWhenUsed="true"
  DefSemiHidden="true"
  DefQFormat="false"
  DefPriority="99"
  LatentStyleCount="276">
  <w:LsdException
Locked="false" Priority="0"
SemiHidden="false"
  UnhideWhenUsed="false"
  QFormat="true" Name="Normal"/>
  <w:LsdException
```

```
[3] Comentário: <!--[if gte mso 10]>
<style>
/* Style Definitions */
table.MsoNormalTable
{mso-style-name:"Table Normal";
.mso-tstyle-rowband-size:0;
.mso-tstyle-colband-size:0;
.mso-style-noshow:yes;
.mso-style-priority:99;
.mso-style-parent:"";
.mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt;
```

```
[4] Comentário: <!--
StartFragment-->
```

[5] Comentário: <!--
EndFragment-->

liderança? Como fazer com que o trabalho seja um fruto coletivo e não individual? As soluções (ou tentativas) foram sendo descobertas no meio do caminho, na dinâmica do dia-a-dia.”

Os resultados do **ecoLAB** já demonstram desdobramentos: Felipe Vilasanchez e Eric Barbosa, que participaram da oficina de Instalação Sonora, trabalharam na equipe de Dudu Tsuda, que foi orientador da oficina, na montagem de sua instalação *ParisSound*, atualmente exposta no Paço das Artes como parte do programa Performa Paço. Gabi Gomes, Pâmela de Oliveira e Camila Prachedes, que participaram da oficina de *Videoinstalação*, estão trabalhando com Denise Adams, que foi orientadora da oficina, numa versão mais sofisticada da obra que desenvolveram durante o projeto, para inscrever em editais de artes visuais.

A exposição **sistemas/ecos** reuniu um total de 10 obras, conforme detalhado em <http://sistemasecos.com.br/obras.php>. A disposição das obras na Praça Victor Civita, ocupando tanto a área externa quanto a galeria, gerou um espaço de circulação capaz de integrar os trabalhos ao ambiente. O uso de containers (*Mercúrio* e *Samarina*) e a instalação de obras no jardim (*Jardim Suspenso* e *Pedreira*) resultaram em um conjunto heterogêneo. A disposição especial, desta forma, ressaltou a diversidade de linguagens, tornando explícito o objetivo de gerar uma “ecologia” de obras e artistas através da mistura de estilos e gerações.



Os trabalhos desenvolvidos na oficina são bons exemplos desta diversidade. **sem título** é um conjunto de vídeos em loop criados por Alex Deracco de Mello, Camila Nascimento de Santana, Claudia Virginia Withers de Wit, Gabriela Gomes Pereira Silveira, Pâmela Oliveira Gonçalves e Maria Claudia Souza Prechedes, como resultado da oficina de videoinstalação orientada por Denise Adams. Na descrição dos artistas, a obra explora: “O vídeo como forma de pensar a experiência do corpo em relação a uma arquitetura específica, um lugar onde a memória, muitas vezes invisível é o ponto de partida para as ações

individuais”.

A obra foi montada em um suporte escultórico construído com sucata, que tensiona os aspectos imateriais do vídeo e a materialidade intensa da sucata. Sem abordar de forma direta o problema da ecologia, a obra indica estratégias de reutilização de materiais como uma forma de lidar com o excesso de objetos gerados pela cultura contemporânea. Os vídeos desenvolvidos exploram diferentes aspectos da memória do prédio em que foram exibidos, o antigo incinerador de lixo de São Paulo, que ainda tem resquícios de contaminação em áreas inacessíveis do prédio. São experiências que, apesar das diferenças entre si, constroem um discurso coeso sobre as diferentes formas de se relacionar com as memórias do prédio: desde experiências mais poéticas como a performance de Claudia Witz que remete a uma criatura que emerge das profundezas, num jogo entre corpo e câmera que resulta em sensações de estranheza, a experiências narrativas como a de Claudia Prechedes, que encena um banquete no hall do edifício, passando pela atuação mais explicitamente ecológica de Gabi Gomes, transitando com máscaras anti-gás num vídeo que também vale-se de uma edição mais ágil e tensa como forma de representar a contaminação por meio de gestos reiterados, estruturas repetitivas, etc.



pedreira é uma instalação sonora *site specific* que intenta problematizar a história da Praça Vitor Civita, ao propor uma alteração da paisagem sonora do espaço, com esculturas sonoras realizadas a partir de sons gravados numa usina de reciclagem de entulho. Uma referência diacrônica ao seu passado, presente até hoje na contaminação do solo e dos espaços da caldeira, e uma justaposição de dois lugares de transformação e renovação de uso do espaço, que lidam intensamente com questões humanas, ambientais e urbanísticas. Com coordenação e concepção de Duda Tsuda, a obra foi realizada com edição de som de Duda Tsuda, Felipe Vila

Sanchez, Helena Yoshioka e Juliana Perdigão. Usando sons gravados em uma pedra no interior de São Paulo, o grupo construiu uma paisagem sonora para difusão contínua na área externa da Praça (baseada numa mixagem executada em tempo real na abertura da exposição).

Explorando a relação entre sons e espaço de forma a gerar um percurso de escuta, por meio da organização das caixas dispostas numa seqüência específica no jardim da Praça Victor Civita, a obra lidou com uma sintaxe de texturas e atritos. Explorando as características percussivas e as qualidades acústicas das gravações realizadas, cada um dos participantes criou faixas sonoras com estilos diferentes. A sobreposição de cada uma delas, numa “partitura” baseada tanto em temporalidades quanto em localização da escuta, foi organizada para traduzir a experiência da pedra em um outro contexto.



... é sempre melhor viver em tempos interessantes foi a instalação resultante do processo de criação vivenciado na oficina de Escultura de Sucata, orientada por Lali Krotoszynski e Roger Salatini. Resignificar materiais descartados, transformando-os ou propondo-os como objetos performativos, foi a ignição do processo. Os procedimentos de manufatura emergiram das próprias características plásticas dos objetos colecionados. Na composição da instalação estão reunidos todos os materiais coletados, imagem do volume de lixo produzido no *boom* contemporâneo de consumo. A oficina teve como estímulo ideias artísticas e políticas presentes nas obras de artistas como Hélio Oiticica e Lygia Clark, trazidas para o universo da vida cotidiana local e atual. Em pauta, questões pertinentes ao entendimento das demandas por sustentabilidade e os problemas ambientais de São Paulo. Este processo laboratorial pretende gerar uma massa crítica capaz de pensar alternativas para o uso de mídias e materiais, assim como formas de colher e divulgar dados sobre a poluição urbana.

humores foi a performance audiovisual Instalativa de 20 minutos concebida por Caroline Kimie Inoue, Mariana Nobre, Monique Allain, Pablo Villaviciencio, Rodrigo Lourenc?o, Sibila Gomes e Stivy S. Melo, sob orientação de Luis duVa. A obra baseia-se no fato de que a

antiga medicina grega acreditava que os estados físicos e emocionais humanos eram controladas por quatro fluidos corporais que chamamos de “Humores”. A performance audiovisual instalativa tem como propósito tornar visíveis os estados emocionais do Museu da Sustentabilidade, estados estes que transpiram pelas suas paredes e contam a história do lugar.

Os trabalhos desenvolvidos na oficina atingiram uma maturidade bastante satisfatória, além de explorarem uma diversidade de linguagens importante para ampliar o ecossistema proposto.