

INTERROGATIVE DESIGN: A FALA COMO EXPERIÊNCIA CRÍTICA NA ARTE DE KRZYSZTOF WODICKO

ROGÉRIO NUNES MARQUES¹; DANIEL ALBERNAZ ACOSTA²;

¹ *Mestrando em Artes Visuais e bolsista CAPES/FAPERGS, junto a linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano no Mestrado em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas 1 – rogerionunesmarques@hotmail.com 1*

² *Professor Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes, da Universidade Federal de Pelotas – d.acosta@terra.com.br 2*

1. INTRODUÇÃO

Esta investigação está vinculada a linha de pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano do mestrado em Artes Visuais/UFPEL. Insere-se no contexto da pesquisa que desenvolvo com o interesse de articular uma correlação de entendimentos, ações e práticas que transpassem as fronteiras entre o designer, a arquitetura, o urbanismo e o ativismo de desobediência civil para, em arte, formular uma visão crítica sobre o conceito de paisagem capaz de agir como vetor de ações artísticas que provoquem alteridade no coletivo.

O artista Krzysztof Wodiczko nasceu em 1943 em Varsóvia, na Polônia, onde estudou designer industrial. Vive e trabalha em Nova Iorque e Cambridge, Massachusetts. Desde os anos 80 Seu trabalho é conhecido mundialmente por projetar imagens de cunho político sobre monumentos ou fachada de prédios públicos. Chamando atenção para forma que a arquitetura e monumentos refletem a memória coletiva e histórica dos vitoriosos sobre os vencidos. Wodiczko também desenvolve "instrumentos" para facilitar a sobrevivência, comunicação e cura para as pessoas sem-abrigo e imigrantes. Wodiczko idealiza estes dispositivos terapêuticos como próteses tecnológicas ou ferramentas para agir em dificuldades econômicas, trauma emocional e sofrimento psíquico. Wodiczko lidera a Design Group Interrogative, e é diretor do Centro de Arte, Cultura e Tecnologia, no Instituto de Tecnologia de Massachusetts.

O presente estudo visa analisar questões referentes à concepção de Interrogative Design desenvolvida por Krzysztof Wodicko, praticada em processos colaborativos junto ao Interrogative Design Group. No que tange à diluição dos limites entre arte e design no desenvolvimento de dispositivos que desempenham a função de veículo para recuperação e afirmação de uma fala crítica e performativa, sobre a experiência vivida e narrada pelos próprios urbanos que habitam em zonas frágeis da democracia. Pessoas pertencentes a grupos vulneráveis, silenciados por processos psicossociais violentos, traumáticos ou de exclusão.

Para melhor compreendermos as proposições de Krzysztof Wodicko, além dos seus escritos, e analisaremos o projeto Alien Stuff (1992), desenvolvido junto ao Interrogative Design Group. Recorreremos a pesquisas que abrangem aspectos diversos da sua obra. Bem como, para abordar o tema do “poder dizer” e “democracia”, recorreremos a alguns aspectos da noção de parresia em Michel Foucault. Para a questão da “experiência” nos embasamos em Walter Benjamin. A problemática da “marginalidade” e “exclusão” será abordada em consonância com o pensamento de Michel de Certeau.

2. METODOLOGIA

Para a realização desta investigação, debruçamo-nos sobre a obra de Krzysztof Wodiczko, juntamente com uma pesquisa bibliográfica que identificou algum de seus comentadores e referenciais teóricos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para apresentarmos os resultados da discussão de uma maneira sucinta, porém não menos articulada, nos limitaremos em abordar algumas das principais idéias sobre o que é o Interrogative Design e o modo que Wodiczko o aplica no projeto Alien Stuff (1992) elaborado junto ao Interrogative Design Group.

O Interrogative Design é usado por Krzysztof Wodiczko como ferramenta performativa híbrida entre arte e design, para interrogar e agir sobre estruturas sociais opressivas. “Designers devem trabalhar no mundo e não “sobre” ou “em cima” dele. (WODICZKO, 1999)”. Identificando situações que potenciem a “experiência vivida em vez de operar como substituto dela (WODICZKO, 1999)”. Com dispositivos tecnológicos o Interrogative Design Group, instrumentaliza falas crítica de pessoas que devem falar por si mesmas, fazendo suas próprias críticas, em conjunturas em que a sociedade suprimiu suas vozes por discursos totalitários sobre a sua situação social. Como no caso dos sem-lar, imigrantes, jovens violentados e veteranos de guerra. “A referência mais antiga e mais próxima para este tipo de projeto é o curativo. Algo que estanca o ferimento ao mesmo tempo em que ostenta a sua presença. (WODICZKO, 1999)”



Alien Stuff. 1992-1993. Interrogative Design Group

Em Alien Stuff, imigrantes portam um dispositivo que faz referência a ao cajado bíblico de Moisés, sua extremidade superior é equipada com um equipamento audiovisual que transmite o rosto e a voz pré-gravada do usuário. “Alien Stuff lida com os obstáculos sociais dos imigrantes. Questiona a falta de canais políticos, representativos de suas particularidades, de lugares sociais que dêem conta de suas vozes e imagens no “espaço público oficial”. (INTERROGATIVE, 2014)”. Apresentando a história, muitas vezes dolorosa, de sua imigração. No centro do dispositivo um compartimento translúcido expõe relíquias pessoais do imigrante, relacionadas a diversas fases do seu processo migratório. “O Alien Stuff é um equipamento de narrativa pessoal e um instrumento ético de comunicação para os imigrantes. (INTERROGATIVE, 2014)”

Neste projeto nos interessa particularmente o dispositivo tecnológico como mediador tático de uma experiência traumática, performativamente narrada pelo próprio sujeito da experiência. Tendo em vista que um silêncio é interrompido. “Quem é ajudado, hoje, por um provérbio oportuno? Quem tentará, sequer, lidar com a juventude narrando sua experiência? (BENJAMIN, 1987)” Perguntas colocadas por Benjamin, para comentar a pobreza da narrativa pela experiência traumática, indizível, da primeira guerra mundial. Parece-nos que não à toa o Alien Stuff faz referência ao cajado de Moisés, portador de uma mensagem. Pronunciada por outra geração, que em comum com a geração ao qual Benjamim se refere, compartilha o abandono “numa mesma paisagem, diferente em tudo, exceto nas nuvens (BENJAMIN, 1987)”

A interrupção do silêncio sobre a experiência do imigrante reivindica o direito dele a cidade e a democracia. Nesse sentido o Interrogative Design trabalha sobre uma lógica tática. Onde o Alien Stuff funciona como a isca de uma armadilha, para captura o outro, a audiência, o cidadão “natural” e de “direito” da cidade. Isso, ao mesmo tempo, em que o imigrante, conta e assiste sua própria história. Narrando nela, de certa maneira, a história de todos os imigrantes. Esse falar com parresía, esse direito Ateniense, “discurso pelo qual o fraco, a despeito de sua fraqueza, assume o risco de criticar o forte pela injustiça que ele cometeu, esse discurso se chama precisamente parresía. (FOUCAULT, 2010)” O direito dessa fala franca move o imigrante não só no jogo democrático, mas na própria constituição da cidade. Uma vez que o cidadão é também, aquele que porta o direito de falar.

O objetivo do Interrogative Design Group é “Cria produtos e tecnologia para as necessidades existentes, que não deveriam existir numa sociedade “civilizada” (INTERROGATIVE, 2014).” O próprio Krzysztof Wodiczko é um imigrante que viveu em sua infância e juventude, na Polônia, os horrores da 2ª Guerra Mundial e Guerra fria. Migrou buscando em outros países uma “civilidade” que parece não ter encontrado plenamente. O questionamento, que Wodiczko faz, sobre a idéia de que se vive numa plenitude democrática nos regimes democráticos, nos parece ser o que move boa parte de sua obra. A compreensão dos meios e táticas que Wodiczko usa para agir na sociedade, a fim de ativar o discurso do outro como prática artística, prosseguira nos motivando a realizar novas investigações sobre este tema.

4. CONCLUSÕES

A investigação sobre a proposta de Interrogative Design elaborada pelo artista Krzysztof Wodicko, desenvolvidas em processos colaborativos junto ao Interrogative Design Group, nos permitiu verificar tanto uma diluição entre arte e design, como o a utilização performática de tecnologias avançadas no espaço publico. Assim como verificamos que o design e arte podem servir como veiculo de discursos sociais críticos, provocando alteridade no coletivo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

Obras escolhidas I.

CERTEAL, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer.** Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

FOUCAULT, Michel. **O governo de si e dos outros: curso no Culege de France. (1982-1983).** São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

WODICZKO, Krzysztof. **Critical vehicles: writings, projects, interviews / Krzysztof Wodiczko.** Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 1999.

INTERROGATIVE. **Alien Stuff.** Interrogative Design Group's. Acessado em 24 jul. 2014. Online. Disponível em: <http://www.interrogative.org/projects/1992/alien-staff>
m