



***Uploaded: Expanded Art Diagram 2008,***

Karen Macfadem Piccoli, karen\_piccoli@hotmail.com; Anja Pratschke, pratschke@sc.usp.br, Nomads.usp Núcleo de Estudos de Habitares Interativos

Resumen. **Propõe-se, a apresentação de uma interface multimídia da digitalização do inicialmente impresso “Diagrama expandido de Arte” por George Maciunas, fundador do Fluxus em 1966, e que foi publicado na *Film Culture* nº43, Nova Iorque em 1966 e em 1975 por Richard Kostelanetz em seu livro *Essaying Essays*. Produzida no âmbito do Nomads.usp Núcleo de Estudos de Habitares Interativos ([www.nomads.usp.br](http://www.nomads.usp.br)), [www.nomads.usp.br/site/processos\\_de\\_design/arteeemprcesso\\_ic](http://www.nomads.usp.br/site/processos_de_design/arteeemprcesso_ic) a produção da interface tem como objetivo de contribuir para uma reflexão sobre processos de criação tanto em Arquitetura como em Artes explorando conceitos e contextos da cultura digital e métodos sistêmicos.**

**Palabras Claves. Sistema, Processo, Fluxus, Interface, Mídia**

I. INTRODUÇÃO

**Arte como Processo**

Friedrich Kittler: “Novas mídias não tornam obsoletas as antigas, mas indicam a elas outros lugares no sistema”.<sup>1</sup>

Não faz tanto tempo que a obra de arte é vinculada à autoria. Antes da Idade Moderna, o termo “arte (*ars, techné*)” tinha significado diferente do atual, se é que atualmente existe consenso quanto ao significado do termo. Havia, então, uma única arte suprema: *ars vivendi* (o saber viver), e todos os artificios, artimanhas e artefatos estavam a serviço de tal arte.” [FLUSSER, 1983:83] Técnica era sinônimo de arte: “criação e aplicação de formas vivenciadas, conhecidas e valorizadas.” [FLUSSER, 1998:83] Muitas vezes, as obras eram produções coletivas que podiam durar mais do que a vida de uma geração, como as catedrais góticas, por exemplo. No fundo, a sua função era a de elaborar e organizar informações visíveis e não visíveis. Essas informações precisavam ser organizadas de forma a produzir conhecimento e providenciar opções para o

presente. A estruturação espacial das informações e o acesso a elas pelos diferentes tipos de observador sempre foi um aspecto importante do sistema da arte. Ele se apoiou em diversos métodos como, por exemplo, a *Ars mnemônica*, própria do período oral e transitório da escrita, a *Ars combinatoria*, a *Cibernética de segunda ordem* e a *Teoria de sistemas*, próprias ao período eletrônico. O exemplo do Fluxus, auto-nomeando-se *Não-Movimento* é um exemplo interessante de um sistema de arte. Fundado nos anos 1960 por George Maciunas, conta até hoje com a participação de inúmeros artistas, e pode ser entendido como um sistema de arte circular e retro-alimentado por seus participantes. A autoria das diversas produções é, simplesmente, Fluxus, negando através do seu próprio processo de produção transparente e reproduzível o seu *status* mercadológico e, assim, talvez, recuperando a *ars vivendi* à qual se referiu Flusser. Todas as ações realizadas com o nome Fluxus são concebidas a partir da observação de segunda ordem, evidenciando as diferenças de concepção de mundos e, assim, provocando o próprio espectador a sair de sua posição confortável de observador de primeira ordem. A própria passagem de diversos artistas convive com a ambigüidade de autoria coletiva e individual, intrinsecamente ligados à vivência da experiência Fluxus. A compreensão do Fluxus como um sistema que faz parte de um sistema maior é ilustrada através do diagrama de arte expandida desenvolvido por Georges Maciunas, que mostra as relações do Fluxus com outros movimentos e produções artísticas.

O diagrama re-trabalhado está sendo detalhado, acrescentando-se informações, e está acessível no endereço: [http://www.nomads.usp.br/site/processos\\_de\\_design/arteeemprcesso\\_ic/diagrama.swf](http://www.nomads.usp.br/site/processos_de_design/arteeemprcesso_ic/diagrama.swf), sob responsabilidade da pesquisadora Karen Macfadem Piccoli. O objetivo desse trabalho é o de entender as relações entre movimentos artísticos como sistemas de arte e permitir, através da criação de uma interface interativa, a inserção de outras informações, para atualizar e complementar o diagrama, estabelecendo, assim, um diálogo permanente e aberto. É o próprio meio computacional que

permite reabrir processos de criação, e assim se aproxima das iluminuras produzidas no período medieval, que eram produções coletivas de textos ilustrados ao longo do tempo e com a participação de vários interatores. Certamente, Fluxus aprovará!

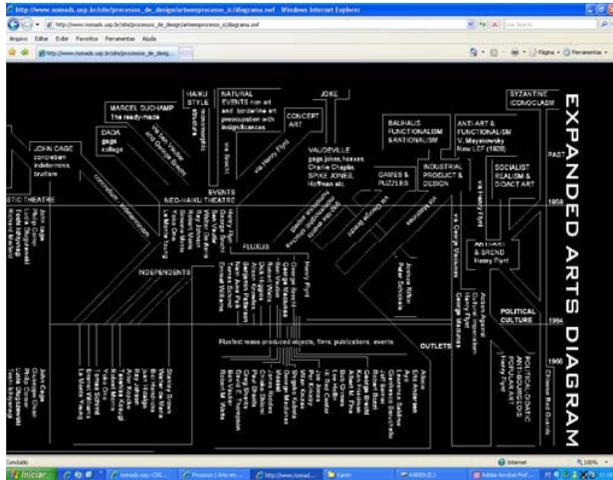


FIG 1 Expanded Arts Diagram

II. APROXIMAÇÕES/METODOLOGIA

A proposta de construção de uma nova versão do *Expanded Arts Diagram* de George Maciunas segue por duas extensas fases:

**Primeira fase:** redesenho e virtualização do diagrama: levantamento biográfico dos artistas e conceitos citados, produção de fichas resumo e disponibilização via *web*.

**Segunda fase:** *Uploaded: Expanded Arts Diagram 2008* – elaboração de uma nova versão, que se divide em duas partes: uso da interface 6pli de Santiago Ortiz como experimentação e então o desenvolvimento de uma plataforma própria para o projeto.

**Primeira fase:** redesenho e virtualização do diagrama - levantamento biográfico dos artistas e conceitos citados, produção de fichas resumo e disponibilização via *web*.

Elaborado por George Maciunas em 1966, este diagrama foi publicado na *Film Culture* nº43, Nova Iorque em 1966 e em 1975 por Richard Kostelanetz em seu livro *Essaying Essays*. Pouco se encontra acerca das intenções do artista em fazer este diagrama. É interessante notar que a sua elaboração data extremamente contemporânea da efervescência dessas manifestações artísticas, provocadoras e contestadoras do modo como a arte continuava a ser encarada pela Academia e pela sociedade.

O uso do diagrama por George para explorar e demonstrar as conexões dentre os vários artistas e conceitos elencados pode ser entendido pela complexidade dessas relações, em que uma estrutura não linear, como o diagrama, pode potencializar os conteúdos apresentados. Essas informações não necessitam

estar integrados em uma estrutura única, como um livro, em uma determinada ordem. A informação é entendida como um sistema aberto de textos, dados, discussões, que pode ser acessado dependendo do interesse e da necessidade de cada um. (KWASTEK, Katja. *Convergent practices: New Approaches to Art and Visual Culture*).

KEN FRIEDMAN	
DADOS GERAIS	Nasceu em 19 de setembro de 1949 em Connecticut. Atualmente é professor de Design Estratégico do Departamento de Comunicação, Cultura e Linguagem em Oslo e no Centro de Pesquisa de Design na Escola de Design da Dinamarca, em Copenhague.
	Friedman é convicto de que "...tanto para Dick [Higgins], como para George Maciunas e para mim, Fluxus tem mais valor como idéia e como potencial para a mudança social do que como grupo concreto de pessoas ou como coleção de objetos" (FRIEDMAN, Ken. "Cuarenta años de fluxus". In SICHEL Op. cit., p. 41.) "A visão que Fluxus tem da globalidade integra um enfoque democrático da cultura e da vida" (Idem, p. 62.). Ele exemplifica essa contribuição citando "(...) e minhas próprias experiências no âmbito da comunicação e das expressões artísticas" (Zanini, Fluxus na atualidade)
TRABALHOS	Omaha Flow Systems: Installation Shot, 1973 (imagens): no <i>Joslyn Art Museum</i> em Omaha (EUA) um sistema em muitos artistas do mundo todo foram convidados a mandarem suas peças por correio para Omaha, Então, a população da cidade deveria escolher essas peças e dispor estas no museu, além de entrar em contato com o artista p qual ele teve acesso a obra. Também foram propostas atividades fora do museu, pela cidade.
LINKS	Biografia de Ken Friedman. <a href="http://www.thecentreofattention.org/exhibitions/concert.html">http://www.thecentreofattention.org/exhibitions/concert.html</a> <a href="http://sdrclib.uiowa.edu/atca/subjugated/five_front.htm">http://sdrclib.uiowa.edu/atca/subjugated/five_front.htm</a>
BIBLIOGRAFIA	FRIEDMAN, Ken. <i>Cuarenta años de fluxus</i> . FRIEDMAN, Ken. <i>Flowing in Omaha</i> , disponível em <a href="http://sdrclib.uiowa.edu/atca/subjugated/five_14.htm">http://sdrclib.uiowa.edu/atca/subjugated/five_14.htm</a> ZANINI, Walter. <i>A Atualidade de Fluxus</i> : São Paulo, 2003. Artigo disponível em: <a href="http://www.henryflynt.org/">http://www.henryflynt.org/</a>

O processo de pesquisa sobre cada artista citado possibilitou um primeiro contato com as questões discutidas naquele momento, seu contexto histórico e a forma com que esses artistas trabalhavam os conceitos e suas críticas aos modelos artísticos vigentes. Escolheu-se iniciar a pesquisa pelos integrantes mais ativos do grupo Fluxus dada sua posição central no diagrama, momento este que exigiu um grande esforço, já que há um vasto material sobre o assunto. A partir de então, foi se desenvolvendo a pesquisa pelos demais artistas citados no diagrama, e conceitos ora colocados como elos entre estes.

Esta pesquisa de referências exigia uma busca mais rápida e resumida dos nomes encontrados, para que fosse possível conhecer o maior número possível de artistas, com os detalhes de suas biografias que realmente interessavam para a pesquisa, como o período em que viveram e atuaram, a formação acadêmica e profissional de cada um e suas relações com os outros artistas e pesquisadores estudados. Para tanto, foram realizadas buscas rápidas em livros, enciclopédias on-line, sites oficiais de universidades, sites oficiais dos próprios artistas e outros. Como a pesquisa visava uma noção mais abrangente destes artistas, e não biografias detalhadas, a pesquisa através de *websites* foi considerada adequada.

Com os resultados obtidos nesta pesquisa, foi elaborada uma ficha padrão dos dados de cada artista e ou conceito - de maneira a se ter uma melhor visualização, eficaz e sistemática dos dados coletados - a ser acessado a partir da disponibilização *online* do diagrama, redesenhado em plataforma *flash* para possibilitar uma melhor qualidade de visualização e navegação. Este conteúdo encontra-se também sistematizado na base de dados *online* Processos de Design [[http://www.saplei.eesc.usp.br:90/processos\\_de\\_design/](http://www.saplei.eesc.usp.br:90/processos_de_design/)]

**Segunda fase: Uploaded: Expanded Arts Diagram 2008** – elaboração de uma nova versão.

A proposta de uma nova versão do diagrama de George Maciunas a partir de uma interface multimídia tem como objetivo contribuir para uma reflexão sobre processos de criação tanto em Artes como em Arquitetura, que potencialize outra experiência frente a este diagrama possibilitado pelo uso das mídias digitais, além da possibilidade de inserção de outros conteúdos para atualizar e complementar com os artistas e centros de criação a serem levantados ao longo desta pesquisa.

Como referência a essa possibilidade, tem-se o trabalho do artista Santiago Ortiz. Santiago Ortiz nasceu em Bogotá, Colômbia, em 1975. É artista, matemático e investigador em temas de arte, ciência e espaços de representação, pesquisando a construção de espaços comuns para conhecimentos diversos. Explora também técnicas de comunicação, criação, expressão, divulgação e representação, onde se misturam narrativa e literatura, espaço digital e espaço arquitetônico e de exposição. Trabalha ativamente como professor de seminários e workshops em Espanha, Portugal e países da América

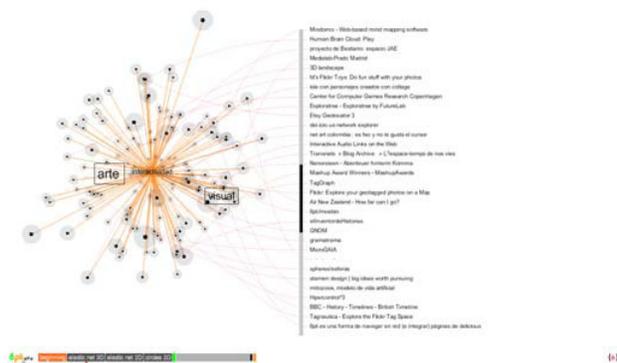


Fig 3 Interface do aplicativo 6pli, Santiago Ortiz e a empresa e coletivo Bestiario<sup>1</sup>.

Uma das suas obras que nos motivou a proposição deste projeto é o 6pli: um aplicativo que constrói relações entre palavras-chave, a partir das quais é possível acessar um banco de dados de *websites* sobre os assuntos então elencados. A partir do endereço eletrônico [<http://delicious.com>], pode-se criar uma conta e então criar dentre outras opções, um banco

de dados com as páginas favoritas, organizando por tema, palavras-chave e descrições. A intenção é que a partir de qualquer computador seja possível acessar o seu banco de dados e ter contato com as suas configurações. Outro aspecto interessante é a construção colaborativa de informações, já que o *website* possibilita se fazer buscas em todos os usuários cadastrados, compartilhando esses dados pela rede.

O que o aplicativo 6pli – que se encontra em sua versão demo em [<http://www.6pli.com>] – faz, então, é a partir das palavras-chave elencadas para cada conteúdo, construir relações interativas entre estas, através de um diagrama dinâmico e tridimensional. Cada vez que o banco de dados é atualizado em [<http://delicious.com>], automaticamente se atualiza a interface de 6pli.

Em entrevista para o site [<http://serialconsign.com>], Santiago Ortiz descreve sua estratégia ao elaborar seus projetos:

“try to avoid metaphors (that’s impossible, off course) except if the interface is a metaphor itself; if you have to use metaphors, at least choose familiar ones; avoid technological metaphors; no explanations, everything should be discovered by the user; make things and behaviours intuitive; all graphics elements communicate meaning (nothing is decorative); things are related (so, understanding one action can help to understand the others); repetition of interactive behaviours in different projects (I hope people will know more than one of my projects); repetition of concepts; don’t cry if the interface or narrative of one project is not understood; it will happen from time to time; people tends to click colored circles: capitalize on that (that’s a tactic, not a strategy); go beyond visual or sound stimulus; people like stories: capitalize on that (I might use this strategy more in the future); people likes to create things and tell stories: capitalize on that (this one is a key strategy for me right now); whenever you can, go see people interact with your work and other interactive projects (first you have to hide yourself, like a naturalist, then go talk and share impressions).<sup>2</sup>”

Nessa mesma entrevista, Ortiz fala sobre a sua pretensão de que 6pli possa construir uma estrutura informacional universal, já que é pensado para ser apropriado por qualquer um, e que cada um sinta que esse é o seu espaço, seu projeto com suas informações, e que então possa ser construída uma rede de informações colaborativas.

Sendo descrita pelo artista em seu *website* como um aplicativo livre e aberto para uso de qualquer usuário, surgiu, então, a possibilidade de se pensar a inserção do *Expanded Arts Diagram 2008* nesta plataforma, como uma experimentação dessa nova proposta pretendida neste projeto. Em contato com o próprio artista, então, foi criada a possibilidade em se pensar este projeto em duas etapas:

[1] utilização do aplicativo 6pli de Santiago Ortiz para experimentação dessa plataforma e posterior avaliação dos resultados obtidos,

<sup>1</sup> Disponível em [[http://www.lisboa20.pt/upgrade/09\\_06.html](http://www.lisboa20.pt/upgrade/09_06.html)], acessado em 16 de setembro de 2008.

<sup>2</sup> Disponível [<http://serialconsign.com>], acessado em 18 de setembro de 2008.

[2] construção de uma interface própria do *Expanded Arts Diagram*, a partir de uma avaliação comparativa entre a experiência com o aplicativo 6pli e o diagrama original.

[1] utilização do aplicativo 6pli de Santiago Ortiz para experimentação dessa plataforma e posterior avaliação dos resultados obtidos:

A partir do contato com o artista Santiago Ortiz, deu-se início então aos procedimentos para a possibilidade de inserção dos dados do *Expanded Arts Diagram* no aplicativo 6pli. Para isso, foi necessário criar um cadastro no *website* <http://delicious.com>, para então enviar os endereços de cada ficha de artista/conceito coletado na primeira fase deste projeto. Para organizar essas fichas, é necessário pensar em uma estrutura das palavras-chave, pois são elas que vão construir as relações entre esses elementos do diagrama.

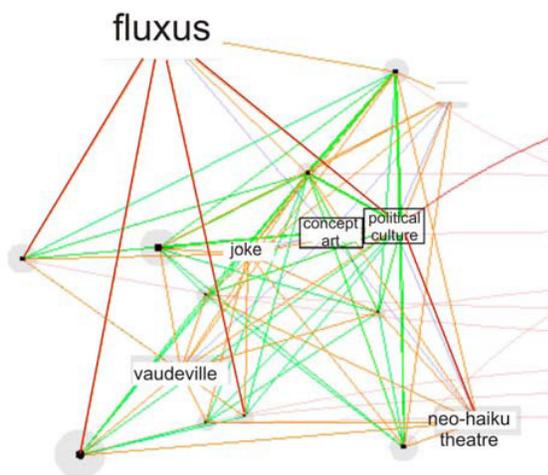
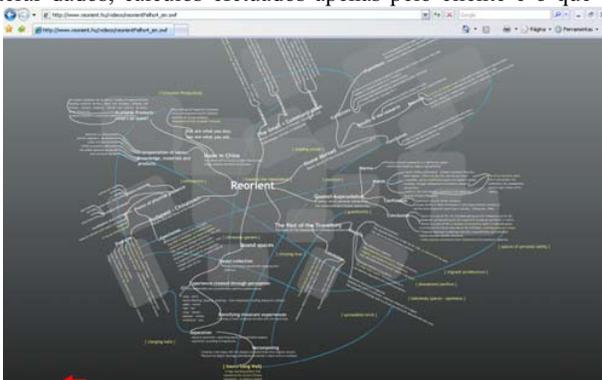


FIG 4: Relação entre as palavras-chave no 6pli

[2] construção de um aplicativo próprio do Diagrama, a partir da avaliação da experiência com o aplicativo 6pli.

O ActionScript é uma linguagem de programação que evoluiu dos recursos de *script* do Flash Player, para construção de aplicações da chamada Internet rica. Com a Internet Rica é possível, dentre várias outras coisas, oferecer à interface do usuário características que não podem ser obtidos utilizando apenas o HTML disponível no navegador para aplicações web padrão. Esta capacidade de poder incluir situações do lado do cliente, incluindo o arraste e solte, utilizar uma barra para alterar dados, cálculos efetuados apenas pelo cliente é o que



buscamos enquanto formas de interação possível com essa proposição do diagrama.

Essa linguagem é utilizada por exemplo nos trabalhos de Santiago Ortiz, e do exemplo encontrado no site [http://www.reorient.hu/research\\_en.html](http://www.reorient.hu/research_en.html) [figura abaixo]

FIG 5: Mindmaps Reorient Research Map

O exemplo Mindmaps Reorient Research Map faz parte de um projeto chamado Reorient – Migrating Architectures, exposta na Bienal de Arquitetura em Viena de 2006. Essa interface permite uma navegação bastante intuitiva pelos conteúdos do projeto, mesmo que de forma bidimensional.

### III. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apesar de o projeto encontrar-se em andamento, já é possível estabelecer alguns parâmetros de avaliação deste processo. O mais interessante é perceber o desdobramento de uma pesquisa inicial com caráter investigativo, em uma proposição de construção de uma mediação que venha potencializar e expandir essa pesquisa.

A primeira fase deste projeto [levantamento dos artistas e conceitos citados] foi de grande importância para a construção de repertório acerca do contexto que se insere a produção desse diagrama por George Maciunas.

Sobre a segunda fase, pretende-se que o envio dessas informações a este banco de dados e então a migração ao aplicativo 6pli de Santiago Ortiz seja realizado até o início do mês de outubro deste ano, para que se possam avaliar quais as diferenças entre o diagrama original já virtualizado e esse novo em uma situação muito mais fluida, que possibilita uma navegação mais intuitiva e dinâmica.

E então, a possibilidade de construção de um aplicativo próprio, levando-se em consideração a avaliação da experiência na plataforma 6pli, abrindo a discussão para a elaboração e produção dessa interface e as relações possíveis com a produção artística contemporânea.

### IV. CONCLUSÕES

O desenvolvimento deste projeto no âmbito do Nomads.usp - Núcleo de Estudos de Habitares Interativos - visa contribuir na medida em que abre a reflexão e discussão sobre processos criativos em artes, abrangendo outros pesquisadores e podendo se estender a outros projetos em andamento, que discutem processos de design, cultura digital e métodos sistêmicos.

### AGRADECIMENTOS

Agradecimentos ao grupo Nomads.usp por ensinar a importância e o prazer do trabalho em conjunto, ao artista Santiago Ortiz pela inspiração, atenção e disponibilidade e ao CNPq pelo financiamento desta pesquisa.

## REFERÊNCIAS

- [1] FRIEDMAN, Ken. *Forty Years of Fluxus*. Disponível em: <http://www.artnotart.com/fluxus/dhiggins-childshistory.htm>
- [2] FRIEDMAN, Ken. *Flowing in Omaha*, disponível em: [http://sdrc.lib.uiowa.edu/atca/subjugated/five\\_14.htm](http://sdrc.lib.uiowa.edu/atca/subjugated/five_14.htm), acessado em 20 de janeiro de 2008.
- [3] RICALDONE, Sandro. *Di che cosa parliamo quando parliamo di Fluxus*. Artigo disponível em: <http://www.quatorze.org/fluxstory.html>
- [4] Disponível em [http://www.lisboa20.pt/upgrade/09\\_06.html](http://www.lisboa20.pt/upgrade/09_06.html), acessado em 16 de setembro de 2008.
- [5] ORTIZ, Santiago. *Entrevista*. Disponível <http://serialconsign.com>, acessado em 18 de setembro de 2008
- [6] KWASTEK, Katja. *Convergent practices: New Approaches to Art and Visual Culture*, disponível em <http://www.chart.ac.uk/chart2003/papers/kwastek.html>, acessado em 23 de setembro de 2008.



**Karen Macfadem Piccoli**, nascida em 1985, aluna de graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo pela Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo. É orientada da professora doutora Anja Pratschke desde novembro de 2007 em Iniciação Científica com a pesquisa Arte em Processo, financiada pelo CNPq. karen\_piccoli@hotmail.com



**Anja Pratschke**, nascida em 1964, Arquiteta alemã e pesquisadora, PhD em computação vive no Brasil desde 1990. Desde agosto 2001, é Professora em tempo integral do Departamento de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo onde leciona a relação entre Arquitetura e Mídia, Introdução a Informática, Processos projetuais e Trabalho colaborativo. Coordena o Laboratório de Ensino Informatizado [www.saplei.eesc.usp.br]. é co-coordenadora do grupo de pesquisa Nomads.usp. [www.nomads.usp.br], Núcleo de Estudos sobre Habitares Interativos. pratschke@sc.usp.br

---

i “ Neue Medien machen alte nicht obsolete, sie weisen ihnen andere Systemplaetze zu.” Friedrich Kittler