



DEVIR ARTISTA-NÔMADE: UM PROJETO DE ARTE COLABORATIVA DENTRO DO MUSEU DA MARÉ

Marcelo Wasem. UFRJ

RESUMO: O presente artigo tem como ponto de investigação averiguar como se dão as relações em projetos colaborativos, onde os envolvidos são de diferentes contextos e possuem referenciais diferenciados. Será exposto o exemplo do projeto Ondas Radiofônicas realizado entre 2009 e 2010, tendo como principal local de atividades o Ponto de Cultura Museu da Maré. A partir das mudanças nas estruturas do projeto, será abordado o conceito de artista-nômade, baseado nos conceitos de Gilles Deleuze, Felix Guattari e Allan Kaprow.

Palavras-chave: arte, processo colaborativo, nomadismo.

ABSTRACT: This article takes as its point of research to find out how relations on collaborative projects are made, where those involved are from different backgrounds and have different references. Will be exposed as example the project Ondas Radiofônicas, conducted between 2009 and 2010, having as main local the Ponto de Cultura Museu da Maré. From the changes in the project's structures, will be develop the concept of artist-nomad, based on the concepts of Gilles Deleuze, Felix Guattari and Allan Kaprow.

Key-word: art, collaborative process, nomadism.

Introdução

A principal questão do presente artigo é investigar como o relacionamento entre artista e público é estabelecido em processos colaborativos, levando em consideração que a obra não é mais síntese ou produto final da interação artista e público, e sim um dispositivo¹, entendido em um contexto amplo com a finalidade de colocar estes dois agentes em relação.

Muitos teóricos defendem que o caráter relacional dos artistas e seus projetos embrenhados neste contexto são suficientes enquanto processos artísticos pela busca de obras não mais representacionais da realidade, mas que lidam *in loco* com populações e problemas. No entanto, é sabido que para além das intenções dos artistas envolvidos nestas práticas, das resoluções práticas ou possíveis falhas em atos ativistas, este campo da arte pública necessita de critérios que transcendam o assistencialismo e a atitude de reduzir o outro à alguém simplesmente carente, no

sentido de carecer permanentemente da ajuda exterior.

A experiência a ser relatada e debatida como prática artística que se insere neste campo conceitual será o projeto Ondas Radiofônicas, realizado entre 2009 e 2010, tendo como principal local de atividades o Ponto de Cultura Museu da Maré. Localizado na comunidade Morro do Timbau, o projeto interagiu com as comunidades que formam o complexo de comunidades da Maré, na cidade do Rio de Janeiro.

O projeto foi desenvolvido pela pessoa que escreve o presente artigo, enquanto artista e principal articulador, contando com a constante contribuição de outros artistas, educadores, ativistas de fora do bairro Maré em conjunto com jovens moradores e as populações das comunidades ao redor. O projeto contou com o prêmio “Interações Estéticas – Residências Artísticas em Pontos de Cultura”, no ano de 2009, promovido pela Fundação Nacional de Artes e Ministério da Cultura. Entre outubro deste ano até fevereiro de 2010 o projeto esteve em fase de pré-produção: compra de equipamentos, contato com moradores e grupos do bairro, e conversa com os agentes culturais do Museu da Maré. A partir de março deste ano é que suas atividades foram iniciadas, onde um grupo com os jovens foi criado e diversas oficinas aconteceram com outros públicos. Elas aconteceram até junho do mesmo ano, quando uma exposição criada colaborativamente com o grupo de jovens foi aberta na galeria de exposições temporárias do Museu da Maré.

Durante as diversas etapas de realização do projeto, houveram significantes transformações nas relações estabelecidas entre o presente pesquisador e os jovens (formando a equipe Ondas Radiofônicas), deste grupo com os artistas colaboradores, e, principalmente, deste grupo maior com os moradores da região. Este fluxo de mudanças foi fundamental para o amadurecimento da pesquisa e para as reflexões que serão colocadas no decorrer do trabalho.

A Maré

Antes conhecida como Favela da Maré, hoje ela é reconhecida enquanto bairro e comporta dezesseis comunidades. Além de um palco de luta pela legitimação dos direitos básicos, o complexo da Maré se tornou mais uma localidade carioca no qual o narcotráfico se estabeleceu, criando diferentes interdições

territoriais baseadas na disputa pela a venda de drogas ilícitas. Não somente aí, mas em diversas outras regiões da cidade do Rio de Janeiro e durante este mesmo período são formadas outras favelas, com carências muitos similares – desde infraestrutura básica como esgoto, saneamento, saúde e educação até equipamentos culturais e sociais coletivos. É inserido neste cenário que o Museu da Maré se apresenta enquanto um entre vários outros desdobramentos do movimento de agenciamento coletivo específico deste contexto da cidade.

O Museu está instalado na base do Morro do Timbau e é composto por um conjunto de edificações. O galpão principal possui um grande pé direito e ainda possui alguns maquinários do antigo labor de reparo naval, conforme citado anteriormente. É nele que foi fixada a Exposição Permanente do Museu, organizando uma possível linha da história da Maré. O circuito da exposição possui um barracão suspenso por palafitas, sendo que uma grande coleção de objetos e fotos antigas das distintas etapas de construção do bairro ficam expostos para a permanente visitação de escolas, grupos diversos e outros visitantes.

A execução do projeto Ondas Radiofônicas foi possível, em grande parte, por ter sido contemplado no edital “Interações Estéticas – Residências Artísticas em Pontos de Cultura”. O foco do edital é a promover o intercâmbio entre artistas contemporâneos não conhecidos ou já estabelecidos nos circuitos das artes com iniciativas culturais que foram contemplados com o título de Ponto de Cultura, nas comunidades em que estas estão estabelecidas. Este formato de deslocamento do artista, denominado de “residência” é muito conhecido dentro do campo da arte. Nele, o artista se desloca do seu ambiente social e seus espaços de criação (ateliê) e se insere em outro contexto, mudando sua rotina a fim de que, no final, haja uma produção artística diferenciada e única, fruto desta vivência singular do artista em relação a este contexto.

A aplicação do modelo de residência artística dentro dos Pontos de Cultura pode ser considerada um grande avanço por ser uma iniciativa do poder público e inaugurou um incentivo diferente de produção de arte, promovendo diálogos entre artistas de múltiplas linguagens e poéticas e públicos de contextos diferenciados. No entanto, o que pôde ser verificado na conclusão do projeto Ondas Radiofônicas é que nem sempre as ações previstas no projeto original conseguem ser executadas

da mesma maneira que foram pensadas. É claro que entre plano e ação é necessário que haja constante adequação. No caso de um trabalho de arte que possui como alicerce a interação e participação de um grupo de pessoas de contextos diferentes das do artista proponente, este procedimento de permanente avaliação e redefinição é fundamental.

Início do projeto e os modos do fazer

O que nos levou a propor um projeto de arte para um Ponto de Cultura foi primeiramente nosso desejo de trabalhar de forma colaborativa com outras pessoas, dentro de um conjunto de campos do nosso interesse – sonoridade e radiofonia em arte pública colaborativa – inserido em um contexto específico e estrangeiro para nós. Quando estruturamos o projeto Ondas Radiofônicas para a inscrição no edital nossa principal meta era trabalhar com a dimensão da sonoridade nas esferas simbólica, estética e política em um processo de arte colaborativa através de oficinas, grupos de discussões e ações que pudessem debater o próprio fazer artístico. Este plano formou uma estrutura do projeto que, uma vez posto em prática, teve diversas modificações, já que o contexto apresentou suas próprias maneiras de funcionamento. De maneira ampla, pode ser observado três grandes modos do fazer artístico colaborativo: 1) Planejamento e implementação; 2) Modificação do público-alvo e espaços de oficina; e 3) Exposição coletiva com os resultados do projeto.

Modos do Fazer 1: Aproximações

No contexto do projeto Ondas Radiofônicas, nós possuíamos uma posição fundamental como proponente do projeto e, por isso, o de principal responsável pelo seu andamento. Nosso objetivo enquanto artista era daquele que propõe certa atividade, mas uma vez que outros são convidados e decidem integrar a proposta, a responsabilidade das decisões e direcionamentos passa a ser compartilhada com todos. É um formato de agir onde o artista é um mediador de situações, conforme aborda José Luiz Brea (apud KINCELER, 2007), sendo que o papel do artista se refere a articulação para a instauração de um espaço diferenciado, onde o contato tenha a potência de transformação da realidade. No caso da Maré, a mediação aconteceu de maneira diferenciada em cada etapa, formatando assim um caráter processual ao projeto Ondas Radiofônicas.

A primeira estrutura de trabalho era dividida em três eixos (Oficina, Grupo de Estudo e Grupo de Intervenção) formado a equipe do projeto sete jovens que já haviam atuado no Museu da Maré e que trouxeram consigo uma bagagem sobre o Museu, além de serem moradores desta região. Neste momento do projeto, a participação destes jovens seria a dinamizar este três espaços de atividades, além de alimentar o *blog*² do projeto, desempenhando um papel de monitor. Para isso, estes foram capacitados com oficinas de sensibilização sonora, buscando despertar a audição para uma escuta mais atenta ao entorno que eles viviam, a partir dos elementos constituintes da paisagem sonora local.

Na época do planejamento do projeto, foi pensado destinar uma verba específica para pagar uma bolsa que garantisse a participação de monitores, facilitando assim o engajamento no projeto, mas também buscando auxiliar na produção executiva do projeto (tarefas mais práticas, mas não menos importante, como a ação de colar cartazes pela região, somente possível pelo conhecimento empírico de habitar tais localidades). No primeiro contato com a direção do Museu da Maré, foram sugeridos os sete jovens citados acima, pela experiência prévia e para eles continuassem vinculados com o Museu.

Se por um lado, este tipo de vinculação garante que haja o comprometimento e assiduidade de um grupo de pessoas na realização de um projeto de arte colaborativa, por outro lado, levanta uma questão importante sobre a relação estabelecida entre artista e público, e a participação neste. É somente através de um retorno financeiro que pode-se garantir o engajamento do público em uma proposta de duração longa, que necessite de muitos encontros e com metas muitas vezes difíceis de serem compreendidas por todos? A participação em processos artísticos colaborativos desta natureza requer estabelecer uma relação de proximidade, contato, estranhamento, de consensos e dissensos, na busca por uma contaminação entre ambos os lados (artista e público), possibilitando que a experiência seja, de alguma forma, enriquecedora em uma via de mão dupla. A partir da categorização proposta por Helguera (2011)³, podemos afirmar que o projeto Ondas Radiofônicas utilizou os modelos de participação criativa, onde é permitido que o público crie dentro da estrutura dada pelo artista, e participação colaborativa, no qual o público pode ir além, transformando estrutura e conteúdo em conjunto com o artista.

Pode-se afirmar que somente pela formação desta equipe comprometida com o projeto, e o constante contato com estes jovens é que puderam transformar o Ondas Radiofônicas em algo pertinente para o contexto da Maré e com potência para atravessar as subjetividades daqueles que se envolveram de alguma forma com o projeto, sendo moradores da Maré ou visitantes.

Quando foi planejada e no início do projeto, esta estrutura de trabalho parecia ter uma boa divisão de tarefas, organizando momentos de compartilhamento do grande grupo com especificidades de cada eixo, com um tipo de atividade. O desafio, neste começo, foi como trazer outros moradores da Maré para as atividades do projeto, além do público de fora do bairro (pesquisadores, artistas, ativistas), para que diferentes percepções pudessem ser apresentadas e trocadas.

Foram realizadas algumas atividades de capacitação, como a oficina de um dia, voltado para a sensibilização da questão sonora, com a participação de vinte e cinco jovens de um curso preparatório para o vestibular, com as dinâmicas “Varal de trajetos sonoros” e “Caça ao Som no Museu”. Neste dia, cada monitor pesquisou um fragmento sonoro que se relacionasse com cada temporalidade da Exposição Permanente do Museu, dividida em doze partes, e estes foram colocados em dispositivos eletrônicos, celulares, caixas auto falantes e, até, executados ao vivo.

Importante é destacar que, a partir deste momento, eles passaram a desempenhar uma função para além da burocrática, como propositores de ações no campo do artístico através do sonoro. Começaram a lidar com a questão de provocar no outro uma experiência sensorial voltada para o campo do sonoro. Se primeiramente eles significavam o público direto na relação com o artista residente, a partir deste momento eles iniciaram um processo experimental de se verem também enquanto propositores, contaminados com uma escuta diferenciada e refletindo sobre seus exercícios de proposições. Eles, na verdade, se tornaram ainda mais o público que mais se envolveu nas ações (mesmo considerando que neste período não havia tal compreensão por nossa parte). E tendo como tema principal, estava a dimensão do sonoro enquanto fonte de reflexão sobre o mundo. A seguir, apresentaremos alguns conceitos essenciais no que diz respeito a este campo.

Paisagem sonora

Para Murray Schafer (2001), a paisagem sonora possui uma dificuldade de corresponder à uma paisagem visual, mas, ao mesmo tempo, esta é uma potencialidade única do âmbito sonoro. Outra possível distinção entre sonoridade e musicalidade seja o quesito ruído, ou seja, a quantidade deste e como se estabelece a relação dentro do conjunto dos sons e entre estes eventos sonoros e seus ouvintes.

As primeiras dinâmicas do projeto Ondas Radiofônicas com a equipe de mediadores tiveram a meta de sensibilizar a escuta. De nossa parte, também era um momento de descobrimento de outros sons e códigos, como, por exemplo, a diferença entre o som de tiros dados por integrantes de grupos do narcotráfico e membros das forças de policiamento do Estado. Conversando com um jovem funcionário do Museu, ele comentou os disparos dados pelos narcotraficantes eram desordenados e sem ritmo preciso, ao passo que os das forças policiais possuem um ritmo certo e marcado, tal qual uma marcha. Características de uma paisagem sonora específica. Duas dimensões que podemos configurar como sendo constituintes desta paisagem sonora são os estímulos sonoros gerados e ouvidos no perímetro urbano e as histórias que compõem uma memória coletiva.

A partir da tarefa de compor trilhas sonoras para a dinâmica “Caça ao som no Museu”, nos deparamos com a pluralidade de sons listados pelos jovens: feira de rua, animais, trânsito intenso de motocicletas, automóveis, *vans* e caminhões, caixa falantes tocando diversos estilos musicais – além do funk, samba, pagode, gospel, entre outros estilos também encontrados na Maré.

Modos do Fazer 2: Novos rumos e montagem da Exposição Final

Durante a execução do projeto, pode-se notar, por um lado, o sentimento de satisfação pelo fato do projeto estar em andamento, mas, por outro, uma sensação de desgaste e indefinição sobre o direcionamento do projeto. Esta imprecisão não se tratava tanto dos conteúdos e potencialidades que estavam sendo desenvolvidos na equipe, mas sim sobre a falta de eficácia em atingir o público previsto no projeto original. O que se pode observar a *posteriore* é que, de fato, existe uma grande distância entre os objetos do planejamento realizado sem ter um conhecimento mais íntimo sobre o contexto e a prática em si, através de um modo de convívio quase diário. Em projetos processuais desta espécie, realmente o trabalho de arte

realmente se constrói durante o período de sua execução.

De qualquer forma, nossa condição solitária de artista neste contexto com desejos e desafios, convivendo diariamente com o projeto e seus integrantes, gerava uma incerteza sobre os rumos do mesmo. A partir deste estado, outros artistas foram convidados para participar do projeto, sendo a primeira delas Mariana Novaes. Ela realizou alguns encontros contextualizando o fazer colaborativo dentro da história da arte, instigando a pensar na exposição final do projeto. Assim, uma segunda estrutura para o projeto começou a se firmar, no qual o foco passou a centrar na capacitação da equipe dos jovens participantes do projeto, não mais como monitores na função de auxiliar as atividades propostas, mas como principal público a ser capacitado enquanto multiplicador. Ou seja, a importância não estava mais em dar aulas ou promover debates para os moradores da Maré – público este que existe em caráter virtual – mas sim em focar neste pequeno grupo um aprofundamento sobre as potencialidades do sonoro e da arte neste contexto específico.

Durante este período o foco foi desenvolver e aplicar oficinas com públicos convidados para evento de um dia só. Posteriormente tais exercícios foram aproveitados na exposição final – atividade prevista no planejamento original e já agendada com o Museu na época. Depois, cada participante pôde escolher um dos doze tempos da exposição permanente do Museu e se aprofundar em como desenvolvê-lo dentro na nossa proposta. Assim os temas e integrantes ficaram nesta ordem: Tatiana – Cotidiano; Tatiane – Água; Rafael – Resistência; Fé – Marcellly; Medo – Camila; Futuro – Mariana.

Com estas reflexões levantadas (e também depois de compartilhar alguns exemplos de trabalhos interativos), iniciamos um detalhamento de como cada integrante da equipe poderia abordar seu tema e quais materiais seriam necessários para suas atividades. Das palavras escritas e suas possibilidades de ativação da memória, passando pelo esvaziamento dos significados das palavras através da onomatopéia, até a exploração dos sentidos além da audição, pela sinestesia: o importante foi planejar dinâmicas tendo o sonoro como ideia fundamental. A aplicação se deu entre os integrantes do Ondas Radiofônicas e outros mediadores culturais do Museu da Maré, tais como monitores da exposição permanente,

atendentes da biblioteca e da sala de informática.

Uma proposta interessante de ser mencionada se denominou “Áudio Percurso: em busca da Figueira Mal-Assombrada” foi resultante da interação da artista Mariana Novaes com duas integrantes da equipe, Camila e Mariana. Após a Exposição, Rafael e Tatiana realizaram outros áudio percursos pelo entorno da Maré. Para a Exposição Final, o áudio resultante foi incrementado com outros recursos: um mapa desenhado na parede e impresso em folhetos para serem distribuídos, junto com aparelhos tocadores de MP3 com este áudio.

Todas estas interações aconteceram no mês de maio. No final deste mês, a troca de e-mails estava voltada para a concepção e construção das instalações e seus funcionamentos dentro da Exposição Final. O desafio era o de transformar as dinâmicas aplicadas nas oficinas em instalações permanentes, a serem expostas em uma exposição coletiva de encerramento do projeto, realizado pelos jovens integrantes do projeto e artistas convidados.

Podemos destacar, desta forma, que o projeto alcançou a meta inicial de envolver pessoas de contextos diferentes dentro de um projeto processual. A escala desta construção colaborativa é que teve de ser reajustada, nesta etapa anterior à exposição: o alcance foi menor, mas certamente com uma qualidade de interação muito maior.

Modos do Fazer 3: Durante a Exposição Final

Dentro do campo da arte, a exposição é um momento fundamental, onde os resultados materiais do fazer do artista são colocados para a experimentação do outro, alguém não artista, muitas vezes colocados na posição de espectador, podendo ser por observação ou ainda por uma interação mais ativa. No caso do projeto Ondas Radiofônicas, a meta da exposição foi a de não somente expor as experimentações que foram realizadas durante o processo com os membros da equipe e oficinados eventuais das oficinas, mas proporcionar para o visitante a possibilidade de ter uma experimentação própria e ativa. A duração de exibição prevista para um mês foi estendida por mais duas semanas, por convite da diretoria do Museu da Maré, ficando assim de 11 de junho a 24 de julho de 2010 e sendo visitada por 1.582 pessoas, tendo ao término a realização de um debate sobre todo

o projeto, denominado “Conversa Radiofônica”. A Exposição Final foi composta por instalações interativas que tiveram como base alguns dos temas da exposição permanente e outras intervenções dos artistas convidados.

A última etapa do Ondas Radiofônicas foi a etapa de visitação da Exposição Final, sendo que o papel dos membros da equipe sofreu algumas alterações no trajeto: afinando para oficinairos, para propositores de instalações, para mediadores das mesmas. A função principal foi a de mediar os visitantes dentro da mostra das obras e indicar como interagir com cada instalação. O fato de ter sido responsável pela criação e execução de uma e participado em todas as outras dotava cada integrante com um conhecimento apreendido processualmente. Depois de passarem por oficinas de saberes específicos, propor oficinas com outros jovens, estudar e criar instalações artísticas, a atribuição de mediar e compartilhar os frutos destes resultados com o público pôde encerrar um ciclo com uma nova interação e fruição do processo artístico com este cunho colaborativo. Pensando na constituição da obra de arte, este momento se configurou como mais uma interface de experimentação, possibilitando que um público mais passageiro possa vivenciar um pouco do universo criado pelo coletivo, de uma singularidade própria.

O conjunto de experiências que cada integrante teve também foi singular e, acreditamos, que pôde acrescentar uma bagagem nova ao conhecimento de cada um. Para os integrantes mais novos do projeto, mesmo sendo através de uma participação financiada por uma bolsa de trabalho, o envolvimento dos integrantes e as dificuldades enfrentadas constituíram uma experiência única. Já no caso da participante Marcelly Marques Pereira, única integrante no ensino superior, finalizando o curso de Museologia, na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), o projeto representou uma mudança na visão sobre a arte contemporânea e colaborativa.

É importante destacar que o objetivo do projeto não era o de formar novos artistas, e sim, abrir esta potência criadora – característica que pertence ao ser humano. Neste sentido, concordamos com a postulação de Joseph Beys: “*todo homem é um artista*”. Porém, é preciso especificar mais profundamente tal postulado. De acordo com a discussão entre as autoras Dora Longo Bahia e Monica Nador (apud CAPUSSO, 2013), a primeira argumenta que tal afirmação atribui a

todo ser humano uma capacidade criativa. O que Beuys entenderia como criatividade seria do ponto de vista quase econômico – a criatividade como um capital que pode ser colocado no sistema para a produção de um bem. Este seria produzido dentro dos centros culturais, da mídia, capturando esta criatividade e produzindo matéria que gera valor econômico. Nador discorda da concepção de Beuys de que todo homem é um artista, por que nem todo homem tem a formação de arte e que a questão é trabalhar o ser humano como um sujeito emancipado.

Nesta discussão, concordamos com a frase de Beuys, admitindo que cada participante possui um papel específico, uma bagagem, um local de onde sai e para onde retorna. O potente da experiência de Marcelly não foi a de tornar artista ou co-autora, mas sim a de abrir e se sentir parte de algo que contribui para sua formação, em múltiplas instâncias de sua vida.

Já da parte do artista proponente, a experiência toda amplia a bagagem e o conjunto de competências. É difícil de mensurar a abrangência total do efeito que o projeto teve, assim como não foi possível controlar todas as etapas do mesmo. Podemos afirmar que a busca pelo controle total acaba sendo gerador de frustração, já que a colaboração com o outro implica em um permanente fator inconstante, da ordem deste outro – com desejos e diferenças comparado ao artista. Neste sentido é que o conceito do nomadismo pode trazer importantes considerações.

Artista e nomadismo

O autor Nicolas Bourriaud em seu livro denominado “Radicante” (2009) argumenta que sua concepção de artista seria baseado em uma idealização a respeito da forma nômade de apropriação e deslocamento no território. Porém, sua característica nômade seria a de ocupar temporariamente estruturas já estabelecidas na arte contemporânea, tendo sua identidade resultado de um continuo movimento no mundo. Aqui há uma relação muito próxima com o modelo de residência artística, no qual o artista “faz sua casa” dentro de práticas onde o deslocamento é fundamental. Mas residir dentro de um circuito de práticas em vários lugares é permanecer bem alocado em um tipo de prática e contexto, sendo que o nome do artista se transforma em uma marca. O nômade não pretende alugar ou residir em um território através de uma negociação econômica e vantajosa.

De acordo com os filósofos Gilles Deleuze e Felix Guattari, no livro “Mil Platôs” (2012), o nômade se relaciona intimamente com o território, mas sem pretensão sedentária; seu trajeto segue pistas e caminhos, mas não tem a função de se alocar permanentemente, distribuindo-se em espaços abertos, não comunicantes; sua relação com a terra se dá pela desterritorialização. “*É nesse sentido que o nômade não tem pontos, trajetos, nem terra, embora evidentemente ele os tenha*”. (2012, p. 56). Para Nelson Brissac Peixoto (2002), o nomadismo se relaciona com o conceito de tática, apontado por Certeau (1994), no qual seu agente (o sem-teto, o camelô, o favelado, o migrante) instrumentaliza tudo o que está ao seu alcance em prol de sua sobrevivência (2002, p. 12).

Voltando-se para as características do artista, o nomadismo pode se tornar uma metodologia de estabelecer o contato e se posicionar entre diferentes disciplinas, grupos e espaços de acontecimento (institucionais ou não) – um caminhar “entre” espaços com a constante organização e desorganização de seu fazer criativo.

Chegamos, então, ao conceito de artista-nômade, não só pelo fato de sua prática envolver um deslocamento espacial, através de residências artísticas ou não, ou em se relacionar com as diferentes especificidades dos contextos (próximo à categoria de *site specific*), mas principalmente por entender que sua prática se dá nestes movimentos de aproximação e distanciamento com variadas áreas, mesmo tendo como ponto de partida e chegada, o campo da arte. Ao conceito de artista-nômade podemos, desta forma, sempre acrescentar novos papéis: artista-nômade-educador, artista-nômade-ativista, entre outros. Este estado permanente de incompletude pode ainda ser associada ao conceito de “devir” no sentido da potência de vir-a-ser que o artista pode experimentar. De acordo com Deleuze e Guattari, o devir está ligado intimamente ao processo de desejo, que sai de um “si-mesmo” em busca de um “fora”. É esta possibilidade de aproximar-se de outros agentes e tornar-se um deles, por um determinado período, induzido por uma motivação singular do artista. Esta postura pessoal é que reverbera em outras dimensões maiores e onde é necessário saber equilibrar desejo de um com o desejo de outros.

A teórica Suzanne Lacy ressalta as qualidades destes novos papéis para o

artista, alertando sobre os cuidados que é necessário ter quando se trata com estes contextos sociais (1995, p.39). Ela cita os escritos do artista Allan Kaprow para afirmar: “*artista como educador é uma construção que decorre de intenções políticas*” (1995, p.39). Mas o próprio Kaprow é ainda mais radical no seu texto “A educação de um des-artista”, de 1970:

Só quando artistas ativos deixem voluntariamente de ser artistas poderão converter suas habilidades, como dólares em ienes, em algo que o mundo pode empregar: em jogar. O jogar como moeda corrente. A melhor forma de aprender a jogar é com o exemplo, e os des-artistas podem dá-lo. No seu novo papel como educadores, tudo o que eles têm que fazer é jogar como antes o faziam sobre a bandeira da arte, mas entre aqueles aos quais não lhes interessa dita insígnia (2007, p. 68).

As propostas colocadas por Kaprow na citação acima são paradoxos e inversões interessantes: ser artista é poder deixar de ser artista ou o ato de jogar como forma de desestruturar o fazer artístico. Ele ainda comenta sobre este deslocamento do papel de artista em direção à uma visão ampliada, no qual a identidade é transformada por um princípio de mobilidade.

A proposta de substituir o artista pelo jogador também nos é preciosa por conceber o jogo não somente como a relação participativa entre artista e público, mas sim como um modelo que extravasa a potência da criação artística além da seara da arte, como um modo de estabelecer contato, negociar e contaminar-se com outros agentes, dos mesmos ou outros campos. Desta maneira, acreditamos que o artista que se propõe a se embrenhar em outros contextos e em contato com diferentes públicos precisa estar ciente e atento, não para jogar dentro das regras, mas sim transformar a si mesmo, em um permanente estado de devir artista-nômade.

NOTAS

1 Por dispositivo se entende um conjunto de procedimentos, regras ou relações de funcionamento, como é colocado por Michel Foucault (1996), retomado por Giorgio Agamben (2005) e Gilles Deleuze (1990). Também é importante citar a noção de dispositivo relacional, de Nicolas Bourriaud (2006).

2 O blog ainda está disponível no endereço <<http://culturadigital.br/ondasradiofonicas>>, porém atualmente funcionando como um registro dos acontecimentos da época.

3 Helguera cria uma taxonomia experimental, indicando quatro tipos de participação (2011, p.40): 1) Nominal: o outro, não artista, fica na posição de observar e refletir sobre a obra, passivamente; 2) Dirigida: quando há uma indicação de como participar ativamente pelo artista; 3) Criativa: onde é permitido ao público criar dentro da estrutura do artista; 4) Colaborativa: onde o público é responsável pela estrutura e conteúdo, em conjunto com o artista.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? Tradução Nilcéa Valdatti. In: **Outra travessia**. No.5. Florianópolis: Editora da UFSC. p.9-16, 2005.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006 (1998). 144 p.

_____. **Radicante**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009. 226 p.

CAPUSSO, Marina. Relato da mesa “Todo homem é um artista”. **Fórum Permanente**, 2013.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**: 1. artes de fazer. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo? In: **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161. Tradução de Wanderson Flor do Nascimento. Disponível em: <<http://escolanomade.org/pensadores-textos-e-videos/deleuze-gilles/o-que-e-um-dispositivo>> Acesso em 2 set. 2012.

_____, GUATTARI, Felix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Volume 5. Tradução de de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Editora 34, 2a edição, 1997 (2012). 264 p. Coleção TRANS.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Tradução e organização de Roberto Machado. 12. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

HELGUERA, Pablo. Educação para uma arte socialmente engajada. In: HELGUERA, Pablo & HOFF, Mônica (orgs.). **Pedagogia no campo expandido**. Tradução de Camila Pasquetti, Camila Schenkel, Carina Alvarez, Gabriela Petit, Francesco Settineri, Martin Heuser e Nick Rands. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2011, 438 p.

KINCELER, José Luiz; ALTHAUSEN, Gabrielle; DAMÉ, Paulo. **Desestabilizando os limites** – Arte relacional em sua forma complexa. Disponível em: <<http://www.unifacs.br/anpap/autores/118.pdf>> Acesso em: 18 jul. 2007.

LACY, Suzanne. **Mapping the terrain**: new genre public art. Seattle: Ed. Bay Press, 1995.

LERSCH, Teresa Morales; OCAMPO, Cuauhtémoc Camarena. **O conceito de museu comunitário**: história vivida ou memória para transformar a história? Disponível: <<http://www.abremc.com.br/pdf/5.pdf>> Acesso em: 15 jan 2013.

PEIXOTO, Nelson Brissac (org./ed.) **As máquinas de guerra contra os aparelhos de captura**, uma fotonovela. São Paulo: SENAC, 2002, 350 p.

SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo**: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora. Tradução de Marisa Trench Fonterrada. São Paulo: Editora UNESP, 2001.

Marcelo Wasem

Doutorando em Poéticas Interdisciplinares (UFRJ). Atua como professor no curso de Artes Visuais e Produção Cultural (UFF) e em disciplinas eletivas de rádio e multimídia na Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (UERJ). É coordenador do projeto Sala Futura Maré, possui pesquisas relacionando arte pública, jogo e sonoridades e integra o coletivo Interofônica, com projetos já executados em cidades de cinco estados diferentes.