MAQUINAR

por ***André Mintz***

Máquinas podem ser definidas como mecanismos que adquirem certo grau de independência com relação a quem os criou[1]. São objetos técnicos tipicamente caracterizados pela capacidade produtiva e pelo funcionamento autônomo que lhes permitiria substituir certas competências humanas. Talvez por isso, do mecanismo de Antikythera, na Grécia antiga, passando pelos autômatos da primeira renascença da Mesopotâmia[2], às máquinas analíticas de Babbage, Lovelace e Turing, elas também parecem ter sido criadas para lidar com enigmas fundantes da nossa experiência: medir e domar o tempo, recriar a vida e o movimento dos corpos, externar o pensamento. Encerrariam, parece, a estranha alteridade de seres técnicos, como se, ainda que criadas por nós, pudessem fundar uma realidade que nos é estranha.

Diante do imaginário que circunda as máquinas computacionais contemporâneas — de "robôs" e de "algoritmos" — , pareceria o presente ser, antes de tudo, *maquínico*. Não parece ser assim, contudo, que o tema chega à exposição "Maquinações". A curadoria de Fred Paulino realiza um gesto distinto deste aprofundamento da cisão entre humanos e máquinas, fissurando o imaginário da autonomia. Dando novos passos na investigação curatorial iniciada em 2010, com a exposição "Gambiólogos", seu interesse recai sobre uma arte que se vale crítica ou ironicamente das tecnologias, no contratempo do discurso da inovação — abordagem na linha de outras que Giselle Beiguelman, àquela época, descreveu como "tecnofágicas"[3]. Tal enfoque, hoje, desdobra-se em um interesse mais específico pelo gesto inventivo dos artistas na construção de máquinas cotidianas, "ao rés do chão". As obras de "Maquinações" apontam, assim, para um modo de conviver com a contradição — apenas aparente — de máquinas simultaneamente autônomas e dependentes; estranhas, mas, ainda assim, à nossa semelhança.

1.

"Metacircuito" (2015), de Paulo Nenflídio, elabora, em um primeiro momento, a autoafirmação de uma alteridade *maquínica* que se endereça a nós como diferença: "veja como falo", "veja como penso", a máquina nos diz. Contudo, ela se expõe pelo avesso. A caixa aberta, com fios e circuitos à mostra, parece se contrapor à denominação cibernética da "caixa-preta" — a metáfora de um invólucro opaco pelo qual se ocultariam as operações internas, definindo-se apenas segundo aquilo que toma como *input* e que oferece como *output*. Na obra, essas dimensões se confundem em uma máquina que expõe o próprio interior como um construto material de fios e circuitos, ao mesmo passo em que, por textos e sons, reivindica a sua diferença e a sua autonomia.

A exposição da constituição material dos objetos é um aspecto emblemático do tema da *gambiologia* — proposição estética encampada pelo curador em 2008. Visando ao oposto das superfícies lisas das traquitanas digitais, a *gambiologia* se inspira na prática cotidiana e inventiva das gambiarras, criando objetos que se revelam enquanto emaranhados de fios e excesso técnico e simbólico de partes incrustadas. Enquanto a autonomização da máquina tecnológica pressuporia a integração orgânica de suas partes, a gambiarra — segundo propôs Gabriel Menotti[4], inspirado em Simondon[5] — se situaria a meio caminho, com o todo e suas partes desempenhando igual proeminência na composição. Em uma perspectiva similar, Fernanda Bruno[6] descreve as gambiarras por seu caráter "despudorado", que revela as entranhas e multiplica as apropriações e combinações que as compõem.

Em "GIF: Gerador de InterFerências" (2016), de Azucena Losana, esse gesto surge tanto como estratégia de construção da máquina quanto de decomposição de imagens animadas da internet. A animação *gif* é recriada pela artista com uma máquina de projeção artesanal, em que cada *frame* é exibido em separado por projetores alinhados de modo imperfeito e acionados em sequência por um circuito eletrônico. Na versão da obra trazida à exposição, a imagem é um excerto de um programa de televisão em que Michel Temer entrega dinheiro a Silvio Santos, como se em um gracejo. A precariedade do aparato de projeção exacerba a artificialidade desse curto *loop*, fissurando a imagem e a economia política da circulação de *gif* na internet[7]. O som dos cliques do circuito eletrônico marca a emergência de cada *frame*, individualizados em sua sordidez — decomposição de máquina, imagem e gesto figurado.

2.

Na obra do veterano Abraham Palatnik, não se trata apenas de expor um mecanismo subjacente à máquina, embora todo ele esteja à mostra em uma caixa transparente. Com um equilíbrio refinado entre a unidade e a fragmentação, em "Cinético C-5" (1968), a totalidade apenas se encontraria na dança das partes, nenhuma delas secundária em relação ao conjunto. Sem outra finalidade, a máquina não realiza mais que a tradução do movimento giratório de um motor a múltiplos movimentos suaves de seus componentes, arranjados em um mecanismo artesanal. Deslocando a máquina da demanda de produtividade que em geral visa atender, a obra de Palatnik lhe confere outra coreografia e velocidade, distantes daquelas que seriam características da aplicação da máquina na indústria.

Situada à entrada da galeria, a obra também parece pontuar que as máquinas não vêm à exposição demonstrar eficiência, e não caberia avaliá-las segundo parâmetros próprios da técnica — como por vezes ocorre à arte tecnológica. De outro modo, talvez seja mais adequado compreender a operação do trabalho em uma aproximação do conceito de performance, cuja definição, por Richard Schechner[8], faz-se justamente em contraposição a *desempenho*. No sentido proposto pelo autor, a performance seria compreendida fundamentalmente como ação realizada, na condição de exibição de si mesma. Tomada como performance, a operação de uma obra *maquínica* se expressaria por uma disfunção da máquina tecnológica, que, num extremo, se esgotaria no próprio movimento e, deslocada de qualquer função utilitária pelo gesto inventivo

dos artistas, se abriria a outros modos de apreensão.

Em "Máquina de antônimos" (2018), de Sara Lana, essa questão parece estar implicada no papel constituinte da falha na experiência. Inicialmente, a obra pareceria propor uma máquina lisa e autônoma, na voz sintética que responde, acertadamente, com o antônimo do que lhe dizemos. Contudo, essa percepção provisória logo se desfaz nas respostas incongruentes que inevitavelmente emergem na interação — se não pelo acaso, pelo teste dos limites da máquina, o qual parecemos seduzidos a realizar, como forma de atestar nossa superioridade diante dela. O fracasso, contudo, não é ignorado na elaboração da obra, que não se compromete integralmente com o *bom funcionamento*. Impensado da técnica, as falhas assombram a tecnologia de ponta com a perspectiva de irrupção iminente. Nas máquinas cotidianas, contudo, elas não chegam a ser totalmente expurgadas. Elas nos lembram de que a suposta autonomia *maquínica* é produto transitório e *performativo*[9] de constantes ajustes e adaptações que realizam aproximações de uma condição idealizada, mas nunca plenamente atual.

3.

Da performance da máquina à performance do corpo, "Pequenas grandes ações" (2003), de Guto Lacaz, apresenta-se como inventário dos pequenos gestos elaborados nos acoplamentos históricos entre corpos e objetos industriais. A série de gravuras traz pictogramas similares aos de manuais de instrução que ilustram ações cotidianas, como riscar um fósforo e rebobinar uma fita cassete com um lápis. Esses pequenos movimentos irrefletidos, tornados "automáticos" pela repetição, transformam-se em *vernacular* gestual das sociedades pós-industriais. Colocado em evidência por Lacaz, esse repertório é desnaturalizado e tomado reflexivamente, abrindo a objetualidade industrial à organicidade de corpos humanos tornados, em certa medida, componentes da processualidade e da padronização desses produtos.

Em extensa revisão do tema da máquina na arte do século XX, Andreas Broeckmann ressalta certa qualidade autopoiética como definidora dos entes *maquínicos*[10]. Haveria, ele sugere, algo de inquietante no modo com que nos confrontamos com as máquinas, encontros que ele descreve como antagônicos, mas também eróticos. Nesse sentido, ainda que tipicamente compreendidas pela autonomia e pelo encerramento, as máquinas são abordadas por Broeckmann com ênfase na aproximação ou no distanciamento do humano. Aprofundando esse aspecto em uma perspectiva antropológica, Lucy Suchman[11], antes de Broeckmann, elaborou que o movimento de autonomização das máquinas não se realiza em isolamento de transformações do humano. Especialmente na proposição da "inteligência artificial" e dos robôs humanoides, o desenvolvimento das máquinas vincula-se, mutuamente, a constantes reformulações quanto ao que definiria a inteligência e o humano. Mais que nos indagarmos sobre o modo de existência próprio às máquinas, portanto, talvez fosse o caso de refletirmos sobre como elas transformariam o nosso próprio modo de ser, os nossos gestos e práticas cotidianas.

4.

Levando-nos ao último movimento deste texto, "Credo" (2018), de Paulo Henrique Pessoa, o Ganso, erige-se sobre o mundo da produção industrial e, justamente, sobre as maquinações cotidianas desse artista na transformação das paisagens do mundo. Trabalhando no escoadouro dessa "Grande Máquina"[12] social, o grão-mestre *gambiólogo* se apropria de refugos de toda sorte e os ressitua na memória cultural da sociedade de consumo. Os estranhos "objetos-valise" de Ganso sincretizam os ícones descartáveis do capital em um pequeno museu do excedente e do acúmulo. Partes de engrenagens, brinquedos e manequins compõem a instalação, que devolve à escala humana e ao alcance das mãos os frutos impessoais da indústria. Parecendo apenas circundar o tema que vimos tratando, o seu trabalho não se dedica a nenhuma máquina em específico. Contudo, ele se trama, taticamente, no território próprio às máquinas, que, longe de existirem em isolamento, arranjam-se em grandes cadeias produtivas, formando uma grande máquina que o artista põe-se a profanar.

'Maquinar', em sentido literal, seria sinônimo de 'tramar', 'planejar'. O jogo de palavras embutido no título da exposição sugere, de outro modo, a 'maquinação' como ação da máquina, ou ação *maquínica*. Se nos propusermos a tomar a palavra em um sentido não literal — ou, ainda, no sentido que antecedeu o uso moderno que se faz dela —, a máquina tecnológica talvez possa servir de metáfora para outros processos e desencadeamentos formados por partes integradas que ganham autonomia e, assim, operam *como* máquina. Em um sentido inverso ao imaginário da autonomia das máquinas, a maquinação talvez possa, então, ser pensada como processo de tornar-se máquina ou de "ser *como*" máquina; "maquinização". Talvez nesse sentido, o trabalho de Ganso, junto às maquinações dos demais artistas, possa ser compreendido como instância de ruptura com o suposto encerramento e com a autonomia das máquinas tecnológicas e, também, com o caráter totalizante da *maquinação* do mundo[13], abrindo brechas ou margens reflexivas a tais processos. Superando a oposição *antagonística*, esses trabalhos expressam a mutualidade constitutiva dos termos implicados. São expressões de modos — especulativos — de maquinar-se contra e também, de certo modo, ao encontro das máquinas e das maquinações.

[1] BROECKMANN, Andreas. *Machine art in the twentieth century.* Cambridge, MA: MIT Press, 2016.

[2] ZIELINSKI, Siegfried; WEIBEL, Peter. *Allah's automata*: artifacts of the Arab Islamic renaissance (800–1200). Berlim; Estugarda: Hatje Cantz, 2016. Catálogo de exposição, 31 out. 2015 a 4 set. 2016. ZKM Center for Art and Media Karlsruhe.

[3] BEIGUELMAN, Giselle. Tecnofagias emergentes na artemídia.br. *Revista Marginalia+Lab*, Belo Horizonte, v. 1, p. 6-15, 2010.

[4] MENOTTI, Gabriel. A gambiarra e a perspectiva da prototipagem. *Vazantes*. Fortaleza, v. 1, n. 1, p. 202-205, 2017.

[5] SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Trad. Margarita Martínez e Pablo Rodríguez. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.

[6] BRUNO, Fernanda. Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade. *Revista ECO-Pós*, v. 20, n. 1, p. 136–149, 2017.

[7] STEYERL, Hito. Too much world: is the internet dead? *e-flux Journal*, n. 49, nov. 2013. Disponível em: <http://www.e-flux.com/journal/49/60004/too-much-world-is-the-internet-dead/>.

[8] SCHECHNER, Richard. O que é performance? *O percevejo.* Rio de Janeiro, v. 11, n. 12, p. 25-50, 2003.

[9] SUCHMAN, Lucy. H*uman-machine reconfigurations*: Plans and Situated Actions. 2ª edição. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2006.

[10] "[A] máquina sempre parece ser algo 'com que nós somos confrontados'. [...] [A] máquina sempre tem o sujeito humano como acompanhante e ela põe em destaque a relação que sujeitos humanos têm com a tecnologia". BROECKMANN, Andreas. *Machine art...* p. 22. Tradução nossa.

[11] SUCHMAN, Lucy. *Human-machine reconfigurations...*

[12] WISNIK, José Miguel. *Maquinação do mundo*: Drummond e a mineração. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

[13] WISNIK, José Miguel. *Maquinação do mundo...*

***André Mintz** é artista, professor e pesquisador. Doutorando em Comunicação Social pela UFMG com bolsa CAPES. Mestre em Comunicação Social pela mesma instituição e em Media Arts Cultures pela Aalborg University, Danube University Krems e Lodz University.*

por ***Nina Gazire***

Em 1928, o filosofo alemão Walter Benjamin escreveu dois pequenos artigos após desbastar intelectualmente a "história da arte", exortando os caminhos para os quais os artistas deveriam se voltar nas próximas eras. O século XX, o das máquinas de trabalho, estaria embrutecendo a civilização, e, então, generosamente, Benjamin nos aconselha: "Pois é a brincadeira, e nada mais, que está na origem dos hábitos. Comer, dormir, vestir-se, lavar-se devem ser inculcados no pequeno ser através de brincadeiras, acompanhadas por ritmos e canções"[1]. Todo artista, desse século em diante, deveria buscar, no cotidiano, o estranhamento, o *ludus perdido*, o jogo, o movimento.

Ao visitar a exposição "Maquinações" no Sesc Palladium, em Belo Horizonte, o primeiro movimento com o qual nos deparamos está exatamente nessa chamada *benjaminiana*. Na entrada, nos vemos diante da instalação "Credo", uma homenagem póstuma a Paulo Henrique Pessoa, o Ganso, na qual a viúva, Birimbica Potter, e a filha Laura Pessoa trabalharam, ao lado do curador, Fred Paulino, na mimese de uma "garagem hermética", uma o ficina de brincadeiras do recém-falecido artista. Ganso era uma perfeita encarnação da "ludologia" pregada por Benjamin. Na garagem, vemos objetos espiritualistas, brinquedos e traquitanas que se somam ao credo que ele expressava: "não sou compulsivo, sou acumulativo, acumulação criativa"[2]. Pois há ato mais repetitivo que a brincadeira (que nunca se repete)? Uma mesma brincadeira ganha diferentes versões e, assim como o processo artístico, perde-se no labirinto do movimento.

Atualmente, encaixotamos as brincadeiras. O movimento está separado em caixas que seguem um grande sistema ufanado, que se apropria desse gesto roubado do significado original (se é que isso existiu) e nos faz apontar os nossos celulares para todos os lados, com filtros de gatinhos, cachorrinhos, o filtro infantilizado, porém surrupiado nas vendas prostíbulas de nossos corpos e olhares. Entendemos que isso é tecnologia, mas por que, ubiquamente, essa tal tecnologia se torna cada vez mais infantilizada? Por que alguns apontam para a tecnologia de maneira irônica, com seus beiços cheios de "capitalismo fofinho"[3]? A arte nasceu levando-se muito a sério. Assim como o conceito de tecnologia. O capitalismo está realmente fofinho, *hashtag #sóquenão*. A brincadeira também é origem da violência[4]?

Tratando-se da arte como brincadeira e da arte como movimento (não como movimentos históricos ou vanguardas) dos gestuais criadores — os das maquinações —, o que vimos nas quinze obras expostas na mostra em Belo Horizonte é um recorte muito atento de artistas com olhares brincalhões para o excesso, que ignoramos e descartamos com facilidade vulgar. Todo excesso é também repetitivo, o gesto da arte como deslocadora dos signos do capital tecnológico. Consideramos, o tempo todo, principalmente nos dias atuais, o digital como sinônimo de tecnologia. No entanto, o analógico pode ser dado a crianças, que o estranharão e o transformarão em outro tipo de brinquedo: restolho tecnológico ou novo hábito, livre de atavismos? Sem julgamento, somos vítimas escravizadas das telas de consumo. Numa utopia, cabe aos artistas apanhar esse excesso e o transformar em novas brincadeiras. A propósito, vi crianças fascinadas ao visitarem a exposição, repleta de gambiarras analógicas, e isso parecia responder a minha dúvida sobre as novas e velhas tecnologias colocadas diante de novas gerações.

Nesse cenário, invoco a etimologia da palavra 'tecnologia', que no antigo grego chama-se *Techne* e que também significa ARTE. Apesar da "coagulação" do termo, tanto para a técnica quanto para a arte, na noção de arte original grega, sempre imperou a crise entre duas categorias de representação: ser realista ou não[5]. Essa oposição, que nos perseguiu durante séculos e, na construção da história da arte, principalmente, alijou-nos de uma simbiose que pôde ser resgatada apenas no século XX, é agora entranhada no cotidiano, invisivelmente, de maneira perversa. Inclusive, na própria arte, ela nos escapa, mesmo sofrendo de uma revisão historicista que a livra de uma perspectiva ocidental e colonialista.

Brincamos o tempo todo com fogo (e sem saber?), como parece propor a obra registrada em vídeo, em 1987, pela dupla suíça Peter Fischli & David Weiss, em que pensam a ideia de entropia por meio de uma rede de armadilhas movimentadas por uma força pirotécnica. "Por meio de pura determinação e horas de tentativa e erro, a dupla compôs sequências cinéticas nas quais objetos se encontram uns com os outros, queimam-se infinitamente numa reação em cadeia"[6]: assim está descrita a obra *The way things go* ("Como as coisas vão") no arquivo do Guggenheim[7]. Se pensarmos na obra como metáfora para a realidade, percebemos a flecha infinita do tempo no qual estamos envoltos, sendo incapazes de parar, ou estamos vivendo em um sistema entrópico, negando-o desde os tempos pós-socráticos? Dar-se conta do real é iluminador ou piromaníaco. A obra não responde, mas escancara a verdade de que tudo é movimento.

Guto Lacaz, um dos mais renomados artistas brasileiros do binômio arte e tecnologia, no trabalho "Pequenas grandes ações" (2003), não lança mão de nenhum artifício, digamos, *maquínico*, para falar de movimentos perpétuos e repetitivos que fazemos no dia a dia. Na série, o artista registra em serigrafia, uma técnica analógica, movimentos repetitivos que fazemos com aparatos técnicos: rebobinar uma fita cassete com caneta; acender um fósforo. Somos eternas crianças que imitam o movimento dos adultos, ou adultos que repetem os movimentos aprendidos quando crianças. "O movimento é estático! O movimento é estático porque ele é a única coisa mutável, a única coisa que é alterável (...) a única certeza é que movimento, mudança e metamorfose existem. Acredite em mudanças. Não se agarre a nada, tudo sobre nós é movimento, tudo em torno de nós muda"[8], afirmou certa vez Jean Tinguely, conhecido por criar máquinas abstratas. Nas gravuras de Lacaz, esses pequenos movimentos em torno de objetos analógicos nos mudam quando os acessamos, sobremaneira por estarem paralisados; eles nos perguntam se, hoje, os acessamos mais pela memória que pelo gesto do corpo.

Em 1955, o pintor e escultor húngaro Vitor Vasarely (1908–1997) publicou o "Manifesto Amarelo", na ocasião de sua participação, junto a outros artistas, como Marcel Duchamp, Alexander Calder, Jésus Soto e o próprio Tinguely, na exposição *Le Mouvement*, realizada em Paris, enfatizando que a arte tem a necessidade de ser movimento. O manifesto, inspirado pela investigação dos Construtivistas da Bauhaus, postulava que a cinética visual — como propõe a obra do cânone da arte cinética brasileira Abraham Palatnik, presente em "Maquinações" — deveria basear-se sempre na visão do espectador[9]. Em "Cinético C-5", de 1968, Palatnik faz o contrário à via de Guto Lacaz e parece, aos olhos viciados de estudantes de arte, animar a concepção "maquínico-pictórica" de Vasarely e Tinguely. Mais uma brincadeira experimental do artista que, em 1951, teve sua obra "Aparelho Cinecromático" – uma caixa com luzes coloridas em movimento – quase fora da Bienal de São Paulo, pois os organizadores não sabiam como categorizá-la.

A arte não pode ser um hábito, como também afirmou Benjamin. E poderíamos dizer, até certo ponto, que, sobre essa afirmação, há um "tarde demais". Se a premissa fosse totalmente contrária, não teríamos o misterioso Banksy autodestruindo a sua milionária obra leiloada[10]. Só nos restou a ironia? Damos graças a tais "tricksters" da arte, para que a brincadeira permaneça.

Atualmente, cercados por máquinas, vemos essas terem surtos subjetivos: algoritmos que desobedecem, assim como artistas que resistem. Ou, simplesmente, imitam-nos em nosso sistema ufanista, eliminando dele as subjetividades. O algoritmo da grande máquina improvisa (?) da pior maneira possível. Ficou famoso, no ano de 2018, o caso do algoritmo racista da Google[11]. Há quem diga que a próxima revolução política será para controlar algoritmos[12]. Ou já foi? Está sendo? Os algoritmos da grande máquina não brincam. Mas os da arte, sim. Sara Lana embola o "fio de Ariadne"[13] linguístico com a instalação "Máquina de antônimos", criada especialmente para a exposição, obra na qual "um microfone grava frases faladas, e um sistema troca cada uma das palavras enunciadas por seu antônimo."[14] . Paulo Nenflídio, no "Metacircuito", cria uma máquina viva, cujo algoritmo nunca se completa, transformando sons em perguntas sem sentido. Milton Marques, na obra "Sem título", mostra o movimento perpétuo de uma paisagem artificial, criada em um recipiente de vidro que contém um crânio animal, filmando a única coisa certa da vida: o movimento constante em direção ao fim.

Em "Maquinações", temos esses organismos artificiais, obras em que o movimento nos pede, o tempo todo, o fim de um utilitarismo para a arte e para os nossos corpos. Há um espaço de imersão no improviso da brincadeira, porém sem deixar de lado que, constantemente, estamos ameaçados por gerações anteriores de máquinas com as quais nos confrontamos diariamente, sem ao menos perceber. Seremos para sempre funcionários do olhar e de superfícies programadas? Se aprendemos brincando, por que paramos de brincar para apenas fazer?

> Descobrimos as artimanhas do eterno (louvado seja Seu nome), roubamos suas receitas de cozinha e agora cozinhamos melhor do que Ele. Será que estamos realmente em uma nova história? Como era mesmo o nome de Prometeu e o fogo roubado? Quem sabe não acreditamos estar simplesmente sentados diante do computador, quando na realidade estamos encarcerados no Cáucaso? E talvez alguns pássaros já estejam lá afiando o bico, preparando-se para nos comer o fígado? (FLUSSER; 1990-1991; pág. 75)[15]

Temos, com a mostra, um respiro de alívio, pois não vemos a brincadeira em oposição à arte, o gesto em oposição ao olhar. Na abertura da exposição, o interdisciplinar Neville D'Almeida e a artista Juliana Porfírio promoveram, junto à bailarina Rosa Antuña, a performance "Corpo utópico", intervenção realizada a partir de uma vestimenta eletrônica dotada de uma câmera e um monitor que filma e reproduz pessoas e situações ao redor. Nessa ação, que desloca o olhar de sua função, passando-o ao corpo por meio de câmeras, os criadores nos perguntam até que ponto estamos realmente no controle. E, para além disso, fazem-nos questionar: estivemos no controle algum dia? Quem esteve brincando conosco durante todo esse tempo?

Não pretendo responder a essa pergunta. Nunca conseguirei e, se alguém lhe trouxer a resposta, desconfie. A exposição é essa máquina que monumentaliza perguntas — missão da arte, para alguns. Para mim, trouxe lembranças do brincar, do aprender fazendo. É certo que, em um contexto no qual máquinas decidem cenários políticos, precisamos, cada vez mais, deixar de pensar a tecnologia e, principalmente, a arte, como algo afastado de nós. E deixar de pensá-las como instâncias separadas em propósitos e servidões. Pelo contrário: ter o espírito de Ganso, presente em pequenos retratos espalhados de maneira brilhante pelo espaço expositivo, a gracejar por meio de objetos que tendemos a ver apenas como excesso e repetição, e não ato de criação, ato de vida.

[1] BENJAMIN, Walter. *Brinquedo e brincadeira*: *Observações sobre uma obra monumental*. IN: *Magia, Arte e Técnica*. Pág. 253. 1928.

[2] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=C7IJUEX_kS0 – Acesso em 30 de novembro de 2018. Feirinha Troca-Troca – vídeo produzido pelo Coletivo Gambiologia. 2013.

[3] Conforme o termo cunhado por Giselle Beiguelman.

[4] No ensaio "Brinquedos e brincadeiras: Observações sobre uma obra monumental", Benjamin retoma brevemente a teoria freudiana: "... ao contrário dos pesadelos traumáticos e das neuroses de guerra, que constituem o plano maior do ensaio freudiano, em que o retornar compulsivo às cenas de perigo são sintomas patológicos da sujeição dos indivíduos àquilo que não conseguem elaborar e que, por isso mesmo, retorna sem consentimento, a brincadeira repetitiva das crianças é orquestrada por elas mesmas e se torna fonte de prazer. Freud observa que elas gostam de ouvir as mesmas histórias, sempre do mesmo jeito, para reviver aquela primeira sensação de leitura. Já quando os adultos escutam a mesma piada uma segunda vez, a graça se perde. A novidade é, para eles, condição indispensável da fruição e do deleite. Assim sendo, ao deixar-se para trás a infância, perde-se também a capacidade de encontrar o novo pela repetição".

[5] VENTURI, Lionello. *História da crítica de arte*. 1960 – página 107.

[6] Tradução livre. Original: "Through sheer determination and hours of trial and error, they composed cinematic sequences in which objects careen into one another, light each other on fire, and fly from place to place in an endlessly unraveling chain reaction.".

[7] Disponível em: https://www.guggenheim.org/artwork/32552. Acesso em 30 de novembro de 2018.

[8] TINGUELY, Jean. Untitle Statement (1961). IN: STILES, Kristine; SELZ, Peter. *Theories and documents of contemporary Art: a sourcebook of artist's writing*. 1996.

[9] OLIVEIRA, Thais Pereira de Franco; SILVEIRA, Edgar. *Arte cinética e ciberarte: propostas de interatividade*. IN: VENTURELLI, Suete (org.). *9º Encontro Internacional de Tecnologia: sistemas complexos, naturais, artificiais e mistos*. 2010. Disponível em: https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/nono_art.pdf. Acesso em 30 de novembro de 2018.

[10] Disponível em: https://www.nytimes.com/2018/10/06/arts/design/uk-banksy-painting-sothebys.html. Acesso em 30 de novembro de 2018. REYBURN, Scott. *Banksy painting self-destructs after fetching $1.4 million at Sotheby's*, escrito em 6 de outubro de 2018.

[11] Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/06/10/tecnologia/1465577075_876238.html. PEREDA, F. Cristina. O Google é racista?; matéria publicada no jornal "El País" em 10 de junho de 2016.

[12] O'NEIL, Cathy. *Weapons of math destruction*. 2016 . Livro, que foi publicado em 2016, avalia que a próxima revolução política será sobre o controle dos algoritmos, setor da inteligência artificial que se tornou uma das peças decisivas na eleição de Donald Trump, nos Estados Unidos, e, agora, é discussão no Brasil, após a eleição de Jair Bolsonaro, que utilizou o WhatsApp para fazer mensagens em disparo, em esquema de "pirâmide".

[13] O **Fio de Ariadne**, assim chamado devido ao mito de Ariadne, é o termo usado para descrever a resolução de um problema que se pode proceder de diversas maneiras óbvias (como exemplo: um labirinto físico, um quebra-cabeça de lógica ou um dilema ético), a partir de uma aplicação exaustiva da lógica por todos os meios disponíveis. É um método singular que permite se seguir completamente os vestígios das pistas ou assimilar gradativa e seguidamente uma série de verdades encontradas em um evento inesperado, ordenando a pesquisa, até que se atinja um ponto de vista final desejado. Fonte: Solving Soudoku. Disponível em: http://www.sudoku.org.uk/PDF/Solving_Sudoku.pdf. Acesso em 30 de novembro de 2018.

[14] Site da artista. Disponível em: https://touca.ninja/antonimos/. Acesso em 30 de novembro de 2018.

[15] FLUSSER, Vilém. O Mundo codificado — Por uma filosofia do design e da comunicação. 1990-1991.

Nina Gazire *é jornalista e mestre em comunicação pela PUC-SP. Lecionou no curso de produção cultural da FAAP e nos cursos de Comunicação do Centro Universitário UNA. Participou de curadorias diversas e escreveu para revistas especializadas em artes visuais.*

Sesc Piracicaba
R. Ipiranga, 155 - Centro
Piracicaba - SP
Tel.: +55 19 3437 9292
/sescpiracicaba
sescsp.org.br/piracicaba

Gambiólogos 3.3 - "Maquinações"
Curadoria: Fred Paulino
07/09 a 08/12/2019
Terça a sexta • das 13h30 às 21h30
Sábados, domingos e feriados • das 9h30 às 17h30

CONTEÚDO ADICIONAL PARA SUPORTE EDUCATIVO:

IDEALIZAÇÃO:
GAMBIOLOGIA