

**BOUN  
DISS  
OBJE  
CTS**

ARTE E CULTURA | ÉVORA 12.10.19 > 29.03.20

# BOUNDLESS OBJECTS

[OBJETOS SEM LIMITES]

ANA LEONOR MADEIRA RODRIGUES  
ERICA SECCOMBE  
KATHY HIGH  
RENATA ROSADO  
MARTA DE MENEZES  
ANDRÉ SIER  
NIKOLAUS GANSTERER  
ANA REWAKOWICZ  
JENNIFER ROBERTSON  
MAREK WASILEWSKI  
IZABELLA GUSTOWSKA  
PIOTR BOSACKI

Índice [Contents]

- |    |   |
|----|---|
| 05 | <b>Tempo de objetos</b><br>José Alberto Ferreira  |
| 07 | <b>Boundless Objects [Objetos sem Limites]:<br/>Conhecer a trama do mundo através das práticas artísticas</b><br>Monika Bakke |
| 11 | <b>Boundless Objects</b><br>Exposição [Exhibition]  |
| 83 | <b>English version - texts</b>  |
| 87 | <b>Biografias [Biographies]</b>   |

# **Boundless Objects [Objetos sem Limites]: Conhecer a trama do mundo através das práticas artísticas**

Monika Bakke  
Curadora

A infinitude dos objetos encontra-se entre as nossas experiências mais mundanas. No entanto os objetos quando observados como matéria e energia fluída tornam-se manifestações sem limites de variadas forças que permitem a diferentes velocidades – as suas redes complexas e entrelaçamentos infinitos não são fáceis de seguir. A questão-chave não será realmente o que são, mas como se concretizam?

Os objetos nunca estão realmente completos, estáveis ou inertes e só emerge em relação a contextos humanos e não-humanos específicos. Não possuem identidades predeterminadas, mas transformam-se e transmutam-se, tornando-se brevemente outros e parte de nós. "Eletrões, moléculas, estrelas-do-mar, medusas, recifes de coral, cães, rochas, iceberges, plantas, asteroides, flocos de neve e abelhas" – sugere a filósofa Karen Barad – "desviam-se de todos os caminhos calculáveis, atalhando aqui e ali ou, na verdade, chegando aqui e ali através de atalhos, alterando os padrões familiares das práticas, testando as águas do que ainda pode ser / tem sido / ainda podia ter sido."<sup>1</sup> Os objetos, tanto vivos como não-vivos, são, na verdade, forças materializadas, conexões, relações, trocas, transformações e fluxos. Não têm limitações porque "as unidades ontológicas primárias não são "coisas" mas fenômenos – reconfigurações topológicas dinâmicas / emaranhados / inter-relações/ (re)articulações do mundo."<sup>2</sup>

A exposição *Boundless Objects* [Objetos sem Limites] situa-se na intersecção entre arte, filosofia, ciência e tecnologia, com o objetivo de juntar as práticas da arte contemporânea que questionam diferentes contextos e dinâmicas nas quais os objetos emergem e se transmutam. Tais dinâmicas incluem as práticas da narrativa, auto-monitorização, materialização da interpretação de dados, intimidade corpórea, tactilidade e fusão assim como técnicas laboratoriais baseadas na intervenção tecnológica em estruturas biológicas. Algumas destas dinâmicas evocam não apenas curiosidade e entusiasmo, mas também ansiedade e resistência. Como não existe uma posição privilegiada para a produção de conhecimento, a exposição é uma apresentação de pesquisa baseada na arte. Os artistas, como quaisquer outros investigadores, não estão isolados; são parte do mundo; pertencem a ele porque as "práticas de saber e ser, como Barad afirma, "não são isoláveis; implicam-se mutuamente. Nós não obtemos conhecimento afastando-nos do mundo; nós sabemos porque somos do mundo. Somos parte do mundo nas suas diferentes formas de ser."<sup>3</sup> Porém, os artistas desenvolvem os seus métodos específicos para analisar e apresentar problemas; apenas alguns trabalham com cientistas ou em laboratórios profissionais ou criados por eles mesmos. A importância da arte baseada na pesquisa assenta na sua habilidade única de interagir com os campos do conhecimento inacessíveis aos inexperientes e apresentá-los através das práticas criativas da arte.

*Boundless Objects* [Objetos sem Limites] é uma resposta à crescente necessidade nas artes e humanidades de reconsiderar a posição humana e a sua influência em oposição ao não-humano, como entidades orgânicas e inorgânicas. Uma forma de o fazer envolve o recalibrar da perspectiva humana, o que requer tanto um afastamento como uma aproximação. No primeiro caso – o afastamento – envolve a recalibração da nossa própria escala, a escala do ser humano individual e da nossa espécie em relação à escala geológica e planetária, o que nos traz uma maior compreensão do envolvimento dos materiais discursivos dentro do mundo contemporâneo em rápida aceleração e crise ambiental. Ambos os objetos e temas estão imersos e enredados no mundo guiado pela ansiedade, algo capturado pelo vídeo de Izabella Gustowska intitulado *The Poison* [O Veneno]. O trabalho alude a uma sustância líquida, insubmissa, possuindo uma força que traz variados tipos de danos, especialmente materiais e mentais, tanto a nível individual como social. Isto é manifestado pela cheia que pode sugerir a ansiedade relacionada com as mudanças climáticas. O vídeo captura vários fenômenos do mundo em dissolução que evocam uma premonição omnipresente de que o tempo se encontra sem nexo. Estes tons apocalípticos surgem nas artes e humanidades no contexto da noção crescente do impacto antropogênico no ambiente e, no entanto, um aviso vem de Jane Bennett que defende a vitalidade da questão. "A imagem do morto ou da matéria

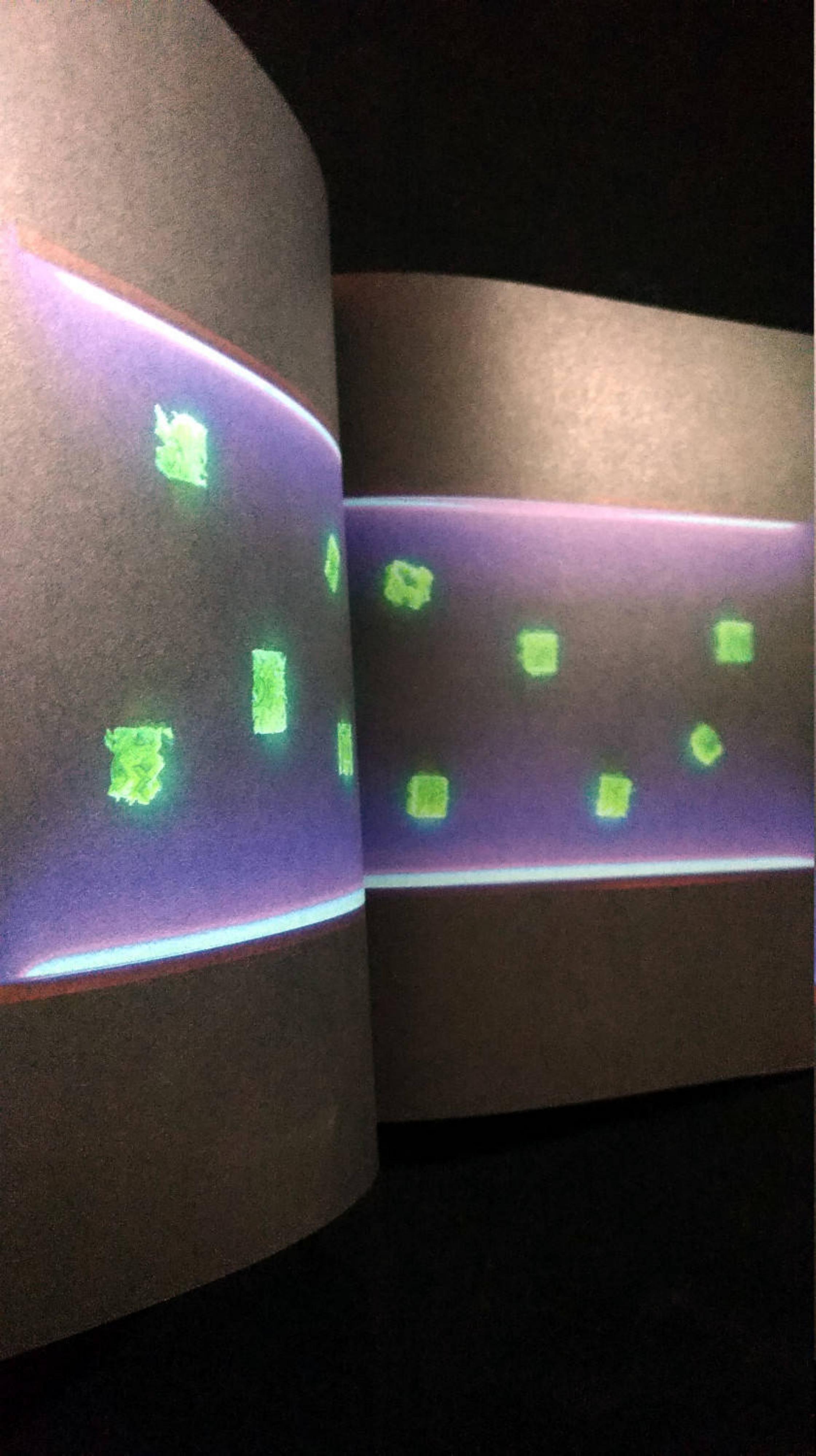
1. Karen Barad, «On Touching, The Inhuman That Therefore I Am», *Differences*, Vol. 23, No 3, p. 207-8.  
2. Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham & London, Duke University Press, 2007, p. 141.  
3. Barad, *Meeting the Universe Halfway*, p. 185.

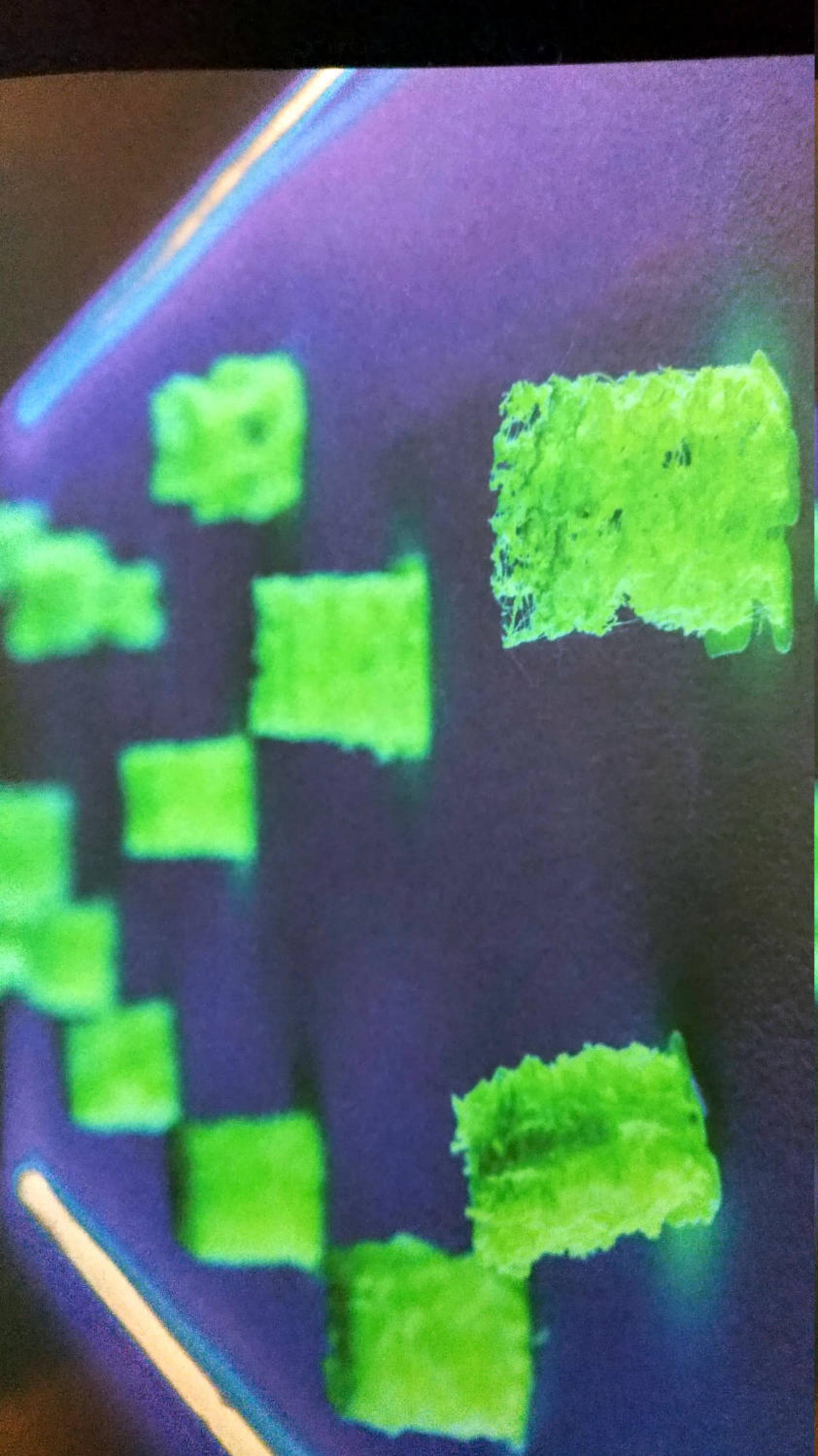
empolgante sensação de intimidade, tocar, sentir, é o que a matéria faz ou, na verdade, o que a matéria é. Jennifer Robertson, intitulados: *Crystal Imperfections as Agents of Deformation* [Imperfeições Cristalinas como Agentes de Deformação], *Tetrahedra in Olivine* [Tetraedros em Olivina], e *Tectonic Lineations* [Lineações Tectónicas] baseiam-se também na mutualidade e resposta. O tecer e a estruturação de formações cristalinas operam em sistemas baseados em grelhas com eixos verticais e horizontais. Porém, ao experimentar com fibras minerais Robertson permite uma imprevisibilidade tridimensional nas suas produções onde os tecidos adquirem elasticidade e maleabilidades específicas em relação ao seu material. No entanto a intimidade lírica manifesta-se também no desejo de investigar esses minerais na sua estrutura atómica o que, por sua vez, nos pode colocar em contacto com minerais de outros planetas, luas e chuvas cristalinas produzidas pelo nascer de estrelas.

O presente interesse na ecologia engloba tanto o vivo e o não-vivo e é acompanhado pela percepção que a mudança e vontade não podem ser associadas apenas com o vivo. A matéria, com Barad escreve, "não é uma ação, uma solidificação da vontade."<sup>7</sup> A matéria animada – embora nem viva nem morta no sentido biológico – é o foco do trabalho de Piotr Bosacki, *Acetone* [Acetona]. A peça revela várias camadas de movimento, algumas das quais estão ligadas ao processo de dissolução na acetona do objeto plástico cuja forma evoca um extrator de petróleo. A acetona é um composto orgânico que ocorre naturalmente em plantas, incêndios florestais e gases vulcânicos, mas que também pode ser manufaturado e encontrado nos gases do escape do carro e lixeiras. É capaz de dissolver variadas substâncias e evapora facilmente – é uma substância irrequieta que muda, se torna etérea e se move rapidamente através de espaços e objetos. André Sier também trabalha com transições: do virtual para o material ou do material para o virtual e, em seguida, novamente para o material. Os seus trabalhos, *Universal Automata* [Autómatos Universais], *Binary Sculptures* [Esculturas Binárias], e *Biological Sculptures* [Esculturas Biológicas] são exemplos dessas dinâmicas. Estes objetos impressos em 3D devem a sua existência à tradução e materialização da informação vinda de várias fontes, por exemplo, recolhida a partir de organismos vivos, como plantas. De forma semelhante, o trabalho de Nikolaus Gansterer encontra-se na intersecção dos reinos materiais e virtuais, mas o virtual nesta instância é o campo da imaginação. A instalação *Objects Yet to Become* [Objetos que Ainda não São] encoraja micro-performances levadas a cabo pelos membros da audiência, seja no espaço da galeria ou quando eles escolherem atuar, seguindo as instruções fornecidas nos cartões disponibilizados. No entanto porque "a ação não é um atributo, mas uma constante reconfiguração do mundo,"<sup>8</sup> os objetos que ainda poderão surgir como resultado destas ações nunca surgirão sozinhos como entidades individuais e discretas no mundo, mas sempre como um mundo.

A exposição leva o público a uma série de rearticulações nas quais corpos de animais se tornam árvores, líquidos se tornam cristais, o corpo humano se torna um conjunto de dados, a semente torna-se planta, a larva torna-se mosca, objetos virtuais transitam para o mundo material com a ajuda de impressoras 3D; objetos sólidos dissolvem-se, desintegram-se ou tornam-se flexíveis; podem intrometer-se no espaço e assombrar-nos, avisar-nos ou talvez apenas serem, independentemente dos nossos desejos ou expectativas. Os trabalhos artísticos apresentados nesta exposição foram inspirados pelos interesses filosóficos que presentemente se focam na matéria enquanto ativa e capaz de se auto-organizar, suportando a ideia que a mudança e ação não podem ser associadas apenas à atividade humana e mesmo à existência de vida. Portanto o trabalho artístico não pode ser encarado como uma representação feita apenas por humanos ou reflexos de processos e formas, mas como práticas discursivas sobre materiais – materialização de forças e objetos resultantes de processos. Tais trabalhos seguem um método difrativo em vez de refletivo, permitindo a uma multiplicidade de fenômenos existir. A difração acontece quando uma onda atinge um obstáculo como a água que flui pelo riacho e embate em pedras. O método difrativo, como proposto por Barad, é uma ferramenta que suporta a produção de diferenças e que nos permite ver o mundo de forma diferente. A exposição evoca relações e enredos nos quais, no modo difrativo, se oferece a quem assiste uma série de diferentes formas de percecionar o processo de ser no mundo e do mundo. Objetos sem limites são fenômenos que sempre se manifestam na materialização de relações.

7 Barad, «On Touching», p. 215.  
8 Barad, *Meeting the Universe Halfway*, p. 183.  
9 Barad, *Meeting the Universe Halfway*, p. 141.





## ANDRÉ SIER

### **Binary Sculptures, 2018**

Código, Gnu/Linux Filesystem, Plástico Amarelo Fluorescente PLA, Impressora 3D, Dimensões 7 cm<sup>3</sup> (aprox.)  
[Code, Gnu/Linux Filesystem, Fluorescent Yellow PLA Plastic, 3D Printer, Dimensions 7 cm<sup>3</sup> (approx.)]

*Binary Sculptures*, é uma série de esculturas impressas em 3D que geram estruturas únicas de objetos tridimensionais a partir de padrões de bytes de programas, arquivos e processos em execução no sistema de arquivos Gnu/Linux. Sequências de bytes são injetados no espaço voxel e transformados em estruturas 3D, revelando as arquiteturas não vistas que estão estreitamente relacionadas com o funcionamento da vida interior do ecossistema de um sistema operativo.

*Binary Sculptures* is a fabricated 3d printed sculpture series which spawns unique three-dimensional object structures from byte patterns of programs, files and running processes in the Gnu/Linux filesystem. Byte sequences are injected into voxel space and transformed into 3D structures, revealing unseen architectures which are tightly related to the inner living workings of an operating system's ecosystem.

### **Biological Sculptures, 2018**

Código, Agregados Biológicos Vivos, Sensores, Digitalizador, Plástico Verde Fluorescente PLA, Impressora 3D, Dimensões 7 cm<sup>3</sup> (aprox.)  
[Code, Living Biological Aggregates, Sensors, Digitizer, Fluorescent Green PLA Plastic, 3D Printer, Dimensions 7 cm<sup>3</sup> (approx.)]

*Biological Sculptures* apresenta a redificação (transformação numa rede 3D) de dados elétricos brutos captados a partir de plantas e de outros agregados vivos. É uma série de esculturas fabricadas impressas em 3D que geram estruturas de objeto tridimensional únicas de impulsos elétricos sequenciais digitalizados obtidos a partir de organismos vivos. As esculturas voxelizam (injetam matéria em células de pixel 3D, voxels) dados de fluxos elétricos vivos, que tentam revelar fluxos correntes de vida invisíveis presentes em cada organismo biológico.

*Biological Sculptures* feature the meshification (transformation into a 3D mesh) of raw electrical data captured from plants and other living aggregates. It is a fabricated 3d printed sculpture series which spawns unique three-dimensional object structures from digitized sequential electrical impulses obtained from living organisms. The sculptures voxelize (inject matter into 3D pixel cells, voxels) living electrical flows data, which attempt to reveal invisible life stream flows present in every biological organism.

### **Universal Automata, 2010-11**

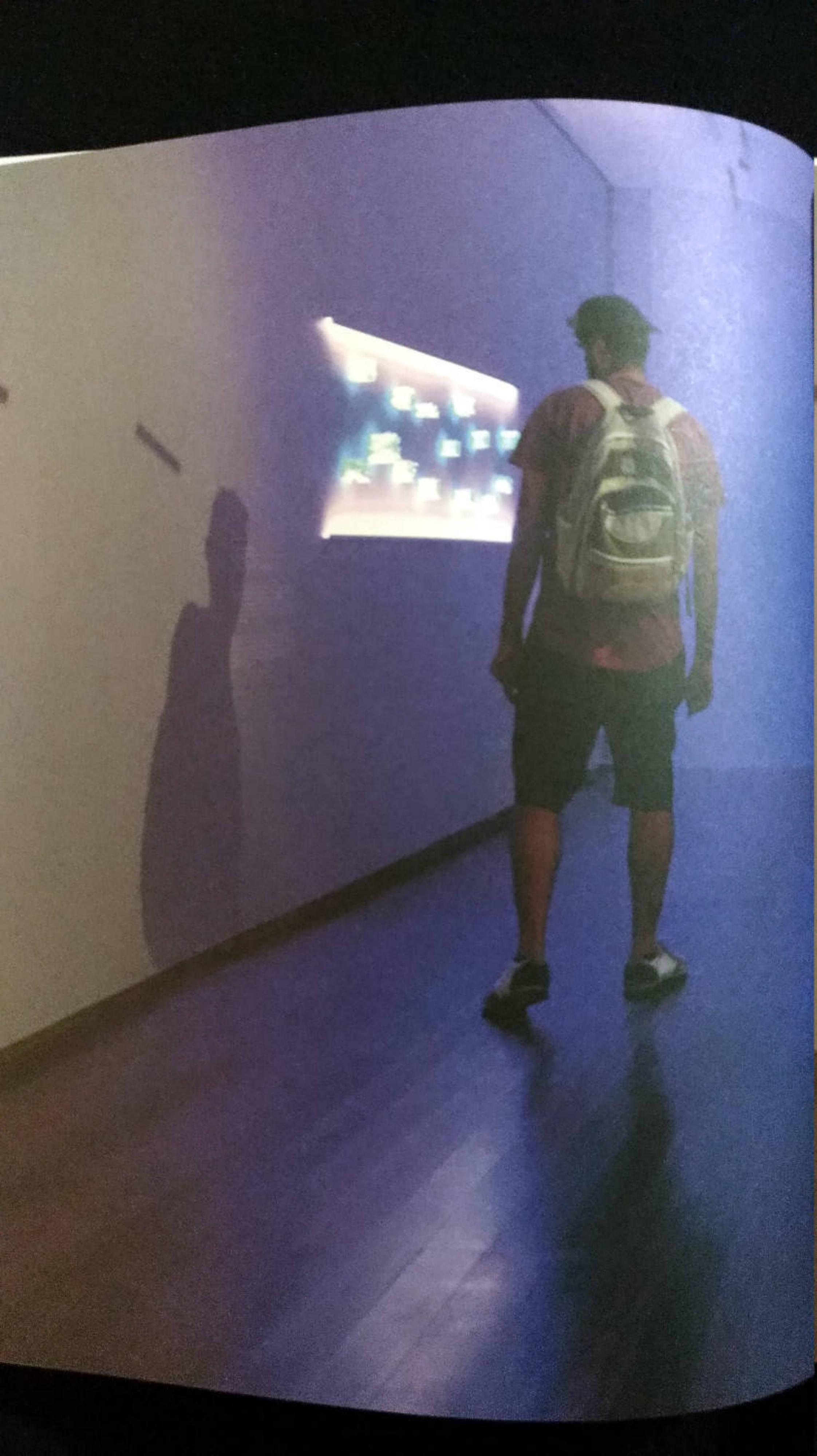
Código, Sistema Generativo de Autómatos Celulares, Plástico Azul PLA, Impressora 3D, Dimensões 5x5x16cm (aprox.)  
[Code, Cellular Automata Generative System, Blue PLA Plastic, 3D Printer, Dimensions 5x5x16cm (approx.)]

*Universal Automata* são uma série de esculturas geradas com código e autómatos celulares, fabricadas em plástico PLA numa impressora 3D. As esculturas exploram a síntese do espaço volumétrico através de progressões de algoritmos de autómatos celulares bidimensionais que geram padrões com arabescos complexos, intermináveis e (im)previsíveis. Os objetos 3D são criados através do empilhamento de camadas de iterações algorítmicas, voxelizando palácios matemáticos artísticos no vazio.

*Universal Automata* are a series of sculptures generated with code and cellular automata generative systems, fabricated in PLA plastic on a 3d printer. The sculptures explore the synthesis of volumetric space through progressions of two-dimensional cellular automata algorithms which generate intricate, endless and (un)predictable arabesque patterns. The 3D objects are created by stacking 2D layers of algorithmic iterations, voxelizing artistic mathematical palaces in the void.







**CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO**  
**BOARD OF DIRECTORS**

† Francisco José Senra Coelho  
Ana Maria Costa Freitas  
José António Morais Palos  
Henrique Manuel Fusco Granadeiro  
Fernando Nunes Canha da Silva

**SECRETÁRIA GERAL**  
**GENERAL SECRETARY**  
Maria do Céu Ramos

**DIRETOR ARTÍSTICO**  
**ARTISTIC DIRECTOR**  
José Alberto Ferreira

**CATÁLOGO**  
**CATALOG**

© 2019 Fundação Eugénio de Almeida  
© Os autores dos textos

**COORDENAÇÃO EDITORIAL**  
**EDITORIAL COORDINATION**  
José Alberto Ferreira

**TEXTOS**  
**TEXTS**  
José Alberto Ferreira  
Monika Bakke

**TRADUÇÃO E REVISÃO**  
**TRANSLATION AND PROOF-READING**  
Michael W. Lewis, ESE English  
Diana Cabral  
Equipa FEA

**DESIGN**  
Wello

**CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS**  
**PHOTO CREDITS**  
©FEA – Francisco Pereira Gomes

**ISBN**  
ISBN 978-972-8854-88-1

**DEPÓSITO LEGAL**  
**LEGAL DEPOSIT**  
465 326/19

**1.ª EDIÇÃO**  
**1ST EDITION**  
2019

**EXEMPLARES**  
**COPIES**  
300

**PRÉ-IMPRESSÃO, IMPRESSÃO E ACABAMENTO**  
**PREPRESS, PRINTING AND BINDING**  
Gráfica Maiadouro