

RedeLabs

Felipe Fonseca
novembro 2010

Intro

Este arquivo é uma compilação de textos publicados ao longo do processo de levantamento e articulação do projeto RedeLabs, nos últimos meses. É uma edição feita com pressa, certamente com um monte de falhas de revisão (sim, eu vi todos os links vazando pra margem direita das páginas) e de organização. Seu objetivo é alimentar o debate durante o encontro RedeLabs, a ser realizado durante o Fórum da Cultura Digital Brasileira, de 14 a 17 de novembro em São Paulo. Recomendo que todos os textos sejam lidos nos links originais, que incluem um monte de comentários relevantes e, em alguns casos, imagens.

Este material foi diagramado exclusivamente com software livre ([LyX](#)) e está publicado com a licença [CC-BY-SA](#). Segue o modelo de publicação online desenvolvido experimentalmente pelo coletivo [MutGamb](#).

Aguardo comentários e nossa conversa presencial.

VQV e abraços!

eefeefe

Sumário

1 Redelabs – Contexto	5
2 Um resumo do Brasil profundo	8
3 Medialabs - pra quê mesmo?	11
4 Lugar e espaço	17
5 Eventos	19
6 Cultura Digital Experimental? Parte 1 - Twitter	20
7 Cultura Digital Experimental? Parte 2 - Google Buzz	24
8 Cultura Digital Experimental? Parte 3 - Lista MetaReciclagem	37
9 Laboratórios de Mídia - referências	47
10 Redelabs - Caminhos brasileiros para a Cultura Digital Experimental	52
11 Modelos e Perspectivas - Empyre	59
12 Labtolab - dia a dia	61
13 FISLI - Debate Cultura Digital Experimental	71
14 Laboratórios de Experimentação em Cultura Digital, as Gangues e a Indústria Criativa	73

Sumário

15 Uma conversa com James Wallbank	76
16 Entrevista - Alejo Duque	84
17 Future Everything – Festivais como Laboratórios Vivos	95
18 Entrevista - Drew Hemment	98
19 Bate-papo com Gisela Domschke	101
20 Conversa com Cesar Harada	114
21 O futuro dos laboratórios	119

1 Redelabs – Contexto

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/04/redelabs-contexto/>

23/04/2010

No contexto internacional das novas mídias e da arte eletrônica, os medialabs - laboratórios de mídia - têm um papel essencial – desde o emblemático medialab do norte-americano MIT, passando por iniciativas diversas em países europeus como o Medialab Prado de Madrid e a Tesla de Berlim, até projetos de intercâmbio com países em desenvolvimento como a plataforma Waag/Sarai entre Holanda e Índia.

A posição que tais laboratórios ocupam sempre se adaptou às características cambiantes do próprio campo em que atuam. Se muitos medialabs funcionaram como espaços de acesso quando as tecnologias não eram tão acessíveis, atualmente eles têm por desafio permanecer relevantes em uma época de disseminação de tecnologias. Mesmo no Brasil, um computador pode ser comprado em prestações baixas em qualquer hipermercado e as conexões de banda larga têm se expandido a cada trimestre.

Em uma época na qual o acesso a tecnologias de produção e publicação de mídias está cada vez mais facilitado, um cenário em que as redes abertas fazem a informação circular diretamente entre as pessoas, qual a razão de existir de um laboratório de mídia? A dinâmica do trabalho criativo tem se transformado de forma cada vez mais rápida, e a estratégia “build it and they’ll come” não faz mais sentido. Para incentivar a produção criativa, é necessária uma sensação de apropriação e de gestão compartilhada, no sentido da reconstrução da própria idéia

de espaço público. Isso demanda a reinvenção do próprio imaginário dos laboratórios de mídia. Que tipo de relação uma estratégia para laboratórios de mídia deve manter com o que tem sido construído nos últimos anos como uma cultura digital eminentemente brasileira?

Mais do que oferecer simplesmente uma estrutura, os medialabs mais interessantes de hoje em dia engajam-se em um diálogo cada vez mais aberto e crítico com o meio com o qual se relacionam, e tornam-se espaços de referência e intercâmbio, cabeças de rede, muito mais agenciando conversas do que expressando uma posição própria específica. Esses espaços, em vez de buscar exclusividade, concedem a artistas e coletivos a liberdade de adotar estratégias nômades, impermanentes e autônomas para sua produção, articulação e divulgação. Com isso, encontram relevância mesmo em um mundo de comunicação fragmentada e desestruturada.

Apropriação de redes

A criação e dinamização de redes de articulação, produção e distribuição de cultura digital não pode se limitar à estrutura. Um traço característico das culturas brasileiras é justamente a força que as redes adquirem no dia a dia. Chama a atenção em todo o mundo o nosso nível profundo de apropriação de ambientes sociais online, o recorde mundial de horas conectados, a naturalidade cotidiana da gramática da rede.

Algumas das iniciativas brasileiras mais relevantes no cenário da mídia eletrônica são exatamente aquelas que se configuram como redes abertas. É necessário tratar essa perspectiva não só como ferramenta ou estrutura, mas como eixo conceitual – a construção de novos horizontes sobre espaços experimentais e de produção artística, e entender como isso dialoga com nossa maneira única de negociar os espaços cotidianos. Em outras palavras, não só usar uma rede para falar sobre arte, mas essencialmente tratar a própria rede como um projeto experimental, de arte nos novos meios de comunicação.

Laboratórios em Rede

A reflexão da plataforma RedeLabs vai no sentido de propor um passo adiante, em que se mesclam os referenciais de laboratórios de mídia e a cultura digital brasileira. Ao longo dos próximos meses, vamos propor estratégias para o estímulo de redes que articulem espaços de produção nesse sentido.

Colaborações serão sempre bem-vindas.

2 Um resumo do Brasil profundo

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/um-resumo-do-brasil-profundo/>

14/06/2010

Escrevi há dois anos um artigo que seria publicado como caderno submidiático #7¹ do des). (centro <http://pub.descentro.org/> e posteriormente no livro Apropriações Tecnológicas². O que segue abaixo é uma tentativa de contar a mesma história sob a perspectiva dos laboratórios de mídia.

Em 2002, quando começou a articulação para a realização de um “Laboratório de Mídia Tática” em São Paulo, eu demorei alguns meses para entender porque o chamavam de “laboratório”. Entendi menos ainda quando o festival Mídia Tática Brasil finalmente aconteceu, muito mais focado em colocar as pessoas em contato do que em fazer coisas novas acontecerem ou promover experimentação. De qualquer maneira, ele promoveu o contato e a troca entre um monte de gente que se reencontraria várias vezes nos anos seguintes. Teve ainda o mérito de propor atividades no telecentro da Cidade Tiradentes, na Zona Leste de São Paulo, uma ação incipiente mas promissora de convergência entre o referencial ativista internacional e a realidade brasileira. Isso se aprofundaria, por exemplo no projeto Autolabs, criado e desenvolvido

¹http://pub.descentro.org/caderno_submidiatico_7_em_busca_do_brasil_profundo

²http://pub.descentro.org/wiki/apropriacoes_tecnologicas_emergencia_de_textos_ideias_e_image

2 Um resumo do Brasil profundo

em 2004 por integrantes dos coletivos que estavam no MTB. O Auto-labs sim acabou assumindo um papel mais experimental. Apesar de ser antes de tudo um projeto focado na educação midiática, ele proporcionou um ritmo de convivência entre as pessoas que levou a um grande nível de experimentação – técnica, social e administrativa. As bases do que foi desenvolvido e testado por ali seriam depois replicadas em muitos outros projetos, entre eles a ação cultura digital nos Pontos de Cultura.

No fim de 2003, alguns dos participantes do MTB fomos convidados para a última edição do Next Five Minutes, na Holanda. Conhecemos lá o pessoal do Sarai (Nova Déli), que tinha uma plataforma de intercâmbio com a fundação Waag (Amsterdam). Eles estavam lançando uma chamada para projetos para a plataforma. Pediam que se enviassem propostas para a criação de um centro de mídia para promover intercâmbio “sul-sul”. Foram selecionadas propostas do coletivo Mídia Tática – que propunha um ônibus que circulasse pelo Brasil – e da MetaReciclagem – que já tinha dois espaços de trabalho, em São Paulo e Santo André.

Ao longo do desenvolvimento do projeto nos meses seguintes, o Mídia Tática propôs uma estratégia para a criação de três centros de mídia – em Campinas, São Paulo e Rio. No Rio, Ricardo Ruiz e Tatiana Wells chegaram a criar o IP, um espaço na Lapa. Já a MetaReciclagem, à medida que se espalhava para novos espaços – o próprio IP, novas iniciativas em outros lugares do Brasil e a perspectiva iminente de implementação dos Pontos de Cultura, além de outros projetos públicos – decidiu não propor nenhum centro, mas pensar uma estratégia em rede para a ocupação de espaços que já existiam. Ela propunha não laboratórios, mas “esporos”, espaços auto-geridos que se comunicariam através de uma rede aberta.

Essas duas perspectivas foram apresentadas no encontro da plataforma no fim de 2004, na Índia. Segundo a avaliação dos parceiros internacionais, nenhuma das duas propostas no Brasil “estava pronta” para desenvolver um centro. Na opinião deles, ainda estávamos em uma

2 Um resumo do Brasil profundo

fase prematura de organização. Hoje eu tenho mais elementos para afirmar que, pelo contrário, estávamos propondo uma forma de para-organização³. A plataforma Waag/Sarai se propôs a promover uma residência de dois integrantes da MetaReciclagem no projeto Cybermohalla, em Nova Déli; e a apoiar uma publicação e um evento organizados pela Mídia Tática. O evento tornou-se a Submidialogia, que teve sua primeira edição em 2005 em Campinas, e depois outras edições ao longo dos anos – em Olinda, Lençóis, Belém, Atins e Arraial d’Ajuda – a próxima será na Baía de Paranaguá.

Naquela primeira edição da Submidialogia, foram dados os primeiros passos para estabelecer-se o des).(centro, que incorporou desde o início todo o referencial de ação em rede e produção colaborativa – suas assembleias se realizam através da internet, e não existe a figura do presidente ou qualquer eufemismo equivalente. O próprio nome da associação já traz uma visão crítica do caminho tradicional das organizações – que muitas vezes começam com grupos de afinidade mas acabam tendendo à centralização, à especialização e à alienação.

Ao longo de todos esses anos, esse grupo bastante heterogêneo e disperso, assumindo diversas identidades dinâmicas e formando subgrupos que se mesclam e reformam o tempo todo, também realizaram outras ações e eventos – o festival Findetático, o encontro Digitofagia, as próprias conferências Submidialogia e muitos encontros e ações entremeadas no meio do cenário cultural e político. Agregou ainda muitas pessoas interessadas em diversos aspectos da apropriação de tecnologias. Realizou experimentação em diversas áreas, inclusive em formatos de organização e trabalho coletivo – até na própria implementação da cultura digital nos Pontos de Cultura, que incorporou princípios de autonomia, conhecimento livre, aprendizado em rede e outros, promovendo um diálogo profundo do formato hacklab com a realidade institucional no governo. E continua se refazendo a todo instante.

³ como sugere Jamie King nesse PDF aqui http://www.shiftspace.cc/jamie/gang_grammar.pdf

3 Medialabs - pra quê mesmo?

<http://desvio.weblab.tk/blog/medialabs-pra-que-mesmo-1>

05/12/2009

Há uns meses fui convidado para uma conversa em sampa sobre medialabs. Não pude estar presente, mas mandei umas considerações por email:

Quero primeiro me apresentar: sou Felipe Fonseca, um dos fundadores da rede MetaReciclagem¹, que conta com algumas centenas de pessoas em todo o Brasil atuando na apropriação crítica de tecnologias da informação para finalidades diversas: arte, educação, transformação social, etc. Trabalhei nos primeiros anos da ação Cultura Digital no projeto Cultura Viva do Minc, e hoje sou um dos articuladores do coletivo Desvio², que atua principalmente com experimentação em novas mídias. Também sou um dos criadores da rede internacional Bricolabs³, que conta com integrantes em todo o mundo.

Nos últimos anos, tive um contato bastante grande com projetos de laboratórios de mídia. Após ter participado do festival Mídia Tática Brasil, em São Paulo, fui convidado a falar no Next 5 Minutes (Amsterdã, 2003), quando conheci os integrantes plataforma Waag-Sarai. Waag⁴ é um dos laboratórios de novas mídias que emergiu em Amsterdã e dialogou bastante com o universo conceitual de mídia tática (representado, entre outros, por teóricos como Geert Lovink e David

¹<http://rede.metareciclagem.org>

²<http://desvio.weblab.tk>

³<http://bricolabs.net>

⁴<http://waag.nl>

3 Medialabs - pra quê mesmo?

Garcia). Sarai⁵ é uma organização de Nova Déli, na Índia, que recebeu apoio do Waag para estabelecer-se como laboratório de novas mídias. Em 2004, inseri nesse contexto a MetaReciclagem, respondendo a uma chamada aberta da plataforma Waag-Sarai que buscava projetos de medialabs em países em desenvolvimento.

Na época, estávamos atuando diretamente com a rede de telecentros de São Paulo e começando a implementação dos Pontos de Cultura. Nossa proposta foi, a partir dessa potencial multiplicidade de espaços, dissolver a própria ideia de laboratórios de mídia: queríamos investir esforços não em estabelecer (mais) um laboratório de mídia, mas sim desenvolver uma metodologia descentralizada, em rede, que ocupasse os espaços que continuariam se multiplicando. Assim fizemos, e a rede MetaReciclagem se espalhou por todo o Brasil (e recentemente ganhou o prêmio de mídias livres do minc). Ainda dentro do escopo da plataforma Waag-Sarai, participei ativamente do desenvolvimento do descentro⁶ (que também conta com tatiana wells e ricardo ruiz, que fizeram um centro de mídia na lapa, rio de janeiro, antes de isso ser moda no brasil), uma organização sem fins lucrativos registrada com integrantes e subdesdes em diferentes regiões do país, e que também adota princípios efetivos de descentralização e articulação em rede.

Nos anos seguintes, participei de uma série de eventos ligados de uma forma ou outra a diferentes medialabs em Amsterdam, Berlim, Barcelona, Madrid, Londres, Paris e outros. Junto com um holandês e uma britânica, criei a rede Bricolabs, que conta com mais de uma centena de integrantes, muitos deles ligados a projetos ou centros de mídia em algum lugar do mundo: waag e minilab (amsterdam), arc-space (manchester), london media lab, hangar (barcelona), eyebeam (nova york), fo-am (bruxelas), tesla e c-base (berlim), honf (jacarta), tm-plab (paris), v2 (rotterdam), freaknet (sicília/amsterdam), uke (croácia), e outros.

Nos tempos atuais, qualquer esforço relacionado a medialabs precisa

⁵<http://sarai.net>

⁶<http://descentro.org>

ser muito bem pensado. Se o medialab do MIT era emblemático de uma certa maneira de viabilizar ações, a tentativa do MIT de criar uma réplica na Irlanda foi um fracasso. O modelo norte-americano tem uma ênfase em estrutura, centralização e articulação com a indústria (inclusive a indústria bélica, é bom lembrar) que pode não funcionar em outros lugares. Por outro lado, os projetos que têm atraído atenção e dinamizado produção efetiva atualmente têm uma ênfase muito maior em se configurarem como espaços de contato, troca e articulação do que necessariamente proporcionarem acesso a infra-estrutura. Ainda mais em tempos de abundância de recursos. Há alguns meses escrevemos uma provocação para uma instituição artística comentando isso:

"Em março passado, durante uma das sessões do Paralelo⁷, o inglês Mike Stubbs questionou qual era o papel de um centro de artes nos dias de hoje. A pergunta pode ser estendida para o contexto dos medialabs: em um cenário no qual o acesso a tecnologias de produção e publicação de mídias está cada vez mais facilitado, um cenário em que as redes abertas fazem a informação circular diretamente entre as pessoas, qual a razão de existir um laboratório de mídia? A dinâmica do trabalho criativo tem se transformado de forma cada vez mais rápida, e a estratégia "build it and they'll come" não faz mais sentido. Para incentivar a produção criativa, é necessária uma sensação de liberdade de apropriação e de gestão compartilhada, no sentido da reconstrução da própria idéia de espaço público. Mais do que oferecer simplesmente uma estrutura, os medialabs mais interessantes de hoje em dia - hangar, medialab prado, eyebeam, entre outros - engajam-se em diálogo cada vez mais aberto e crítico com o meio com o qual se relacionam, e tornam-se espaços de referência e intercâmbio, cabeças de rede, muito mais agenciando conversas do que expressando sua própria perspectiva.

Esse diálogo reside potencialmente em qualquer espaço, desde que se baseie em uma posição de abertura autêntica. Em um primeiro momento, toda conversa nesse sentido vai parecer a reafirmação de

⁷<http://paralelo.wikidot.com>

posições já existentes: as pessoas vão reclamar da mesma coisa que já reclamaram, colocar demandas que já sabem que têm. Mas trabalhando alguns fatores-chave é possível ir além e construir uma conversa propositiva de ocupação e apropriação coletivas de espaços simbólicos."

Links

<http://rede.metareciclagem.org>

<http://desvio.weblab.tk>

<http://pub.descentro.org>

<http://bricolabs.net>

Rodrigo Savazoni respondeu:

Felipe,

Obrigado. Fundamental a tua contribuição.

Eu te questionaria sobre duas coisas, apenas, em relação às tuas experiências dos últimos anos:

1. Você acha que seria válido termos no Brasil uma rede de espaços com o que há de "mais avançado" em tecnologias digitais? Por exemplo, espaço de exposições preparado com um hiperwall, uma cave, ou seja, infra para visualização de ponta? Além disso, nesse mesmo sentido, seria interessante um equipamento dotado de tecnologias que os artistas digitais não acessam, e por isso não podem com eles experimentar: isso faz sentido?

2. Você acha que, nesse mesmo sentido, um espaço público ser responsável por investigar e produzir a infra-estrutura ideal para a criação em rede é algo válido? Por exemplo, a Funarte São Paulo será uma das instituições a receberem a conexão multigigabit da RNP. Com isso, com a possibilidade de oferecer conexões de 1 a 10 gigabit, será um espaço privilegiado para a criação em rede. Há esse desejo de experimentar com bandas muito largas entre os artistas e realizadores multimídia?

E eu voltei:

1) minha dúvida é se isso pode ser considerado o "mais avançado". de certa forma, os artistas que querem trabalhar com essas coisas

3 Medialabs - pra quê mesmo?

acabam prevendo orçamento pra isso e constroem a estrutura exata que precisam (como a rejane cantoni e o leonardo crescenti fizeram no MIS pra peça "Solar"). acho que se um lab for investir em uma estrutura assim, vai ter que escolher duas ou três possibilidades, e isso também constitui uma limitação. De certa forma fetichiza a relação: vou criar uma obra para aquela tecnologia. Hoje em dia, com dois projetores e um controle de Wii dá pra fazer miséria. Outro problema de ter uma estrutura específica é como escolher os projetos que vão usar. Sou mais partir pra multiplicidade, com encontros periódicos de troca de conhecimento (como fazem o Hangar em Barça e o NYC Resistor). Acho que investir em alta tecnologia é potencializar essa multiplicidade. Por exemplo: esses encontros podem ser transmitidos pela web, se pans com meia dúzia de câmeras simultâneas, e o cara que tá assistindo tem o suíte na hora, pode escolher interativamente qual câmera quer assistir. Dá pra pensar em mecanismos de controle de direcionamento de câmeras também, que dê pra controlar pela rede motores que apontam a câmera para algum lugar (ou automatizar isso com sensores de movimento ou coisa assim). Mas tudo isso pra abrir potencial de indeterminação, e que as pessoas que ocupam o espaço decidam como usar tecnologia. A gente tá em pleno momento de paradoxo de nível de desenvolvimento nesse mundo de arte eletrônica. O que mais tá crescendo - diy, arduino, software livre - vai na direção oposta da "alta tecnologia". Como construir um caminho equilibrado ali, que dê estrutura mas seja vivo, em vez de grandes monumentos vazios?

2) Na real a questão da banda larga, se for no sentido de distribuição, já tem soluções alternativas: o streaming por icecast usa pouca banda do cliente até o servidor, e só depois se espalha. Bit torrent também. Posso estar enganado, mas acho que largura de banda não é essencial para o tipo de criação que tá rolando hoje em dia. Um uso potencial que nunca andou é sincronização imediata: uma banda poder tocar junta em diferentes lugares. Mas todos os lugares precisariam estar na mesma rede, e mesmo assim haveria um delay (acho que dá pra pensar

3 Medialabs - pra quê mesmo?

em alternativas pra isso também, criando buffers locais, mas preciso de alguém mais racional pra pensar direito nisso).

Daí que insisto: a superbanda da RNP é importante, mas não acho essencial. A mera disponibilização de banda não vai fazer o pessoal sair de seus estúdios na vila madalena e ir até a Funarte. Precisa mais do que isso: frequência/periodicidade, autonomia/indeterminação, pessoas/temas relevantes.

Pra mim, pessoalmente, um medialab na funarte seria um bom espaço pra levar meus amigos gringos pra visitar. E pra fazer um debate por mês sobre gambiarra e apropriação.

4 Lugar e espaço

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/05/lugar-e-espaco/>

28/05/2010

No artigo “Uma introdução à locação em arte e tecnologia” (publicado no reader¹ da conferência Paralelo²), Karla Brunet³ e Juan Freire⁴ – que coordenam o projeto Narrativas Digitais⁵ – trazem uma diferenciação interessante entre as ideias de lugar e espaço. A primeira seria a mera topografia e materialidade – o ponto no mapa, a estrutura, a soma de atributos físicos. Já o espaço seria aquilo que se compõe das diversas camadas sociais e culturais entrelaçadas, o momento em que o lugar adquire significado e valor para as pessoas.

Na investigação sobre o desenvolvimento de uma rede que contemple uma visão ampla das diversas fases – articulação, concepção, produção, exibição e distribuição – da cultura digital experimental, é fundamental trazer esse aspecto mais aprofundado, da valorização do espaço. Não se trata de somente criar novos espaços e dar acesso a infra-estrutura tecnológica, mas de fomentar um diálogo com espaços existentes, fortalecer as condições de trabalho neles e incentivar a apropriação, o intercâmbio, o aprendizado distribuído.

Reformulando uma questão que já estava presente lá atrás na plataforma Waag/Sarai, é necessário pensar menos em lugares (infra-estrutura) e

¹<http://www.virtueelplatform.nl/#2930>

²<http://paralelo.wikidot.com/>

³<http://www.karlabrunet.com/>

⁴<http://nomada.blogs.com/>

⁵<http://ecoarte.info/narrativas/>

4 Lugar e espaço

mais na dinamização descentralizada de espaços (pessoas, redes, projetos). Ao longo dos próximos meses, vamos tentar levantar algumas pistas e ideias nesse sentido.

5 Eventos

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/05/eventos/>

28/05/2010

Um pilar fundamental para o desenvolvimento de cultura digital experimental é a realização de eventos onde ela seja reconhecida enquanto linguagem, inovação e ação social. Talvez aqui no Brasil isso seja o que a gente já tem de mais bem desenvolvido. Desde todo o processo¹ de descoberta e realização que passou pelo Mídia Tática Brasil, Findetático, Digtofagia e acabou gerando as conferências Submidialogia², até os festivais internacionais de alto nível como FILE³, Arte.Mov⁴ e Mobilefest⁵, além de diversos eventos que, mesmo com focos diversos, abrem espaço para essas iniciativas, o Brasil já começa a ter um calendário de eventos interessantes, que promovem o encontro e a troca entre o meio.

Eu estive recentemente na Future Everything⁶, em Manchester. Além do grande interesse no Brasil, que resultou na realização de uma perna da conferência internacional enredada (GloNet) em São Paulo, o FE contou também com uma temática bastante relevante, e com a participação de pessoas do mundo inteiro, que estavam ali dispostas a trocar e conversar. Relatei mais sobre o evento no blog Desvio⁷.

¹http://pub.descentro.org/caderno_submediatico_7_em_busca_do_brasil_profundo

²<http://submidialogias.descentro.org/>

³<http://file.org.br/>

⁴<http://artemov.net/>

⁵<http://mobilefest.org/>

⁶<http://futureeverything.org/>

⁷<http://desvio.weblab.tk/tag/future-everything>

6 Cultura Digital Experimental?

Parte 1 - Twitter

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/cultura-digital-experimental-parte>

07/06/2010

No sábado, enquanto estava na fila do check-in para o voo que me traria a Madrid, pensava nos eixos de reflexão e articulação em torno dos quais o projeto redelabs vai se desenvolver. Perguntei na rede o que as pessoas achavam do termo “cultura digital experimental”, que eu já usei em alguns posts por aí. A conversa se espalhou pelo twitter, pelo google buzz e também na lista da MetaReciclagem. Saíram coisas bem interessantes ali no meio, que quero trazer aqui pro blog. Mas como o volume foi grande, vou fazer por partes – por ferramentas, na verdade. Começando, hoje, pelo twitter. Ali, a conversa ficou um pouco limitada pelos 140 caracteres e pela impossibilidade de responder a posts específicos. Tentei organizar, abaixo:

efeefe: como soa pra vocês falar em “cultura digital experimental”?

bambozzi: @efeefe tudo pode ser experimental, no sentido de que é resultado ou proporciona experiências novas.

efeefe: @bambozzi Então experimental é genérico demais? quero entender o que têm em comum todas essas coisas táticas-diy-desconstrutivas.

bambozzi: @efeefe defender o experimental, convicto e explicitado como tal, não é tão genérico. Assumir a experiência, a pesquisa, o erro inclusive.

bambozzi: @efeefe e precisa ficar um pouco mais entendido onde começam as novas mídias e quando elas se sobrepõem às demais – se isso rola de fato.

efeefe: @bambozzi Mas tu acha viável ou desejável construir uma estratégia coletiva voltada para uma cultura digital experimental?

rodrigossavazoni: @efeefe soa bem. E adequado, se tomarmos como base o trabalho da rede #metareciclagem, sempre, no mínimo, um passo a frente dos demais

efeefe: @rodrigossavazoni a #metareciclagem tá no meio de tudo e todxs – com passos à frente e atrás, numa dança meio estranha.

rodrigossavazoni: efeefe: Aliás, o experimental anda de braço dado com o pioneirismo. E isso é bom

efeefe: certamente, circunscrever isso sob o eixo “cultura digital” (também um genérico) é uma tática específica de contexto.

efeefe: ... porque o digital não é o mais importante. E tanto cultura quanto experimental podem significar um monte de coisas.

mondegrass: @efeefe Concordo plenamente. E por mais importante que uma ferramenta seja, é apenas uma ferramenta. Precisa ou precisou de mãos e mente...

efeefe: @mondegrass Mas como chamam essas mentes & mãos? O que elas têm de especial?

mondegrass: @efeefe Talvez o que mova as mentes e mão seja a vontade, sonho. Por mais que uma ferramenta seja exata, ela ainda é desprovida de sonhos.

mondegrass: @efeefe Eu humilde pensante creio que o que mais vale são as órbitas. Quando tudo se alinha e gira, coisas acontecem.

mondegrass: @efeefe mas ainda estou a aprender sobre tais órbitas, e meu caminho é longo...

efeefe: ainda: “livre” é outra esfera – ecológica/econômica, mas não interessa tanto em termos de linguagem. devia é ser pré-requisito.

efeefe: outras ideias recorrentes: mídias, novas mídias, interface. E claro, o onipresente “laboratório”. Labrat am I?

efeefe: e ainda: imaterial, criativo, disruptivo, sustentável, reflexivo, inclusivo, fluido, líquido, rizomático... ixe, vai longe.

efeefe: pra não falar nos chegados mais próximos – des, sub, meta, trans – como notou fabib.

bambozzi: @efeefe ficar demais nos chegados já vira endomarketing.

efeefe: concordo. endomarketing me incomoda já tem um tempo. e acho que é uma preocupação também presente em outros lugares.

efeefe: até por isso é necessário tentar ver as coisas mais de longe, pra entender qual o papel dessa cena no macro. pistas?

efeefe: e ainda enredado (minha trad pra networked), conectado, tele, online.

efeefe: sem mencionar o idiota 2.0 e o quase ultrapassado virtual.

efeefe: repetindo Pajé: qual a ideia por trás? E uns anos depois: pra que pd?

efeefe: essas coisas todas não se justificam em si mesmas. Ou não deveriam. #comofaz pra interagir com o mundo lá fora?

efeefe: não só na crítica genérica à contemporaneidade, mas se relacionando e propondo soluções...

efeefe: soluções pra disparidade, pro fundamentalismo moralista de origem religiosa (que existe aqui no Brasil sim!), pro consumismo.

efeefe: pra violência urbana, pro desrespeito à natureza, pra todo cerceamento de liberdade – até aquele q grassa em círculos “livres”.

7 Cultura Digital Experimental?

Parte 2 - Google Buzz

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/cultura-digital-experimental-parte>

08/06/2010

Ainda editando os comentários a partir da provocação do termo “cultura digital experimental”. Ontem postei aqui as conversas que isso gerou no twitter. Hoje trago um pedaço editado da longa conversa que rolou no google buzz. Eu parei a conversa lá por enquanto, porque ela já levantou alguns pontos que merecem atenção específica, e também porque o papo está continuando na lista da MetaReciclagem (e eu vou postar aqui nos próximos dias)

Felipe Fonseca – como soa pra vocês falar em “cultura digital experimental”?

fabianne balvedi – experimentar é o que fazemos desde que existem estúdios livres. nada de novo.

Felipe Fonseca – não tô querendo propor nada de “novo”. é uma conversa que tô começando, sobre propor estratégias para labs/ações/intercâmbios. ainda tentando encontrar o eixo em torno do qual a conversa vai rolar. perguntava se “experimental” é um foco válido. é?

Renato Fabbri – eu até gosto. mesmo não sendo novidade e sendo estilo fruta. é tipo um conceito guarda-chuva que abriga várias

coisas inclusive o que fazemos com os estúdios livres e outras atividades +.

marcelo estraviz – isso de “digital” é muito old fashion...

glerm soares – Contraculturadigital

Gesamkunstwerk

Uverdrängung

“O conceito de cultura é profundamente reacionário. É uma maneira de separar atividades semióticas (atividades de orientação no mundo social e cósmico) em esferas, às quais os homens são remetidos. Isoladas, tais atividades são padronizadas, instituídas potencial ou realmente e capitalizadas para o modo de semiotização dominante – ou seja, elas são cortadas de suas realidades políticas. ”

(Cartografias do desejo, Félix Guattari, 1982 – <http://organismo.art.br/blog/> você quer dizer Esporos, você quer dizer ALÉM DA POLÍTICA CULTURALDIGITAL WEBCÊNTRICA.

fabianne balvedi – separações em si só não são ruins. pensando numa analogia boba: pedaços de alface separados por mãos que os torcem mantêm suas propriedades porque se rompem a partir de sua estrutura natural. Porém se cortados pela navalha de uma faca, perdem muito de seu potencial nutritivo, pois suas estruturas se rompem de maneira abrupta e artificial.

fabianne balvedi – porém, qualquer separação tende a fazer o prazo de validade diminuir, umas mais, outras menos...

glerm soares – Especificamente se eu entendo de onde essa demanda vem e onde você quer chegar -> Isso me lembra o esforço seu e do dpadua e outros Para-Raios em gerar a tempestade Nuvem -> Geada -> Precipitação —> inviabilizada pela paranoia corporativa cobrando “produtos culturais de política pública webcêntrica” -> isto é -> web gera exposição imediata -> necessidade

de se explicar antes mesmo de “experimentar” = aborto onde a criança ainda ofega e se debate até hoje...

Felipe Fonseca – glerm: o lugar de onde tô partindo tem sim a ver com aquele momento para-raio com o dpadua, mas acho que a intenção é outra. não precisamos entregar produtos webcêtricos ou qualquer coisa assim. #redelabs vem de outra perspectiva: existe gente fazendo coisas, e o mundo institucional que quer ajudar isso não sabe como. parafraseando nós mesmoxs agora há pouco: existe tradução possível? bora des-precarizar?

glerm soares – Vamos falar de software livre audiovisual que não tem uma linha de código da comunidade daqui, que só quer usar, usar e ficar comparando ingenuamente com software corporativo... porém a política publica só quer propagandear em cima de “cultura livre” fazendo mais e mais “webportais” (*que estão ficando bons finalmente – porém ninguém vai sair do facebook, myspace e do youtube por causa disso – aceitem)

Quais políticas públicas pras pessoas realmente abrirem a caixa preta computacional? 90% dos guris que se dizem “tech” ou “hacker” por aqui só entende de web e servidores web. Vamos aos fatos.

Apresentem vossas plataformas de governo ou de vossos candidatos ao Ministério da Cultura Digital! O Povo quer saber!

Arte Digital? Ouvi falar que vai virar “Classe”! Cade a “classe” tecnologicamente livre pra compartilhar código computacional “poético”?

glerm soares – [*aliás antes que mudem de assunto e comentem sobre meu comentário sarcástico sobre o youtube vs "nossportal" - eu penso que o certo seria as pessoas publicarem suas coisas no próprio computador e este ser o próprio nó na internet - e que tivéssemos banda larga pra isso - mas esse não é assunto principal, pois é o mais discutido desde sempre, porém - sem

experimentação com computação ninguém vai entender o que é a internet - então o ovo vem antes da galinha sim (pois ela mutou de outra ave).]

Felipe Fonseca – glerm: concordo com o webcentrismo e servidorismo, principalmente se tu tá falando de uns 4 anos atrás. hoje eu tenho visto mais gente entrando em experimentação mais profunda – tipo a galera que tu agrega com devolts etc. ou é só impressão porque antes eu não via ninguém? mas de novo pergunto: existe alguma coisa que se possa fazer em nível institucional pra tentar melhorar isso tudo? ou só depende de mais gente deixar de lado o lance de hype web e mídia social? eu não programo, tenho pouca paciência pra matemática e a última vez que pensei em ser engenheiro foi aos 16 anos. mas eu, pessoalmente, gostaria de abrir espaço pra mais gente que tá ali naquele meio do caminho poder encontrar maneiras de produzir sua experimentação. pra isso tô propondo uma conversa com a institucionalidade, um tipo de conversa que eu tenho tentado aprender porque é viabilizadora. vale a pena?

glerm soares – ok. pra voltar na pergunta do ff:

#redelabs = “cultura digital experimental”?

E minha pergunta:

Como garantir um ambiente de real experimentação? Arte? Filosofia? Ideologia?

Residência Permanente?

Cozinha, Cama, Mesa, Banho, Banda larga, Ferros de Solda?

Felipe Fonseca – glerm: “Como garantir um ambiente de real experimentação?” é um pedaço da pergunta que eu tô querendo fazer. (mas antes: “experimentação” é mesmo uma base interessante?). eu, que experimento com coisas muito mais rasas do que tu, gostaria sim de ter casa, comida, roupa lavada, internet, telefone, ferro de solda, verba pra equipa-

mentos & livros & viagens. mas até aí eu disse nada. dinheiro compra tudo isso. depois, quê mais? estruturas são necessárias? espaços, eventos & estratégias? prédios vazios pra malucxs ocuparem? com o quê? internet gigabit? wi-fi livre? bancadas, sofás & máquinas de café? impressoras 3D? canal direto com uma sweatshop chinesa com funcionários semiescravos?

se a gente tem a chance de pedir o que quer, vamos pedir o quê?

Sília Moan Moan – além: se pensarmos como reconhecimento, como incentivo, acho legal. Mas como inovação é nada. O ambiente é a estrutura e as pessoas. Cê quer? Então faz. Mas quando aparece institucionalizado... qualéqueé!?!?

Felipe Fonseca – sília: a intenção não é ser “inovação”. é construir pontes e viabilizar.

Gera Rocha – Me parece tentar retomar algo que já deveria ser e que não é mais.

(Cultura Digital hoje é o que, afinal de contas? Uma instituição? Além disso, é muito sobrenome/adjetivo.

E, o “como garantir” é extremamente importante de ser perguntado, desde que não caia no “quem vai garantir?”.

Estamos na moda, é foda, mas estamos na moda. kkkkk)

glerm soares – Essa pergunta é ótima:

Quem vai garantir?

É TUDO que eu preciso saber. Do resto eu pago uma cerva pra continuarmos discutindo COMO GARANTIR!

glerm soares – A questão aqui era só uma escolha de termos? Ou abrimos a caixa de conceitos rumo a uma definição de metas?

Insisto – a institucionalização permeia e é óbvio seu debater de tentáculos, porém as prioridades individuais mesmo – essas confusas subjetividades condutoras – ainda tateiam na definição de

termos.

Sim, por aqui basta mexer numas gavetas, acreditar em simulacros possíveis, mas me interessa a profundidade de uma convergência de termos comuns...

... pra saber até onde conseguimos cavar este buraco aqui.

Felipe Fonseca – glerm: “A questão aqui era só uma escolha de termos?” não mesmo. é mais uma busca de eixo. totalmente aberto a sugestões ou alternativas melhores. tô me colocando como mediador de uma conversa que acho que é necessária. antes de me jogar, também quero saber se vale a pena.

Sília Moan Moan – Quem é o cultura digital hoje? Que raioOOO de termo é esse? Abrange tudo isso que eu, você estamos inseridos, ou é só mais um “grupinho” que fica comparando adobe premier x KDElive????? Para mim, essas repostas são passos largos...

Felipe Fonseca – sília: “o cultura digital hoje” é mais ou menos isso aqui: <http://culturadigital.br>. mas a minha investigação e minha posição não são só lá dentro: tô ali na fronteira (que é meu lugar de conforto) tentando abrir permeabilidades, porque vejo de um lado uma realidade institucional com cada vez mais recursos e do outro um bando de gente criativa, relevante e dedicada pra caramba que continua na precariedade porque não quer se submeter a estranhos atalhos que a tiram das próprias rotas.

glerm soares – ff? Sr. Buzz, tá acompanhando tb? Uma só solução convergente.

(infinitas retas que se encontram num ponto)...

#nome_da_coisa = coisa_em_si?

Minha pergunta “engraçadinha”: Onde, Como, quando?

Gera Rocha – A princípio a rede não deveria permitir que o onde e o quando se tornassem mais quânticos, por assim dizer?

Mais múltiplos. Onde, deveria ser em todos os lugares, ou em cada lugar que ocupamos, e que realmente está disponível pra quem quiser saber. O quando também, se desfez consideravelmente e deve ser todo o tempo. Fazemos porque vivemos assim, não porque alguém nos pediu. O como é o complicado mesmo. A realidade múltipla, ou não, se impõe. Sinto falta de ser mais “anti”, mesmo. Acho que de repente tudo é muito “plus” e que isso tá meio farsa. . . .

Felipe Fonseca – gera: a rede possibilita a multiplicidade de ondes, quando e quem. mas pra chegar a algum lugar, a gente precisa convergir. . . escolher um quem (que pode ser aberto) / onde (que pode ser aqui mesmo, ou ali no irc, ou numa lista) / quando (que pode ser como essa conversa, que começou no sábado e se esparrama pra segunda). mas de qualquer forma, duas respostas pro glerm: aqui/agora/entre a gente; e daqui a poucos meses num encontro presencial em sampa. bora?

marcelo estraviz – apesar do trocadalho do carilho, eu ainda aposto que esse lance de digital é mesmo uma farsa e que cria um mundinho descolado de webqualquercoisaqualquernota.

o onde é todo lugar mesmo, sem precisar dizer que é um papo webverso ou net-tudo.

o como também pouco importa.

o quando é sempre.

Felipe Fonseca – estraviz: “digital” é uma farsa em muitos sentidos. mas nos últimos anos virou uma categoria “institucional”. nesse sentido, falar em digital é agir taticamente e posicionar-se dentro de um contexto específico com o objetivo de influenciá-lo, espero que para melhor.

glerm soares – O que eu vejo pegando nessa viagem de “Experimental”, como você já apontou na lista metarec – está na essência sim da discussão do papel da arte processual, da redefinição destas

construções epifanizadas de sentido como uma valor pra fora do resíduo documentação, documentário, objeto plástico, música, filme, algoritmo, patente.

Gostei de um comentário de alguém ali no seu twitter – “É preciso valorizar o erro”.

Da minha experiência pessoal me vem imediatamente a problemática da quase centena de cacarecos que eu gero e tenho em minha gaveta inacabados pra dar na existência de um “Toscolão” ou da travada que eu dei no “Navalha” e tou paralisado pensando como chegar em uma pesquisa de inteligência artificial aplicada nele que possa ir além do academicismo.

Dezenas de projetos abortados, crises de consciência sobre dependência tecnológica sem solução e etc.

É preciso que o ambiente possa potencializar uma reflexão sobre esses erros, é preciso que o ambiente possa assimilar uma coisa que eu não vejo mais caminho e tenha como ter alguém próximo para apropriar-se e mutar a idéia reciclada e com um novo sentido discutido em grupo. Pra isso acredito que um modelo de residência, com bastante fluxos de pessoas curiosas e possibilidade para que as mais enajadas consigam ser absorvidas e somadas é um caminho. Mas é preciso também um respiro pra fora dessa institucionalidade, que a meu ver seria conectando sempre mais redes externas, mantendo a chama acesa da autocrítica desse subsistema.

Luiz Algarra – Não sei não, FF. Cultura me parece um entrelaçamento de condutas, sentires e fazeres humanos em um cotidiano de convivência. Se for assim toda cultura já é uma dinâmica existente, um fluxo que especifica e é especificado pelos seres humanos vivos imersos neste processo. Não sei como falar em cultura experimental. Quem vive imerso numa cultura não a percebe feito um peixe nágua, apenas vive. Agora, quando percebemos nossa cultura já estamos em outra cultura, numa posição reflexiva que nos diferencia daqueles que apenas vivem naquela cultura de

modo transparente. Como poderíamos experimentar uma cultura? Talvez apenas convivendo com outras pessoas num fluxo cultural distinto do atual. Conviver digitalmente, por exemplo. Talvez por aí algo se sustente, mas depende muito do contexto de onde você quer falar Cultura Digital Experimental, e de onde você pretende que as pessoas te ouçam, certo? Na academia, no ativismo, nas políticas governamentais, na própria rede em suas possibilidades?

Felipe Fonseca – algarra:- esclarecendo dois pontos específicos:

- o contexto onde estou querendo trabalhar a questão é em “políticas governamentais“. resumindo ao máximo: o Ministério da Cultura (daí “cultura” tomada em um sentido limitado, quase específico) percebeu uma demanda por apoio a “laboratórios de mídia“. começamos uma conversa sobre isso e abriu-se espaço para uma leitura alternativa no sentido de construir uma proposta coletiva (em vez de simplesmente dizer “vamos construir coisas dessas aí”). daí que não estou, nesse momento, questionando todos os significados possíveis de “cultura” – estou falando da atividade das pessoas que aplicam sua percepção, criatividade, expressão e vivência em coisas ou ações (“obras”, “peças”, “instalações”) que fazem sentido para outras pessoas. os nomes “arte digital”, “arte eletrônica”, “arte em novas mídias” são bastante excludentes. os nomes “cultura digital” e afins são muito genéricos. prefiro os genéricos, mesmo que cheguem a significar nada – porque dão mais liberdade de ação.
- experimental, como estou propondo aqui é em oposição a “já testado” ou “estabelecido”. daí parto de uma percepção minha: que existe gente fazendo múltiplos usos alternativos das tecnologias da informação – não necessariamente para “produzir” “riqueza” ou para “ganhar dinheiro”; e que esses usos alternativos são necessários para a sociedade como um

todo. decidi chamá-los “experimentais” justamente para embutir esse aspecto que o bambozzi comentou no twitter – da aceitação do erro, do desvio, do teste como essenciais.

Luiz Algarra – Agora estou mais localizado no fluxo. Bem não sei se estás procurando um conceito, um label pro projeto ou as duas coisas em uma mas vamos lá. Vou falar do Experimental, a mim parece algo que vai ser testado, validado para poder rodar, algo como um projeto piloto. Entendo que você esteja colocando o foco em algo que se inventa e reinventa a cada momento, um experimentar como princípio fundante, um viver em beta, mas não sei o termo experimental passa isso pensando do ponto de vista das políticas públicas.

Eu usaria Cultura Cibernética, apenas isso. Não como uma transliteração de Cyber Culture mas a partir do conceito de retroalimentação presente na cibernética. Estamos falando de dinâmicas culturais (interações entre humanos) que se modelam em um fluxo entrelaçado. Nesta nova cultura digital as interações não são determinísticas numa relação de causa-efeito. Os encontros humanos são expressões individuais modeladas pelo meio que surge através das expressões individuais. Retroalimentando-se, ciberneticamente.

Sei que o termo foi meio gasto pelo mau uso mas cientificamente é o que mais se aproxima de uma descrição sobre um processo de auto-organização de grupo onde cada indivíduo é parte e todo ao mesmo tempo.

Felipe Fonseca – sim, eu entendo a referência à cibernética. pensando no tipo de experiência e de vivência com as tecnologias que a gente gosta de ter, acho que faz sentido pensar em um aspecto cibernético sim. mas aí pergunto: extrapolando, será que não é um referencial que se pode aplicar, além das tecnologias, a toda à cultura? e aí, talvez no âmbito dos objetivos dessa conversa aqui, mudar de rumo nesse ponto, depois de uns sete anos de insistência no “digital”

pode ser desviar das coisas que precisam de mais atenção. nos espaços que eu imagino que possamos abrir, a gente vai poder chamar de “digital”, de “cibernética”, de “online”, de “livre” ou o que for. não precisamos ter um nome definitivo. quero lembrar aqui que no auge da cultura digital nos pontos de cultura eu fui um dos primeiros a criticar a justaposição de “cultura” e “digital”. meu argumento na época é que em algum ponto toda a produção cultural (como entendida no mundo institucional) vai ter algum contato, mesmo que mínimo, com tecnologias digitais. nem que seja no orkut usado pra mobilizar participantes para a festa de são joão. e que justamente por isso, a gente tinha que trabalhar com o horizonte de que algum dia “cultura digital” vai poder se aplicar a quase todo projeto apoiado pelo ministério da cultura. na época eu defendia que “cultura livre” era mais próximo do que a gente queria propor. hoje já não tenho essa certeza, mas sei que o “digital” foi assimilado pelas estruturas decisórias, e isso é inelutável. como o gera percebeu aí, tô querendo usar isso estrategicamente. o que me leva a crer que temos motivos não-conceituais para usar “digital”. a pergunta, lá no início, surgiu da minha dúvida de que só cultura digital consiga dar uma noção sobre todas essas iniciativas que não têm nome. mas já tô me repetindo.

Gera Rocha – Do ponto de vista que você colocou agora, FF, acho importante manter a marca “Cultura Digital”. Acho que agregar o “Experimental” passa a mensagem de ser tanto um espaço onde o erro é possível, mas principalmente do “experimental” no sentido científico ou do cientista, que é aquele que experimenta para poder criar, que está colocando em prática a técnica somada à criatividade. Dessa forma, o termo Cultura Digital Experimental demonstra um tipo compreensível à política pública da qual você está falando.

Sem dúvida, existe uma galera que está fazendo isso de forma

muito do caralho. E acho que o Devolts, a iniciativa dele e a galera que está nele é um exemplo muito bom disso (o CDTL também, mas de um outro jeito, e a própria metarec).

Se há a possibilidade de viabilizar iniciativas como essa, mantendo a liberdade de “experimentação” concordo com você que se deve tentar, sim, e muito provavelmente conseguir fazer isso acontecer.

Luiz Algarra – Esta label tem um sentido para quem está no projeto e outro para quem está fora do projeto, enxergando o projeto de algum lugar externo. Se o que se busca é um entendimento para o público interno então tá fácil. Conversar sobre o label e seus significados é uma atividade inicial e constante que garante a ressignificação da coisa toda. Desse modo podemos ver o label mais como um gatilho disparador do que um conceito final, certo?

Tatiana Prado – eu não vou tratar do termo “cultura digital” porque não tenho referências conceituais aprofundadas o bastante para aceitar ou sugerir outro melhor. entendo e reconheço o que efe quer dizer com “uso tático-estratégico” e assimilação institucional que essa dupla tem. e, além disso, tb prefiro os genéricos pela liberdade de ação.

pra mim, o problema é o “experimental“. ele é um nome e uma prática muito associad@ à arte, à ideia de inovação e “experiências gratuitas” que não têm o compromisso de chegar a lugar algum além delas mesmas. as tentativas (ou “erros”, se assim quisermos ver tb tudo bem) se bastam por si. em termos de política pública isso tem a ver com a perspectiva do “fomento“. no entanto, qdo penso em cultura não consigo localizar o experimental porque a natureza da cultura é fluida, híbrida e depende das relações. é quase como se ela fosse uma experimentação constante, entendem?

mas eu entendo essa “necessidade” de adjetivar o “cultura digital”

pra enfatizar 1s tipo(s) de prática(s) e perspectiva específica (e genérica, ao mesmo tempo, pra aumentar nossa dificuldade). por outro lado, ao contrário de instituições privadas, fundações e iniciativas do terceiro setor, um ministério não pode esquecer que tem o compromisso com uma certa “universalização”, “amplitude” de ações e recursos pelo simples fato que sua renda vem de imposto (pago por toda a população) e sua responsabilidade é sobre todo território. e aí, acho que deve haver um cuidado redobrado com essa perspectiva específica-genérica.

marcelo estraviz – taí: fomento. gostei.

8 Cultura Digital Experimental?

Parte 3 - Lista

MetaReciclagem

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/cultura-digital-experimental-parte>

17/06/2010

Terminando de editar a conversa que começou com um post em microblogs perguntando sobre “cultura digital experimental”, e depois migrou para a lista da rede MetaReciclagem¹. Abaixo os melhores momentos dessa conversa na lista:

Glerm Soares começou² citando um comentário³ do pessoal do Marginalia Lab⁴ às questões propostas no Labtolab⁵, evento do qual eu também participei na semana passada:

Glerm Soares, citando Marginalia Lab: (...) gostaríamos de discutir mais tanto o financiamento quanto a infraestrutura dos laboratórios, especialmente no que se refere à diferença entre as realidades Europeia e Latino-americana [**Glerm:** e outras políticas continentais também que tal? De onde vêm os chips mesmo?]. Gostaríamos de discutir os prós e contras em ser financiado pelo

¹<http://lista.metareciclagem.org/>

²<http://article.gmane.org/gmane.politics.organizations.metareciclagem/37056>

³http://www.labtolab.org/~labtolab/wiki/index.php/Questionnaire_Marginalia%2BLab

⁴<http://marginalialab.com/>

⁵<http://www.labtolab.org/>

setor privado, pelo governo, um híbrido dos dois ou completamente (se é que isso existe) independente. Também gostaríamos de discutir a adequação das políticas culturais em diferentes localidades para admitir este tipo de projeto. Por último, gostaríamos de nos aprofundar no debate sobre metodologia e no desafio do enredamento – entre laboratórios e usuários e participantes deles.

Felipe Fonseca: como respondes a essas questões? o que falta?

Glerm Soares: eu acho a parte mais problemática a discussão reciclagem x indústria local.

- O ponto onde o artesanal demanda toda a rede econômica de dependências pra uma tecnologia existir ali no prazo desejado.
- O ponto onde a reciclagem é só um maneirismo estético pra parecer mais bonito o mais difícil e sofrido, mas deixa de criar uma estratégia mais inteligente e até mais ecológica pra criar uma solução mais estável quando necessário e viável.

Felipe Fonseca: isso envolve a gente ter uma conversa em um espectro muito mais amplo do que costuma ser ver por aí. como tu sugeriu antes, “migração pra software livre” é só um pedacinho do que precisa ser feito. sustentabilidade (logística, de fornecimento, de materiais, de disponibilidade, de recursos financeiros) é ainda um horizonte distante. acho que a reciclagem como maneirismo estético tem vantagens e desvantagens. o problema no que tu colocou é o “só”. só maneirismo estético. especificamente sobre computadores, a gente precisa trilhar um caminho que não é tão simples quanto parece – reutilizar máquinas antigas diminui o impacto imediato no meio ambiente, mas também tem um custo – equipamentos mais antigos têm menor eficiência energética, são frequentemente menos confiáveis, geram mais calor. o equilíbrio aí é uma busca eterna.

Glerm Soares: E claro as expectativas, ansiedades dos envolvidos e o ambiente necessário pra que um espaço desses consiga deixar fluir uma reflexão produtiva e todos os simulacros derivados. É preciso que uma cena independente exista sim, com perspectiva de inserção, mas crítica e autocrítica deste sistema econômico possível, para poder desafogá-lo e repensá-lo em loop. Um desejo de que isso exista independente dos labs... pra que possa haver uma experiência de raiz e de curiosidade anterior questionando legitimidades institucionais sempre...

Felipe Fonseca: acho que isso vai continuar existindo independentemente dos labs, inclusive em espaços/tempos como esse aqui onde a gente conversa agora. mas eu, particularmente nesse momento, tô buscando compor estratégias com os labs – não subordinadas a eles, mas aproveitando a chance de influenciar o jeito como as coisas são feitas.

(...) Eu estava vendo hoje a Ivana Bentes num debate na cparty⁶ levantando que se uma “estética processual” faz mesmo sentido (e a obra é o lixo do processo artístico), é necessário pensar em estratégias de financiamento do processo inteiro. financiamento de vidas, ela diz.

como se faz isso? e acho que não tem como repensar isso sem repensar o papel da ‘arte’.

Glerm Soares: Pra pegar essa coisa do termo “cultura digital experimental” que você colocou como questão no buzz está na essência sim da discussão esta consciência do papel da arte processual, da redefinição destas construções epifanizadas de sentido como um valor pra fora do resíduo documentação, documentário, objeto plástico, música, filme, algoritmo, patente.

Gostei de um comentário de alguém [Nota: Lucas Bambozzi] ali

6

<http://blog.premiosergiomotta.org.br/2010/01/28/arte-open-source-na-campus-party-2010/>

no seu twitter – ‘É preciso valorizar o erro’⁷.

Da minha experiência pessoal me vem imediatamente a problemática da quase centena de cacarecos que eu gero e tenho agonizando em minha gaveta inacabados pra dar na existência de um “Toscolão”⁸ ou da travada que eu dei no “Navalha”⁹ em crise de upgrade e tou paralisado pensando como chegar em uma pesquisa de inteligência artificial aplicada nele que possa ir além do academicismo ou essa e aquela linguagem de programação ou essa ou aquela estética.

Dezenas de projetos abortados, crises de consciência sobre dependência tecnológica sem solução e etc. E dá-lhe azucrinar vocês por aqui nestes momentos.

É preciso que o ambiente possa potencializar uma reflexão sobre esses erros, é preciso que o ambiente possa assimilar uma coisa que eu não vejo mais caminho e tenha como ter alguém próximo para apropriar-se e mutar a idéia reciclada e com um novo sentido discutido em grupo. Pra isso acredito que um modelo de residência, com bastante fluxos de pessoas curiosas e possibilidade para que as mais enagajadas consigam ser absorvidas e somadas é um caminho. Mas é preciso também um respiro pra fora dessa institucionalidade, que a meu ver seria conectando sempre mais redes externas, mantendo a chama acesa da autocrítica desse subsistema.”

Tati Prado: essa ideia do processo/estética processual na arte tá nos primórdios da construção dos conceitos de arte contemporânea. blz, o hélio oiticica já dizia isso e uma leva de artistas tb, naquela

7

<http://twitter.com/bambozzi/status/15494132163>

8

<http://vimeo.com/303234>

9

http://artesanato.devolts.org/?page_id=439

época, antes até, e hj. o que nunca ninguém conseguiu fazer, de fato, foi “abrir mão do lixo”.

Por quê? eu não sei ao certo, mas talvez o ser humano precise de alguma “materialidade” pra perceber que tá vivo.

pode ser que a contribuição da ivana pra olhar pra isso de novo, só q de outro jeito, venha desse ponto: ‘outros mecanismos de financiamento/financiamento de vidas’.

esse detalhe faz toda diferença porque está na gênese da arte a ideia de produto.

qdo os caras pintavam as paredes da caverna, não chamavam aquilo de arte. só muito tempo depois, atribuíram àquela prática esse conceito/ideia. [e aí eu nem tô falando de arte-produto no sentido mercantil apenas.]

e hj, qdo as práticas processuais “voltaram” pro foco da cena, não se sabe muito bem como lidar com isso. galera faz as coisas de forma integrada à vida cotidiana, tal como no tempo das cavernas. [sem juízo de valor sobre esta prática] daí entram as instituições pra tornar visível o produto: universidades, museus, galerias, grandes mostras e festivais, o público, etc. há um sistema que “complexifica” a vida cotidiana, confere status ao que é banal, tornando ou fazendo parecer genial uma coisa que todo mundo faz o tempo todo: criar e experimentar. (uma coisa q é supervalorizada no campo da arte e dá a impressão de “exclusividade”).

qdo a ivana usa a palavra “financiamento”, ela não nega o caráter de produto da arte. mas qdo ela diz “financiamento de vida”, talvez esteja tratando a arte e a cultura como se fossem a mesma coisa. linkando com a ideia da karla (pq essa conversa “redelabs” tá mais do q espalhada e difusa) pra mim, é como se a cultura fosse o espaço, e a arte, o lugar.

daí, a “proposta” da ivana de estender a ideia de produto pra todo o conjunto – financiar a vida – soa estranha. não se pensa a vida como produto porque ele precisa de um “contorno”... mas ninguém sabe como e qdo ela termina.

Felipe Fonseca: mas eu não vi a fala da ivana como estendendo a ideia de produto para a arte não. acho que ela falou em “financiamento” principalmente porque as pessoas que buscam esse tipo de coisa precisam, em última instância, de recursos (espaço, equipamentos, deslocamento, casa, comida, roupa lavada e bandalarga) – e infelizmente a maneira mais fácil de obter todos esses recursos é com dinheiro. a questão que ela levanta é: como pensar em novas maneiras de levar esse dinheiro às pessoas, a partir justamente dessa crítica ao “produto” da arte. a pergunta é: como viver de arte, e como apoiar projetos e ações ligadas a isso.”

Tati Prado: é o que eu tb gostaria de saber, mas o que a experiência me mostrou até agora é que, nessa lógica produtiva – de bens e serviços, com especializações e fragmentações – em que vivemos, o artista acaba sendo um “inútil necessário” à sociedade... e os profissionais da cultura são os “dedicados incompetentes” [competência no sentido literal: fazer o que lhe compete, fazer "mais" ou "menos" não importa. mesmo se vc vende teu carro pra pagar um espetáculo, vc continua sendo incompetente pq tá fazendo aquilo que não deveria e não é da tua responsabilidade, mas é necessário, porque o cenário não te permite trabalhar de outro jeito. daí vc insiste ad aeternum... é um devotado às pessoas, às relações humanas, e vai pro céu...]

Tati Prado: talvez a minha dúvida seja anterior: existe arte sem “mecenaz”? eu não me lembro de ter visto. o que eu vejo são “mecenaz” com outros nomes e roupas, dependendo do momento histórico e do cenário (numa perspectiva pública: se antes era o rei, agora é o “estado democrático de direito”; numa perspectiva privada individual: o “paitrocínio” para os mais abastados ou a escolha de outra “profissão” para os menos – ficar tocando stairway to heaven na guitarra para sempre no fim de semana; numa per-

spectiva coletiva independente-brasileira: muita solidariedade, doação, empenho pessoal, trabalho voluntário, mobilização e apoio de aliadxs – família, amigos, redes e parcerias pontuais convenientes)

do ponto de vista “econômico-financeiro”, a arte é uma atividade deficitária, ou seja, não produz recursos materiais suficientes “endógenos”. tá sempre precisando de agentes externos para subsidiá-la e garantir sua existência. e aí, a arte e a ciência, que têm uma raiz comum de criação e experimentação, “pedem” um fork. a “ciência” (do ponto de vista clássico, originária da física) se conecta com a indústria de larga escala, que gera recursos financeiros, e elas se retroalimentam. do ponto de vista da arte essa conexão é falha ou inexistente. do ponto de vista da cultura, há uma encruzilhada: a indústria cultural “atropelando” e massacrando as possibilidades de oxigenação da própria cultura em vez de retroalimentá-la. não que a ciência/academia não tenha problemas (vide necessidades de pesquisa aplicada e muitas parcerias duvidosas entre universidades e indústrias), só que a cultura “percebeu” há muito pouco tempo que ela tem que se virar porque não é quadrada. e aí entra toda a discussão de “economia da cultura” – as tentativas de provar e tornar visível a capacidade da cultura gerar e movimentar recursos materiais e imateriais (muitas vezes ela não tá propondo alternativas, tá só se encaixando na lógica vigente sob uma ótica local/comunitária pra sobreviver). já a “ciência tecnológico-exata” [horível esse termo, seria um tipo de “licença didática?”], me parece trabalhar muito mais sobre a premissa da “superação” de paradigmas (teorias são substituídas a todo momento; a carruagem é substituída pelo carro, depois vem o bonde; o raio x é menos preciso que a tomografia, que por sua vez fica “atrás” da ressonância magnética), enquanto a cultura pressupõe a coexistência de perspectivas muito distintas (sociedades indígenas não são melhores nem piores, mais ou menos evoluídas, que as “digitais”, são sim-

plesmente diferentes e precisam conviver em diálogo)

Felipe Fonseca: um pedaço da reflexão aqui é que estruturar maneiras de apoiar essas coisas “experimentais” é sim em muitos sentidos jogar dinheiro em coisas que não vão dar certo. coisas que não vão ser “produtivas” na sociedade. coisas que vão ficar no piloto, e desaparecer. a hipótese, entretanto, é que algumas, poucas, dessas coisas, podem reverter em coisas boas pra sociedade. no fim das contas, eu não tenho nenhuma certeza de que a conta vai ser positiva – por exemplo, retornando em “valor à sociedade” a quantidade de recursos que investirmos em projetos experimentais. ainda assim, acho válido tentar.

eu posso estar bitolado positivamente pelos projetos que vi apresentados aqui no medialab ontem¹⁰, parte do #interactivos. ali tem umas coisas que ficam exatamente nesse meio do caminho entre arte, ciência e, sei lá, ativismo. coisas que não cabem estritamente nos sistemas estabelecidos de nenhuma das áreas. e eu acho que esse tipo de – ó de novo – experimentação é necessária por um monte de motivos.

Tati Prado: (...) como a gente desenha uma política pública federal? (...) e nessa conversa dos “sem nome labs”, pelo que percebi, há muitas coisas pra discutir.

(...) até onde eu imagino, podem ser/são/serão espaços de convergência, intersecção, conflitos salutares, convívio estimulante, “zonas de colaboração” e um bocado de outras coisas...

Glerm Soares: tentando ajudar um pouco mais no desenho estratégico da “contrapartida” a quem interessar possa:

O resultado pra quem investe é a construção desse cenário cultural de ciênciarte (ja sem saber a diferença) aplicada de maneira poética, apaixonada, inconsequentemente tão empolgada num

10

<http://taller.es/medialab-prado.es/blog/?p=9462>

processo de descoberta da estetização e revelação do cotidiano, sem esquecer de toda a política que a estética tem papel de mime-tizar e criticar/sublimar papéis sociais e ansiedades subjetivas e dali vem o seu valor inestimável. Isso tudo justifica inclusive nosso frequente questionamento de tentar arrumar maneira po-livalente e simultânea de acessar fomento à arte, ciência, tec-nologia no esforço de fazer isso responder pela economia que o movimento todo destes vértices em colisão gera e envolve; tam-bém pela construção de um cenário intelectual e reflexivo que cria um ambiente melhor pra uma vida mais interessante além da sobrevivência básica.

Não é só música – é inteligência matemática aplicada e assimi-lada como linguagem acessível, orgânica, harmônica. Não é só imagem – é pesquisa pra uma maneira mais eficaz de comuni-cação em simulacros que ainda possam surpreender. Não é só dança – é corpo em descoberta de si. Não é só improviso – é reciclagem de materiais, talentos e ambientes. Não é só festa – e a transformação do cotidiano em um carnaval de idéias. Não é só sobrevivência – é convivência...

Tati Prado: sou contra a fome (física, simbólica e espiritual), não con-tra o fomento. trabalho nele, por ele e com ele.

(...) escolher ser “inútil necessária” e “dedicada incompetente” significa, entre outras coisas, transitar por diversos pontos de vista e papéis em diferentes momentos, por muitas vezes simultâ-neos. passar a noite com os editais (se é pra mim, pro namorado, prxs amigxs que dizem não saber escrever projetos ou pras “redes” não faz diferença nenhuma pra mim. são “ócios” do ofício.) e no outro dia ir falar com a funarte, a unesco, a votorantim ou seja lá onde precise ir pra entender, discutir e batalhar pelo fomento e algo mais, requer considerar um amplo espectro de pontos de vista. eles podem ser de diversos tipos: uma visão progressista, uma compreensão limitada da ciência, a ideia de que “arte é ex-pressão do sentimento” e cultura tira criança da rua, que artista

8 *Cultura Digital Experimental? Parte 3 - Lista MetaReciclagem*

tem o direito de criar em paz em vez de ficar preenchendo formulário... blablabla... aiiaisocorro... valei-me nossa senhora do balé moderno... oh meu fantástico mundo de bob...

9 Laboratórios de Mídia - referências

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/laboratorios-de-midia-referencias/>

13/06/2010

A ideia de laboratório de mídia é uma construção diversa e bastante genérica – e justamente por isso, com significados distintos. Muitos modelos diferentes usam esse nome: de grandes estruturas que se propõem a dar forma ao futuro da humanidade, até iniciativas de pequenos grupos que, em sentido complementar, promovem a apropriação crítica das tecnologias, buscando humanizar o desenvolvimento e uso destas. Além de dezenas de outros formatos que se inserem no contexto da educação, do uso comercial de novas mídias, da busca artística formal, etc. Este post pretende explorar dois modelos emblemáticos e relacionados: o Medialab do MIT¹ e alguns laboratórios de mídia europeus.

O Medialab do MIT é uma das maiores referências de um modelo que propõe grandes estruturas, ligadas à indústria de tecnologia e à academia. Ele cumpre um papel bastante complexo, e por vezes contraditório. Por um lado agrega pessoas criativas de todo o mundo, que trazem toda sua bagagem de vivências e referências para um ambiente multicultural e inovador, onde têm acesso a uma estrutura técnica e de conhecimento sem comparação. Por outro lado, o Medialab se insere

¹<http://media.mit.edu/>

em um contexto bastante delicado: provê patentes e inovações em um contexto econômico e político que se baseia na transformação do cotidiano em comércio. Mesmo que muitos dos projetos desenvolvidos no Medialab estejam baseados no estímulo à participação e à inclusão social, muitas vezes sua estrutura acaba legitimando um estilo de vida (um futuro imaginário) baseado no consumismo, na comoditização da criatividade e na manutenção de desigualdades em nível internacional a partir de um regime de propriedade intelectual apoiado pelo estado. Para não falar na tendência a um papel professoral que fica no limite entre a arrogância e o messianismo. O Medialab criou duas subsidiárias internacionais – na Irlanda e na Índia – que fecharam as portas depois de poucos anos de atuação.

Já alguns laboratórios de mídia europeus foram formados com outras bases – relacionados à arte em novas mídias, e/ou dialogando com o ativismo midiático ligado à cena squatter dos anos noventas, com os movimentos altermundista, do copyleft e do software livre e com uma matriz de atuação hacker/DIY. Seguem também uma certa linhagem da contracultura europeia que tem suas raízes em 1968 e em tudo que veio depois daquilo. Ao longo dos últimos quinze anos, esses laboratórios conseguiram aproveitar o interesse institucional advindo da disseminação das tecnologias de informação e comunicação para viabilizar estruturas e eventos que trouxeram resultados positivos para o mundo inteiro. O contraditório desse modelo está em uma certa crise de identidade que assume quando a retórica política das indústrias criativas tenta cooptar suas práticas para transformar toda essa potência em meras oportunidades de espetáculo e exploração comercial, trocando a reflexão e o aprofundamento por um vício superficial na novidade tecnológica. Esses laboratórios lutam para encontrar o equilíbrio entre a dependência de recursos do estado/empresas e o quanto precisam ceder em troca.

Existem muitas diferenças entre esses dois modelos, mas é importante buscar aquilo em que elas convergem. Apesar das diferenças institucionais, é possível ver uma condição em comum entre as pessoas

que atuam nesses dois contextos: uma certa liberdade, que tem pelo menos dois diferentes aspectos. O primeiro é a liberdade de definição de temas de atuação. Sem dúvida é uma liberdade relativa e definida a posteriori, totalmente condicionada pela orientação temática de quem recruta e mantém essas pessoas. Mas ainda assim, fica a impressão de que elas ganham espaço por conta da paixão que nutrem por uma ideia, um insight ou um assunto, em vez de precisar se submeter a uma orientação prévia das instituições. Isso é o contrário do que elas encontrariam em um ambiente formal de trabalho ou usualmente no ensino tradicional. Certamente, essa liberdade não está somente nos laboratórios de mídia. Ela está presente por vezes no fomento à inovação na universidade ou em alguns mecanismos e instituições artísticas. Mas é um elemento que se pode identificar nessas estruturas tão diferentes entre si.

O segundo aspecto presente é a liberdade de experimentar. Em um sentido talvez bastante específico: os projetos que desenvolvem não requerem resultados objetivamente mensuráveis de imediato. Outra vez, ao contrário do mundo do trabalho, que avalia a todo momento a produtividade de qualquer ato e promove uma especialização que isola áreas de conhecimento. Como surgiu no nosso debate online da semana passada, esse aspecto experimental naturaliza (ou deveria naturalizar) o erro como elemento fundamental da criação.

Bem articuladas, essas liberdades propiciam um espaço de oxigenação e renovação, e talvez esses laboratórios emergjam como mediadores situados do conflito entre criação e consumo. Olhando sob um ponto de vista amplo, esse é um papel fundamental, que pode dar alguma pista sobre como podemos atestar a relevância da área. Exatamente nesse nicho que estamos observando, essa relevância não tem quase nada a ver com o impacto econômico direto da produção cultural, mas de seu papel simbólico. Seu papel de influência no imaginário social, de politização (em sentido amplo) daquilo que de outra forma é visto como mera ferramenta.

Esses projetos são quase sempre multidisciplinares e participativos.

Existem dezenas, talvez centenas de instituições, projetos, redes mais ou menos organizadas e coletivos que se situam nesse cruzamento de áreas. Entretanto, elas próprias têm questionado a definição de laboratório de mídia. É uma longa discussão, e o que vai abaixo é só um resumo.

A ideia de laboratório implica certamente conotações positivas, como o aspecto experimental, a criação de conhecimento e ser um espaço de troca, aprendizado e teste de hipóteses. Mas também incorpora algumas limitações: sugere uma ênfase no acesso a infra-estrutura e equipamentos de alto custo, o que é cada vez menos o caso; traz uma sensação de exclusividade, de que só pessoas com alguma certificação podem ter acesso; e uma certa apreensão de que se trate de um ambiente não comprometido com a aplicação prática ou com a relevância de suas ações “no mundo real” – o eterno projeto piloto, que nunca sai da elucubração. Existem, obviamente, muitas outras interpretações possíveis para o termo, mas essas são as que emergem nas conversas com as pessoas envolvidas.

Já o tema mídia pode levar ao condicionamento à atuação com tecnologias de informação e comunicação, e com frequência esse é um dos aspectos menos importantes dos projetos desenvolvidos. Alguns deles só fazem um uso instrumental das tecnologias, e concentram-se muito mais em aspectos conceituais, estéticos, sociais, de gestão e outros. Em consequência, se cria uma situação na qual para inserir-se nos mecanismos de viabilização estrutural e financeira, alguns projetos precisam propor a utilização pro-forma de qualquer tipo de mídia, o que os desvia de seus objetivos reais.

De qualquer forma, o nome laboratório de mídia é mantido por falta de alternativa. Alguns se posicionam como laboratórios experimentais, outros explicitam que não necessitam de uma estrutura física própria posicionando-se como coletivos ou agências. Há ainda os deixam de questionar, e logo se veem com problemas internos de relacionamento porque as pessoas estão dedicando tempo demais a fazer coisas nas quais não têm nenhum interesse porque se deixaram condicionar pela

estrutura institucional.

O que emerge das conversas com pessoas interessadas na área é um foco em experimentação, no cruzamento entre arte, ciência, cultura, tecnologia, educação e design, e em diálogo com a sociedade. Reconhecer que essa experimentação vai muito além do que geralmente se associa às ideias de laboratório e mídia é um começo, mas ainda precisamos conversar muito mais sobre que estratégias podem ser delineadas entre os diferentes atores, as diferentes forças e os múltiplos contextos que os circundam, em particular aqui no Brasil. Um bom caminho pode ser deixar temporariamente de lado toda a estrutura e as atividades dessas referências internacionais, e concentrar mais no que elas compartilham na essência: liberdade, experimentação, e temática multi-disciplinar. A partir daí a gente constroi a nossa resposta específica. Ou pelo menos tenta.

10 Redelabs - Caminhos brasileiros para a Cultura Digital Experimental

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/redelabs-caminhos-brasileiros-par>

15/06/2010

Em outro texto, falei sobre dois modelos lembrados com frequência quando se fala em laboratórios de mídia. Para o nosso contexto aqui no Brasil, esses exemplos externos são importantes menos por suas características específicas – infra-estrutura, funcionamento, costura institucional ou metodologias – do que por sua adequação às características do contexto em que se inserem. Também levantei nesse texto anterior que uma certa sensação de liberdade pode ser o elemento que esses modelos diferentes têm em comum. Como a proposta do projeto redelabs é promover o diálogo entre essas iniciativas de todo o mundo com o que é interessante e possível fazer aqui no Brasil, quero começar a desdobrar um pouco das nossas particularidades, e pensar em como isso pode apontar caminhos futuros. Abaixo eu tento relacionar alguns fatos, eventos, estruturas e redes que têm alguma relação com isso. Estou certamente bastante limitado à minha própria experiência, e adoraria receber comentários e sugestões sobre o que mais for relevante.

Tecnologias enredadas no Brasil

Nos anos recentes, as tecnologias de informação e comunicação se desenvolveram em um ritmo bastante acelerado, disseminando-se por praticamente todas as áreas do conhecimento. Os brasileiros viramos recordistas no tempo mensal de uso de internet, especialmente com o uso em massa de redes sociais – uma tendência que seria vista em todo mundo alguns anos depois do que por aqui. As tecnologias em rede fazem cada vez mais parte do imaginário – mais um motivo para experimentação, crítica e reflexão. Grande parte dos programas de inclusão digital do terceiro setor e do setor público também já entenderam que sua missão não pode estar limitada a oferecer acesso e atuam na dinamização de projetos, formação de público e desenvolvimento do potencial de jovens criadores.

Em particular, cresceram de maneira significativa as ações no cruzamento entre arte, ciência, tecnologia e sociedade. Uma quantidade cada vez maior de espaços, eventos, redes e programas dedicam esforços a promover reflexão, produção e a articulação na área – costurando atuação entre as instituições culturais e artísticas, a academia, os coletivos independentes, o governo e a indústria. Artistas, produtores, estudantes e curiosos têm cada vez mais oportunidades para se conhecer e aprender uns com os outros. Não só brasileiros – frequentemente, os eventos realizados aqui contam com a presença de nomes importantes do mundo todo, enquanto eventos de todo o mundo também convidam representantes brasileiros. Instituições de naturezas diversas têm fomentado a criação e exibição de projetos críticos e engajados, reconhecendo a relevância dessa produção. O mesmo em eventos como o FILE, o Emoção Art.Ficial, o Arte.Mov, a Submidialogia e tantos outros. No Brasil ainda não existe uma visão clara de circuito, mas grande parte dessas iniciativas operam em parcerias informadas. Estratégias conjuntas já parecem estar no horizonte, é só questão de criar os mecanismos adequados.

Uma particularidade: “mídia” e “laboratório”

Eu demorei para prestar atenção nisso, mas é emblemático que aqui no Brasil a gente fale em “a mídia” como uma palavra no singular. Talvez isso seja um eco dos tempos em que praticamente o único meio de comunicação relevante era aquela grande emissora de televisão. Talvez tenha a ver com a tendência que os meios de comunicação de massa têm ao uníssono, ao alinhamento e à falta de diversidade. De qualquer forma, às vezes me dá a impressão de que usar o termo “mídia” para identificar esse tipo de experimentação convergente para a qual queremos propor caminhos acaba por limitar bastante sua compreensão: muitas pessoas pensam que se trata de “fazer vídeos”, ou então de “fazer meios de comunicação alternativos” – o que é necessário, mas não é o foco aqui. Um assunto sobre o qual todo mundo acha que precisa tomar uma posição clara a favor ou contra acaba tendo pouco espaço para aquele tipo de liberdade sobre o qual eu falava antes. Por isso a tentativa de desviar um pouco do foco na mídia e concentrar mais nas possibilidades de intercâmbio entre espaços de articulação, ou laboratórios.

Semana passada no Labtolab¹, Gabriel Menotti me falou que achava a ideia de laboratório tão ou mais complicada que a de mídia. Concordo que alguns dos significados geralmente atribuídos a laboratórios são realmente difíceis (falei sobre eles no outro post – exclusão, ênfase em infra-estrutura, desconexão com a realidade lá fora). Mas ainda assim, muitas interpretações são possíveis. Tentando equacionar uma construção que vá além da ideia disseminada de laboratórios de mídia, prefiro manter o termo que permite uma maior flexibilidade de interpretação.

¹<http://labtolab.org>

Raqueando estruturas

Talvez porque até há pouco tempo não existia quase nenhuma possibilidade formal de financiamento de projetos experimentais, as pessoas interessadas na área aprenderam a ocupar todo espaço possível, mesmo em projetos com outras naturezas. Um exemplo emblemático é o papel que o SESC de São Paulo² exerce há alguns anos – como um dos únicos espaços que abrigavam um tipo de experimentação que se posicionava entre o ativismo midiático e a educação. Muita gente começou ou desenvolveu a carreira oferecendo oficinas no SESC. Um caso próximo (entre dezenas ou centenas desenvolvidos por conhecidos): entre janeiro e fevereiro de 2007, eu organizei com Ricardo Palmieri o LaMiMe³ – Laboratório de Mídias da MetaReciclagem. Foi uma ocupação temporária da sala de internet do SESC Avenida Paulista, que ofereceu oficinas sobre eletrônica básica e hardware livre (arduinos, etc.), software livre (pd, cinelerra, ardour, etc.) e outras. Foi uma oportunidade excelente para troca de conhecimento e para conhecer gente nova. Mas o formato de oficina condiciona as trocas para um lado mais instrumental e pontual, e coíbe um pouco o ritmo mais caótico e despretenso da descoberta. Por mais que se beneficiem mutuamente, a educação e a experimentação têm objetivos e naturezas distintas, e é necessário que aconteçam com respeito a essas diferenças.

O mesmo pode ser visto no contexto dos Pontos de Cultura: pessoas interessadas em desenvolver projetos experimentais mas que por força dos formatos possíveis acabaram se submetendo à lógica educacional. Repito: oficinas são fundamentais. Mas não são tudo.

Propondo novos caminhos Em vez de ficar sempre tentando encontrar brechas nos formatos possíveis, precisamos pensar em quais são os formatos que podem dar conta de equilibrar a diversidade de necessidades pessoais, artísticas, institucionais e sociais.

Outro post aqui nesse blog debateu a questão da experimentação e da incorporação do erro dentro do processo. Em um desdobramento

²<http://www.secsp.org.br/>

³<http://rede.metareciclagem.org/wiki/LaMiMe>

daquela conversa na rede MetaReciclagem, eu citei uma imagem que Ivana Bentes trouxe para o debate Arte Open Source⁴ (com Giselle Beiguelman e André Mintz, na última Campus Party): “a obra é o lixo do processo artístico”. O fato de grande parte dos mecanismos de apoio à arte ainda se basearem na ideia de obra pode ser uma das causas pelas quais existe mais competição do que colaboração. Como fazer para trazer essa dimensão do processo para dentro do ciclo? Hoje em dia, um espaço que tem recebido reconhecimento pela inovação e relevância é o Eyebeam⁵, em Nova Iorque. Um dos formatos com os quais eles trabalham são as fellowships, bolsas concedidas para artistas destacados, não necessariamente ligadas a um projeto específico. Será que isso é um caminho interessante? Certamente, nos últimos anos têm aparecido oportunidades similares aqui no Brasil. Só para citar algumas: as bolsas da Funarte⁶, que desde o ano passado reconhecem a cultura digital como uma área de investigação e produção, ou o programa Rumos⁷ do Itaú Cultural. Também o Prêmio Sergio Motta⁸, o novo File Prix Lux⁹ e alguns recentes prêmios do Ministério da Cultura propõem questões próximas. O Minc ainda criou no ano passado o projeto XPTA.Labs¹⁰, que se posiciona de maneira bastante explícita na questão experimental, e justamente nessas semanas deve estar saindo o resultado do edital de Esporos de Cultura Digital¹¹, que também se propõe a apoiar espaços de articulação e produção.

Um pouco do meu pé atrás em propor uma política centrada em laboratórios parte do princípio de que a falta de infra-estrutura – equipamentos e acessibilidade – não é mais o maior obstáculo à produção. O coordenador de um laboratório de mídia europeu há pouco comentou comigo que está encarando um problema grave: o espaço e a

⁴<http://blog.premiosergiomotta.org.br/2010/01/28/arte-open-source-na-campus-party-2010/>

⁵<http://eyebeam.org/>

⁶<http://funarte.gov.br/>

⁷http://itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2691

⁸http://www.ism.org.br/ism/?page_id=15

⁹<http://www.fileprixlux.org/>

¹⁰<http://www.culturadigital.br/xpta/>

¹¹<http://www.cultura.gov.br/site/2010/03/10/edital-cultura-digital-2010/>

infraestrutura de sua organização vão triplicar nos próximos anos, mas o orçamento para atividades deve diminuir em 30%. Ele questiona hoje em dia a retórica de infraestrutura que usou para conquistar apoio institucional em seu contexto. O que acho que faz mais falta aqui no Brasil é a falta de mecanismos adequados para a troca, exibição, formação de público e – é claro – sobrevivência. Estamos em um momento em que temos abertura para propor esses mecanismos.

Daí vêm algumas perguntas que tenho repetido nas últimas semanas para algumas pessoas, e que quero fazer também a qualquer pessoa interessada no assunto:

- Faz sentido pensar em um projeto que tenha por foco apoiar e desenvolver ações de cultura digital experimental? No que ele deveria consistir?
- Como ir além do modelo de laboratório de mídia? Acesso à internet, equipamentos para produção e espaços de encontro estarão cada vez mais disponíveis. Se é possível fazer cultura digital experimental em uma livraria que ofereça internet wi-fi, no próprio quarto ou na garagem de casa, o que um espaço que se dedica a isso precisa ter para atrair as pessoas e fomentar a troca e a produção colaborativa?
- É possível construir uma conversa realmente colaborativa entre laboratórios? Pensar em um cenário em que as diferentes instituições e grupos envolvidos se proponham a, mais do que demandar recursos, também oferecer partes de sua estrutura, conhecimento aplicado e oportunidades de apoio para uma rede aberta de laboratórios de cultura digital experimental. Mais do que residências, promover itinerâncias e nomadismo comunicante pode ser uma boa.
- Qual a necessidade que temos hoje em dia de infra-estrutura? O Minc está caminhando no sentido de interligar seus espaços com fibra ótica – o que cria uma possibilidade de uso de banda larguíssima para experimentação e projetos. O que é possível propor

em uma estrutura interconectada dessas? Ideias, correções ou sugestões? Aguardo demonstrações de interesse e comentários abaixo.

11 Modelos e Perspectivas - Empyre

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/modelos-e-perspectivas-empyre/>

28/06/2010

Passei uma tarde da semana passada relendo o debate sobre Modelos e perspectivas para Centros de Mídia e Organizações de Arte em Rede moderado por Marcus Bastos em agosto de 2008¹ na lista Empyre². Na época eu estava cadastrado na lista, mas a vida estava uma correria e não consegui participar muito.

Marcus Bastos começou³ o debate com uma citação de Ned Rossiter⁴: existe uma necessidade urgente de novas formas institucionais que reflitam processos ‘relacionais’ para fazer frente a sistemas existentes de governança e estruturas representacionais ultrapassadas. E na sequência fez referência ao texto de Michael Century, Pathways to Innovation⁵.

Vale a pena ler o arquivo completo da discussão⁶, mas escolhi alguns trechos interessantes. Não me preocupei em manter a coerência das discussões, só pincei alguns parágrafos que podem ser relevantes na conversa sobre Redelabs. A tradução é minha, e com pouca revisão – deve ter alguns equívocos ou falhas.

¹<https://lists.cofa.unsw.edu.au/pipermail/empyre/2008-August/>

²<http://subtle.net/empyre>

³<https://lists.cofa.unsw.edu.au/pipermail/empyre/2008-August/000836.html>

⁴<http://nedrossiter.org/>

⁵http://www.nextcentury.ca/PI/PImain.html#_Toc456019293

⁶<https://lists.cofa.unsw.edu.au/pipermail/empyre/2008-August/thread.html>

11 Modelos e Perspectivas - Empyre

Leia o post completo no blog:

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/modelos-e-perspectivas-empyre/>

12 Labtolab - dia a dia

<http://desvio.weblab.tk/blog/labtolab-dia-dia> (com fotos)

12/07/2010

Estive em Madrid em Junho para participar do Labtolab¹, encontro de medialabs europeus (com muitos convidados latinoamericanos). Comecei a contar as prévias e a viagem no blog². Esse texto aqui é um relato do que rolou durante a semana que estive por lá.

No começo da tarde da segunda-feira, caminhei até a Plaza de las Letras. O Medialab Prado fica atualmente no subsolo da praça, com janelas viradas para uma rampa de acesso. Em um dos cantos da praça, uma tela digital gigantesca decora a parede do que virá a ser a nova sede do Medialab, com instalações quatro ou vezes maiores do que hoje em dia.

Descendo a rampa, já vi a programação do mês estampada na janela em letras adesivas, um detalhe sutil que mostra a preocupação do Medialab em ter uma interface pública, em vez de fechar-se no próprio umbigo. Em frente à escada que dá acesso ao subsolo, mais uma tela onde sempre está rodando alguma obra interativa. Abri a pesada porta. Logo na entrada, um monte de armários de tela com equipamentos e materiais, à esquerda. No lado oposto, o balcão de recepção, com material da programação corrente.

A área principal do Medialab estava montada como auditório. As cadeiras, então voltadas para o fundo, geralmente ficam dobradas e

¹<http://www.labtolab.org/>

²<http://efeefe.no-ip.org/blog/labtolab-previas-e-chegada>

penduradas em uma estrutura de aramados na parede. Tudo muito móvel, mas bem prático e organizado. Ao longo da parede direita, uma fileira de bancadas com uns poucos computadores para quem quiser usar. Do lado esquerdo, a impressora 3D montada durante um workshop do pessoal do Makerbot³.

O labtolab começou com uma apresentação geral do evento por Marcos Garcia. Comentou sobre o intercâmbio de modos de produção, a meu ver tão importante quanto a circulação da produção em si. Em seguida, se apresentaram pessoas dos laboratórios que organizavam o encontro. Gente de Nantes (Crealab⁴), Bruxelas (Constant⁵), Budapeste (Kitchen Budapest⁶), Londres (Area10⁷) e do próprio Medialab Prado. Também conheci pessoal de Lima (Escuelab⁸), Córdoba (Modular⁹), Tijuana (Protolab¹⁰), Buenos Aires (CCE¹¹), Lisboa (Cultura Livre Associação¹²) e mais um monte de gente¹³. Muitas visões aproximadas mas com uma grande diversidade de métodos, perspectivas e atuação. Também conheci finalmente o pessoal do Marginalia Projects¹⁴, de BH.

Para o almoço, os mediadores do Medialab levaram grupos de participantes para diferentes restaurantes. Tínhamos recebido envelopes com vales-refeição da produção do evento. Eu fiquei no grupo que foi ao indiano Ganga. Comida razoável, boas conversas. Cuauhtemoc, do México, contou sobre a estrutura e funcionamento do centro multimídia¹⁵ no Centro Nacional de Artes. Alejandro Tosatti contou sobre o que tem desenvolvido na Costa Rica. Allison Kudla¹⁶, norte-americana,

³<http://makerbot.com/>

⁴<http://home.crealab.info/>

⁵<http://www.constantvzw.org/site/>

⁶<http://kitchenbudapest.hu/>

⁷<http://area10.info/>

⁸<http://escuelab.org/>

⁹<http://www.modular.org.ar/nos.html>

¹⁰<http://protolab.ws/>

¹¹http://www.cceba.org.ar/v2/index.php?option=com_content&view=section&layout=blog&id=6&Itemid=6

¹²<http://culturalivre.eu/>

¹³http://www.labtolab.org/~labtolab/wiki/index.php/Medialab-Prado_Meeting#List_of_participants_.28provisional.29

¹⁴<http://marginaliaproject.com/lab/>

¹⁵<http://cmm.cenart.gob.mx/>

¹⁶http://www.washington.edu/dxarts/profile_home.php?who=kudla

contou um pouco sobre sua vivência em uma escola de Bangalore (ela trabalhava junto com Victor Vina¹⁷, que conheci no Brasil e foi a primeira pessoa que me falou sobre o Labtolab). Entre a comida e a sobremesa, comecei a sentir o jetlag batendo e saí pra respirar um pouco.

Voltamos ao Medialab para assistir as apresentações dos projetos que seriam desenvolvidos no Interactivos¹⁸. Gostei da seleção de projetos, que tinham um corte muito interessante na perspectiva de ciência de bairro - o momento em que a ciência de garagem passa a buscar diálogo com a sociedade, em que o geek sai à rua e busca propósito para suas pesquisas. Não acho que todos os projetos compartilhavam dessa perspectiva, mas o contato entre eles certamente traria esse tipo de questionamento.

Não consegui estar presente na abertura da exposição Estárter, dos artistas colombianos na Offlimits¹⁹. Fui pro hotel para dormir das 22h30 às 2h30, e depois ficar lendo RSS, escrevendo emails e esperando o tempo passar. Tomei o racionado café da manhã no terraço outra vez (com todo o cuidado para não acordar os hóspedes do último andar). Voltei pro quarto, fiz um alongamento, um pouco de exercício e meditei por algum tempo. Depois capotei por mais um par de horas.

—

A terça-feira começou com a apresentação das comunicações do Interactivos. Perdi as primeiras, mas cheguei no meio da apresentação da Fabiana de Barros²⁰, falando sobre o Fiteiro Cultural²¹. Depois, Gabriel Menotti apresentou sua comunicação Gambiarra - a prototyping perspective²² (que semana passada também entrou no metalivro Gambiologia²³). Allison Kudla apresentou o projeto Living Building²⁴.

¹⁷<http://dosislas.org/>

¹⁸<http://medialab-prado.es/article/interactivos10>

¹⁹<http://www.offlimits.es/>

²⁰http://medialab-prado.es/article/fiteiro_cultural

²¹<http://www.fiteirocultural.org/SL/sl-what.html>

²²http://medialab-prado.es/article/living_building

²³<http://mutirao.metareciclagem.org/chamadas/gambiologia>

²⁴http://medialab-prado.es/article/living_building

Me tocou ali não só a dinâmica de um laboratório totalmente móvel e potencialmente mais aberto ao entorno do que o normal, mas também a presença de uma sensação profunda de choque cultural para uma norte-americana que parece ter aceitado bem.

O almoço foi um piquenique no parque del Retiro. Todo mundo optou pelo mais fácil e encomendou sanduíches e alguma bebida. Fiquei conversando com o pessoal do Marginália, com Gabriel Menotti, com Kiko Mayorga do Escuelab, Wendy do Constant e outrxs. Voltei ao Medialab conversando com Marcos Garcia sobre projetos, escala, relações com a institucionalidade e outras batatas quentes.

A tarde começou com a apresentação dos tutores. Olivier Schulbaum falou sobre todo o histórico do Platoniq²⁵ e sobre o Youcoop²⁶. Andrés Burbano²⁷ fez uma apresentação sobre o trabalho de Konrad Zuse²⁸. Também apresentou-se Douglas Repetto²⁹. Meu amigo e bricolega Alejo Duque chegou no meio da tarde.

No fim da tarde, Landgon Winner, que estava de passagem por Madrid, contou sem muita pressa sobre como uma comunidade da qual ele faz parte conseguiu confrontar o poder de uma corporação (perdi os detalhes da apresentação por cansaço e algum tédio). Saí de lá para capotar uma horinha no hotel antes de colar no The Hub³⁰ para um convescote com os participantes dos dois eventos. Queijo, salgados e cerveja na faixa. Os tipos de conversas e questionamentos que não rolam durante o dia. Alejo me apresentou para outros colombianos ponta firme, como Paula Vélez e Alejandro Araque (que durante a tarde já tinha levantado a questão sobre computadores usados em contextos rurais, etc.). Re-encontrei Alek Tarkowski, um dos cabeças do creative commons Polônia, depois de uns três anos sem vê-lo. Ele veio ao Labtolab porque está querendo criar algum tipo de espaço por lá.

²⁵<http://platoniq.net/>

²⁶<http://youcoop.org/>

²⁷<http://burbane.org/>

²⁸http://pt.wikipedia.org/wiki/Konrad_Zuse

²⁹<http://music.columbia.edu/~douglas/portfolio/index.shtml>

³⁰<http://madrid.the-hub.net/>

—
Na quarta, a programação seria em outro espaço. O Matadero³¹ é um amplo espaço com aquele visual de área industrial reformada. Lembrei do SESC Pompeia e da Casa das Caldeiras. Grandes paredes de tijolos descobertos. Muito metal e vidro. Intervenções arquitetônicas aqui e ali, uma exposição de uma artista colombiana que lembrava uma mimoSa. O Matadero sedia uma série de projetos. Um deles é o Intermediae³², que se define como um laboratório experimental.

Cheguei no começo da apresentação dos coordenadores do espaço. Eles conseguiram negociar uma grande liberdade para implementar o projeto. Apesar de existir uma intenção de realizar exposições, eles conseguiram passar o primeiro ano sem se preocupar em expor nada. Como eles falaram mais de uma vez em laboratório experimental, eu aproveitei pra esticar por lá a questão que o Lucas Bambozzi tinha levantado no twitter: se eles incorporavam o erro nos processos, e como. Eles disseram que certamente, o erro faz parte do processo - fizeram um evento que propunha que as pessoas gerenciassem a própria participação e ninguém fez nada, e isso alimentou as decisões para um evento posterior.

Em seguida, rolou uma sessão de prospecção dos futuros possíveis do Kitchen Budapest. A proposta era que a equipe projetasse onde estaria até 2020, em diálogo com todos os presentes. Depois da conversa beirar algum delírio de dominação mundial, cheguei a fazer uma pergunta tentando questionar a retórica de "laboratórios de mídia". Algo na linha de "já que agora em 2020, com a crise ambiental impossibilitando as viagens de longa distância e as novas possibilidades de telepresença, estamos todos aqui ao mesmo tempo nessa sala compartilhada virtual e em nossas casas; e agora que cada vez mais gente está usando os iBrains - implantes cerebrais proprietários da Apple que se conectam direto ao nervo ótico -, será que não é hora de parar de usar termos como 'mídia' e 'laboratório'"? Mas acho que não consegui ser muito

³¹<http://www.mataderomadrid.com/>

³²<http://intermediae.es/>

claro lá (e nem aqui, na real).

Depois (ou antes, não lembro mais), os participantes foram divididos em grupos para debater duas de cinco questões propostas pela organização. Eu moderei um dos grupos, com Attila Nemes (Kibu), Rodrigo Calvo (Laboral³³) e Inés Salmorza (Universidade de Sevilla). Escolhemos as questões sobre sustentabilidade e continuidade. Gravei a conversa, vou publicar trechos nas próximas semanas.

O almoço foi um churrasco (ou a tentativa bem-intencionada de fazer um churrasco de hambúrgueres e linguiças) no Avant Garden do próprio Matadero. As conversas continuaram. Paula Vélez pôs som pra rodar no ambiente. Como o programa da tarde seria um planejamento sobre o próximo Labtolab, resolvi sair para a cidade. Antes, porém, ouvi uma participante perguntar em inglês sobre qual seria a continuação dos grupos de trabalho da manhã. Respondi alguma coisa, e o Menotti perguntou por que não estávamos conversando em português. Nos apresentamos, e só aí percebi, surpreso, que estava falando com a Lenara³⁴, que foi minha professora no primeiro semestre na UFRGS, quatorze anos atrás. Ela mora atualmente em Madrid, enquanto desenvolve o doutorado em Frankfurt, focando na interação colaborativa entre artistas. Me convenci de vez que o mundo é uma esfiha de carne quando descobri que o norte-americano amigo dela que estava ao lado contou que estava morando em Dresden, a duas quadras de onde eu morei há três anos.

Voltei ao Medialab no fim da tarde esperando um retorno das sessões de debate da manhã, mas o pessoal estava muito cansado.

—

Na quinta-feira, a conferência aconteceria na Tabacalera de Lavapiés³⁵. É um lugar fantástico, uma construção enorme que foi uma fábrica estatal de tabaco, passou um tempo abandonada e depois foi escolhida para sediar um centro de artes. O projeto ficou parado um tempo, e mais tarde foi retomado como um centro cultural autogestion-

³³<http://www.laboralcentrodearte.org/>

³⁴<http://lenara.com/>

³⁵<http://latabacalera.net/>

ado. Um monte de gente de algumas dezenas de grupos independentes de Madrid estão envolvidos com La Tabacalera, que seria inaugurada no fim de semana seguinte à nossa reunião por lá. Começamos com uma visita pelo espaço, de olhos fechados e em fila indiana. Nossos guias eram os franceses do Apo33/Crealab, que estavam ocupando alguns espaços da Tabacalera. Passamos pelo porão, onde montaram um "medialab de alguns anos atrás".

Passamos por um saguão central e chegamos à entrada, onde fica um mural colaborativo com as tarefas atuais. Cruzamos o "espacio copyleft", no meio do qual fica o centro de controle das câmeras de segurança. Enquanto passávamos ao calmo jardim central, Julien Otavi³⁶ levantou um possível contrassenso entre a vigilância e o copyleft. Depois de alguma discussão, argumentei que o problema não eram as câmeras em si, mas quem tinha o controle das imagens - a ideia de código livre supõe justamente que a informação sobre os processos pertença a todos envolvidos, não somente a um grupo fechado. Talvez uma solução de segurança condizente com a ideia de copyleft não fosse a ausência de câmeras, mas definir maneiras de assegurar que toda a comunidade tenha acesso às imagens geradas pelas câmeras - o que daria inclusive mais condições para que a comunidade soubesse o que acontece nas diferentes áreas da Tabacalera.

Em seguida, nos reunimos em uma sala que parece um refeitório, ao lado do laboratório de molhos e aromas. Assistimos a uma apresentação sobre a história do espaço, as circunstâncias de sua criação e o envolvimento com a comunidade. A apresentação se alongou um pouco demais, e acabou atrasando outras atividades previstas para a manhã.

Saí no intervalo do almoço para ir ao centro, encontrar umas lembranças e presentes. Também comprei uma câmera fotográfica pra mim, depois de uns sete anos sem. Voltei à Tabacalera no meio da tarde, para a conversa proposta com os grupos latinoamericanos. Infelizmente, alguém decidiu separar em grupos de uma forma meio

³⁶<http://www.noiser.org/noise/>

limitada: uma mesa de "brasileirxs", uma mesa de pessoas ligadas aos Centros Culturais da Espanha, outra de pessoas envolvidas com "laboratórios virtuais". Uma das consequências foi que os grupos latinoamericanos não tiveram uma conversa muito dinâmica entre si. Na mesa do Brasil estávamos eu, o pessoal do Marginália e Menotti, mais algumas pessoas que já conhecíamos de uma forma ou outra. Só no meio da conversa reconheci o Josian³⁷, que havia conhecido em Barcelona. A conversa foi animada, mas acho que faltou um planejamento para mais intercâmbio e circulação entre as mesas.

Voltamos a pé ao Medialab Prado, para uma programação que começava com Pecha Kucha e continuaria com aperocodelab³⁸. Por algum motivo, eu decidi não apresentar nada na Pecha Kucha. Fiquei assistindo a uma série de apresentações que falavam sobre Medialabs em diferentes contextos e formatos, sempre tentando encontrar o que eles tinham em comum. Vi uma busca por expandir a experimentação não só em termos de produção efetiva como também de formas de relacionamento. Percebi de novo que a tradicional fórmula "arte, ciência e tecnologia" tinha quase sempre "sociedade" como um quarto elemento. Também passaram ali algumas pessoas tentando entender os medialabs (uma ou outra sem noção do que estavam estudando), e algumas iniciativas ainda bem no começo, mas com bastante potencial. O aperocodelab foi mais animado, e mais barulhento. Alejo começou de leve, mas no meio da apresentação do Ottavi poucas pessoas aguentaram o noise extremo.

—

A sexta-feira seria o último dia de labtolab, começando na Tabacalera. Os participantes do Interactivos que haviam nos acompanhado nos primeiros dias já estavam totalmente imersos na produção dos projetos selecionados. Pela manhã, participei de duas sessões de trabalho. A primeira se chamava "Field of exchange: open call for residency, work exchange, mobilities". Conversamos sobre a necessidade de criar mais

³⁷<http://twitter.com/josianito>

³⁸<http://codelab.fr/1713>

campos de intercâmbio de pessoas entre diferentes contextos - não só artistas como também o que o medialab prado chama de "mediadores culturais". O argumento deles é que o conhecimento sobre metodologia e produção também precisa circular. Abrimos algumas pontas de articulação ali que espero poder desenvolver mais no futuro. Depois, segui para a sessão "Mapping Medialabs". Muita gente boa nessa sessão, que continuava uma investigação que já começou no primeiro encontro do Labtolab, sobre identificar espaços no mundo inteiro que podem se encaixar no cenário de laboratórios de mídia. Foi uma boa sessão de trabalho - saí de lá cadastrado em uma lista e tendo exibido algumas experiências com mapeamentos e afins.

Saí para a cidade - quando comprei a câmera, tinha esquecido de pedir a nota de Tax Free, e não queria perder 18 euros tão facilmente. Continuei caminhando, almocei em um restaurante vegetariano chinês, fiz algumas fotos. O programa previa uma sessão de encerramento do dia na Tabacalera depois do almoço, seguida por uma sessão de encerramento do labtolab no Medialab. Como já duvidava dos encerramentos diários e tinha necessidade de sentir a cidade antes de ir embora, decidi continuar caminhando até a hora da segunda sessão. Cheguei no Medialab na hora marcada. Só apareceram duas ou três pessoas do labtolab. Me disseram que por cansaço haviam feito tudo numa só sessão e que não rolaria o encerramento final. Fiquei bem decepcionado, mesmo ouvindo que o encerramento não trouxe muita novidade. Queria pelo menos encontrar as pessoas. Mas tudo bem, ainda restava a última etapa da programação conjunta Interactivos + Labtolab: o Dorkbot.

Caminhei com o pessoal que estava por lá até o Offlimits. No caminho, encontrei um cavalo de brinquedo, preto, muito pequeno. Tomei como um presente de Madrid. Chegamos ao local antes do horário. Pude ver pelo menos um pedaço da exposição estárter, cuja abertura perdi na segunda. Gostei das peças expostas ali. Saímos para comprar algumas cervejas, e na volta sentamos onde deu - eu fiquei no chão, no canto esquerdo. Assistimos à apresentação do Alejo Duque,

falando sobre e mostrando o material que capturou, de uma galera de algum lugar do Brasil usando satélites pra comunicação absolutamente trivial - um uso totalmente imprevisto (e certamente ilegal) de equipamento quase ocioso que orbita a terra. Alejo também falou de um manifesto publicado há algumas décadas por nações equatoriais protestando contra a ocupação do espaço orbital acima de seus territórios por equipamentos de países muito mais ricos - uma ocupação que não revertia em nenhuma vantagem para os equatoriais.

Na sequência, Douglas Repetto do Dorkbot contou alguns causos e mostrou ao vivo a operação via rede de um plotter de caneta que estava em Nova Iorque, uma verdadeira façanha. Para encerrar, Brian Mackern mostrou algumas de suas obras ligadas à visualização de interferência eletromagnética ligada ao clima.

Na saída, acompanhei o pessoal que ia comer em Lavapiés. Ainda conversei com mais algumas pessoas, inclusive algumas que não tinham aparecido antes, e retornei para o hotel porque voltaria ao Brasil na manhã seguinte e ainda precisava resolver algumas coisas. Deu vontade de ficar mais e conferir a produção do Interactivos, mas não seria possível. Quem sabe numa outra ocasião (talvez do lado de cá do Atlântico...).

13 FISLI - Debate Cultura Digital Experimental

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/07/fisli-debate-cultura-digital-experim>

29/07/2010

Apareceu meio em cima da hora a oportunidade de organizar um debate sobre cultura digital experimental (que está virando o eixo principal de reflexão do projeto redelabs) durante o FISL¹ na semana passada, em Porto Alegre. Montamos uma mesa meio às pressas, com Adriano Belisário, Vilson Vieira, Ricardo Ruiz, Glerm Soares + Simone e Dalton Martins. Maira agitou as coisas por lá. Eu não pude ir, e também não consegui estar online para acompanhar o stream ao vivo.

Pelos relatos, a conversa expôs alguns conflitos que andavam submersos. Gerou algum mal-estar entre os presentes, mas eu acho isso positivo. Melhor do que aqueles debates onde ninguém discorda de ninguém (e ninguém muda de opinião, e ninguém aprende nada).

Dizem que a íntegra do vídeo vai estar disponível online nos próximos dias. Aguardamos. Enquanto isso, ficam aqui o relato da Maira², os comentários do Adriano³ e do Glerm⁴ e um post do Dalton⁵. A conversa

¹<http://softwarelivre.org/fisl1>

²<http://www.culturadigital.br/maira/2010/07/27/sobre-a-conversa-no-fisl/>

³<http://www.culturadigital.br/maira/2010/07/28/adriano-belisario-sobre-a-mesa-no-fisl/>

⁴<http://www.culturadigital.br/maira/2010/07/28/glerm-sobre-a-mesa-do-fisl/>

⁵<http://daltonmartins.blogspot.com/2010/07/11-fisl-dia-23-07-conversando-sobre.html>

está só começando...

14 Laboratórios de Experimentação em Cultura Digital, as Gangues e a Indústria Criativa

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/laboratorios-de-experimentacao-e>

28/06/2010

Ricardo Ruiz¹ e Cary Grant² escreveram um artigo³ relacionando laboratórios experimentais, a classe do novo, uma visão mais ampla das indústrias criativas, gang power, a história recente do Ministério da Cultura, o des).(centro e conhecimento livre. O artigo finaliza com recomendações para a reflexão e para propostas derivadas do projeto Redelabs. Tentei umas quinze vezes colar a íntegra do texto aqui embaixo, com todas as notas e citações, mas não consegui. Vão abaixo dois trechos que achei interessantes, e fica a recomendação de leitura do artigo: Laboratórios de Experimentação em Cultura Digital, as Gangues e a Indústria Criativa.

(...) uma RedeLab, nós autônomos de pesquisa em áreas

¹Ricardo Ruiz é entusiasta da alegria, formado e pós-graduado.
<http://www.culturadigital.br/ruiz/>

²Cary Grant é ator e espião.

³<http://www.culturadigital.br/ruiz/2010/06/28/laboratorios-de-experimentacao-em-cultura-digital-as-gangues-e-a-industria-criativa/>

que vão do desenvolvimento sustentável à produção midiática e tecnológica, construindo entre eles “protocolos” de comunicação e operação – como o intenso uso das tecnologias da informação (até mesmo com o uso de algumas plataformas em comum), a generosidade intelectual, o fortalecimento de estruturas mais colaborativas e menos hierárquicas etc. – que permitam a transversalidade entre eles, sem interferirem no funcionamento de cada um. O apoio a uma Rede de Laboratórios em Experimentação em Cultura Digital é também o apoio ao desenvolvimento da Indústria Criativa nacional, e é de suma importância que tais laboratórios usem a criatividade, a cultura e as TICs para a busca de soluções inovadoras para os atuais problemas sociais, políticos, econômicos e ecológicos. É também necessária a compreensão de que uma busca em comum dos laboratórios é sua própria manutenção econômica, que explore além da simplista troca comercial de bens imateriais por dinheiro, sem cair na morosidade do assistencialismo estatal e que valorize, muito além das cifras, a experiência, a alegria e o bem estar - de cada um e de todos.

É bom ressaltar que eles posicionam a ideia de “Indústrias Criativas” de uma maneira bem mais ampla do que o lugar-comum da produção de conteúdo para as “novas mídias” que acaba chegando por aqui. Na visão expressa recentemente por um programa europeu de cooperação, elas dizem respeito a inovação, meio-ambiente, acessibilidade e desenvolvimento urbano sustentável.

O artigo continua:

Acreditamos, portanto, que o apoio a uma Rede de Laboratórios Para a Experimentação em Cultura Digital possa ter como objetivos a busca de inovações tecnológicas, políticas, econômicas e sociais para os desafios do nosso século. Para

tanto, se faz fundamental a sinergia entre todos os produtores, órgãos públicos, sociedade civil e empresas do setor privado na busca por protocolos e objetivos em comum para o bem comum, sem perderem nunca sua autonomia de produção, estruturação e gestão.

15 Uma conversa com James Wallbank

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/uma-conversa-com-james-wallbank>

02/06/2010

James Wallbank é diretor do Access Space¹, em Sheffield, criado em 2000 como o primeiro “free media lab” do Reino Unido. O Access Space foi um dos primeiros projetos no mundo a trabalhar com o reuso criativo de tecnologias, usando software livre e convidando a comunidade a se apropriar do espaço. James também criou a Low Tech², que trabalha “onde tecnologia, criatividade e aprendizado se encontram”. O Access Space e a Low Tech desenvolveram uma ação chamada “Grow Your Own Media Lab”, que mostrava como montar laboratórios autônomos e virou um guia impresso. Em 2009, ele liderou um workshop sobre Laboratórios de Mídia durante o Sommercamp Workstation³, em Berlim. James também é integrante da rede Bricolabs⁴.

Levei uma conversa com James por email. Trechos relevantes abaixo:

efeefe: James, como eu te falei antes, estou começando um projeto com o Ministério da Cultura do Brasil que tem a ver com laboratórios de mídia, mas sob uma perspectiva diferente. Eu estou sugerindo que a ideia de laboratório de mídia está associada a referências que

¹<http://access-space.org/>

²<http://lowtech.org/>

³<http://www.sommercampworkstation.de/>

⁴<http://bricolabs.net/>

podem ter se tornado defasadas. Sem dúvida, o tipo de experiência coletiva que a gente tem hoje em dia é essencialmente mediada, mas eu acredito que essa mediação é menos importante do que seu aspecto enredado. O tipo de experimentação que temos visto e projetado (com software livre, hardware reutilizado e aberto, ambientes colaborativos em rede, engajamento distribuído e até num futuro próximo a cena de impressoras 3D) pode ser melhor entendida sob uma perspectiva de redes do que sob uma perspectiva da “mídia”. Chamar essa experimentação de midiática evoca um monte de limitações. Muito do ativismo midiático recente tem suas raízes nos anos noventa, quando as pessoas precisavam ter acesso às novas ferramentas eletrônicas. Agora o horizonte é outro.

James: Eu entendo o que você quer dizer – eu nunca fiquei feliz com o termo “Laboratório de Mídia” (Media Lab). Nós tivemos muitas conversas online sobre qual melhor termo poderia ser usado para descrever o Access Space. Não gostamos do termo “mídia” que descreve alguma coisa ou alguém que media (ou seja, fica no meio) e nós não gostamos do termo “laboratório” que sugere algumas coisas boas (experimentação, pesquisa) mas também sugere algumas coisas ruins (exclusividade, academia, desconexão da prática). Um pesquisador que debateu isso com a gente em um simpósio falou “vocês deveriam descrever o Access Space como um ‘espaço de acesso’ . É exatamente isso que ele é. O problema de vocês é simplesmente fazer as pessoas entenderem esse termo”.

É claro que muita gente pensa que o “acesso” do Access Space se refere a acesso a tecnologias. Na verdade, se trata de acesso a pessoas, a habilidades, a inspiração, a amizade. Nós começamos a entender que a tecnologia em si é como um dedo apontando alguma coisa – a criança olha para o dedo, o adulto olha para onde ele aponta. Para nós, a tecnologia aponta para auto-expressão, interconexão, compartilhamento, desenvolvimento de habilidades, confiança, criatividade e capacidades.

De volta às palavras, nós discutimos muitos termos – aqui vão duas

listas que nós desenvolvemos no Sommercamp Workstation em Berlim no ano passado (em uma oficina liderada por mim e Jordi Claramonte):

Lista 1 – Função:

Mídia, Comédia, Social, Cidade, Transformacional, Inovação, Mudança, Inspiração, Informação, Tecnologia, Realidade, Ofício, Praxis, Epistemológico, Aprendizado, TI, Experimental, Pesquisa, Inter-, Operativo, Coletivo, Acesso, Crescimento, Imaginação, Comunidade, Crítica, Vizinhaça, Co-, Comum, Ação, Aberto, Humano, Conexão, Compartilhamento.

(os hífen indicam prefixos)

Lista 2 – Lugar:

Lab, Utopia, Oásis, Bem, Espaço, Jardim, Fazenda, Playground, Complexo, Rede, Kibutz, Agrupamento, Cozinha, Nodo, Cruzamento, Intersecção, Junção, Conexão, Enxame, Cardume, Rebanho, Horda, Ninho, Teia, Colmeia, Observatório, Coletivo, Centro, Nó, Oficina, Comunidade, Nuvem, Rossio, Estrutura, Lugar, Plataforma de Lançamento.

Nós debatemos e debatemos, mas não conseguimos encontrar uma resposta. Foi muito divertido. No final sugerimos que seria ótimo criar uma ferramenta online onde você pudesse pôr seus valores, ou apenas palavras aleatórias, e a ferramenta diria o que seu centro (lugar, espaço, o que for) se chamaria.

Algumas respostas, como “Agrupamento de Inovações” carregavam claramente insinuações corporativas, mas muitas eram realmente interessantes e iluminadas. Nós particularmente gostamos de “Jardim de inovação”, “Nuvem transformacional” e “Cozinha Epistemológica”.

efeefe: nós estamos chamando esse novo projeto de Redelabs – laboratórios enredados. Não tenho ideia de onde ele vai parar, mas a ideia geral é ultrapassar o modelo de laboratório de mídia (estrutura, ferramentas, exclusividade) para uma estratégia mais distribuída (ações enredadas entre laboratórios).

James: Muito interessante! Redelabs pode ser um termo melhor do que “Laboratórios de Mídia” mas ainda pode ter questões – a palavra “rede” também é fetichizada e mal-interpretada. Eu consigo imaginar

“network labs” sendo um novo aplicativo do Google ou o nome de um novo plugin para o Facebook

efeefe: Heh, de fato. Mas nossa estratégia é usar “rede” mais como um desvio do que um objetivo em si. Estamos elaborando isso como uma crítica à insistência em “laboratórios de mídia” como um termo genérico. Não estamos tentando somente substituir o termo por outro, mas sim propor uma multiplicidade de definições – como a lista que vocês elaboraram no Sommercamp.

James: Eu tenho que dizer que apesar de eu gostar (e concordar totalmente com) a proposição de que o valor real está na “conexão” que acontece dentro, entre e ao redor de laboratórios, também é necessário haver um centro de gravidade – um espaço físico onde as pessoas se encontram na vida real. É crucial que seja um espaço onde as pessoas se encontram acidentalmente, além de quando elas planejam, e esse espaço deve ter as ferramentas que possibilitam que coisas aconteçam.

efeefe: Claro. Quando falamos de uma estratégia em rede, não é uma 100% virtual ou planejada. Na verdade, estamos totalmente baseados em espaços, pessoas e o significado criado quando essas duas coisas se misturam. O que é mais importante estrategicamente em definir o projeto como enredado não é em oposição a situado, mas em oposição a institucionalizado, centralizado. Estamos na verdade respondendo a uma demanda cultural percebida pelo Ministério da Cultura no Fórum da Cultura Digital, mas invertendo a perspectiva – em vez de criar novos espaços/laboratórios de mídia, estamos propondo que os diversos espaços existentes trabalhem juntos. É isso que estamos definindo como “enredados” nesse contexto. Diversidade, diferença e serendipidade são cruciais.

James: Se você tem somente encontros que são planejados, e você não tem um lugar consistentemente aberto fica difícil engajar novas pessoas, exceto pessoas que você já conhece, e que por isso são de alguma forma parecidas com você.

Diversidade é importante para a inteligência coletiva (ver “A sabedoria das multidões de James Surowiecki sobre isso). Sem diferença in-

terna de integrantes, é difícil para qualquer organização realmente entender a si mesma, seus efeitos, e sua relação com o mundo exterior.

É crucial para a diversidade dos laboratórios que as pessoas que são diferentes dos membros existentes em termos sociais, de atitude, educação e cultura tenham a chance de participar. É por isso, acredito eu, que um enredamento hábil é importante, e conexão arbitrária é importante também. Um dos problemas com a internet é que, quando você pode se conectar com milhões de pessoas diferentes, é fácil acabar só se conectando com o seu tipo de gente. (Pense em adolescentes que falam com amigos que gostam todos das mesmas bandas, usam as mesmas roupas, compram nos mesmos lugares... pense em adultos que gravitam em torno de websites políticos que reforçam suas próprias opiniões, onde debatem com pessoas que concordam com as ideias deles).

efeefe: Sim, o efeito câmara de eco. Mas quando se trata de espaços enredados, eu acredito que isso pode ser superado por um grande diálogo com eventos públicos – trazer arbitrariamente pessoas anônimas para os espaços com frequência.

E sobre a percepção de um movimento desde “mídia” para “redes” – faz algum sentido para você? Quais as consequências disso?

James: Eu acredito que nós ainda temos um problema em descrever o conceito que estamos tentando agarrar. Nós lutamos diariamente para explicar o que o Access Space é em uma frase simples. Mas eu acredito que o conceito central pode estar se tornando mais claro. TICs (essencialmente, tecnologias de conexão) têm uma tendência a centralizar – elas centralizam oportunidades, visibilidade, riqueza, habilidades, capacidades, fama, dinheiro, poder, transporte, pessoas, recursos... Dessa centralização também decorre um aumento na especialização – a sociedade pede que as pessoas façam coisas cada vez mais especializadas. Quase parece que a humanidade é subserviente à lógica tecnológica – o ideal humano se torna somente mais um componente tecno-industrial. Existem muitas razões (de integridade, sanidade e robustez) para dizer que essa tendência à centralização, à especialização

e à desigualdade podem ser uma coisa ruim.

O que estamos buscando são intervenções locais que revertam o fluxo – que cooptem as tecnologias de conexão digital para distribuir, para descentralizar, para empoderar localmente, para criar possibilidades de autonomia. Posto de outra forma, estamos querendo ver como a tecnologia pode se conformar às necessidades humanas, e não o contrário.

Voltando à questão de nomes (e pensando mais sobre a “multiplicidade de termos” que, como você mencionou, tende a emergir quando a gente começa a tentar melhorar o termo “laboratório de mídia”) eu sou levado a pensar sobre os modelos de negócios dos labs. Eu penso que nossa dificuldade em nomear esses “laboratórios” locais ou “espaços sociais” ou “commons” vem da multiplicidade de propósitos deles. Eu quero dizer o seguinte:

Muitas pessoas (principalmente patrocinadores) nos perguntam “Qual é o modelo de negócios do Access Space?”. Minha resposta (depois de oferecer uma planilha e um diagrama da organização que faz com que eles se sintam seguros) é isso:

Todo negócio ou organização no nosso sistema sócio-econômico atual tem exatamente o mesmo modelo de negócios: focar em alguma coisa – fazê-la melhor, mais barato, mais rápido, de maneira mais eficiente ou mais conveniente. Essa é a “Proposta Única de Vendas” do negócio. Otimize a maneira como você entrega a coisa para o mercado, e você terá sucesso.

Perceba que esse modelo de negócios não se aplica somente a negócios “com fins lucrativos”. Ele se aplica até a coisas sem fins lucrativos, como igrejas! (Melhor pregador, fácil de chegar, maior estacionamento, construção mais esperta, vitral mais inspirado... etc. etc.).

O Access Space (em comum com muitos Bricolabs) tem um modelo de negócios diferente. Nosso modelo diz “não pegue uma coisa que você faz melhor – faça as coisas que precisam ser feitas. Não foque em otimizar a eficiência – em vez disso continue indo e responda às diversas questões relacionadas à medida que elas surgem. Não interrompa

suas práticas que funcionam para responder questões emergentes de maneira mais eficiente – apenas faça o melhor que puder, com os recursos disponíveis. Permaneça flexível e tente ao máximo fazer você mesmo.

Perceba que há apenas uma palavra-chave na minha descrição do modelo que oferece apenas um foco – “relacionadas”. Eu sugiro que é possivelmente inviável mediar, explicar e então envolver pessoas com sucesso se você não tem nenhuma temática (a nossa é o reuso criativo de tecnologias), mas eu queria ver alguém tentar!

Então, será que nossa dificuldade com nomes é um sintoma da nossa resistência ao foco e à otimização?

Enquanto isso, acho que começo a perceber alguma outra coisa (sobre a qual provavelmente é muito cedo para falar, mas vou tentar). Com o Access Space ou qualquer outro projeto semelhante, “o produto é o processo”. Em outras palavras (três tentativas):

O trabalho de reconstruir computadores cria um computador reutilizado. Mas isso é um subproduto de valor limitado. O computador pode quebrar durante a remontagem, mas o processo ainda será útil. O produto real e duradouro é o conhecimento, a habilidade, o envolvimento, o prazer, e atividade da pessoa que o faz.

O trabalho de organizar uma exposição – as habilidades, capacidades, redes e inspiração criadas ao organizar uma exposição de arte no Access Space são os valores mais significativos adicionados. A mostra em si é, mais uma vez, somente um subproduto do processo.

A localização do valor adicionado no Access Space é na atividade e na conexão – o que as pessoas estão criando é de importância secundária, porque a coisa principal que eles estão criando é a si mesmas, suas comunidades e suas experiências.

Uma hipótese: será que nos nossos termos para esses espaços de mídia e redes, deveríamos incluir palavras como “fluido”, “flexível” e “configurável”? Talvez cada uma dessas coisas não seja um laboratório de mídia, mas de maneira mais precisa, uma “rede flexível de atividade local”. Mas de novo, talvez “flexível” seja muito “mole” – essas redes

também precisam ser coerentes. . . ou talvez o nome “névoa de ação”?
efeefe: isso me faz lembrar do encontro dos Bricolabs no Wintercamp⁵ ano passado, e sua tentativa de entender o que os integrantes da rede Bricolabs têm em comum como algo difícil de identificar – menos interesses objetivos, e mais algo subjetivo como um aroma. Esse tipo de identidade fluida é mesmo difícil de definir. . .

James: definir significa pensar “sobre o fim de”. O tipo de prática na qual estamos interessados não tem um fim, uma borda ou um limite. Descrever significa “desenhar uma linha em volta”. Se o que estamos considerando desaparece sem traços, o lugar onde se desenha a linha é arbitrário, e sempre inclui uma proporção maior ou menor do fundo.

O que estamos tentando fazer é encontrar o centro (ou a zona mais densa da neblina!). O fato de uma coisa não ter um limite não quer dizer que não tenha um centro. O fato de uma coisa ter uma forma flexível não quer dizer que não tenha propriedades consistentes.

efeefe: e sobre intercâmbios em rede?

James: me parece que no momento os únicos intercâmbios de valor (ou seja, interações) que existem entre espaços são acadêmicos, teóricos, conceituais e inspiracionais. Existem intercâmbios pessoais de amizade e comunalidade também – mas esses são difíceis de avaliar.

Existem muitos intercâmbios concretos menores (expertise “dura”) e quase nenhum intercâmbio de valor agregado (serviços). Eu acho que seria bom aumentar o número e diversificar o tipo de intercâmbio. Suspeito que o desenvolvimento dessas redes sugeriria maneiras pelas quais nós (coletivamente) poderíamos atrair recursos.

⁵<http://networkcultures.org/wpmu/wintercamp/>

16 Entrevista - Alejo Duque

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/08/entrevista-alejo-duque/>

09/08/2010

Há alguns meses, durante a Lift¹ em Genebra, conversei sobre laboratórios enredados, estratégias nômades e assuntos afins com Alejo Duque. Alejo é um artista colombiano que vive na Suíça e circula por diversos espaços de arte eletrônica, ativismo midiático e afins. Também é um colega na rede Bricolabs. Vão abaixo alguns pedaços da conversa.

Alejo Duque: Esse conceito de laboratórios em rede é muito relevante aos tempos em que vivemos. Uma boa rota para trabalhar com um grupos mais amplos do que os grupos locais. De uma maneira, se estamos conversando agora é porque já fazemos alguma coisa assim. Isso já é um laboratório em rede! Não é algo novo que vamos criar. É algo que já existe, com que já trabalhamos, que nos acompanha todo o tempo em que estamos conectados em rede. O que pode ter de novo essa aproximação? O que não existe nos modelos que já temos?

efeefe: É uma questão em aberto. Há um interesse de várias áreas em fazer coisas enredadas, mas não existe uma ideia fechada nisso. Redelabs quer se perguntar exatamente isso: o que podemos propor? Ano passado, no processo do Fórum de Cultura Digital, emergiu a demanda por medialabs. Mas geralmente o que se

¹<http://liftconference.com/lift10/>

pensa como medialab é o que se fazia dez anos atrás: estruturas. Porém hoje em dia, pelo menos nas cidades grandes, existe banda larga, os computadores e câmeras são mais baratos. Ao mesmo tempo, há centenas de projetos no Brasil que poderiam ser vistos como medialabs táticos em diferentes sentidos. O importante não é mais a estrutura, mas uma estratégia de ocupação desses espaços que já existem. A ideia agora é conceber um projeto para propor uma estratégia de rede para esses espaços. Acho importante uma coisa mais próxima ao cotidiano, mas trazendo a reflexão sobre meios eletrônicos e o tipo de cultura que se pode fazer com meios eletrônicos quando eles se hibridizam com as culturas populares.

Alejo Duque: Nas sociedades latino-americanas é muito claro o apetite voraz de copiar o que acontece no restante do mundo. É essa noção específica de globalização. Estamos vendo uma cultura das empresas que produzem o imaterial. As indústrias desaparecem, e chegam os museus interativos. Se fala em melhorar o ar das cidades, criam-se bibliotecas, tem toda a questão da gentrificação que acompanha uma cultura de serviços. É um capitalismo selvagem mas muito camuflado. As pessoas que estão responsáveis por essas mudanças querem saber o que pôr nos edifícios que estão construindo. Já não querem medialabs. Há dez anos, tudo que falava em Medialab do MIT tinha muito impacto! Felizmente, hoje falam em Fablab². Eles têm que comprar as máquinas, para fazer um Fablab em seus novos edifícios. Eu venho de um lugar muito parecido com o Brasil e penso que a pequena escala em nível social é que pode efetivar mudança e construir algo maior. É na pequena escala, onde se pode trabalhar com pequenos grupos que vão se solidificando e construindo algo maior, sem dúvida. Em Medelín particularmente, em se falando de ajudar cultural-

2

<http://fab.cba.mit.edu/>

mente um grupo social para gerar mudança, estão ajudando aos garotos que estão trabalhando com renderização 3d e mundos sintéticos, animação, etc. Encanta a eles o caso da Nova Zelândia – onde passaram a fazer filmes para Hollywood, têm super estúdios, rendering farms, etc. Em Medelín estão tratando de motivar os jovens para que criem empresas nesse modelo. Estão querendo que Medelín vire um hub para empresas como a Pixar. A mim parece um pouco louco.

efeefe: Essa coisa de outsourcing

Alejo Duque: Exato.

efeefe: E se descarta todo um componente cultural que é forte e pode ser fundamental hoje em dia. Tem uma reflexão que acho importante e queria saber tua opinião: no Brasil tivemos muito tempo de instabilidade política, precariedade, em que não havia infraestrutura, etc. As pessoas precisaram desenvolver um senso de criatividade cotidiana que está muito próximo da coisa de low-tech e de aproveitar os restos do processo industrial como matéria-prima de novas invenções. E agora vejo uma coisa na Europa, nos centros de mídia interessados em software livre e low tech e esse tipo de criatividade, toda a coisa de Fablabs e de fabricar em vez de comprar. Porque aí tem um processo diferente de evolução nos últimos anos – todas as pessoas se transformaram mais em consumidores do que atores, inventores, criativos. Houve uma separação entre a criatividade e a vida cotidiana.

Com as novas tecnologias existe toda a relação com o sentido de inventividade cotidiana – a Gambiarra no Brasil, o termo similar na Colômbia, na Índia ["*jugaad*"]. E a maneira com que isso cria um tipo diferenciado de apropriação de novas tecnologias, eu acredito que leva a uma situação inversa – agora não estamos olhando pra fora e dizendo que devíamos fazer como eles, mas estamos dando o exemplo de como se apropriar das tecnologias

para fazer as pessoas desenvolverem seu potencial de criatividade e inventividade. Queria saber da tua experiência com os medialabs da Europa nessa questão da criatividade cotidiana que a gente tem e que agora está sendo interessante também nos países desenvolvidos.

Alejo Duque: É interessante que estejam valorizando muito mais esse tipo de aproximação à tecnologia. Pra mim é estranho, porque tem essa coisa que evolui muito naturalmente quando se é pequeno e está procurando uma porca para a bicicleta ou algo assim. Alguma coisa estragou e você tem que arrumar. É muito bonito porque você pode ir à rua, olhando pro chão por um par de quadras e vai encontrar muita coisa – uma alavanca, uma chave, uma porca e muitas outras coisas. E vai guardar porque entende que mesmo que não vá usar agora pode precisar mais pra frente. Esse é seu laboratório! O laboratório está nas ruas, todo espalhado pelas ruas. E essa sensibilidade se vê valorizada agora na Europa.

De qualquer forma, nós continuamos aprendendo muito com o que eles estão fazendo. Hoje existe esse boom de arduino, cultura maker, DIY [faça você mesmo], instructables, etc. Eu chego a outra questão: sobre toda a comercialização da cultura DIY, que tentei tocar no texto coletivo da bricolabs sobre lowtech³. Falei ali comparativamente sobre o catálogo da Radio Shack, que há 40 ou 50 anos era o mais importante pra quem queria aprender sobre rádio e coisas eletrônicas. Penso que a revista Make, que catalisa toda a cultura maker, está vindo por esse caminho. E me parece muito interessante que todo mundo esteja atuando muito com energias renováveis, com recuperar ímãs de HDs para gerar eletricidade, como o pessoal fez aí no Brasil⁴. Mas me parece delicado que através de todos esses sites, de certa forma tão light,

3

http://wiki.bricolabs.net/index.php/Low_Tech

4

hype e fashion, se esteja impulsionando um mero consumo desse tipo de apropriação de tecnologias. Vejo aí um choque frontal entre aquele sair à rua que falei antes e o que a gente aprende a fazer através da internet.

Semana passada a gente fez uma oficina na Suíça e refletimos sobre as pessoas de lugares ditos subdesenvolvidos que têm isso como filosofia de vida – pessoas que sobrevivem e vivem e pensam e todos os dias atualizam essas práticas de apropriação na sua performatividade diária, no cotidiano. Isso é uma filosofia. Essas pessoas nunca estão interessadas no que a gente tá fazendo aqui. Hacking, modding, apropriação, conversão, nada disso. Isso é uma coisa muito importante de discutir, porque a gente tá exatamente no meio do caminho. Nenhum desses senhores que trabalham na rua arrumando carros, que têm as mãos sujas de graxa, vai se interessar por isso. Óbvio que pra gente é um prazer ir conversar com eles e compartilhar, mas...

efeefe: Acho que existe um atrativo interessante para essas pessoas, que é a coisa da tecnologia. E olha isso: podemos usar o pior lado da tecnologia – o mito de estar conectado, de entrar no mundo do que as pessoas mais ricas fazem, pra atrair as pessoas. E em seguida podemos desconstruir essa ilusão e dizer: vem aqui, tu vai aprender a pegar um computador, abrir, fazer coisas com ele. E começar a informá-lo das possibilidades da tecnologia digital auxiliar suas habilidades práticas cotidianas. Não sei o caminho pra isso, mas algumas experiências já foram feitas – conversar com os mestres de culturas populares, mostrar as possibilidades das novas tecnologias. Claro que existe o risco de gerar somente mais consumidores – pessoas que querem comprar coisas, que nunca estão satisfeitas com suas vidas. Precisamos evitar isso. Mas de qualquer maneira não é justo mantê-los longe de qual-

[eu tinha mostrado pra ele esse vídeo do Peetsa
http://www.youtube.com/p2rca#p/a/u/2/uWa5vC_KwSI]

quer possibilidade por medo de influenciá-los.

Alejo Duque: Vem de novo a pergunta de inclusão e exclusão, sobre a qual já conversamos um pouco na rede Bricolabs. Os políticos falam em inclusão digital. E às vezes a gente percebe que a tal inclusão é uma intromissão completa na vida privada. Pensamos em trilhar o caminho da privacidade, de resguardar a intimidade, fazer com que respeitem nossos atos, nossas pegadas digitais, que se possa decidir quando nossos rastros são indexados e estudados por uma empresa de mercado e quando não. Até mais, escolher quando eu posso deixar rastros que não são verdadeiros – pensar que se alguém me persegue vou simular que vou por esse caminho mas vou por outro.

efeefe: Pistas falsas. Tem a ver também com estratégias de inteligência nas pontas, e não no meio. Na vida cotidiana, nas ditaduras da América Latina, nos estados policiais, nas sociedades violentas, a gente também aprendeu a sobreviver no dia a dia e fazer rastros falsos, toda uma estratégia de sobrevivência e de privacidade. A gente tem uma noção de privacidade diferente: na Europa existe essa coisa do espaço privado, da casa de cada um. Já a gente no Brasil sempre tem convidados dormindo no sofá, o vizinho que tem a chave, a prima do interior que tá morando na sala. Isso constroi uma outra noção de privacidade, mais flexível.

Alejo Duque: A gente tem que pensar em quando estamos trazendo os mestres de cultura popular, como saber que estamos fazendo uma inclusão justa ou que ela está acontecendo de forma equilibrada. Que não vá virar consumismo ou colonização, tecnoconolização – introduzir tecnologias que não deveriam ser introduzidas.

efeefe: A própria ideia de inclusão já não me soa bem. Melhor é pensar que não são as pessoas que precisam se adaptar às tecnologias, em como transformar essas tecnologias para mudar a vida das

peças. Não é que o mecânico precise enviar email ou entrar no chat, mas pensar em que tipo de tecnologia se pode desenvolver para melhorar a vida dele. Nesse sentido, a flexibilidade possível com software livre, low tech, etc, significa que se podem desenvolver novos dispositivos ou novos usos para dispositivos que já existem, especificamente para aquele cara. Então acho que é uma perspectiva que é um trabalho muito mais pesado do que tudo que já foi feito: desenvolver múltiplas tecnologias, e não só incluir. A mera inclusão, conceitualmente, sempre chega em um ponto em que não é mais necessária.

Alejo Duque: Em Medellín temos um problema estrutural. Vocês no Brasil têm uma estrutura muito maior e mais forte. Nossos grupos são mais nômades, têm que ir de um lugar a outro com o hackerspace porque não há um lugar fixo. É muito difícil. Existem poucos lugares bons aonde ir. Por exemplo a Casa Três Pátios⁵, centro para residências de artistas, onde estão muito interessados em uma aproximação da arte tradicional com a tecnologia. Temos que resolver nossos problemas estruturais para poder operar, e então ser capazes de abrir um espaço para ser hospitaleiros e trazer outras pessoas para gerar intercâmbios. É um método de trabalho que depende 100% desse tipo de interação e fluxo de informação. Senão não o faríamos, estaria cada um em sua casa trabalhando pela internet.

efeefe: Ah, então uma questão importante: qual é a relevância de ter espaços para essas coisas? Por que as pessoas precisam de espaços e não trabalham cada um em sua casa? A ideia comum dos medialabs é de que havia tecnologias que não eram acessíveis às pessoas, e havia a necessidade de uma grande estrutura para pagar por acesso, computadores, câmeras. Quando isso vai mudando, ficando mais acessível e há ainda toda a possibilidade de

5

<http://www.casatrespacios.org/>

trabalhar com computadores usados, qual o motivo de as pessoas ainda quererem se encontrar e compartilhar espaços? Não é somente compartilhar informação, que é possível por email e skype, é?

Alejo Duque: O primeiro é uma coisa natural, que é o aspecto humano. Precisamos estar em grupos. É uma coisa bonita que se vê com alguns garotos que vêm ao grupo trabalhar. São dropouts, um pouco deslocados, que não se enquadram, não encaixam. Têm problemas com os grupos a que pertencem no colégio, na universidade, na carreira que estão seguindo. Problemas com o próprio sistema da Universidade, não conseguem cumprir horários e tarefas. Mas são muito bons. Fazem tudo de sua própria maneira, resolvem de maneira 100% criativa! E ali encontram um grupo com o qual podem experimentar, compartilhar. Encontram um grupo, o que é fundamental. O segundo, é quando alguém tem um problema operacional para resolver. Por exemplo, alguém que quer fazer uma obra interativa, com sensores, que quer passar uma mensagem para o mundo, essas coisas. Talvez tenha o computador, encontrou documentação na internet, mas o cara não sabe como fazer a parte eletrônica. É um pouco triste, porque existe um nível em que as pessoas vêm ao grupo para se utilizar do grupo, para seus fins pessoais. Por isso mesmo, uma das tarefas do grupo é trabalhar para que tudo seja entendido como um projeto de colaboração, e você sabe como isso é complexo e difícil.

efeefe: Não achas que aqueles techs que têm a visão mais fechada na coisa eletrônica, por exemplo, não podem também aprender com os artistas? Há um diálogo, ou então: o que podemos fazer para existir mais diálogo?

Alejo Duque: É uma situação que gera uma maravilha de interação. A palavra arte é uma que não usamos. De fato eu sou o único que teve uma formação em escola de arte. Só usamos essa palavra

como piada, para rir. Para dizer “estamos fazendo arte” e brincar de tudo que significa essa história de arte. Porque sabemos bem que não queremos participar dessas economias de galeria, curadoria e exposição. É um grupo que tem muito mais gente da engenharia do que da arte. Eles gostam muito de poder sair da caixa de números e produção. Para eles é uma troca. Há diferentes maneiras de fazer e contribuir. E nós que somos artistas aprendemos muito porque os garotos têm um conhecimento e uma metodologia de trabalho muito avançada. Outra coisa que falamos é que o movimento do software livre é 50% do caminho ganho. Porque todos temos muito claro que estamos dando, entregando. Não há um problema de autoria, não é começar do zero.

efeefe: Que tipo de de estratégias se pode pensar para os grupos nômades? Para que possam compartilhar os espaços, o tempo de uso dos espaços de maneira efetiva, sem perder a flexibilidade e agilidade que têm enquanto grupos nômades? Porque existem muitas vantagens no nomadismo. E ainda, muitas estruturas existem e fazem suas próprias programações. Como conectar as estruturas e pôr no meio do caminho os grupos nômades que podem fazer o papel de informantes entre os espaços diferentes, o papel de hermes/mercúrio?

Alejo Duque: Das abelhas...

efeefe: Isso, das abelhas. Os informantes, as abelhas, já trabalham. Agora queremos criar estratégias para dar suporte a essas pessoas que cumprem essa função. Porque a institucionalidade sempre se preocupa principalmente em criar estruturas de acesso, e o que a gente está propondo no eixo redelabs é que já existem dezenas dessas estruturas. Então a pergunta é não somente como apoiar essas estruturas que já existem mas também como apoiar as coisas que existem entre as estruturas. Como criar estratégias que façam a conexão entre as estruturas.

Alejo Duque: É uma pergunta maravilhosa, que tem a ver com o que eu comentei antes: como definir o que são laboratórios em rede? Isso se liga muito bem à situação que temos. Em Medelín existe uma organização que se encarrega de usar parte dos lucros das empresas locais para traçar os caminhos para daqui a 25, 50 anos. São os que estão planejando o que vai acontecer estrategicamente com as pessoas que vivem na cidade. Conversei com o vice-presidente dessa organização. Eles vêm fazendo coisas interessantes. Estão muito preocupados porque não têm ideias novas, não encontram novas maneiras de fazer as coisas. Tiveram um momento de êxito, fizeram capitais enormes e hoje estão assustados porque estão saindo essas makerbots⁶, reprints⁷ [impressoras 3D] se replicando por toda parte. Quem tinha a empresa para fazer injeção de plástico tem que estar um pouco assustado, porque daqui a pouco todo mundo vai fazer isso em casa. Então eles ainda têm poder, têm muito dinheiro e querem pesquisar, fazer P&D. E sabem que precisam desses grupos pequenos que operam por aí a partir das redes, que são rápidos e ágeis, que têm uma velocidade que eles nunca poderiam alcançar. Eles querem organizar essas conferências, oficinas.

Então talvez respondendo à tua pergunta: eles estão trabalhando através dessas oficinas realizadas no Museu de Ciências, em um espaço para comunidades. O grupo do Hackerspace vai lá e realiza oficinas de streaming, que também realizam no Museu de Arte Moderna. Dois públicos diferentes, um na comunidade e outro de gente que se aproxima do Museu. E também o fazem com o pessoal de 3D rendering, que certamente conhece o Blender⁸,

6

<http://makerbot.com/>

7

<http://reprap.org/>

8

<http://blender.org/>

que é software livre, mas não sabem muito sobre outras possibilidades para compartilhar informação entre eles, e o steaming poderia ser útil. É assim que estamos operando na colômbia, em Medellín particularmente. O Hackerspace está recebendo por essas oficinas, que paga seus custos.

efeefe: Existe um perigo aí que já passamos no Brasil, e começamos a mudar: a apropriação. As pessoas que têm poder e dinheiro chamam os hackers e ativistas a trabalhar como técnicos para projetos conceituais, que no fim das contas vão dar muito mais dinheiro para os financiadores. Agora a gente tá pensando em mecanismos oficiais para equilibrar a equação, para que as pessoas não tenham que vender suas almas para as instituições locais. Criar ferramentas que permitam que os coletivos autogestionados mantenham o controle sobre suas coisas e que tudo seja compartilhado. Uma possibilidade é criar mecanismos oficiais, e o governo entra como órgão para equilibrar: tudo vai ser em licença livre, não se fala mais nisso. Equilibrar a relação entre os coletivos que têm potência e agilidade, e as instituições que têm estrutura e dinheiro. É uma coisa de desenvolver um novo modelo de relação entre as instituições e as pessoas/coletivos.

Alejo Duque: Uma última coisa: estávamos falando sobre se incluímos ou não quem costumava nos excluir antes?

efeefe: Acho que a rede tem essa coisa de que a generosidade traz mais resultados do que seu oposto. Mas acho que depende muito do contexto.

17 Future Everything – Festivais como Laboratórios Vivos

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/08/future-everything-festivais-como-l>

20/08/2010

O Future Everything¹ é um festival que acontece anualmente no Contact Theatre² em Manchester, Inglaterra. Criado há mais de 15 anos (quando ainda se chamava Futuresonic), é um dos eventos mais importantes daquilo que estamos chamando aqui de cultura digital experimental. Eu tive a oportunidade de participar do festival em 2008³ e em 2010⁴.

Há alguns meses Drew Hemment, diretor do festival, escreveu um post de blog⁵ contextualizando os Future Everything Labs <http://futureeverything.org> e levantando um dos (meta-) temas da próxima edição: Festivais como Laboratórios Vivos. Traduzo um trecho abaixo:

“A melhor maneira de prever o futuro é inventá-lo”.

¹<http://futureeverything.org/>

²<http://www.contact-theatre.org/>

³relatos em <http://efeefe.no-ip.org/blog/voltando-do-futuresonic> e em <http://efeefe.no-ip.org/blog/social-futures>

⁴em <http://desvio.weblab.tk/blog/futuro-tudo> e <http://desvio.weblab.tk/blog/role-part-2-velhomundo-insular>

⁵<http://www.futureeverything.org/blog/2010/07/the-futureeverything-festival-as-living-lab-the-best-way-to-predict-the-future-is-to-invent-it/>

Esta citação de 1971 do cientista da computação norte-americano Alan Kay, mencionada dentro da mostra artística do FutureEverything em 2010, captura um ethos comum na cultura digital atual.

O festival FutureEverything busca “trazer o futuro para o presente”, agregando uma comunidade mundial de artistas, tecnólogos e pensadorxs do futuro para compartilhar, inovar e inventar o futuro.

O FutureEverything apresenta intervenções participativas de arte-design que constroem futuros possíveis e possibilitam que as pessoas os habitem como experiências e experimentos. Esses experimentos projetam e testam inovações na arte, sociedade e tecnologia, e geram ideias e conceitos colaborativamente. Projetos artísticos participativos no festival antevêm e experienciam transformações na sociedade ou nas tecnologias, trazendo o futuro ao presente.

A perspectiva de laboratório vivo emergiu de disciplinas como a ciência computacional e o design. Ela implica tirar a pesquisa do laboratório para testar ideias e protótipos com participantes em situações da vida real. Ela vai além do simples teste com usuários, envolvendo-os na co-criação, experimentação e avaliação.

O laboratório vivo do FutureEverything envolve uma visão diferente da curadoria artística, em que o curador assume o papel de disruptor, ensaiando experimentos participativos na vida urbana moderna que levam as pessoas a verem problemas de maneira diferente, e contribuir para mudanças. Ele também tem características do pensamento de design, particularmente do design participativo.

O FutureEverything combina essas influências para transformar a cidade de Manchester em um laboratório vivo, ou

espaço de atuação [play space] para experimentos participativos.

O festival cria um espaço no qual as pessoas podem experimentar e atuar. As atividades podem incluir obras de arte, protótipos de tecnologia, inovação social e projetos de design. Isso fica mais interessante quando é realmente colaborativo e as pessoas estão fora de seus papéis convencionais – artistas fazendo espaços sociais, comunidades criando tecnologia, tecnólogos possibilitando que percebamos o mundo renovado.

Em seu programa artístico e em sua conferência, o FutureEverything reúne artistas, curadorxs, tecnólogos, pesquisadorxs, críticxs, futurólogos e cientistas para descobrir as pequenas faíscas que se desdobram em novas maneiras de ver o mundo. Ele destaca mostras artísticas, oficinas, performances e intervenções, incluindo muitas estreias mundiais – transformando a cidade em um espaço para experimentação e fazendo-a viva.

Adotando essa perspectiva, o FutureEverything pode inventar e testar novas alternativas provocadoras para desafios na arte, sociedade e tecnologia, e contribuir para debates internacionais na arte, na inovação social e na cultura digital.

18 Entrevista - Drew Hemment

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/08/entrevista-drew-hement/>

20/08/2010

Uma curtíssima entrevista que consegui fazer com Drew Hemment, do Future Everything. Drew é diretor do festival Future Everything, que nesse ano sediou também a Glonet (global networked event) – que contou com um capítulo brasileiro junto com o festival Arte.Mov. Drew esteve no Brasil há alguns anos¹.

efeefe: Faz sentido chamar os projetos que o Future Everything exibe de “cultura digital experimental”? O que você acha dessa expressão e como isso se relaciona com o contexto mais amplo de como as tecnologias se inserem no mundo (em termos econômicos, artísticos, sociais, ambientais, etc.).

Drew Hemment: “Cultura Digital” já foi referido anteriormente a grupos de pessoas engajando-se naquelas mídias e artes digitais que eram relativamente fáceis de distinguir da cultura não-digital. Hoje, à medida que o espaço digital se espalha para todas as áreas, é muito mais difícil identificá-lo como uma área discreta. Eu nunca usei o termo “cultura digital experimental”, mas é uma opção possível para indicar aquelas áreas do espaço digital mais amplo que incluem artistas, hackers, a borda mais interessante da comunidade de desenvolvedores, etc.

¹ relato dele em <http://www.futureeverything.org/blog/2010/05/exploring-sao-paulo-digital-culture-in-december-2007/>

efeefe: Eu sei que vocês têm experimentado com formatos bastante enredados, com particular sucesso na Glonet (conferência enredada global). Por que vocês propuseram isso?

Drew Hemment: A motivação foi em primeiro lugar a sustentabilidade ambiental – reduzindo a necessidade de viagens aéreas -, e em segundo lugar buscar novas maneiras de se estar conectado globalmente em uma época em que a telepresença e afins se tornaram interessantes outra vez. Os resultados podem ser vistos em nosso blog².

efeefe: Que tipo de mecanismo de apoio ainda falta para propiciar a produção de experimentação cada vez mais enredada e sustentável? Por exemplo, alguns artistas demandam alternativas de financiamento que enfoquem menos em obras artísticas e mais em processos, o que possivelmente levaria a produção menos competitiva e mais cooperativa. Que papel você imagina que o governo deve ter nesse contexto?

Drew Hemment: É uma pergunta difícil de responder sem transformar em um grande texto que infelizmente não posso fazer agora. Eu concordo bastante com sua afirmação. No clima econômico atual, agora é a época de ser muito empreendedor, não no sentido de buscar lucro, mas de ser inventivo em como se desenvolve e apoia projetos. É o que nós mesmos estamos tentando. Não temos todas as respostas, mas estamos definitivamente fazendo as perguntas!

Pessoalmente, tendo a pensar que o financiamento público não pode ser toda a resposta... No Reino Unido o governo não se demonstrou muito bom em ver o valor da cultura DIY emergente [grassroots]. O Brasil foi (algumas vezes) melhor. Ao mesmo tempo, muitas pessoas na área valorizam sua independência. Eu

2

<http://www.futureeverything.org/blog/>

gostaria de ver os governos apoiando mais essa área, apesar de, como eu falei antes, eu não ver financiamento como a resposta a tudo.

19 Bate-papo com Gisela Domschke

Conversei há alguns meses com Gisela Domschke¹ sobre alguns assuntos relacionados aos Redelabs. Foi em 2008, quando Gisela havia retornado da Inglaterra (onde lecionara no Mestrado de Mídia Interativa da Goldsmiths) e coordenava o LabMIS², que eu a conheci por intermédio de Bronac Ferran³. Desde então temos nos encontrado em trilhas cruzadas, principalmente em diversos eventos em Sampa.

efeefe: Você traz uma bagagem interessante, que é essa vivência dando aulas na Goldsmiths, na Inglaterra. E Londres é meio que o epicentro mundial do ideário da indústria criativa. É uma coisa que me assusta um pouco...

Gisela Domshcke: Também a mim. Por isso me agrada o termo cultura digital experimental, já que cultura digital é algo diretamente

¹ <http://giselad.com>- Artista e curadora, mestre em Design de Comunicação pelo Central Saint Martins College of Arts, em Londres. Coordenou o curso de mestrado em Mídias Interativas na Goldsmiths University, em Londres. Participou de diversas exposições e festivais de mídia, entre eles o World Wide Video Festival (Amsterdam), Pandemonium Festival (Londres), Lovebytes (Sheffield), Videobrasil (São Paulo), Bienal Mercosul (Porto Alegre), 24a Bienal de São Paulo (São Paulo), Whitney Biennial (Nova York), FILE (São Paulo), ICA New Media Talents Awards (Londres). Suas obras foram publicadas em periódicos como Creative Review, Blueprint, The Guardian e Arco Magazine. Coordenou a criação do LABMIS, laboratório de mídias do Museu de Imagem e do Som, onde foi responsável pela programação de eventos, workshops e programas de residência de artistas. Foi orientadora do curso de Digital & Virtual Design do Instituto Europeo de Design, São Paulo, e é professora da Escola São Paulo e da FAAP. Desenvolve projetos de curadoria e produção executiva em colaboração com instituições culturais internacionais como British Council, AHRC, Mondriaan Foundation, Virtuel Platform e Ludic Group.

² <http://www.mis-sp.org.br/labmis>

³ <http://boundaryobject.org/>

relacionado a indústria criativa. É o que a originou, praticamente. Toda a indústria criativa é uma consequência dessa cultura digital enquadrada.

efeefe: A comoditização da cultura digital. A gente está falando sobre a necessidade de experimentação que não esteja voltada ao mercado, produto, tv digital. Essa coisa de somente criar novos mercados...

Gisela Domschke: Acho que a indústria criativa realmente não traz aquilo que você está buscando, que é a experimentação. A indústria criativa já traz em si a inserção no mercado. Não vejo que o poder público tenha que investir nisso. Isso se desenvolve sozinho.

efeefe: Até porque tem a ênfase em explorar patentes, e aqui no Brasil a gente tem trazido a coisa de direito autoral alternativo, reforma da lei do direito autoral, licenças livres, e eu acho que dá pra investir em outros caminhos aí.

Gisela Domschke: Penso que temos que encontrar um caminho alternativo. E isso a arte faz muito bem, é o seu grande valor. A cultura digital alternativa tem essa característica. E mais que isso, tem um certo ativismo. Ou poderia ter. Aqui no Brasil isso acontece em menor escala. Quando dava aula na Goldsmiths, no mestrado de Interactive Media, um dos tópicos que lecionava em meu curso era o ativismo, porque sempre vi aí um dos valores mais importantes e interessantes da cultura digital.

efeefe: Eu tava relendo aquela conversa na Emypre⁴, em que estavas mencionando isso...

Gisela Domschke: Acho que no Brasil se faz pouco nesse sentido. Inclusão digital tem acontecido até em telecentros. Mas quando

4

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/modelos-e-perspectivas-empyre/>

se fala em montar laboratórios, sem dúvida nenhuma, concordo com você, que a questão não é montar novos centros desses que já estão por aí. É buscar essa excepcionalidade, que está na conversa, nessa formação de uma rede, de troca de experiências. Por exemplo, essa oportunidade de você ir pra lá e participar desse encontro [nota: eu havia acabado de retornar do *labtolab*⁵, em Madrid] ocasiona muitas ideias, é uma coisa inspiradora. E sem dúvida nenhuma pra eles também. Isso tem que acontecer mais, com mais frequência. Inclusive no Brasil.

efeefe: O que é estranho é que eu tive que ir pra Madrid pra conhecer o pessoal de Buenos Aires, de Córdoba, Santiago, Lima, Medellín, etc.

Gisela Domschke: E ainda depende do CCE <http://ww2.ccebrasil.org.br/> proporcionar esse encontro. É realmente um cenário que poderia ser mais facilitado com o apoio do poder público.

efeefe: Um caminho que a gente conversou várias vezes nos últimos anos é a ideia de itinerâncias, em vez de residências. Aqui no Brasil o pessoal que está mais ativo tem um aspecto de circulação muito mais aprofundado do que o relacionamento com uma comunidade específica, um lugar específico. A residência tem essa coisa de levar a pessoa pra se aprofundar em um contexto, mas aqui a gente tem muito mais a circulação. Daí a gente pensar em um programa de itinerâncias, pegando grupos de artistas e fazendo eles circularem, passar duas semanas em um lugar, duas semanas em outro.

Gisela Domschke: Levando alguma coisa...

efeefe: Sim, levando. E fazer um projeto ao longo do itinerário, ou trabalhar, interferir nos projetos que estão acontecendo localmente.

5

<http://desvio.weblab.tk/blog/labtolab-dia-dia>

Sair desses modelos fixos. Porque o referencial de medialab tem esse aspecto de fixo, estável.

Aliás, eu queria te ouvir por causa do teu tempo lá fora e da experiência com o LabMIS. Eu estou considerando que existem dois modelos básicos de medialab⁶ – um é aquela coisa do MIT⁷, a grande estrutura de cima pra baixo, que surge na encruzilhada entre Universidade e Indústria pra criar patentes e produtos. Muitas vezes ideias bem intencionadas mas que se baseiam sempre em criar novos produtos, como o OLPC⁸, computação vestível, Lego Mindstorms⁹. Tem essa coisa de propor uma solução pro mundo criando novas coisas. É um modelo baseado naquela ideia de inovação industrial, sempre com o risco de acabar caindo na apropriação pela indústria bélica, etc. E tem outro modelo de medialab, que eu vi mais no Medialab Prado¹⁰, Hangar¹¹, nos primórdios do Waag¹². Uma coisa mais ativista, que vem dos grupos squatters e artistas engajados, que precisavam ter acesso a ferramentas de mídia. E abriram, criaram espaços, um movi-

6

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/06/laboratorios-de-midia-referencias/>

7

<http://media.mit.edu/>

8

<http://laptop.org/>

9

<http://mindstorms.lego.com/>

10

<http://medialab-prado.es/>

11

<http://hangar.org/>

12

<http://waag.org/>

mento situado. Mas agora o momento é outro. Não é tanto ter acesso a ferramentas de mídia. E pra nossa realidade, falar em inovação é uma coisa complicada, porque a indústria aqui em geral importa inovação de fora. E fica essa questão, qual é a natureza dessa experimentação que a gente quer fazer? O que é necessário aqui no Brasil? Ou então, qual é o modelo de espaço ou articulação e estratégia nessa intenção experimental que não seja necessariamente a ideia de laboratório com grandes computadores novos e brilhantes. Hoje isso tem em toda parte, salas de aula, até telecentros, 3G, celular, o momento é outro.

Gisela Domschke: Acho que é a qualidade do humano que a gente tem que buscar. E isso tanto no trato com a tecnologia quanto no trato entre nós, humanos. Acho muito importante ver quem vai colaborar nesse projeto. Não adianta investir em tecnologia de ponta e ter pessoas que não possuam a compreensão dessa dimensão experimental, porque aí não acontece. E isso é uma coisa muito rara. Criar uma estrutura que possibilite que as pessoas possam trabalhar, criar e passar isso adiante, fazer florescer. Penso que é basicamente por aí que temos que direcionar o projeto redelab. O exemplo do LabMIS. Eu vim de Londres muito com esse tipo de abordagem. Nosso curso era parte do programa do centro de estudos culturais, onde existia uma interdisciplinaridade. Tínhamos alunos voltados para a indústria, mas também alunos voltados para a arte. E outros para o ativismo. Quando cheguei em São Paulo e soube que o MIS planejava abrir um laboratório – um laboratório em um museu público – vi a possibilidade de se criar algo excepcional. Em termos de formato, a gente tinha que atender às reivindicações de vários artistas que estavam lá como orientadores. Tinha pessoas de diversas áreas, cada um propondo uma lista de equipamentos. A gente teve que pegar o orçamento e ver o que podia fazer para atender às diversas demandas. Criamos um laboratório de edição de vídeo com máquinas da Apple e fibra ótica. Mas criamos em outra sala um

lab de desenvolvimento de interfaces. A ideia naquela sala era ter linux, sensores, placas arduino¹³, ferramentas, etc. Aquela sala era um espaço dedicado a essa cultura digital alternativa, até te chamei...

efeefe: É, a gente conversou na época...

Gisela Domschke: O espaço também pode ser fundamental, o espaço é necessário. Tem esses dois elementos, o espaço e o humano. E vontade, dedicação. Com isso acho que se pode fazer o que quiser.

efeefe: Outra coisa que a gente está pensando é como desenvolver arquiteturas de diálogo. Arquiteturas que facilitem a troca.

Gisela Domschke: você vê, os Zapatistas¹⁴ podem ser uma grande inspiração em termos de arquitetura de comunicação. Como é que a gente não consegue fazer isso acontecer hoje? O Brasil pode ser bem desconectado...

efeefe: Em um sentido é, mas no outro não!

Gisela Domschke: No outro não, claro. Mas ainda assim. As pessoas aqui em São Paulo falam do Acre como se fosse “o fim do mundo”!

efeefe: Tem duas coisas diferentes, uma coisa é o Brasil e outra é São Paulo. São Paulo é um caso à parte no Brasil, justamente nisso de estar à parte. Eu vejo muito mais intenção, por mais que às vezes não aconteça até porque não tem recursos, mas muito mais vontade e abertura pra diálogo fora de sampa do que aqui. Aqui tem um pouco mais de recursos, mas tem muito mais

13

<http://arduino.cc/>

14

<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=2538>

competição. Não tem muito essa disposição pro diálogo. Tem bastante ativismo, mas os ativistas torcem a cara pra arte.

Gisela Domschke: essas segmentações eu não entendo.

efeefe: Tem essa coisa da competição, e por isso eu penso em arquiteturas de diálogo. Como a gente faz um processo que todo mundo se sinta à vontade pra se apropriar.

Gisela Domschke: Um pode dialogar com outro, e aí criar outras coisas, não?

efeefe: Mas pra isso é necessário um papel de mediação...

Gisela Domschke: É aí que entram em cena essas figuras importantíssimas – os mediadores. Não é tanto administração, mas mediação o que é necessário.

efeefe: Durante o Labtolab em Madrid, uma das conversas que aconteceu era sobre residências, intercâmbios, etc. Uma integrante do Medialab Prado sugeriu que não deveria haver residências só dos artistas, mas também dos mediadores culturais, de pessoas que estão envolvidas com outras coisas, mas são fundamentais pro que acontece em cada um dos labs. Pensar nesse tipo de intercâmbio também: de gestão, não só de produção. E pensar circuitos. Eu quero acreditar que está se formando no Brasil nos últimos anos um circuito de eventos e espaços. Antes eram coisas mais esporádicas, isoladas. Hoje já tem, só aqui em Sampa, o Arte.Mov¹⁵, o FILE¹⁶, o Reverberações¹⁷, a programação do Itaú

15

<http://artemov.net/>

16

<http://file.org.br/>

17

<http://reverberacoes.com.br/>

Cultural¹⁸, do MIS¹⁹, Matilha Cultural²⁰. Um monte de coisas acontecendo, e todas estão em contato. A gente vê as mesmas pessoas participando, e isso acaba se tornando um circuito que pode ser trabalhado, desenvolvido. Que já é mais do que existia há alguns anos. Eu lembro de 2003 no Mídia Tática Brasil²¹, que foi o primeiro momento de contato entre um monte de gente do Brasil inteiro.

Gisela Domschke: Foi em 2003 que veio o Barbrook?

efeefe: Isso, veio o Barbrook, o John Perry Barlow, e o Gil ali no meio. Foi um momento de efervescência. Antes daquilo era meia dúzia de pessoas em cada cidade grande do Brasil que se encontrava pra fazer umas coisas e dialogava muito mais com o que acontecia fora. E aí começou uma integração, intercâmbio entre as pessoas daqui. Depois vieram os pontos de cultura, fez um tipo de contato entre as pessoas mas era uma coisa muito mais utilitária. “Esse ferramental aí de tecnologia e mídia... como é que usa isso pra alguma coisa?”. E nunca teve o momento de aprofundar no que é o isso, qual o isso que a gente quer propor. Sempre foi o “como é que isso serve pra alguma coisa”. Então, tem um monte de gente que tem potencial, que tem um histórico interessante de produção experimental, mas que teve que se encaixar nos formatos possíveis. Gente que não aguenta mais dar oficina. Mas que não tem a estrutura, o interesse, a paciência pra entrar no

18

<http://itaucultural.org.br/>

19

<http://mis-sp.org.br/>

20

<http://matilhacultural.com.br/>

21

<http://mtb.midiatatica.info/>

jargão do financiamento tradicional de projetos experimentais. E é daí que surge essa pergunta, como é que a gente faz pra essas pessoas poderem trabalhar, contemplando toda a visão de processo e não só da obra, da produção, do que pode ser exibido nos circuitos tradicionais.

Gisela Domschke: Ontem mesmo numa discussão, levantei essa questão: aqui no Brasil a gente não tem nenhum edital para pesquisa no campo da arte. Você sempre tem que entregar um produto cultural. Pra quê? Pra ir lá e fazer a contabilidade no final. Tira foto e manda. Estava comentando sobre essa necessidade de se abrir esse espaço, esse apoio para pesquisa. O British Council²² fez um pouco isso com o Artist Links. Nesse programa a gente não tinha a necessidade de entregar um produto cultural. Uma coisa tão bacana, mas que infelizmente não terá continuidade. Uma pena. Faz-se três anos na China, três anos no Brasil, e então rumo ao próximo Bric.

efeefe: Cumprir agenda.

Gisela Domschke: Acho bem complicado isso dentro do momento atual da globalização. Muitas vezes a troca cultural segue interesses econômicos.

efeefe: É mais pra mostrar lá do que aqui.

Gisela Domschke: Mais pra mapear realmente, e ver onde eles se situam. Compreender a cultura local seria a etapa inicial para futuros relacionamento de negócios.

efeefe: Pra estabelecer controle. Eu estou conversando com o consulado da Holanda de novo porque eles querem uma atualização do mapeamento de cultura digital no Brasil²³ feito em 2009. Mas

22

<http://www.britishcouncil.org/br/brasil.htm>

23

agora a gente quer fazer em português, e depois traduzir. Porque isso pode ser interessante pra gente mesmo e pra outros contextos. Isso pode ser um começo de troca.

Gisela Domschke: O Brasil mesmo poderia fazer esse tipo de mapeamento. E como funciona? A Holanda vai e aponta umas pessoas. Poderiam existir outras formas de se fazer um mapeamento.

efeefe: Eu já propus pra eles de fazer um wiki. A gente vai e escreve sobre tal organização, mas quero que o pessoal da organização também vá lá e escreva.

Gisela Domschke: Nosso Ministério da Cultura poderia conhecer um pouco mais sobre o que está acontecendo no país. Mesmo nós, não conhecemos tudo. Para o redelabs, esse conhecimento seria fundamental.

efeefe: A gente está pensando nessa questão de trabalhar nos espaços inter-institucionais. E tem essa dificuldade de fazer as estruturas não só entrarem na conversa, mas também cada uma delas ceder espaço, tempo, conhecimento para uma rede que se forma também fora delas.

Gisela Domschke: A troca com a instituição pode trazer um conteúdo diversificado. Não precisa só estar na Bienal²⁴, no MAC²⁵, etc. Poderíamos, por exemplo, ter uma rede no Teatro Oficina²⁶. Teatro é um ambiente que pode trazer coisas interessantes em

<http://www.virtueelplatform.nl/en/#2646>

24

<http://www.fbsp.org.br/>

25

<http://www.mac.usp.br/mac/>

26

<http://teatroficina.uol.com.br/>

termos de linguagem. Pode ter um nó dessa rede em um espaço de música. De certa forma, criar uma interdisciplinaridade, mas usando instituições que já são focadas em certas linguagens. E na rede a interdisciplinaridade acontecer com pessoas que são especialistas.

efeefe: Sim. A gente está querendo fugir um pouco da imagem de média lab pra sair das limitações...

Gisela Domschke: É necessário trazer o humano!

efeefe: ... e pensando em laboratórios em rede, o que dá pra interpretar de uma forma positiva.

Gisela Domschke: Seria uma coisa tática, de guerrilha mesmo. Ocupar esses espaços todos. E criar comunicação entre eles. Só isso já seria um grande gol.

efeefe: A questão é: o quê propõe nisso? Como começamos?

Gisela Domschke: É aí que entra esse diálogo com cada instituição ou organização. Seguindo o exemplo, no Teatro Oficina: aconteceria uma coisa ali com o Zé Celso totalmente diferente do que aconteceria com a Ana Magalhães no MAC. Daí se criam focos de ideias totalmente diversificados.

efeefe: Um campo de improbabilidade.

Gisela Domschke: E não fica aquela coisa de gueto, porque a rede está comunicando a diversidade. Essa interdisciplinaridade seria a grande transformação. Esse diálogo. E aí pensando naquele mapeamento... há de haver milhares de instituições/organizações pelo Brasil afora, com as quais a gente não consegue se comunicar. A redelabs viria para interferir nesta situação. Aquele site do Minc, o Cultura Digital, talvez fosse uma tentativa de fazer isso. Mas não adianta vir de cima.

efeefe: Eu estava conversando com o Mushon Zer Aviv²⁷, que é ligado ao Eyebeam²⁸ em Nova Iorque. Ele levantou uma questão: como promover a colaboração sem obrigar as pessoas a colaborarem? Tem também o texto do Geert Lovink, *O princípio da inconexão* (traduzido ao português por Thiago Novaes), que fala que um dos elementos principais da colaboração é que as pessoas podem optar por não colaborar. Se elas não puderem escolher não colaborar, não é colaborativo de verdade. Ele critica ali todas as estruturas que pensam a colaboração a partir da obrigatoriedade da colaboração.

Gisela Domschke: Concordo. E a rede apenas pela rede não é suficiente. Tem que ter o humano, e o presencial.

efeefe: E liberdade. O que eu acho legal no Eyebeam é que eles têm um programa de bolsas²⁹ pras pessoas ficarem um tempo fazendo o que quiserem. É um caminho interessante: um formato aberto o suficiente que banque as pessoas produzindo – o processo mesmo – mas que vincule essa produção a algum espaço físico. O cara pode até propor de fazer na garagem da casa dele. Deixar indeterminado. Um resultado possível dessa nossa investigação de Redelabs é ouvir que o laboratório físico o cara pode ter em casa.

Gisela Domschke: Essa flexibilidade é fundamental. O laboratório é essa atitude de querer experimentar, de fazer alguma coisa.

efeefe: E aí a gente vai pro teatro, e laboratório tem outro significado.

Gisela Domschke: Por isso que eu acho bacana esse trânsito. Talvez um sistema de bolsas de apoio a experimentação e fluxo. Porque

²⁷ <http://mushon.com>

²⁸ <http://eyebeam.org>

²⁹

<http://www.eyebeam.org/get-involved-fellowships/calls/open-call-eyebeam-fellowships-2010>

assim não tem aquela coisa de sobrar lá uma sala com equipamentos que não são utilizados.

efeefe: E tem um monte de elementos novos. Um exemplo fácil é o celular com internet. Tem toda uma questão aí, que a base é comércio, empresa, dinheiro. Mas tem por outro lado uma liberdade que a gente ainda não conseguiu explorar. Se ficarmos presos no modelo de medialab, a gente não vai conseguir explorar isso tudo. E as pessoas não vão ocupar o espaço, vão esperar a indústria trazer a inovação de fora, sem nenhum questionamento além da rejeição total. E isso não muda nada.

Gisela Domschke: Muito legal o questionamento. Acho que é isso, pensar mesmo “pra quê” existir o laboratório hoje em dia.

20 Conversa com Cesar Harada

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/09/conversa-com-cesar-harada/>

15/09/2010

No começo do ano, eu estava dando uma vasculhada no site do projeto Opensailing¹, que concorria à premiação do festival Future Everything². Já tinha ouvido falar dele, e pareceu que podia ter alguma relação com o cenário aqui em Ubatuba³. Resolvi entrar em contato com Cesar Harada⁴, idealizador do projeto. Cesar é um francês de ascendência japonesa que desenvolveu seu mestrado no RCA, em Londres, e depois recebeu uma fellowship do TED⁵ (entre outras conquistas⁶). Ele respondeu-me entusiasmado, dizendo que me conhecia – havia assistido à apresentação que fiz no RCA com Ruiz e CV⁷, há uns dois anos. Falou que admirava as posições e táticas da MetaReciclagem⁸. Na época, ele estava em Londres desenvolvendo protótipos para o Opensailing.

Quando eu comecei a pesquisa redelabs, comecei uma conversa/entrevista com ele. Cesar estava no Quênia desenvolvendo a World Environment

¹<https://sites.google.com/a/opensailing.net/www/>

²<http://futureeverything.org/>

³<http://ubalab.org/>

⁴<http://cesarharada.com/>

⁵<http://ted.com/>

⁶<http://cesarharada.com/timeline/>

⁷http://pub.descentro.org/wiki/brazilian_medialogies_system_learnings%20no%20RCA

⁸<http://rede.metareciclagem.org/>

Action⁹, e a caminho de Boston para começar a trabalhar em um laboratório do MIT¹⁰. Nossa conversa já começou com uma mudança:

Cesar: Eu acabei de me demitir, ontem (07/07), de uma posição na Escola de Arquitetura SENSEable City Lab¹¹ (MIT), mas me ofereceram outra vaga no departamento de artes do MIT Media Lab¹² a partir de outubro até janeiro de 2011. Mas eu não sei mais quão relevante isso é. Eu quero focar em oceano e pesquisa, não na mídia que cerca isso.

efeefe: Como o Media Lab do MIT difere do que se pode encontrar em instituições em Paris e Londres?

Cesar: A cena de arte e mídia em Paris e na França em geral são bastante apoiadas pelo estado. A arte que sai de lá é muito oficial e “antiquada”. Ela precisa de alguma maneira ter uma conexão com a história da arte ou referências fortes. Uma comunidade underground no Ministério da Cultura está sempre fazendo exposições extravagantes com dinheiro maluco. A arte e mídia na França é em grande parte financiada pelo DICREAM¹³ e museus públicos locais como Le Cube¹⁴ e o 104¹⁵.

Existe um pequeno grupo emergente de coletivos underground que fazem cada vez mais movimento como a Ars Longa¹⁶, e uma cena squat bem underground está surgindo também, mas crescendo muito devagar.

Então Paris é em grande parte institucional e muito intelectual, crítica, enraizada na filosofia francesa.

Em Londres é muito diferente. A cena de design interativo é muito mais comercial. Na arte-mídia existem umas poucas instituições que podem bancar prospecção, mas elas são muito boas. A cena de arte britânica em geral é muito mais provocativa e mais rasa do que a

⁹<http://w-e-a.org/>

¹⁰<http://mit.edu/>

¹¹<http://senseable.mit.edu/>

¹²<http://media.mit.edu/>

¹³<http://www.cnc.fr/Site/Template/T11.aspx?SELECTID=306&id=217&t=1>

¹⁴<http://www.lesiteducube.com/>

¹⁵<http://www.104.fr/>

¹⁶<http://www.arslonga.fr/>

francesa, mas também mais dinâmica e mais ligada ao mundo da mídia do que ao mundo da arte.

Nos EUA o Media Lab está quase totalmente incorporado à indústria. No laboratório onde eu trabalhava, nenhum projeto é independente. Cada projeto tem um financiador externo. Com exceção de poucas e ótimas exceções, o Media Lab do MIT é extremamente comercial e apoiado comercialmente. O melhor exemplo é o próprio motivo da minha saída.

O laboratório me pediu para desenvolver uma tecnologia para limpar a mancha de óleo [do vazamento no Golfo do México]. Eu projetei máquinas para limpar o vazamento de óleo. Mas eles queriam me forçar a trabalhar com uma nanotecnologia que só estará disponível depois de 2020. A ideia deles era pegar 20 milhões de dólares, dividir entre dois laboratórios e desenvolver o conceito das máquinas, em vez de soluções reais. O laboratório estava recorrendo a fundos de emergência para levantar recursos para uma tecnologia que não era adequada para solucionar emergências. Mas eles não se incomodam em usar dinheiro de pessoas que estão passando por problemas agora. Eles só querem associar arte e ciência, aparecer e ficar ricos rapidamente.

Então eu decidi que estava mais interessado em ter impacto real no meio ambiente. Então estou saindo para tentar desenvolver eu mesmo a tecnologia. Porque o Media Lab trabalha com mídia, não mais com ciência. A política do laboratório de cidades SENSEable do MIT é extremamente proprietária. No momento que eu entrei lá, tive que assinar um papel dizendo basicamente que minha alma pertence ao MIT. Meu coordenador tenta patentear todas as nossas ideias, fazer o máximo possível de dinheiro, mesmo em projetos humanitários...

Então, acho que você pode entender por que eu estou tão feliz de sair. Eu estava no ninho de cobras. Eles são loucos, totalmente o oposto da MetaReciclagem. São tão antiquados em seu jeito de fazer negócios! Além disso, o MIT é incrivelmente hierárquico. Eu era coordenador de pesquisa, dando ordens para dez pessoas. Isso não é o meu jeito de fazer as coisas. Eu sou mais distribuído, gosto de tratar as pessoas

como humanos, não como escravos.

Então eu posso dizer com confiança que o Reino Unido é o mais voltado para o futuro (ficção – 2030), a França é orientada à arte (salto poético a 2020) e o MIT é incorporado ao mercado (2011). Minhas expectativas do MIT eram totalmente diferentes. Eu estou desapontado por eles serem tão antiquados. Eles têm excelentes ideias, mas não desafiam estruturas sociais, e não pensam além daquilo que a indústria deixa eles pensarem.

No fim das contas, eu aprendi um monte. Eu ficaria muito feliz em ajudar a construir, por exemplo, novos modelos de laboratórios no Brasil, se o tempo permitisse. Eu entendo que o MIT Media Lab parece muito bom, olhando de fora. Mas acredito que há muitas outras (e melhores) formas de organizar uma estrutura social para produzir inovação.

Eu vim ao Media Lab pensando nele como uma casa de produção. Acredito que teria sido melhor se eles estivessem trabalhando mais colaborativamente e de forma mais aberta. Além disso, o fato de que eles têm ligações tão fortes com a indústria os transforma em agências de publicidade semi-corruptas. Então, acredito que existem um monte de coisas para aprender com o MIT, mas por outro lado muitos vícios podem ser evitados com nossa forma de pensar – algo como um híbrido de MetaReciclagem, Open Sailing e Media Lab – uma entidade estranha.

Um exemplo interessante que eu encontrei é o Kitchen Budapest¹⁷. Eu só ouvi coisas boas sobre eles: Cada pesquisador tem um pagamento fixo. Cada pessoa passa 80% do tempo em projetos pessoais, 15% em colaboração, 5% para o laboratório em geral. Muito produtivo, um monte de diversão, espaço aberto, bom relacionamento com a indústria, políticas open source, tudo de bom!

[Há duas semanas, Cesar me mandou outro e-mail:]

A situação no Golfo estava OK até o fim de agosto, mas eles pararam grande parte do esforço de limpeza do mar porque a mídia está ocu-

¹⁷<http://www.kitchenbudapest.hu/en>

pada com outras coisas... eu estou no momento em Seoul, na Coreia, trabalhando em um protótipo para a máquina de limpar óleo. Encontramos também um patrocinador e alguns contatos interessantes – assim espero.

21 O futuro dos laboratórios

<http://culturadigital.br/redelabs/2010/10/o-futuro-dos-laboratorios/>

17/10/2010

No fim do ano passado, os Baltan Laboratories¹ de Eindhoven (Países Baixos) organizaram uma conferência bastante interessante chamada “O Futuro do Lab”. O objetivo era reunir 35 integrantes de diversos laboratórios² em toda a europa, além dos laboratórios holandeses. Durante o evento, foi construído um mapeamento colaborativo³ com o objetivo de “explorar o futuro do laboratório de mídia. Pediu-se aos participantes que discutissem como o laboratórios está mudando, como essas mudanças podem ser encaminhadas a uma direção interessante e como a colaboração entre os diferentes laboratórios pode ser facilitada”.

O site do Baltan conta com bastante documentação relacionada à conferência⁴. Algumas coisas são bem interessantes: o pessimismo de Andreas Broeckmann – que apresentou o case da Tesla⁵ – sobre a viabilidade de criar um medialab em Berlim nos dias de hoje, e algumas experiências na Austrália, relatadas por Melinda Rackham⁶. Também é interessante ler o relato sobre a fala de Horst Hörtnner, diretor do Ars

¹<http://www.baltanlaboratories.org/>

²<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1420>

³<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1599>

⁴<http://www.baltanlaboratories.org/?cat=53>

⁵<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1621>

⁶<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1610>

Electronica Futurelab⁷, na sessão de abertura⁸. Ele levanta algumas questões que já passaram aqui pelo blog Redelabs: “Como a gente lida com a decrescente necessidade de infraestrutura técnica, uma coisa que os primeiros media labs ofereciam? As comunidades online abertas e colaborativas são os novos media labs? (...) Para Horst, uma das possibilidades está nas tecnologias convergentes e na necessária interdisciplinaridade dessas tecnologias. (...) existe a necessidade de um forte intercâmbio de pensamentos e tópicos em um grupo de pessoas experiences – mas isso não é totalmente realizável via plataformas online. Os media labs têm um papel chave como plataforma para fomentar esse intercâmbio, acesso e contexto para artistas e designers em relação a novas tecnologias e desenvolvimentos científicos”.

Questões como a relevância do termo “laboratório de mídia”, abertura e o laboratório de 2030 apareceram em diversas conversas⁹. Não poderia faltar também a eterna crise de identidade: O que é um media lab¹⁰? Algumas visões interessantes ali, dentre as quais eu destaco a de Walter van der Crujisen (TAC, Eindhoven): “um laboratório é algo que acontece fora do âmbito oficial, algo que é de baixo para cima, onde as pessoas encontram umas às outras porque têm suas próprias maneiras de reinventar a tecnologia. Então não se trata tanto de novas mídias, mas mais de velhas mídias e o que se pode realmente fazer com elas”.

A conferência teve uma repercussão bastante relevante. Angela Plohmann, uma das integrantes do Baltan, participou do Labtolab¹¹ em Madrid em junho (eu a conheci lá, e relatei o labtolab no blog Desvio¹²). Houve também uma sessão sobre o futuro dos labs durante a ISEA 2010¹³, o lançamento de um livro com contribuições de alguns participantes¹⁴ e uma apresentação durante o Ars Electronica 2010¹⁵.

⁷http://www.aec.at/futurelab_about_en.php

⁸<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1627>

⁹<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1684>

¹⁰<http://www.baltanlaboratories.org/?p=1899>

¹¹<http://labtolab.org/>

¹²<http://desvio.weblab.tk/blog/labtolab-dia-dia>

¹³<http://www.baltanlaboratories.org/?p=2096>

¹⁴<http://www.baltanlaboratories.org/?p=2194>

¹⁵<http://www.baltanlaboratories.org/?p=2212>