

Projeto BCUBICO

Edson Barrus

[1]

Decidir abrir um lugar voltado à produção digital em Recife, misto de agência + laboratório + galeria + lugar de encontros e pesquisas... foi o que nós¹ fizemos quando surgiu a oportunidade de um lugar no Recife Antigo. A proposta de ocuparmos um espaço, junto a um escritório de arquitetura, foi o catalisador do projeto BCUBICO, e nos motivou fortemente. Embora muita gente se refira a b3 como galeria, nós preferimos agência, instituto até; mas, o nome 'projeto' tem sido o mais apropriado.

[2]

Durante o processo, a ideia inicial foi se transformando radicalmente. Pensamos que poderia ser interessante criar um espaço dedicado à prática da arte digital, que considerasse aquilo que em outras práticas foi assinalado, indicado; explorando os caminhos que o próprio digital ampliará ou escavará mais ainda. A diversidade das práticas digitais, e o questionamento do estatuto do autor e da obra nos pareciam índices marcantes na produção artística contemporânea. Assim também a inscrição da modularidade, a variabilidade e os desvios nos pareciam ser bons índices para começar a deslocar a relação entre produtor e usuário, a transformar a experiência e a finalidade do trabalho — que não mais responde aos critérios da narração —, a modificar a relação da *performance* com *performers* e usuários...

[3]

Ouvimos e lemos no Facebook, por exemplo, coisas como: “Gente, é belíssima a exposição que está no Bcubico!!!!!!!!!!!!!! Muito feliz em ter visto.“, “b3 é um pequeno grande espaço!”, “Ampliou-me, amadureci.“, “é bacana ver os prédios do Recife antigo ocupados com arte“, “gostei do que vi! obrigado por trazer algo assim para o Recife!“, “O espaço tem uma pegada diferente!“, “lugar magico!“, “Incrível espaço. Exposição impecável. Nada parecido

¹ Edson Barrus + Yann Beauvais + César Barros.

no Recife...!”, “Recife não está pronta para a proposta, mas cabe a nós aprontá-la!”, “A generosidade de vocês de trazerem estas obras para o Recife, é comovente!”, “Muito obrigado pela experiência! Uma felicidade ver a obra *Line Describing a Cone* no Recife, as conversas foram uma aula a parte :) ficamos muito felizes em encontrar por lá os amigos...”, “muito massa mesmo!! Recife é um lugar privilegiado de ter um espaço desses. daqui a pouco vai cair a ficha. :) valeu!” ... Mas, nas conversas, a pergunta que nunca falta é: Por quê Recife?

Poderíamos nos instalar no Rio de Janeiro de Janeiro, em Belo Horizonte ou ainda em São Paulo, mas, fazendo-o, estaríamos nos inserindo num meio e numa economia cultural já bem definida, que responde à estruturas e funcionamentos próximos daquilo que se faz em outros países e de acordo com a mesma dinâmica. Mas, aportaríamos de verdade algo somente aumentando a oferta de espaços culturais? Desejávamos produzir, ao mesmo tempo, as condições necessárias de recepção destas novas obras, e a possibilidade de criar e trabalhar com outros públicos, outros inventores. BCUBICO poderia dar existência a um campo, um espaço de afirmação de uma cultura distinta e, sobretudo, pouco acessível no Nordeste? Trata-se de trabalhar a partir e com as especificidades de Recife e Pernambuco. Desejávamos colocar à disposição obras enquanto recursos, em diversas modalidades, que vão desde a exibição de trabalhos singulares até o compartilhamento de fontes, criando uma biblioteca de consulta de obras e documentos audiovisuais no próprio espaço b3.

Estas atividades fazem-se acompanhar de uma vontade de compartilhar através do ensino das práticas que prefiguraram o desenvolvimento digital. É assim que a história do cinema experimental e a arte vídeo tornam-se elementos essenciais para a compreensão da diversidade das práticas e obras de hoje, quer se tratem de *performances* que recorram ao streaming, passando por instalações e por outros tipos de projeções ou de propostas plásticas ou sonoras. As formas que as “obras” tomam são múltiplas: instalações, jogos ou programas, peças sonoras...

[4]

Trabalhar em Recife é querer deslocar e acrescentar novos fluxos de circulação. É tanto enfrentar um campo de resistências quanto descobrir novas formas de produção e criar condições para novas confrontações e encontros. Privilegiar o digital segundo uma vertente artística, é mostrar e propor um conjunto de obras até então inacessíveis ou ignoradas. É dialogar favorecendo encontros e curtos-circuitos a fim de reunir as condições de explorações e estímulos para a análise, a criação...

Para isso, estabelecemos uma sequência de propostas, associando à exposição de um artista uma seleção de obras digitais da coleção do Espace Multimédia Gantner, um espaço voltado, há vários anos, na França, à aquisição de

obras digitais. O projeto desse espaço visa a propor, num distrito francês, a exploração da cultura digital isto é, “pôr em jogo as técnicas digitais no conjunto das práticas artísticas e culturais.”² O projeto cultural do espaço se define segundo dois eixos principais: um fundo documental que estrutura o espaço de uso público, e encontros artísticos que estruturam a vida deste espaço.³

BCUBICO distingue-se do projeto do Espace Multimédia Gantner, em vários aspectos. Trata-se, com efeito, de uma iniciativa privada, impulsionada por artistas e que não pretende substituir nada, mas propõe outras conexões e outros modos de pensar o trabalho de arte de hoje. Uma arte que não tenha como *a priori* a criação de formas, mas que funcione como dispositivo discursivo, que ative as potencialidades que aparecem, oferecendo-se para conectar mundos fechados, brincando com a sua porosidade virtual, pensando no seio desse espaço mesmo as possibilidades de tal empreendimento. Bcubico é, assim, uma interface que não se congela em um funcionamento, mas ativa multiplicidades de usos em paralelo. As duas primeiras exposições que realizamos foram as dos trabalhos de Thomas Köner e Anthony McCall, exposições acompanhadas de apresentação no computador e projeção de algumas obras do Espaço Multimédia Gantner. A escolha desses dois primeiros artistas resultou tanto das conexões que mantemos com eles, criações comuns, amizades etc.... quanto de investimentos dos próprios artistas num projeto que se diferencia dos lugares e espaços habituais de divulgação do cinema experimental e das galerias.

[5]

Considerando nossas práticas pessoais, que no passado impulsionaram diferentes acontecimentos, obras e ações⁴, pensávamos poder nos aproveitar da criação de BCUBICO para (nos) questionarmos quanto às modificações e deslocamentos provocados pela cultura digital. Ao transformar nossos usos e práticas do dia a dia, a cultura digital interroga as práticas artísticas refazendo as noções de obra e de artista. Deste modo, o recurso ao digital, e a sua incidência na produção contemporânea, desloca o artista e permite ao usuário apreender-se e constituir-se de volta à obra, que já não responde mais aos mesmos critérios de finalidade aos quais se tem tendência a confiná-la.

Por outro lado, a irrupção dos jogos no campo da arte altera a interação e o uso que se pode ter da proposta e do jogo ele mesmo, que não se resume mais a otimização da *performance* do jogador, mas, talvez, se apresente como

2 Collin, J-D. De la collecte à la collection, le fondement d'une action. In: Quelques pratiques artistiques à l'ère de la numérisation. Documents, Collection 35 œuvres, tome 1. Espace Gantner, Dijon, France: Éditions presses du réel, 2007, p.11–16.

3 Disponível em: <<http://www.espacemultimediantner.cg90.net/>>

4 Criação, em Paris, da cooperativa de filmes experimentais e vídeos de arte “Light Cone — em 1981, curadoria de algumas mostras como “Musique Film — 1985, “Mot dites Images — 1987, “expanded cinema — 1995, “Monter Sampler — 2000, “Paul Sharits — 2007; criação, em diferentes países, de eventos de arte tais como Quarentenas Açúcar invertido, Art’trainee, Espaço Experimental Rés do Chão, Revista Nós Contemporâneos, Mâimprensa editora.

simples derivação e deambulação até perder-se através dos percursos abertos, labirínticos. Estas modalidades de participação são, ao mesmo tempo, inerentes e constitutivas da obra, mas podem ser ignoradas ou recusadas imediatamente. Abrindo BCUBICO, detectávamos tais desafios à obra em Recife com relação à cultura digital.

[6]

As questões de como agir e como interagir com a cidade dirigem o projeto. Quais seriam as dificuldades que deveríamos enfrentar para fazê-lo existir? Como contorná-las? Ou como, por exemplo, negociar os nós de resistência? A articulação dos processos de inserção de um espaço cultural não é nunca prioritária, exceto para aqueles que o portam; que são, frequentemente, a marca do poder político que deseja perpetuar a sua passagem através da criação de monumentos, de instituições etc. No nosso caso, o projeto não depende de uma ação do governo, mas de pessoas privadas; portanto, um conjunto de perguntas emerge podendo obstruir a realização de um projeto que se constrói ao mesmo tempo em que se define. Não é “o porquê” que motiva o projeto BCUBICO, mas antes o desejo de compartilhar e mostrar, e de atualizar possíveis.

A articulação destes possíveis com a realidade local é preponderante, da mesma maneira que o é a realização de uma cena, seja ela qual for; é sempre o fruto de uma produção vinculativa e é por isso que a afirmação do Nordeste como singularidade de pode, às vezes, desqualificar as contribuições externas ou mesmo diferir delas. Queremos criar um espaço transformável, um espaço que nos permita questionar os diferentes a priori que temos e com os quais nos confrontamos quando se fala de cultura digital. Como se opor a resistência que encontramos? Trata-se de intensificar duas dinâmicas que parecem opostas: a impregnação e a divulgação. No entanto, esta oposição é, de resto, apenas aparente, pois não se pode imaginar uma dispersão sem acessibilidade e visibilidade, sem a impregnação progressiva dos meios. Do mesmo modo, não é possível impregnar-se sem divulgação. O movimento é plural, é duplo movimento de fluxos que permitem intensificar as trocas.

[7]

Como trabalhar localmente se os objetos com os quais trabalhamos excedem esta noção de lugar, já que os lugares estão em constante mutação e não necessitam uma ancoragem específica? Contudo, a localização de BCUBICO no bairro de Recife antigo, inscreve de fato uma colocação que deve considerar tanto as especificidades da cidade quanto a cultura que se manifesta e o seu regionalismo. Deve-se considerar, também, um traço que sobressai: a inexistência de Internet banda larga potente no Brasil e menos ainda no Nordeste. Saber que aqui é um dos dez lugares onde se pensa o mundo, se inserir nesse nicho e daqui propor, é fascinante!

Esta realidade incontornável prefigura investimentos diferentes e respostas específicas que devemos criar, convida-nos a trabalhar de acordo com problemáticas de experimentação em todos os níveis, encarando alternativas e propostas que podem jogar-se desde o déficit dos fluxos. A inscrição numa dinâmica dos fluxos faz-nos privilegiar experiências e atitudes mais flexíveis para podermos nos inserir ou transplantar-nos num movimento de economia criativa em gestação. A afirmação do Nordeste como polo independente pode enriquecer-se através da descoberta de outras práticas, capazes de inscreverem-se numa dinâmica que considere a mediação das telas e das trocas que elas introduzem nas nossas vidas, bem como a nossa maneira de apreender, de criar, gerir as representações.

[8]

Daí a proposta de uma oficina que abre possibilidades a partir das obras do Espace Multimédia Gantner, e autoriza um pensamento sobre os caminhos da memória e de suas atualizações com os meios digitais. Trabalhar a atuação da memória e ver como ela se elabora nas obras é um modo de se apropriar das formas de programação e compreender como elas estão funcionando. Algo que possa ser desenvolvido em ocasionais visitas de grupos. Da mesma maneira, os cursos de história do cinema experimental e de vídeo-arte sublinham as relações entre estas práticas e o uso contemporâneo do digital. Mostrar e discutir trabalhos que dão um acesso novo para entender o desenvolvimento do digital, a relação dessas práticas com as reflexões de artistas como Paul Sharits, Valie Export, Len Lye, Lazlo Moholy-Nagy, Maya Deren, Malcolm LeGrice, Bill Viola, Peter Campus, e com as teorias de Lev Manovich, Annette Michelson,... A acessibilidade dessas obras poderia estimular os artistas recifenses e mostrar a possibilidade de pensar o cinema diferentemente, linkando-o com a arte contemporânea. A ideia é usar o banco de dados de filmes e vídeos para propor um percurso na história, colocando novas perspectivas nas discussões e conversas a partir de um assunto inicial, seja temático, histórico ou sobre um artista. Então, a biblioteca é viva.

Não se trata, para nós, de criar em uma menor escala os navios digitais — que são o ZKM, a Gaité Lírique ou, num passado próximo, a Fundação Langlois⁵. Não temos nem os meios, nem também o desejo. Nossas ambições são outras: abrir a possibilidade de descobrir novas atitudes e formas⁶, que

5 ZKM: Zentrum for Art and Media em Karlsruhe, criado por Peter Weibel; Galité Lyrique, centro de artes digitais aberto em março 2011, em Paris; Fondation Langlois, centro de pesquisa digital em Montreal criado pelo inventor do software de efeitos especiais do filme Jurassic Park, nos anos 90.

6 Pensa-se a exposição “Quando as atitudes tornam-se formas”, criada nos anos 60, por Harald Zeemann, que considerava os novos agenciamentos e processos desenvolvidos pelos artistas desta época. “Quando as atitudes tornam-se forma — ou, mais precisamente, “When attitudes becomes form: live in your head —, foi realizada em 1969, na Kunsthalle de Berna. Esta mostra testemunhava uma nova forma desmaterializada de trabalho, onde o ato (ou o processo) de criação era tomado como obra de arte. Não foi uma lista de nomes, um conceito, um movimento ou uma tendência, mas apenas “a atividade do artista —, como explicou na época o seu criador. Entre os inúmeros artistas participantes estavam: Joseph Beuys, Daniel Buren, Mário Merz, Laurence Wiener, Anne Darboven, Eva Hesse, Bruce Nauman, Claes Oldenburg, Michelangelo Pistoletto e Richard Serra.

questionem as relações na prática das artes. A compreensão dos códigos e a escritura de programas altera a produção dessa prática transitando em campos que não foram previamente considerados como parte da arte. A Razão Digital é, assim, motor e baliza de conceitos e usos desatualizados. Deslocamento, ativação, transversalidade são, então, privilegiados dentro de uma procura vazada pela Razão Digital. Transversalizados por essa razão, propor, por exemplo, deslizamentos, sobreposições entre jogo, hacker e prática artística. Não se satisfazer com a interatividade “*press bouton*”, ou somente com a imersão; mas, trabalhar *entre, a partir de...* Permitir o acesso a um conjunto de obras que, por diversas razões, não são disponíveis, quer sejam as razões econômicas, políticas ou culturais⁷ e que, às vezes, dificultam o abrir-se, o *ir para*. Estas diligências não são em um sentido único, elas pressupõem que o projeto BCUBICO saiba, ele também, abrir-se, *ir para*, jogar com as realidades do lugar nas quais ele se inscreve.

Mas este reconhecimento não significa dobrar-se; ele condiciona processos de fluidificação, de negociação, desvios e retransmissões. Neste sentido, trata-se de desfraldar, no funcionamento mesmo de BCUBICO, os processos que são aqueles que se veem nas obras de diversas propostas em rede. Trabalhar circuitos abertos que problematizam os funcionamentos de uma galeria, de um espaço cultural. Aproveitar da nossa liberdade para agir multiplamente, disponibilizando bancos de dados textuais, sonoros e de obras audiovisuais. Organizar encontros de acordo com as realidades do lugar, afastando-se dos caminhos habituais da galeria, do museu. A proposta de um ArtTrainee revela-se, então, como potencialmente portadora de abertura e de realização que poderão efetuar-se ou não no campo da cultura digital. O projeto de ArtTrainee prefigura modalidades e funcionamentos à obra em processo, funcionalidades que questionam a linearidade de um pensamento em proveito de rizomas que ativam a complementaridade, a inclusão antes que a exclusão. Está-se no campo do “e”, não no campo do “ou”.

[9]

Neste contexto, se insere a discussão sobre a arquitetura e sua interface com a multimídia, e não na abordagem tradicional que trata o digital apenas como produto ou mesmo como procedimento formal de apresentação. Discute-se a importância do digital como ferramenta de interação e como instrumento capaz de dirimir a criação e a gestão da arquitetura e da cidade. Ao mesmo tempo, a cidade digital não significa a implantação de um conjunto de edifícios inteligentes dotados de produtos de alta tecnologia. Estas são apenas prerrogativas para que a cidade possa explorar as mídias digitais no seu processo de implantação, apropriação e vivência. Uma nova forma de estabelecer um processo criativo a partir dos elementos ofertados pela mul-

⁷ As questões linguísticas são um reflexo destas mesmas condições, manifestam possibilidades de alteração que frequentemente são excluídas pelas ditaduras (mas não somente).

timídia, possibilitando que as concepções se formem sem estarem presas a padrões ou métodos processuais tradicionais. Falamos de uma cidade capaz de ser pensada, vivenciada e gerida pelos artifícios que a mídia digital possibilita.

Um universo onde o digital é a ponte entre o produto arquitetônico e a interface com o usuário, permitindo interações e dinâmicas de convivência e possibilitando a comunicação entre povos distantes a partir de espaços criados, unidos aos artifícios tecnológicos que as mídias possibilitam. A partir da compreensão, por parte dos arquitetos e usuários, de uma nova forma de interação, abrimos caminho para um outro olhar sobre a arquitetura, a multimídia e a sua capacidade de oferecer uma cidade com qualidade de vida onde a arquitetura se afasta da masturbação estética e se apegua a multimídia como estratégia de uma cidade fluída, acessível, dinâmica e latente.

Buscamos uma arquitetura que não seja apenas produto ou bem material, pois a forma imaterial pode ser capaz de fazer populações interagirem espacialmente, agregando, conectando e educando. Tudo isto através da multimídia como peça chave na busca de uma cidade melhor. Encurtando distâncias, minimizando os deslocamentos ou diminuindo o fluxo de veículos, otimizando o tempo, comunicando e aproximando comunidades. Desta forma, através das variáveis digitais, propiciaria-se o conforto que as cidades precisam para serem usufruídas.

Arte e arquitetura como coisa única a partir das condicionantes intrínsecas que permitem viabilizar as manifestações e proposições para um mundo melhor, rural ou urbano. O usuário questionando, obtendo respostas e transformando o lugar a partir da interface espaço/multimídia. Deste modo, a realidade da prática da arte, a necessidade da arte, o seu espetáculo mesmo, é dinamizado neste projeto em acontecimentos festivos. Fora destes episódios a passagem faz-se rara. Ao invés disso, pensar uma abertura na espera do caminhante baudelairiano ou do transeunte curioso, em que se marca e provoca os encontros através de cursos⁸, visitas e discussões, que alteram as relações entre obra e usuários, produzindo conhecimentos de acordo com uma dinâmica que quer privilegiar a troca. Em breve sediremos um encontro de uma semana, com debates e conversas entre artistas e curadores ligados ao universo da arte tecnológica para, juntamente com os interventores da cidade, articular, principalmente, a prática e a economia do digital com o real.

[10]

○ Projeto Bcubico potencializa acontecimentos: Thomas Koner deu uma palestra na Funarte-NE na semana da nossa abertura. Porto Digital⁹

⁸ Cursos em torno do cinema experimental e do vídeo arte, por exemplo, ou ainda sobre modalidades de apropriação de instrumentos e o desvio dos instrumentos como alternativas paliativas para déficits sociais e culturais.

⁹ Situado no Recife, o Porto Digital é um dos principais polos de tecnologia do país e resulta da implementação de políticas públicas em parceria com a iniciativa privada e universidades.

nos convidou para participar na elaboração do seu novo projeto Porto Mídia. O evento Spa de Artes deste ano inclui BCUBICO na programação de duas maneiras: a exposição de Anthony McCall que fizemos será *mostrada* no Mamam (Museu de Arte Moderna Aluísio Magalhães) e a mostra de Chen Chieh-Jen também fará parte do evento. Produzimos uma entrevista inédita com Antony McCall, bem como as traduções para o português dessa entrevista e do texto do filme de Chen Chieh-Jen; além da parceria com a Banca¹⁰, que rendeu uma “aula-performance” no espaço MauMau¹¹, parceria que se repetirá na reorganização do espaço com seu cubos móveis, durante a série de debates propostos por Eurick Dimitri.

Por estes dias, estamos em quarentena de processos, recebendo artistas e discutindo seus projetos, e articulando futuras propostas como a do Laboratório Haker, previsto para antes do carnaval de 2012. Assim, em quatro meses, janelas se abrirão modificando o projeto, fazendo de BCUBICO um organismo vivo para o Recife.

* Edson Barrus é artista multimídia e residente do Espaço Gantner, onde desenvolve o Projeto Cão Mulato. De suas iniciativas destacam-se as Quarentenas de Arte Açúcar Invertido e a plataforma de vídeos Manifestons. Colaborou com os livros Artelatina, Arte/Estado, Digitofagia, entre outros, e com várias revistas. Vive e trabalha entre Recife e Paris. É doutor pelo Núcleo de Estudos da Subjetividade. Site do autor em: <<http://web.me.com/edsonbarros>>

Disponível em: <<http://www.portodigital.org/>>

10 A BANCA é uma loja móvel, moldável, desmontável, primeira no Recife a vender múltiplos e livros de artista, objetos de design, filmes e publicações. <http://www.marianamoura.com.br/banca>

11 Banca + MauMau + Bê Cubico: através de uma conversa amparada pela exibição de trechos de filmes, Yann Beauvais abordará o experimentalismo no cinema através de uma introdução histórica que seleciona procedimentos e exemplos da origem do cinema experimental sob uma perspectiva que permite relacioná-los às experiências atuais da produção de cinema e arte. Sexta-feira, 08.07.11, 20h na MauMau, é cerveja é arte é amor – Local: Rua Nicarágua, 173 Espinheiro. Horário: sexta, 8 de julho de 2011, 18:00.