

TOUCHSCHIN.ME: CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DO PROJETO ARTÍSTICO NA RESIDÊNCIA ARTÍSTICA E CIENTÍFICA ALT+ DO MEDIA LAB/UFG

Izabel Goudart / UFG

RESUMO

Esta comunicação tem como objetivo apresentar considerações iniciais sobre a construção colaborativa da edição nacional da residência artística e científica *ALT+* do Media Lab/UFG. Contemplada no edital 2016 do programa FUNARTE de residências artísticas, *ALT+* integra o programa de fomento à formação, criação e difusão artística na região centro-oeste do Brasil. Para tal, realizou duas convocatórias nacionais para residência de três semanas no Media Lab UFG para um artista e um cientista, respectivamente. Enfatizando os aspectos relacionais e colaborativos fundados em uma estética conectiva, o projeto artístico *Touch Skin* foi selecionado para ser desenvolvido. A imersão em uma ambiente institucional de uma universidade foi definidor dos modos de habitar, a dicotomia entre arte e ciência manteve-se tensionada, contudo com abertura para perspectivas futuras.

PALAVRAS-CHAVE

“Residência artística e científica”; “Arte e ciência”; “Colaboração”.

ABSTRACT

The purpose of this presentation is to present initial considerations about collaborative construction of the national artistic and scientific residence edition *ALT+* of Media Lab/UFG. Included in the 2016 FUNARTE's call notice of artistic and scientific residence program, *ALT+* is a part of the fomentation program to an artistic creation, dissemination and publication in the Brazilian Central-West region. In order to do it, two national calls for a two-week residence were arranged for an artist and a scientist respectively. Emphasizing relational and collaborative aspects grounded in a connective aesthetic, the artistic project *Touch Skin* was selected to be developed. The immersion in an university institution environment defined the inhabit ways, the dichotomy between art and science was still tensioned, but with opened future perspectives.

KEYWORDS

“Artistic and Cientific Residence”, “Art and Science”; “Colaboration”.

Residência Alt+ do Media Lab/UFG

Os programas de residência que articulam arte e ciência tem despontado como campos de experimentação e fomento de processos colaborativos entre artistas e cientistas propiciando um espaço profícuo para a investigação e análise crítica de processos e práticas dessa natureza. As residências são um campo fértil para intercâmbio, trocas e experimentações. Propiciam um deslocamento espacial e temporal colocando o residente na condição de estrangeiro, e assim, gerando situações que confrontam ou intencionam confrontar suas práticas, valores e cultura. É também condição para um diálogo com o Outro para um deslocamento de perspectivas.

Durante três semanas uma artista, uma cientista e uma curadora deslocaram-se do seu endereço habitual para partilhar de uma residência no Media Lab/UFG, junto à equipe que lá habita. Residência que teve duas edições: a nacional, realizada em outubro de 2016; e, a internacional, realizada em novembro do mesmo ano. Durante esse tempo os residentes compartilharam um espaço e tempo dedicado ao desenvolvimento colaborativo de uma proposta de projeto artístico e poético.

No Brasil, a iniciativa do Media Lab/UFG de realizar uma residência artística e científica destaca-se por reunir algumas características: abre uma convocatória para a residência de cientistas; é realizada em um Media Lab de uma Universidade pública com a possibilidade de acesso aos Institutos e Centros de Pesquisa em diversos campos de conhecimento; ocorre em uma região fora do eixo Sul-Sudeste - onde estão concentradas as grandes metrópoles do país; baseia-se em uma proposta de colaboração mútua e estética da conectividade. As convocatórias de residências de Arte e Ciência, em geral, tem como proposição deslocar o artista para os laboratórios e centros científicos, permanecendo o cientista em seu *locus* habitual. Na proposição de uma residência artística e científica, apostase em outras perspectivas e possibilidades na potência da junção dos dois campos.

A convocatória para realizar uma residência para um artista e um cientista desenvolverem um projeto colaborativo junto à equipe do Media Lab/UFG é bem traduzida na perspectiva da arte contemporânea compreendida como um campo ampliado, onde o cruzamento e superposição de vários campos de conhecimento e

o livre trânsito entre diferentes meios de expressão se estruturam na forma de um projeto plástico (BASBAUM, 2013: 30). Na perspectiva da ciência, as residências proporcionam aos cientistas uma interlocução como os artistas em seus laboratórios possibilitando, em geral, a tradução de sua produção em uma linguagem mais acessível ao público leigo, o acesso a dados não previsto em suas metodologias, uma mudança na forma de conceber seu objeto de pesquisa, contudo não geram a mesma visibilidade e valor conferida para os artistas em termos de produção (KEMP, Martin, 2011). Os programas para inserirem artistas em laboratórios proliferaram nos anos 90, este não é um movimento novo, contudo em âmbito do território brasileiro constitui-se como uma iniciativa inovadora na proposição da residência para o cientista, tendo em vista que as residências artísticas já instituíram-se e consolidaram-se como práticas e proposições no campo da arte enquanto modos de invenção de dispositivos de formação, produção, pesquisa e documentação e difusão de práticas artísticas (PACKER, Almicar, 2014), enquanto residências para cientistas não são tão comuns. Trata-se também de propor, a partir da residência, uma investigação científica cujo objeto são as possibilidades que se descontinam para a ciência e a arte em projetos dessa natureza e as dinâmicas de construção de processos colaborativos.

O Medial Lab/UFG é o laboratório núcleo do Media Lab/BR, uma rede composta por três universidades - UFG, UnB e UNIFESSPA. A rede Media Lab/BR se dedica à pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas, com forte atuação cultural, social e artística, gerando impacto de desenvolvimento humano e científico. A residência artística e científica é um dos programas do Media Lab/UFG que aborda as artes interativas, fomentando a formação, criação e difusão artística e científica em mídias interativas na região Centro-Oeste, estendendo-se em âmbito nacional e na América Latina.

ALT+ é o comando que acionamos em um teclado para introduzir outras funcionalidades que estão superpostas em uma mesma tecla. Comando que vai se diferenciando pelo que lhe é adicionado por cada tecla que lhe é associada, fazendo proliferar uma multiplicidade de possibilidades dada pelas interseções provocadas. Nomenclatura apropriada para uma residência artística e científica no campo da Arte e Tecnologia. A convocatória dirigida a artistas e cientistas para participarem da

Residência Artística e Científica ALT+ do Media Lab/UFG, em sua edições nacional, resultou na seleção do projeto artístico *Touche Schin*, cujo processo de construção será abordado nesta comunicação. Utilizamos o termo construção aludindo à reflexão desenvolvida por Heidegger (1954) na conferência intitulada *Bauen, Wohnen, Denken* (Construir, habitar, pensar) acerca da relação entre o habitar e construir, pronunciada por ocasião da "Segunda Reunião de Darmstadt", em 1951. No ensaio, Heidegger recupera o significado da antiga palavra do alto-alemão *buan* para designar construir como sinônimo de habitar. Habitar em um sentido mais abrangente do que apenas residir, mas um construir-habitar que fala também acerca do modo com a qual se habita. O termo alemão para construir significa ao mesmo tempo: *proteger e cultivar, a saber, cultivar o campo, cultivar a vinha*. *Construir significa cuidar do crescimento que, por si mesmo, dá tempo aos seus frutos. No sentido de proteger e cultivar, construir não é o mesmo que produzir* (HEIDDEGER, 2002:01).

Tal como semear a terra e aguardar a semente sair da dormência¹, assemelha-se reunir colaboradores de áreas distintas para habitar um espaço, residir e produzir colaborativamente. Jogam-se sementes no solo com a intenção que vinguem e cuida-se para que brotem em seu tempo. A latência dependerá do processo e da experiência estética propiciada pelo encontro. Podemos então nos perguntar: o que torna esse habitar produtivo? Que tipo de "bem" este residir estaria apto a produzir?

Residir é de-morar-se em um endereço, habitar um espaço, cultivá-lo. Para Heidegger, o homem habita na medida em que constrói-se na linguagem, traduzindo um fazer-se no mundo. Na multiplicidade de formas de habitar das residências e pelos residentes, as práticas colaborativas são diversas em temporalidades, modos e fins. As linguagens de campos distintos como a arte e ciência também. Assim, esse habitar dado pela construção na linguagem e na interseção das linguagens artísticas e científicas, é um desafio que vai configurando-se ao longo da residência onde o construir com base em princípios da colaboração e uma estética conectiva é colocado como meta. Até onde ocorre uma cooperação entre partes ou colaboração e qual o sentido e significado dado aos termos pelos residentes e na residência? Quais as perspectivas e tensões que emergem das práticas colaborativas? Como estas vêm ao encontro do que Edward Shaken (2010) sinaliza sobre a emergência

de novas concepção e construção de conhecimento e da sociedade e do reconhecimento científico, valor cultural e possibilidade de distribuição ubíqua desses processos?

Considerando que a natureza da experiência artística e científica diferem no quesito metodológico, podemos supor que a mistura do chamado “delírio subjetivo” do artista e a objetividade do método científico seriam objeto de confronto? Estaríamos então diante da já conhecida e especulada dicotomia entre a subjetividade e objetividade do conhecimento e seu valor e, por outro lado, confrontados com um tempo no qual o avanço tecnológico exige e vem provocando alterações em nossa percepção e sensibilidade modificando os modos de fruição e recepção tanto do fazer artístico quanto do científico. Tais proposições levantam algumas questões a partir dos quais desenvolveremos este texto utilizando as notas de acompanhamento da residência, as respostas dos questionários aplicados aos residentes e os resultados alcançados ao longo das três semanas de residência.

TouchSchin.me: considerações iniciais do construir/residir

Partimos, inicialmente, de uma convocatória pública para artistas apresentarem projetos artísticos-poéticos em mídias interativas abordando as linhas de trabalho desenvolvidas no Media Lab: TV Digital Interativa, Games e gameficação, Arte tecnológica e Cidades Inteligentes. Após a seleção do artista, foi realizada a convocatória para cientistas que atuavam na área temática do projeto ou áreas afins. A residência ocorreu ao longo de três semanas consecutivas em outubro de 2016, no horário de funcionamento do Media Lab, isto é, de 9:00h às 18:00h de segunda à sexta. Os residentes ficaram hospedados em locais distintos e fora da Universidade e contaram com acompanhamento de uma curadora/pesquisadora e da equipe do Media Lab. As duas semanas de residência culminaram em um seminário público e na realização, em janeiro de 2017, de uma exposição na sede do Media Lab/UFG. Foram aplicados dois questionários um no início e outro no término da residência, realizadas entrevistas com os residentes e notas do acompanhamento do processo e do seminário. As análises e reflexões aqui apresentadas são de caráter inicial e tem como finalidade apresentar os resultados parciais do processo colaborativo desenvolvido no projeto para a residência nacional selecionado denominado *Touch Skin*.

O projeto *Touch Skin* foi a proposição apresentada pela artista Lina Lopes² para a residência nacional. A partir da produção de um dispositivo condutor que cria a possibilidade de inscrever na pele uma tatuagem interativa, a artista questiona o acoplamento de dispositivos tecnológico ao corpo humano e o modo como afetam nossa capacidade de sentir e comunicar o que sentimos. A artista designa o dispositivo como um artefato vestível e é nessa área e afins que a convocatória para o cientista foi realizada.

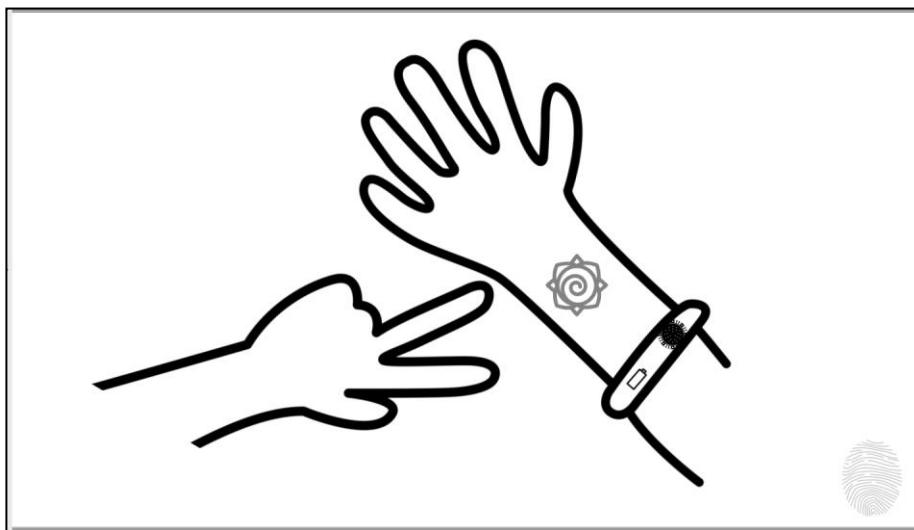


Figura 1: Imagem apresentada no projeto pela artista como ilustrativa da proposta. Fonte: acervo da residência

Uma primeira questão que surgiu na fase da convocatória foi a ausência de inscrições de cientistas. Podemos supor que fatores relacionados com o alcance da divulgação no meio científico, o pequeno intervalo de tempo entre a divulgação do resultado e o início da residência (duas semanas) e a restrição da área de atuação possam ter influenciado nas inscrições. Outras hipóteses levantadas estão relacionadas com: o fato de residências para cientistas não estarem estabelecidas no *mainstream* científico como uma forma de produção e difusão de conhecimento científico; a pouca disponibilidade para afastamento dos cientistas de suas atividades institucionais; o pouco atrativo em termos de financiamento, já que o aporte financeiro para as residências são insignificantes em comparação aos

subsídios financeiros para as pesquisas científicas, principalmente em áreas relacionadas às ciências exatas e tecnológicas. Alguns proponentes ao edital para cientistas levantaram dúvidas acerca dos conceitos de ciência e de cientista que propúnhamos e se poderiam ou não concorrer à convocatória considerando os conceitos de ciência aberta e cuja produção não está vinculada a uma instituições científica ou a sua validação. Dúvidas nas diferenciações e no que os proponentes compreendem como uma residência para cientistas, uma residência científica e/ou uma residência de Arte e Ciência ou mesmo na fusão do que estes trabalhos provocam, também surgiram no momento da convocatória e durante a residência como questões.

A colaboração entre artistas e cientista não é uma novidade para os dois campos. No campo da arte contemporânea, o uso da tecnologia, mais especificamente as mídias interativas, tornou-se de mais fácil acesso com o uso de sensores e hardwares como o Arduino³, conferindo mais autonomia para o artista atuar nesse domínio. No entanto, é recorrente nesses projetos que a tecnologia surja como um traço marcante e que muitas vezes sobressai em relação ao seu conteúdo estético. Os meios técnicos utilizados não são determinantes para caracterizar o trabalho como uma obra de arte, sendo este caráter definido pelos modos de recepção. Do mesmo modo, no campo científico o conhecimento produzido também dependerá dos modos de sua recepção e validação. A influência da cultura *maker* e da cultura digital abriu uma discussão para um movimento denominado ciência aberta⁴, ciência cidadã ou comum e que não estaria necessariamente sendo produzida por pesquisadores vinculados às instituições científicas ou validada pelos protocolos habituais, levantam também questões relacionadas à produção colaborativa à propriedade intelectual e ao acesso público aos dados (ABLAGI, Sarita, 2015). Por outro lado, o processo de pesquisa na produção artística é confrontado com a método científico, colocando-se em questão o valor do artista como pesquisador e da produção de conhecimento que origina, sem levar em conta a natureza epistemológica distinta dos dois campos. Projetos colaborativos de arte e ciência ainda tendem a ser pouco compreendidos e possuem pouca sistematização analítica/crítica de sua produção, gerando uma certa indefinição de seu estatuto no meio artístico e científico.

Na residência nacional, a cientista selecionada foi Rita Wu⁵ residente em São Paulo, Brasil. Rita explora em seus trabalhos a relação entre corpo, espaço e tecnologia, investigando a expansão que a tecnologia pode trazer para a percepção humana espacial através de interfaces vestíveis com foco em biologia sintética e um estudo crítico do "fazer vida". No site do projeto, define-se como designer e artista, na apresentação para a convocatória como uma cientista que estaria dentro do corpo da prática da ciência aberta.

Questionada na contribuição que arte traz para o desenvolvimento de um projeto científico ou o inverso, Rita aponta para as formas como a arte pode propiciar a ciência ultrapassar a rigidez dos métodos, abrindo para outras possibilidades e como a ciência pode trazer outras questões para o artista:

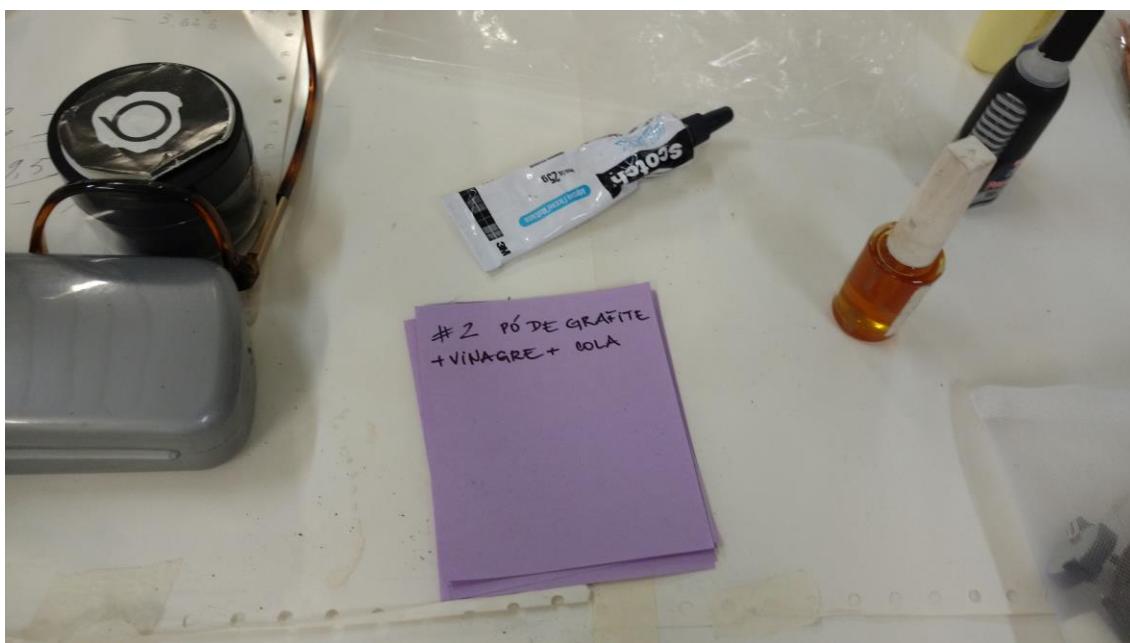
"Vejo a arte como uma leitura do agora apontando para sonhos possíveis, antecipando o futuro, de forma poética. É uma forma de transmitir mensagens em código estético, que nos façam refletir sobre as possíveis realidades e ficções, é uma utopia logística, que pode também tirar o fazer científico do enclausuramento em metas específica, abrindo-o para estar mais perto do imaginário de todos. Além disso é uma linguagem que atinge a quase todos, sem necessidade de um certo letramento, ou melhor, aberta a interpretações. Sendo assim a arte pode colocar novas questões ou recolocar os questionamentos do cientista de uma perspectiva totalmente nova, fazendo-o enxergar possibilidades de interpretação da própria realidade, conectada com outros campos de maneira mais ampla. Da mesma forma o cientista, que domina ferramentas muitas vezes distante do mundo da arte, pode contribuir para "insights" potentes quando encontram artistas, além de ampliar a instrumentalização do artista." (WU, Rita, 2016: 02)

A perspectiva abordada reitera a contribuição da arte nos aspectos de linguagem e tradução científica e na potencialização e instrumentalização do trabalho do artista. Lina traz outros aspectos que se dão no confronto de perspectivas colocados pelas divergências de formas de experimentação e métodos de pesquisas entre artistas e cientistas e que ampliam suas concepções: "Certos conhecimentos quando deslocados de suas origens expandem o *mind set* de qualquer profissional de qualquer área." (LOPES, Lina, 2016:02)

Tópicos como cultura livre e participativa, cultura maker e colaboração são indicados pelas residentes como princípios que norteiam seus processos de criação artística envolvendo arte e tecnologia e as mídias interativas. Tais princípios são elegidos

por questões ideológicas ou por demandas da contemporaneidade em termos de paradigmas ecológicos e sistêmicos relacionados com a manutenção da vida no planeta. Sinalizam, também fatores que influenciam, tais como: o confrontamento com as transformações aceleradas oriundas do impacto das tecnologias e inovações científicas sobre os corpos e subjetividades humanas; os custos operacionais e acesso à tecnologia de ponta e a necessidade de constituição de um trabalho conjunto que possa efetivamente proporcionar meios de criação em arte utilizando tecnologias computacionais e tecnologias mais complexas que necessitam da colaboração de especialistas para sua execução e de instrumental específico.

Durante as duas semanas de residência, Lina e Rita focaram-se na pesquisa do material condutor para realização do projeto. Contaram com a mediação da equipe do Media Lab junto ao Instituto de Química da UFG e seus pesquisadores. O apoio foi efetivado por meio do uso de seus laboratórios e equipamentos, reagentes e assistência técnica. Outras mediações foram realizadas com pesquisadores da UFG no campo da biotecnologia e da produção de filmes. A mediação da curadoria foi realizada nos três primeiros dias e nos dois últimos da residência. Inicialmente, a partir da discussão conjunta do projeto proposto e das contribuições que cada residente poderia propiciar a partir das suas pesquisas e ao final, na discussão da integração dos processos de desenvolvimento técnico da tinta condutora durante a residência e da proposição inicial artística e poética.



GOUDART, Izabel. TOUCHSCHIN.ME: construção colaborativa do projeto artístico na residência artística e científica ALT+ do MEDIA LAB/UFG, In Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26º, 2017, Campinas. *Anais do 26º Encontro da Anpap*. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.2959-2974.

Figura 2. Registro do processo de pesquisa das tintas condutoras no laboratório do Instituto de Química da UFG.
Fonte: acervo da residência

A experimentação para o desenvolvimento da tinta condutora partiu do princípio de produzir um material de baixo custo a partir de formulações disponibilizadas na internet. Tintas importadas são vendidas no mercado com custos onerosos. Interessava a artista o desenvolvimento de um material condutor que pudesse ser aplicado à pele e a utilização de “receitas” de fácil reprodução na perspectiva do movimento de ciência aberta. Ainda que não fosse o foco da temática das pesquisas da cientista, ambas dedicaram-se ao desenvolvimento conjunto da tinta condutora durante as duas semanas. A pesquisa de suportes e material para o desenvolvimento das tintas foi uma opção de colaboração da pesquisadora Rita Wu para o projeto.



Figura 3. Lina Lopes à esquerda do quadro e Rita Wu à direita no laboratório de química discutindo as formulações, acompanhadas por uma integrante da equipe do Media Lab UFG.
Fonte: acervo da residência.



Figura 4. Folhas de testes de condutividade das tintas desenvolvidas ao longo da residência.
 Fonte: acervo da residência.

Tentativas de uma maior articulação com as pesquisas de docentes da UFG não obtiveram sucesso, além de uma conversa inicial onde apresentaram suas pesquisas e a disponibilização do espaço do laboratório, vidraria e reagentes para realização dos experimentos mediados pelos bolsistas que participavam de suas pesquisas. Questões de segurança na realização dos experimentos limitaram a continuidade do uso do espaço do laboratório, o que conduziu as residentes a realizarem os experimentos de uma forma mais “caseira” no próprio ambiente do Media Lab/UFG.

As pesquisas científicas são realizadas em ambientes controlados e demandam equipamentos específicos, além de lidarem com questões de propriedade intelectual do que é produzido e do tempo necessário para o desenvolvimento de um material ou tecnologia. O curto período da residência e o fato da cientista estar deslocado de seu laboratório, além das negociações necessárias para que o residir em um espaço institucional possam fecundar em um construir, constituíram-se em fatores limitantes para a produção de articulações institucionais mais elaboradas e profícuas.

Apesar das limitações que surgiram, a mediação curatorial nos últimos dois dias foi um fator fundamental que possibilitou reunir elementos já elaborados anteriormente

pelas duas residentes em suas pesquisas artísticas e científicas. O circuito desenvolvido na residência *Red Bull Station* por Lina Lopes foi adaptado para criação do circuito/tatuagem aplicado no corpo de um manequim. O design foi discutido durante a mediação levando em conta as conversas iniciais que motivaram a artista na proposição do projeto e as pesquisas sobre sexualidade e corpo da cientista, surgindo também a proposição de um site contendo as formulações desenvolvidas com o objetivo de propiciar um acesso aberto aos resultados dos testes realizados a partir das formulações disponíveis da rede e uma proposição de pesquisa colaborativa. A tela de abertura do site⁶ é um convite para que o público colabore no desenvolvimento de materiais condutivos, definindo o projeto como uma pesquisa. “*Touch-Skin* é uma pesquisa em materiais condutíveis flexíveis que podem ser agregados a pele. Gostaria de usar uma de nossas receitas e nos ajudar a testar mais materiais condutivos?” (LOPES, Lina e WU, Rita, 2016).



Figura 5. Desenho do circuito/tatuagem por Rita Wu (esquerda) e Lina Lopes (direita).
 Fonte: acervo da residência

Por fim, o seminário propiciou a oportunidade de reunir o resultado das pesquisas de materiais, o corpo/objeto tatuado e o site em um único espaço para fins de discussão do processo. Essa integração dos três elementos para fins de visualização pelo público do processo possibilitou outras leituras que não haviam

sido realizadas pelas residentes, resultante da imprevisibilidade e desdobramento dos processos criativos construídos no residir.



Figura 6. Montagem para apresentação no seminário.

Fonte: acervo da residência

Considerações finais

A pele é a fronteira que nos separa do Outro, delimita um corpo, intercambia fluidos e sensações com o meio externo, aciona memórias e convida ao toque. A artista Lina Lopes e a cientista Rita Wu nos oferecem um corpo feminino exposto, tatuado eletronicamente, que convida aos múltiplos e simultâneos toques para dar vida a uma tatuagem/circuito. A mesa posta preenchida pelos copos e fichas de catalogação dos filmes obtidos e tintas revela o dispositivo físico-químico tatuado. As “receitas” são disponibilizadas para reprodução e colaboração em rede, sob a licença creative commons. Estética da conectividade e dos objetos que ganham vida, pele sintética, corpos conectados do futuro mais que perfeito. O corpo de plástico, manequim/mulher, nos remete à estetização cada vez maior e a desnaturalização do corpo orgânico feminino para um corpo prototipado: vagina dispositiva, clitóris transistor. Um convite ao público para se confrontarem com questões sociais que afetam o toque em um corpo feminino, dialogando com os preconceitos relativos à experimentação natural das pulsões da sexualidade e afetividade. O Brasil é o 5º país do mundo com maior número de feminicídio, 90%

da violência sexual no Brasil é praticado contra mulher, reivindicando que repensem os modos como lidamos com a sexualidade feminina e o papel da mulher em nossa sociedade.

Como responder aos questionamentos colocados no início do texto: Até onde ocorre uma cooperação entre partes ou colaboração e qual o sentido e significado dado aos termos pelos residentes e na residência? Quais as perspectivas e tensões que emergem das práticas colaborativas?

Estas não são perguntas com respostas fechadas e bem definidas a partir do residir construído nas duas semanas ao longo da residência ALT+, mas sinalizam algumas questões. A primeira situada na esfera do movimento da ciência aberta e que as duas residentes abordaram a partir dos limites difusos de suas definições enquanto artistas/pesquisadoras/cientistas e das construções e proposições que efetivaram como conclusão do processo. Construções que abordam o fazer científico e a possibilidade que ele se dê em outras esferas. A transposição de pesquisas e trabalhos desenvolvidos em outras residências, evidenciam a fecundidade desses processos e a abertura para outras utilizações do conhecimento produzido. No campo da ciência, a colaboração de artistas na tradução intersemiótica da produção científica e a possibilidade de outras leituras dos dados científicos impactam na ampliação das perspectivas analíticas de seus trabalhos e possibilitam um maior alcance na comunicação para o público leigo (KEMP, 2011). Em relação aos processos colaborativos, estes trazem como potência a diversidade e sua contribuição para apresentar direcionamentos inesperados e imprevistos para o desenvolvimento do projeto e desdobramentos futuros e, principalmente, salientam um valor implícito, o da vivência coletiva como apontado pela crítica de arte e curadora brasileira Lisete Lagnado (2011), no livro *Seu Corpo da Obra*, onde discute a obra de Olafur Oliasson⁷:

A pergunta sobre o espaço produtivo procurava salientar uma qualidade, arrancar-lhe uma mais-valia. Esse valor implícito é o da vivência coletiva – uma interrogação que se afasta da esfera das banalidades e coloca o dedo na ferida mais inflamada dos tempos atuais: a integridade do corpo social. “O que torna o espaço provocador, excitante, envolvente, inclusivo, hospitalero e tolerante?” Tal série de adjetivos não poderia ser mais esclarecedora: enquanto os primeiros termos assinalam um sujeito

participativo (*provocador, excitante, envolvente*), os três últimos implicam agrupamentos maiores, povos ou nações (*inclusivo, hospitaleiro e tolerante*). Em qual hemisfério pretende ter relevância? “Quando faço uma coisa, quero que essa coisa esteja no mundo, de modo sincero, honesto e responsável.” Não resta dúvida quanto à vontade de conquistar ressonância política. Entretanto, o que dizer de seu alcance ideológico. Pensar em grupo indica uma necessidade e uma vocação para o jogo – e *isso toma tempo*. (LAGNADO, Lisete, 2011, p. 169).

Esse tempo e dimensão da vivência coletiva aponta para outros aspectos que uma residência aborda e enseja. Além das questões que envolvem o desenvolvimento e execução de um projeto que pode ou não gerar uma obra, um paper, ou uma nova tecnologia, o processo é transpassado pelos aspectos relacionais.

Diante dessa perspectiva, compreendemos que o projeto desenvolvido na residência e que ao final foi denominado *Touchschin.me*, antes de ser compreendido como uma produção ou resultado da residência, fala da natureza do seu habitar e nesse habitar do construir, daquilo que pode ser cultivado e que dará frutos ao seu tempo entre um artista e um cientista e suas proposições.

Notas

¹ Trata-se de um mecanismo evolutivo que procura resguardar a perpetuação da espécie, pois faz com que as sementes se mantenham viáveis por longos períodos de tempo, germinando de forma esparsa sob determinadas condições.

² Artista e designer. Pesquisa a relação do corpo, espaço e tecnologia abrangendo o campos do design digital, video mapping, prototipagem, interatividade, wearables e internet das coisas, conferir <http://www.touchskin.me>.

³ Hardware e software aberto e de baixo custo que possibilita a programação de objetos inteligentes, propiciando o desenvolvimento de dispositivos interativos para não programadores.

⁴ O movimento de ciência aberta abrange duas vertentes: uma que diz respeito a democratização do acesso e às questões de propriedade intelectual na era digital e que emergem em meio a mudanças nas condições de produção e circulação da informação, do conhecimento e da cultura, e que veem desestabilizando arcabouços epistemológicos e institucionais vigentes. Trata-se de refletir sobre os desafios que essas mudanças trazem às dinâmicas científicas, seus valores e práticas, e sobre os novos olhares que se impõem para melhor compreender e lidar com tais desafios. (...) A outra vertente diz respeito à abrangência do próprio significado da ciência aberta. Hoje essa questão amplia, ou melhor, transcende o chamado *campo científico* (BOURDIEU, 2004), envolvendo maior porosidade e interlocução da ciência com outros segmentos sociais e outros tipos de saberes, no amplo espectro de possibilidades e espaços de produção do conhecimento (ALBAGLI, Sarita, 2015:10)

⁵ Designer e artista, trabalha com tecnologias digitais desde 2008. Entusiasta de tudo que envolve os seres vivos, atualmente trabalha com biologia sintética e biohacking, conferir <http://www.touchskin.me>.

⁶ <http://www.touchskin.me>

⁷ Lisete parte da pergunta de Olafur “ O que torna um espaço produtivo.” para discutir a dimensão de sua obra que se insere no campo da arte e tecnologia e é produzida em um studio que reúne funcionários técnicos, entre cientistas e profissionais da arte.

Referências Bibliográficas

- BISHOP, Claire. The Social Turn. Collaboration and Its Discontents. In: BISHOP, Claire at. all. Rediscovering Aesthetics. Transdisciplinary Voices from Art History, Philosophy, and Art Practice. California: Stanford University Press, 2009, p. 238-255.
- GABLIK, Suzi. Estética Conectiva: a arte depois do individualismo. In: BARBOSA, Ana Mae e GUINSNURG. J. (Org.). O Pós-Modernismo. – São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 611-622.
- HEIDEGGER, Martin. Construir, Habitar, Pensar. In: Ensaios e Conferências. (trad.) Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes. 2^a ed., 2002.
- LANGADO, Lisete. O que torna um espaço produtivo? In: VOLZ, Joschen. Olafur Eliasson – Seu corpo da Obra. 1^a ed. São Paulo: Edições Sesc SP, 2011, 480 p.
- PACKER, Almicar. Resiliências Artísticas. In: VASCONCELOS, A e BEZERRA, A. (Org.). Programa Funarte de Residências Artísticas. - Rio de Janeiro: Fundação Nacional de Artes, 2014.
- SHANKEN, Edward A. The history and the future of the lab. Collaborative research at the intersectin of Art, Science and Technology. – Eindhoven: Baltan, 2010, p. 18-29.
- VASCONCELOS, Ana. Residências artísticas como política pública no âmbito da Funarte. III Seminário Internacional de Políticas Culturais. Fundação Casa de Rui Barbosa: Rio de Janeiro, 2012.

Izabel Goudart

Artista e educadora. Pós-doutoranda em Arte e Tecnologia pelo Media Lab UFG, Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP, Mestre em Educação e graduada em Licenciatura em Química pela UERJ. Diretora Adjunta de Licenciatura, Pesquisa e Extensão e docente do Setor Curricular de Química do Colégio de Aplicação da UFRJ. Atua na educação básica, formação inicial e continuada de professores. Realiza pesquisas com foco em processos colaborativos nos campos da arte e educação e arte e ciência. Pesquisadora do grupo Sociotramas (PUC/SP), coordena o Laboratório de Aprendizagem Colaborativa em Rede do CAp/UFRJ.