Ineligible

A DISRUPTION OF ARTEFACTS AND ARTISTIC PRACTICE

International Conference

Museu Municipal Abade Pedrosa

Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso

March 7, 2020

Ineligible

A DISRUPTION OF ARTEFACTS AND ARTISTIC PRACTICE

International Conference

Museu Municipal Abade Pedrosa

Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso

March 7, 2020

6

Conferência Internacional_ Arte/Arqueologia: *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*

Álvaro Moreira

10

Arte/arqueologia: o projeto *Ineligible*

Doug Bailey

26

SKYMMER OCH SER: exercício com conjunto (de artefactos) da escavação precedente ao *San Francisco Transbay Transit Center*

Patrik Elgström e Jenny Magnusson

38

Pintura de Contacto

Simon Callery

54

Sem-abrigo na sala de estar

Jana Sophia Nolle

72

Do design de produto ao *readymade*: uma linhagem de produção de objetos

Dov Ganchrow

92

Corpos colaborantes na (des)criação: *Audactiv*

Suvi Tuominen

104

Da natureza da estética em (uma) arte/arqueologia

Marko Marila

7

International Conference_Art/Archaeology: *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*

Álvaro Moreira

11

Art/archaeology: the *Ineligible* project

Doug Bailey

27

SKYMMER OCH SER: exercise with assemblage (of artefacts) from the excavation preceding the San Francisco Transbay Transit Center

Patrik Elgström and Jenny Magnusson

39

Contact Painting

Simon Callery

55

Homelessness in the living room

Jana Sophia Nolle

73

Product design to readymade: a lineage of object making

Dov Ganchrow

93

Collaborative bodies in the (un)making: *Audactiv*

Suvi Tuominen

105

On the nature of the aesthetic in (an) art/archaeology

Marko Marila

Conferência Internacional realizada no dia 7 março de 2020 no Museu Municipal Abade Pedrosa | Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*

Organização

Museu Municipal Abade Pedrosa | Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso [CMST], Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes da Universidade de Lisboa e Departamento de Antropologia da Universidade de S. Francisco, EUA.

Comissão organizadora

Doug Bailey (AD_SFU)
Sara Navarro (CIEBA_UL)
Álvaro Moreira (CITCEM_FLUP)
Tânia Pereira
Helena Gomes
Sofia Carneiro

Comissão científica

Doug Bailey (AD_SFU)
Sara Navarro (CIEBA_UL)

Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology

Como vamos além da prática de uma arqueologia da arte que normalmente vê artefactos como objetos artísticos para examinar e interpretar? Existe algum território novo disponível para trabalharmos para além dos caminhos desgastados, quer por artistas contemporâneos (como Mark Dion) que brincam com materiais arqueológicos para fazerem as suas instalações em museus e galerias, quer por arqueólogos que procuram nos artistas modernos (como Anthony Gormley) novas formas de explicar os comportamentos e padrões do passado?

Nesta conferência, sugerimos que um caminho a seguir será explorar os potenciais da arte/arqueologia. A nossa proposta é que devemos ir além dos esforços tradicionais para explicar ou interpretar o passado, e que o façamos de forma criativa e com impacto nas sociedades contemporâneas. Dar este passo é romper com tradições da prática e pensamento arqueológico de longa duração. A arte/arqueologia segue três fases: desarticulação (i.e., separar um objeto do contexto histórico); reaproveitamento (i.e., usar esse objeto como matéria prima para fazer novo trabalho criativo); e disrupção (i.e., adaptar esse novo trabalho criativo de forma a criar impacto no debate social e político contemporâneo).

O nosso argumento não é que as formas habituais de estudar o passado e explicar padrões e causas do comportamento humano são inválidas ou desnecessárias; pelo contrário, estes são de enorme valor e importância para conhecermos o mundo em que vivemos, de onde viemos e para onde vamos. Em vez disso, a nossa sugestão é que existe um método adicional (alternativo) de tratar os vestígios do passado, e que esta alternativa desloca o nosso trabalho para outros domínios de atividade e consequência. O resultado (a arte/arqueologia) é nem arte, nem arqueologia, mas um convite à exploração de territórios desconhecidos para lá das fronteiras de ambas as disciplinas. Arte/arqueologia: infundida no passado, libertada das limitações de significado e interpretação, com efeito no presente.

INELIGIBLE:
A DISRUPTION OF ARTEFACTS AND ARTISTIC PRACTICE

Coordination

Doug Bailey
Sara Navarro
Álvaro Moreira
Tânia Pereira

Museu Municipal Abade Pedrosa | Museu Internacional de Escultura Contemporânea [MMAP|MIEC]
Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes da Universidade de Lisboa [CIEBA_UL]
Departamento de Antropologia da Universidade de S. Francisco, EUA [SFSU_AD]

Programa

14:30 *Art/Archaeology: Releasing the Archive and the Ineligible project*
Doug Bailey (Universidade de São Francisco, EUA)
15:00 *Finding a foothold: strategies for creating with found objects*
Dov Ganchrow (Academia de Artes e Design de Bezalel, Israel)
15:30 *Contact paintings*
Simon Callery (Artista Independente, Reino Unido)
16:00 *We don't break through the surface*
Patrik Elgström e Jenny Magnusson (Artistas Independentes, Suécia)
16:30 *Collaborative bodies in the (un)making*
Suvi Tuominen (Universidade de Artes de Helsínquia, Finlândia)
17:30 *Homelessness in the Living Room*
Jana Sophia Nolle (Artista Independente, EUA/Alemanha)
18:00 *On the aesthetic in art/archaeology*
Marko Marila (Universidade de Helsínquia, Finlândia)

International Conference *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology* held on March 7, 2020 at the Abade Pedrosa Municipal Museum | Santo Tirso International Museum of Contemporary Sculpture

Organization

Abade Pedrosa Municipal Museum | Santo Tirso International Museum of Contemporary Sculpture [CMST], Fine Arts Research Center (CIEBA) from Lisbon University and Department of Anthropology from the San Francisco State University, USA.

Organizing Committee

Doug Bailey (AD_SFU)
Sara Navarro (CIEBA_UL)
Álvaro Moreira (CITCEM_FLUP)
Tânia Pereira
Helena Gomes
Sofia Carneiro

Scientific Committee

Doug Bailey (AD_SFU)
Sara Navarro (CIEBA_UL)

Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology

How do we move beyond practicing an archaeology of art that normally sees artefacts as art objects for us to examine and interpret? Is there any fresh territory available for us to work in that exists beyond the well-worn paths taken either by contemporary artists (such as Mark Dion) who play with archaeological materials to make their museum and gallery installations or by archaeologists who look to modern artists (such as Anthony Gormley) for new ways to explain behavior and patterns in the past? In this conference, we suggest that one way forward is to explore the potentials of an art/archaeology. Our proposal is that we should move beyond traditional efforts to explain or interpret the past, and that we do this in a creative way that has impact on contemporary societies. To make such a move is to break with long-standing traditions of archaeological practice and thinking. An art/archaeology follows three steps: disarticulation (i.e., to break an object from its historical context); repurposing (i.e., to use that object as a raw material to make new creative work); and disruption (i.e., to fashion that new creative work in such a way that it has impact in contemporary social and political debate). Our argument is not that standard ways to study the past and explain patterns and causes of human behavior are invalid or unnecessary; on the contrary, they are of tremendous value and importance to our knowing the world that we live in, where we have come from, and where we are heading. Rather, our suggestion is that there is an additional (alternative) method of treating the remains of the past, and that this alternative moves our work into other realms of activity and consequence. The result (an art/archaeology) is neither art nor archaeology, but an invitation to explore uncharted territories beyond the boundaries of both of those disciplines. Art/archaeology: infused with the past, released from the limitations of meaning and interpretation, with affect in the present.

INELIGIBLE:
A DISRUPTION OF ARTEFACTS AND ARTISTIC PRACTICE

Coordination

Doug Bailey
Sara Navarro
Álvaro Moreira
Tânia Pereira

Abade Pedrosa Municipal Museum | Santo Tirso International Museum of Contemporary Sculpture [MMAP|MIEC]
Fine Arts Research Center [CIEBA_UL]
Department of Anthropology from the San Francisco State University, USA [SFSU_AD]

Program

14:30 *Art/Archaeology: Releasing the Archive and the Ineligible project*
Doug Bailey (Universidade de São Francisco, EUA)
15:00 *Finding a foothold: strategies for creating with found objects*
Dov Ganchrow (Academia de Artes e Design de Bezalel, Israel)
15:30 *Contact paintings*
Simon Callery (Artista Independente, Reino Unido)
16:00 *We don't break through the surface*
Patrik Elgström and Jenny Magnusson (Artistas Independentes, Suécia)
16:30 *Collaborative bodies in the (un)making*
Suvi Tuominen (Universidade de Artes de Helsínquia, Finlândia)
17:30 *Homelessness in the Living Room*
Jana Sophia Nolle (Artista Independente, EUA/Alemanha)
18:00 *On the aesthetic in art/archaeology*
Marko Marila (Universidade de Helsínquia, Finlândia)

Conferência Internacional_ Arte/Arqueologia

Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology

Álvaro Moreira

Diretor do MIEC

O Museu Municipal Abade Pedrosa | Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso é, atualmente, uma das propostas mais estimulantes do ponto de vista da combinação sincrética entre a relação estética, sensorial e humana do visitante com a história e a cidade. Aproveitando a singularidade da sua proposta conceptual e a relação particular que estabelece com a cidade, decorrente do facto da sua coleção estar disseminada no perímetro urbano, assume-se como espaço privilegiado de reflexão do binómio cidade/arte, funcionando como polo aglutinador de projetos de arte contemporânea. É dentro dessas coordenadas que a sua ação contribui para a afirmação dos novos signos de urbanidade que exprimem a identidade de Santo Tirso, que alia a memória à criatividade, dando espaço à "construção da cidade imaginária".

O âmbito museológico do(s) museu(s) incide sobre temáticas que entrecruzam referências da cidade, integrando o património arqueológico exposto no MMAP, enquanto testemunho civilizacional da etnogénese nacional, o património arquitetónico e histórico corporizado no mosteiro beneditino de Santo Tirso, na condição de elemento matricial da cultura e identidade nacional e o património artístico contemporâneo expresso no domínio da escultura pública, composto pelo acervo do MIECST, que constitui uma manifestação de contemporaneidade e universalidade.

O acervo arqueológico encontra-se instalado na antiga hospedaria do Mosteiro de Santo Tirso cujo traço arquitetónico resultou das amplas obras realizadas no séc. XVIII, dirigidas por Frei João Turriano, onde se cruzam influências do Barroco Romano e do Rococó Francês e Alemão. A coleção é constituída por objetos arqueológicos, provenientes de vários locais da região, cujo horizonte cronológico se estende desde o Paleolítico Médio ao advento da industrialização. A exposição permanente procura documentar através da cultura material, o quotidiano das populações nos diferentes períodos históricos, em estreita relação com os sítios arqueológicos que constituem o repositório do conhecimento dos períodos retratados.

A coleção do MIECST é o resultado de um projeto de lenta maturação, desenvolvido desde 1990, que oferece atualmente 57 propostas artísticas, distribuídas pelos espaços públicos e jardins da cidade. Um acervo plural e representativo da diversidade de olhares e correntes artísticas do nosso tempo, expresso no âmbito da escultura e das suas múltiplas relações com o espaço público.

O projeto arquitetónico de requalificação e construção dos edifícios que acolhem os espaços museológicos beneficiou da mestria do desenho de Álvaro Siza Vieira e Eduardo Souto Moura, cuja intervenção resultou também num diálogo entre o antigo e o novo. A operação compreendeu a construção de um edifício de raiz para albergar a sede do MIECST e a requalificação do MMAP, enquadrando uma nova área de acolhimento e receção partilhada, cuja lógica construtiva realça igualmente as duas valências museológicas, tendo como linha condutora a racionalização e partilha de espaços, serviços e recursos (materiais e humanos), nunca perdendo de vista o propósito maior que consiste na assunção de uma abordagem programática agregadora e convergente na intenção e propósitos, além de valorizar a memória coletiva através da preservação dos elementos históricos e arquitetónicos e da projeção da capacidade interventiva do presente na construção de novos valores patrimoniais a eles associados.

A programação temporária dedicada às artes plásticas resulta da intenção de tornar visível o trabalho criativo de vanguarda da cena artística contemporânea, refletindo o desejo de contribuir para o crescimento e a promoção de iniciativas culturais e artísticas que enriqueçam a comunidade no seu todo, contrariando o atual cenário de refluxo económico e social, e na procura de dinâmicas tendentes ao desenvolvimento cultural individual e coletivo enquanto vetor essencial de um desenvolvimento sustentável. Esta proposição implica, entre outras disponibilidades, a abertura para acolher propostas que desafiam o ato criativo, independentemente da sua natureza conceptual, formal, estética ou política, estando particularmente sensível às novas sinergias do ambiente artístico contemporâneo e, fundamentalmente, a dimensão ética da arte, em conformidade com os desígnios primordiais da sua missão.

Conferindo à coleção de escultura pública uma dimensão atuante, onde a obra de cada artista se apresenta como objeto integrante de um ecossistema criativo, que se autorregenera e impulsiona novos projetos artísticos, do ponto de vista curatorial, está subjacente à ideia de configuração de um espaço aberto e de partilha a possibilidade de acolhimento de novas propostas conceptuais que sugiram novos caminhos intelectivos e explorem horizontes criativos alternativos. É nesta circunstância que se enquadram os encontros científicos promovidos pelo MMAP|MIEC, como foi o caso da Conferência Internacional - *Arte Pública: Lugar, contexto, participação* -, realizada em outubro de 2005, em parceria com o IHA-FCSH/UNL e a FBAUP, assim como o encontro científico em apreço.

International Conference_Art/Archaeology

Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology

Álvaro Moreira

MIEC director

The Abade Pedrosa Municipal Museum | International Museum of Contemporary Sculpture of Santo Tirso is currently one of the most stimulating proposals in terms of syncretic combination of the visitor's aesthetic, sensory and human relationships with the history and the city. Taking advantage of the singularity of its conceptual proposal and its particular relation with the city, due to the fact that its collection is disseminated in the urban perimeter, it assumes itself as a privileged space for reflection of the binomial city/art, functioning as a unifying pole of contemporary art projects. It is within these coordinates that its action contributes to the affirmation of the new signs of urbanity that express Santo Tirso's identity, which combines memory with creativity, giving space to the "construction of the imaginary city".

The museological scope of the museum(s) focuses on themes that intertwine city references, integrating the archaeological heritage exhibited at the Municipal Museum, as a civilizational testimony of the national ethnogenesis, the architectonic and historical patrimony embodied in the Benedictine monastery of Santo Tirso, as a matrix element of national culture and identity, and the contemporary artistic heritage expressed in the field of public sculpture, composed of the MIECST collection, which is a manifestation of contemporaneity and universality.

The archaeological collection is installed in the former guesthouse of the Monastery of Santo Tirso, whose architectural features resulted from the extensive works carried out in the 18th century, directed by Friar João Turriano, crossing influences of Roman Baroque and French and German Rococo. The collection consists of archaeological objects from various places in the region, whose chronological horizon extends from the Middle Paleolithic to the advent of industrialization. The permanent exhibition seeks to document, through the material culture, the daily lives of populations in the different historical periods, in close connection with the archaeological sites that constitute the repository of knowledge of the portrayed periods.

The MIECST collection is the result of a slow maturation project, developed since 1990, currently offering 57 artistic proposals, distributed by the public spaces and city gardens. A plural and representative collection of the diversity of views and artistic currents of our time, expressed in the scope of sculpture and its multiple relations with the public space.

The architectural project of requalification and construction of the buildings that host the museum spaces benefited from the mastery of the design of Álvaro Siza Vieira and Eduardo Souto Moura, whose intervention also resulted on a dialogue between the old and the new. The operation included the construction of a building from scratch to house the headquarters of MIECST and the requalification of the Municipal Museum, framing a new welcoming area and shared reception, whose constructive logic also highlights the two museological areas, having as a guiding line the rationalization and sharing of spaces, services and resources (material and human), never losing sight of the larger purpose that consists of taking an aggregative and convergent programmatic approach in intention and purposes, in addition to valuing the collective memory through the preservation of historical and architectural elements and the projection of the present's interventional capacity in the construction of new patrimonial values associated with them.

The temporary programming dedicated to the fine arts is a result of the intention of making visible the forefront creative work of the contemporary art scene, reflecting the desire of contributing for the growth and promotion of cultural and artistic initiatives that enrich the community as a whole, contrary to the current scenario of economic and social reflux, and in the search for dynamics towards individual and collective cultural development as an essential vector for sustainable development. This proposition implies, among other possibilities, the openness to accept proposals which defy the creative act, regardless of its conceptual, formal, aesthetic or political nature, being particularly sensitive to the new synergies of the contemporary artistic environment and, fundamentally, the ethical dimension of art, in agreement with the primary intentions of its mission.

Giving the public sculpture collection an active dimension, where the work of each artist presents itself as part of a creative ecosystem, which self-regenerates and drives new artistic projects, from the curatorial point of view, is underlying the idea of setting up an open space and sharing the possibility of welcoming new conceptual proposals that suggest new in-

No dia 07 de março de 2020, teve lugar no auditório do MMAP, em Santo Tirso, a conferência Internacional *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*, cujo ambicioso propósito consistia em sugerir um caminho de exploração no domínio da prática transdisciplinar de arte/arqueologia.

A iniciativa surgiu na sequência da realização da exposição com o mesmo nome, que albergou duas exposições individuais – *Releasing the Archive* da autoria de Doug Bailey e *Beyond Reconstruction* da autoria de Sara Navarro – assim como, uma exposição coletiva *Ineligible* na qual participaram 27 autores de diferentes nacionalidades, cujas obras formaram uma grande "instalação" que teve como "matéria-prima" e proposta de trabalho artefactos de uma escavação realizada em São Francisco, EUA, com o intuito de produção de novos trabalhos artísticos.

A organização partilhada entre o MIEC|MMAP, o Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes da Universidade de Lisboa e a Universidade de São Francisco, EUA, permitiu garantir as exigências do rigor científico da investigação, a prática artística e a divulgação do evento. A presença de um número significativo de oradores, entre os quais, arqueólogos, críticos de arte, museólogos e artistas, a diversidade das abordagens e a diversidade das próprias temáticas, ampliaram para um plano de grande riqueza intelectual esta conferência que, ao merecer, no plano das condições de realização, um amplo apoio por parte da autarquia, tornou possível servir o museu e a cidade da melhor maneira.

Valorizando a "arquitetura" singular do(s) museu(s), cujas soluções museográficas têm por objetivo primordial estabelecer uma experiência cognitiva e sinestésica a quem o visita, procurando sistematicamente enriquecer a forma de apresentação de novos temas e a exibição dos objetos artísticos e arqueológicos, o campo de intervenção da "disciplina" arte|arqueologia encontra neste contexto um lugar de primazia, bem sublinhado nas soluções expositivas da coleção arqueológica do MMAP, onde o objeto se apresenta muito para além da sua condição de documento arqueológico, exponenciando a sua dimensão estética e artística, colocando em evidência a pertinência do tema e a realização da conferência.

Para o MMAP|MIEC, a realização desta primeira conferência internacional subordinada à arte|arqueologia iniciou uma prática que se deseja consequente, nomeadamente, no propósito de contribuir para uma reflexão teórica, crítica e historiográfica, de forma a potenciar um novo domínio transdisciplinar que pretende abrir novos horizontes da prática artística contemporânea - *infundida no passado, libertada das limitações de significado e interpretação, com efeito no presente* – como pugnam os precursores do evento científico.

fig. 1

fig. 2

figura 1 Museu Municipal Abade Pedrosa| Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso (© Fernando Guerra)

figura 2 MMAP, Exposição permanente de arqueologia (© Fernando Guerra)

figura 3 MIEC, Miquel Navarro. Escultura Íntima – 2016, Ciudad roja (© Fernando Rocha)

figura 4 MMAP – Residência Artística FBAUP _ #Deslocações - Miguel Teodoro, Artefacto: o gesto mínimo e seus processos (© Miguel Ângelo)

tellectual paths and explore alternative creative horizons. It is in this circumstance that the scientific meetings promoted by the MMAP|MIEC fit, as was the case of the International Conference – Public Art: Place, context, participation -, held in October 2005, in partnership with IHA-FCSH/UNL and FBAUP, as well as the scientific meeting under consideration.

On March 7, 2020, the International Conference *Creative (un) makings: disruptions in art/archaeology* took place in the Municipal Museum auditorium, at Santo Tirso, whose ambitious purpose was to suggest an exploration path on the field of the transdisciplinary practice of art/archaeology.

The initiative came about following the exhibition with the same name, which sheltered two individual exhibitions – *Releasing the Archive* by Doug Bailey, and *Beyond Reconstruction* by Sara Navarro – as well as a collective exhibition *Ineligible*, in which 27 authors from several countries participated, and whose works formed a big "installation" that had as "raw material", and work proposal, archaeological artefacts from an excavation that took place in San Francisco, USA, aiming the production of new artistic work.

The shared organization between the MMAP|MIEC, the Center for Research and Studies in Fine Arts from University of Lisbon and San Francisco State University, USA, allowed to guarantee the requirements of the scientific rigor of the research, the artistic practice and the publicity of the event. The presence of a significant number of speakers, among which, archaeologists, art critics, museum experts and artists, the diversity of approaches and the diversity of the themes, amplified the conference to a plane of intellectual greatness, which, having a wide support provided by the municipality in terms of realization conditions, made it possible to serve the museum and the city in the best way.

Valuing the singular "architecture" of the museum(s), whose museographic solutions have as primary goal to establish a cognitive and synesthetic experience to whom visits it, systematically seeking to enrich the way in which new themes are presented and the exhibition of artistic and archaeological objects, the field of intervention of the "discipline" art/archaeology finds in this context a place of primacy, underlined in the exhibition solutions of the MMAP archaeological collection, where the object presents itself far beyond its status as an archaeological document, revealing its aesthetical and artistic dimension, highlighting the relevance of the topic and the conference.

For the MMAP|MIEC, the holding of this first international conference subordinated to art/archaeology started a practice that is intended to be consequential, namely, on the purpose of contributing to a theoretical, critical and historiographic reflection, in order to enhance a new transdisciplinary field that aims to open new horizons of the contemporary artistic practice – infused in the past, freed from the limitations of significance and interpretation, with effect in the present – as the precursors of the scientific event advocate.

fig. 3

fig. 4

figure 1 Abade Pedrosa Municipal Museum | International Museum of Contemporary Sculpture – MMAP/MIEC (© Fernando Guerra)

figure 2 MMAP, Archaeology permanent exhibition (© Fernando Guerra)

figure 3 MIEC, Miquel Navarro. *Escultura Íntima* – 2016, Ciudad roja (© Fernando Rocha)

figure 4 MMAP – Residência Artística FBAUP _ *#Deslocações* - Miguel Teodoro, *Artefacto: o gesto mínimo e seus processos* (© Miguel Ângelo)

Arte/arqueologia: o projeto *Ineligible*

Doug Bailey

Art/archaeology: the *Ineligible* project

Doug Bailey

São várias as relações entre arte e arqueologia. A história do estudo académico de objetos de arte pré-histórica, de períodos antigos e históricos é profunda. Existem subáreas das disciplinas de arqueologia e história de arte com as suas energias completamente focadas em definir, categorizar, analisar e interpretar objetos definidos como "artísticos". Os estudos museológicos e a prática da conservação tomam como pontos principais de ação a preservação, a curadoria, e a exibição de objetos de arte.

Desta forma, de um lado da relação entre a arte e arqueologia, estudiosos, especialistas, e profissionais dos museus perseguem o interesse histórico, arqueológico e museográfico em objetos artísticos. A minha carreira académica começou entre estes colegas. As minhas primeiras publicações foram acerca das figuras antropomórficas pré-históricas do Sudeste Europeu (Bailey 2005); o meu objetivo era mudar as formas como os arqueólogos definiam e interpretavam pequenas estatuetas de argila que tinham sido produzidas já em 6000 AC, no período Neolítico. De facto, continuo a ensinar uma disciplina aos meus alunos em São Francisco na qual levantamos questões padrão acerca deste tipo de cultura material. A disciplina chama-se "As Origens da Arte e da Representação Visual", e nela analisamos, discutimos, e debatemos categorias de artefactos e as histórias da sua interpretação. Os objetos de estudo vão desde o que alguns consideram ser a evidência mais antiga de marcação com padrão, humana e intencional (os pequenos blocos de ocre gravados de, por exemplo, Blombos Cave na África do Sul), até à muito mais conhecida Arte Rupestre do Paleolítico Superior do Sul da França e do Norte de Espanha, e outros exemplos de objetos figurativos (assim como abstratos) feitos em tempos pré-históricos, antigos e históricos.

Existem muitas disciplinas arqueológicas como estas, ensinadas nos colégios e universidades do mundo inteiro. Similarmente, existe uma literatura vasta na qual novas descobertas são apregoadas ("a arte mais antiga no mundo") e, através das quais, são articulados debates rigorosos e autoritários acerca das intenções originais detidas pelo fabricante do objeto artístico antigo, ou sobre como o objeto funcionou na sua, agora distante, vida útil, ou acerca do que poderá ter significado para o observador pré-histórico uma cena pintada num recipiente cerâmico, e que história terá contado no passado esse objeto decorado. Igualmente fervorosos são os diálogos de arqueologia e história de arte sobre como melhor posicionar objetos de arte individuais em categorias e sequências cronológicas, tipológicas e técnicas. Avanços importantes continuam a ser feitos no estudo de técnicas de manufatura (e.g. como determinar se um recipiente cerâmico foi ou não produzido no torno ou enrolado manualmente), e de análises químicas de resíduos de pigmentos para determinar as fontes de matéria-prima ou as receitas usadas para combinações de tintas aplicadas a recipientes cerâmicos e estátuas ancestrais. Todo este trabalho é essencial para estabelecer e refinar o nosso conhecimento partilhado de atividades humanas do passado. De muitas maneiras, esta é a base das disciplinas de arqueologia, de história de arte e de conservação de objetos.

Do outro lado da relação entre arte e arqueologia, e talvez menos conhecido, artistas contemporâneos criam novo trabalho artístico inspirados nos, ou dentro dos contextos, locais, debates e práticas da arqueologia. Aqui o objetivo não é definir, analisar, ou interpretar funções e significados de objetos de arte pré-históricos ou ancestrais. A intenção é, antes, descobrir (dentro dos métodos e locais arqueológicos) inspiração, vocabulário, e provocações com os quais criar arte no mundo de hoje. Muitos exemplos poderiam ser descritos e discutidos. Poderíamos referir o artista contemporâneo britânico Mark Dion e a sua série de trabalhos bem conhecida: *Tate Thames Dig* (1999), ou *Raiding Neptune's Vault* (1997/98). Em *Tate Thames Dig*, Dion utilizou métodos, ferramentas e práticas da arqueologia (prospeção, processamento de achados, exposição em museus) num elaborado falso projeto arqueológico construído nas margens do rio Tamisa, em Londres, e nas galerias do Tate Museum. Noutro trabalho, por exemplo, *New Bedford Cabinet* (2001), Dion utiliza os mecanismos dos primeiros museus, como o armário das curiosidades, para criar novos trabalhos com materiais encontrados, de ambos os mundos arqueológico e natural. Embora este não seja o local para os rever criticamente em detalhe, existe literatura sólida focada na análise destes *cross-overs* de artistas para terreno arqueológico (Renfrew 2003, 2004, 2014; Renfrey *et al.* 2004; Gormley 2004; Gosden 2004a, 2004b; Mithen 2004; Navarro 2013a, 2013b, 2014; Russell and Cochrane 2014; Gheorghiu and Barth 2019; *Journal of Contemporary Archaeology* volume 4, number 2).

Os capítulos incluídos neste livro apresentam trabalhos de artistas (e, vitalmente, os comentários dos próprios artistas acerca do seu trabalho) e fornecem uma perspetiva excelente sobre os novos trabalhos que estão, atualmente, a ser criados neste segundo lado da relação entre arte e arqueologia. Uma menção especial para as contribuições de Simon Callery (capítulo 3), Patrik Elgström e Jenny Magnussen (capítulo 2), e Dov Ganchrow (capítulo 5). A trajetória de Callery na criação artística deste tipo é particularmente forte; o seu trabalho no sítio da Idade do Ferro em Alfred's Castle, no Reino Unido (particularmente *Trench 10*), é amplamente considerado seminal para trabalhos artísticos recentes e atuais que se alimentam da prática arqueológica, particularmente da escavação e trabalho de campo (Bonaventura 2011; Callery 2004, 2014). Elgström e Magnussen são participantes mais recentes, combinando a fotografia e instalações *site-specific*; o trabalho de Ganchrow, entre o design e a arqueologia, é relativamente duradouro (a sua série *MAN MADE*, com Ami Drach, é de particular interesse). Também útil será a consulta, entre os trabalhos não discutidos nos capítulos que se seguem, das criações dos artistas coordenados por Anita Synnestvedt nos seus

The relationships between art and archaeology are many. The history of the academic study of art objects of prehistoric, ancient, and historic periods is deep. Entire sub-fields of the disciplines of archaeology and art history focus their energies on defining, categorizing, analyzing, and interpreting objects defined as "artistic". Museum studies and conservation practice take as one of their primary points of action the preservation, curation, and display of art objects.

On one side of the art and archaeological relationship, therefore, scholars, experts, and museum professionals pursue historic, archaeologic, and museographic interest in art objects. My own academic career started among these colleagues. My early publications were about the prehistoric anthropomorphic figurines of southeastern Europe (Bailey 2005); my aim was to change the ways that archaeologists defined and interpreted small fired-clay statuettes that had been made as early as 6000 BC in the Neolithic period. Indeed, I continue to teach a class to my students in San Francisco in which we ask standard questions about this type of material culture. That class is called The Origins of Art and Visual Representation, and in it we analyze, discuss, and debate categories of artefacts and the histories of their interpretation. Objects of study range from what some consider to be the earliest evidence for intentional human patterned mark making (the small engraved ochre blocks from the Blombos Cave in South Africa), to the much better known Upper Palaeolithic cave art of southern France and northern Spain, and on to other examples of figurative (as well as abstract) objects made in prehistoric, ancient, and historic times.

There are many archaeological classes like this taught in the world's colleges and universities. Similarly, a vast literature exists in which new discoveries are trumpeted ("the oldest art in the world"), and through which are voiced rigorous, authoritative debates about the original intentions held by the maker of an ancient art object, or about how an object functioned in its, now long distant, use-life, or about what a particular scene painted on a ceramic vessel might have meant to its prehistoric observer, and of what story that decorated object told in the past. Equally full-throated are archaeological and art historical dialogues about how best to position individual art objects in chronological, typological, and technical categories and sequences. Important advances continue to be made in the study of manufacturing techniques (e.g., how to determine whether or not a pottery vessel was wheel-thrown or coil-built), and of the chemical analyses of pigment residues to determine raw material sources or the recipes used for mixing slips and paints applied to ancient pottery vessels or statues. All of this work is essential to establishing and refining our shared knowledge of past human activities. In many ways it is the foundation of the disciplines of archaeology, art history, and object conservation.

On the other side of the relationship of art and archaeology, and perhaps less well known, contemporary artists make new art work with inspiration from, or within the contexts, locations, debates, and practices of archaeology. Here the goal is not to define, analyze, or interpret functions and meanings of prehistoric or ancient art objects. Rather the intention is to find (within archaeological methods and locations) inspiration, vocabularies, and provocations with which to make art in today's world. Many examples could be described and discussed. We could turn to British contemporary artist Mark Dion and a well-known series of his works: *Tate Thames Dig* (1999), or *Raiding Neptune's Vault* (1997/98). In *Tate Thames Dig*, Dion borrowed methods, tools, and practices from archaeology (surface surveying, finds' processing, museum display) in an elaborately constructed faux archaeological project on the banks of the River Thames in London and in the galleries of the Tate Museum. In other work, for example *New Bedford Cabinet* (2001), Dion uses early museum mechanisms, like the cabinet of curiosities, to make new work with found materials, both of the archaeological and of the natural worlds. Though this is not the place to critically review it in detail, there is a strong, focused literature examining these cross-overs by artists moving into archaeological terrain (Renfrew 2003, 2004, 2014; Renfrew et al. 2004; Gormley 2004; Gosden 2004a, 2004b; Mithen 2004; Navarro 2013a, 2013b, 2014; Russell and Cochrane 2014; Gheorghiu and Barth 2019; *Journal of Contemporary Archaeology* volume 4, number 2).

The chapters included in this book present work by artists (and, vitally, the artists' own commentaries on their work) and provide an excellent view into new works that are being created currently on this, second, side of the relationship between art and archaeology. Of particular note are the contributions here by Simon Callery (chapter 3), Patrik Elgström and Jenny Magnusson (chapter 2), and Dov Ganchrow (chapter 5). Callery's track record in making art of this kind is particularly strong; his work at the Iron Age site of Alfred's Castle in the United Kingdom (particularly *Trench 10*) is widely held to be seminal for recent and current artistic work that feeds off of archaeological practice, particularly on excavation and fieldwork (Bonaventura 2011; Callery 2004, 2014). Elgström and Magnusson are more recent participants, combining photography and site-specific installations; Ganchrow's work between design and archaeology is relatively longstanding (his MAN MADE series, made with Ami Drach is of particular note). Also worth consulting, among work not discussed in the chapters that follow, are the creations by artists coordinated by Anita Synnestvedt in her Gothen-

projetos, exposições e publicações *Can You Dig It?*, com sede em Gotemburgo (Synnestvedt 2016).[1]

Arte/arqueologia

O trabalho de académicos e artistas, de ambos os lados da relação arte/arqueologia, é importante e valioso, acrescentando valor ao estudo académico arqueológico da arte e ao estudo prático da criação de obras de arte originais. Contudo, já há algum tempo, tenho-me interrogado sobre uma terceira conexão entre as duas disciplinas e práticas. O que iria acontecer se fossemos completamente além das fronteiras disciplinares da arqueologia e da prática artística? Que território fértil poderíamos encontrar no qual pudéssemos trabalhar, se estivéssemos completamente libertos das expectativas e limitações das nossas associações profissionais, das economias de progressão na carreira, e se nos colocássemos de fora das expectativas públicas e institucionais comuns que moldam o que fazemos e como fazemos o que fazemos. O resultado é o que eu chamei de arte/arqueologia (Bailey 2017a, 2017b).

Nalguns aspetos, arte/arqueologia é uma convocatória mais fortemente direcionada aos arqueólogos, embora seja igualmente destinada a artistas, *designers*, e outros criadores dispostos a correr riscos e seguir caminhos habitualmente não percorridos na sua prática ou trabalho habituais. Em que consiste essa convocatória?

A arte/arqueologia procura um espaço indefinido para além das fronteiras da arte e da arqueologia: um espaço onde as pessoas podem falar, pensar, discutir, e, principalmente, produzir trabalho criativo original que ultrapassa o que é esperado dentro da arqueologia. A arte/arqueologia procura estímulos e trabalhos que rompam com as limitações atuais do pensamento, escrita, comunicação, ensino e publicação arqueológicos. A arte/arqueologia explora e tira partido dos potenciais que advêm da justaposição de métodos, materiais, meios, processos, conceitos, debates e contextos díspares da arte e da arqueologia. A arte/arqueologia procura novas relações entre a arte e a arqueologia, especialmente onde essas relações levam a criações originais e provocadoras. Reconhecendo o valor estético de todo o trabalho que une artistas e arqueólogos, a arte/arqueologia urge colaboradores, criadores e experimentadores a ir para além das formas habituais sobre as quais a arte e a arqueologia anteriormente se misturaram. A arte/arqueologia não é uma interpretação, categorização, periodização, ou qualquer outro tratamento derivado, de obras de arte ou artefactos pré-históricos, antigos, históricos ou industriais. A arte/arqueologia não é um convite para os arqueólogos fingirem ser artistas, nem é um convite para os artistas brincarem aos arqueólogos (como fez Mark Dion no seu *Thames Tate Dig*). A arte/arqueologia é o desejo de deixar as limitações dos trabalhos académicos tradicionais e das galerias. A arte/arqueologia desfruta do iconoclástico e do lúdico, e não vê necessidade em justificar o trabalho em qualquer um dos tipos; não existe necessidade para empréstimos inseguros de teoria pesada ou de filosofia que invadem a mais recente escrita crítica arqueológica. A arte/arqueologia aprecia trabalhos que não são acompanhados de legenda ou explicação, particularmente trabalhos que pedem ao espectador e audiência para seguirem as suas respostas, reações e experiências subjetivas. A arte/arqueologia desrespeita sistemas institucionais, orientadores de carreira, ou outros sistemas métricos, comummente utilizados para posicionar resultados e outros contributos para propósitos de financiamento institucional ou de uma "tabela classificativa". A arte/arqueologia não respeita calendários forçados ou as lógicas do dogma de publicar ou perecer, ou da produção de trabalhos assentes em processos de historial académico (e outras promoções similares). A arte/arqueologia inclui os participantes e os seus trabalhos criativos. Acima de tudo, e paradoxalmente a este parágrafo de descrição detalhada, a arte/arqueologia não gosta de se definir a si mesma.

Enquanto esta lista bastante simples de declarações programáticas é útil na sua simplicidade abrupta, não oferece ferramentas práticas de ação para os arte/arqueólogos aplicarem. Em suma, na essência da arte/arqueologia estão três ações fundamentais.[2] Primeiro, a arte/arqueologia encoraja a desarticulação de artefactos do seu passado e do seu estatuto e contexto como objetos do passado. Segundo, a arte/arqueologia encoraja o reaproveitamento de artefactos (então desarticulados) na criação de novos trabalhos. Terceiro, a arte/arqueologia encoraja a utilização de trabalhos (então criados) para perturbar as existentes discussões e as abordagens a desafios sociais e políticos dos nossos tempos. Estas ações principais (desarticulação, reaproveitamento e disrupção) oferecem um quadro de referência para encontrar esse outro espaço, referido acima, que existe para lá das fronteiras tradicionais da arte e da arqueologia.

O projeto *Ineligible*

As três ações essenciais da arte/arqueologia foram recentemente postas em prática através do projeto *Ineligible*, cujo resultado constitui um dos três componentes da exposição "*Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*", no Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, que foi inaugurada em março de 2020. É elucidativo considerar as origens desta exposição. No início de outubro de 2018, quando o semestre académico estava a entrar no seu ritmo na Universidade de São Francisco onde sou professor, tomei posse legal de vários milhares de artefactos que tinham sido descobertos durante escavações arqueológicas realizadas antes de um projeto enorme de construção na baixa de São Francisco. Depois da equipa de arqueólogos profis-

[1] Este e outros exemplos disponíveis em www.artarchaeologies.com.

[2] Discussões completas dos três conceitos mencionados podem ser consultadas em Bailey 2017a e 2017b.

burg-based *Can You Dig It?* project, exhibitions, and publications (Synnestvedt 2016).[1]

Art/archaeology

Work by scholars and artists on both sides of the art archaeology relationship is important and valuable, adding value to the currencies of both the academic, archaeological study of art and of the practice-based creation of original art work. For some time now, however, I have been intrigued about a third connection between the two subjects and practices. What would happen if we moved fully beyond the disciplinary boundaries of archaeology and of art practice? What fertile territory might we find in which we could make work if we were entirely released from the expectations and limitations of our professional associations, career advancement economies, and if we stood outside of the standard public and institutional expectations that shape what we do and how we do what we do. The result is what I have called art/archaeology (Bailey 2017a, 2017b).

In some respects, art/archaeology's call is directed more forcefully toward archaeologists, though it is equally aimed at artists, designers, and other makers or creators willing to take risks and follow paths not normally travelled in one's regular work or practice. What is that call?

Art/archaeology seeks an undefined space beyond the boundaries both of archaeology and of art: a space where people have room to talk, think, discuss, and, most especially, make original creative work that goes beyond what is expected within archaeology. Art/archaeology seeks stimulation and work that breaks through the current boundaries of archaeological thinking, writing, speaking, teaching, and publication. Art/archaeology explores and exploits the potentials that come from juxtaposing disparate methods, materials, media, processes, concepts, debates, and contexts of art and of archaeology. Art/archaeology seeks new relationships between art and archaeology, specifically where those relations lead to original and provocative creation. While recognizing the aesthetic value of all work that brings artists and archaeologists together, art/archaeology urges contributors, creators, and experimenters to push past the standard ways in which art and archaeology have previously comingled. Art/archaeology is not the interpretation, categorization, periodization, or any other derivative treatment of prehistoric, ancient, historic, industrial art works or artefacts. Art/archaeology is not an invitation for archaeologists to pretend to be artists, nor is it one for artists to play at being archaeologists (as Marc Dion did in his *Thames Tate Dig*). Art/archaeology is the desire to let go of the limitations of traditionally defined academic or gallery-based work. Art/archaeology enjoys the iconoclastic and the ludic, and sees no need to justify work of either type; there is no requirement for the insecure borrowings of heavy theory or philosophy that drowns most recent critical archaeological writing. Art/archaeology relishes work unaccompanied by caption or explanation, especially work that asks the spectator and audience to follow their subjective responses, reactions, and experiences. Art/archaeology disrespects institutional, career-oriented, or other metrical systems commonly used to rank results and other output for the purposes of institutional funding or "league-tabling". Art/archaeology does not respect the forced schedules or logics of the publish-or-perish dogma or of making work that rests at the core of the academic tenure-track (and other similar promotion) processes. Art/archaeology is inclusive of participants and of their creative works. Most of all, and paradoxically in this detailed paragraph of description, art/archaeology does not enjoy defining itself.

While this list of rather bald programmatic statements is useful in its abrupt simplicity, it offers no practical tools of action for art/archaeologists to employ. Let me be brief.[2] At art/archaeology's core rest three essential actions. First, art/archaeology encourages the disarticulation of artefacts from their pasts and from their statuses and contexts as objects from the past. Second, art/archaeology encourages the re-purposing of artefacts (thus disarticulated) in the creation of new works. Third, art/archaeology encourages the use of work (thus created) to disrupt existing discussions of, and approaches to, social and political challenges of our times. These principal actions (disarticulation, re-purposing, disruption) offer a roadmap for finding that other space, noted above, that exists beyond the traditional boundaries of art and of archaeology.

The *Ineligible* project

Art/archaeology's three core actions were put in play most recently through the *Ineligible* project, the first output of which forms one of the three components of the *Creative (un)makings: Disruptions in Art/Archaeology* exhibition at the International Museum of Contemporary Sculpture in Santo Tirso that opened in March, 2020. It is informative to consider the origins of this exhibition. In early October, 2018, just as the academic semester was finding its rhythm at San Francisco State where I teach, I took legal possession of several 1000 artefacts that had been uncovered during archaeological excavations preceding a major construction project in downtown San Francisco. After the team of professional archaeologists (i.e., PaleoWest Archaeology) had completed the excavations and the necessary post-excavation

[1] These and many other examples are available at www.artarchaeologies.com.

[2] Fuller discussions of the three concepts mentioned here will be found in Bailey 2017a and 2017b.

sionais (i.e. *PaleoWest Archaeology*) terem completado as escavações e a posterior necessária catalogação, análise, interpretação e publicação dos achados, um problema, agora comum, confrontou os arqueólogos, os arquivistas culturais e os curadores dos museus locais: como gerir e armazenar todos os materiais arqueológicos recuperados? Enquanto alguns objetos foram expostos ao público ou eletronicamente, a maioria do que foi descoberto durante a escavação meticulosa, precisa e paciente, foi encaixotado e armazenado no espaço limitado disponível nos escritórios locais da *PaleoWest*.

Como normalmente acontece, a decisão acerca do que expor e do que armazenar é tomada com base nas determinações dos especialistas: decisões acerca do valor cultural, científico ou histórico de um objeto (ou um conjunto de materiais, como amostras de solo, ou ossos de animais). Uma parte do material da escavação de São Francisco foi considerada "elegível" para estudos futuros ou tinha estatuto de artefacto único ou raro; este material foi cuidadosamente armazenado, pronto para potencial futura análise, ou foi colocado em exposição; O restante material foi designado como "inelegível": foi considerado que não tinha valor para futuros estudos ou exposição. A equipa da *PaleoWest*, que escavou o local, foi confrontada com um importante problema prático: o requisito legal e ético de manter todos os materiais, elegíveis ou inelegíveis, ou de encontrar uma utilização ética e profissionalmente aprovada para as dezenas de milhares de materiais inelegíveis.

Este enigma de armazenagem e curadoria de materiais que não tinham valor cultural ou histórico trouxe um arqueólogo da *PaleoWest* ao nosso Departamento de Antropologia da Universidade de São Francisco e, uma vez lá, ofereceu-nos artefactos e amostras para utilizarmos no ensino dos nossos alunos. O meu colega especialista em Zooarqueologia (o estudo cientifico de restos animais dos sítios arqueológicos) escolheu satisfeito várias caixas de ossos de ovelhas, gado e porcos e integrou esses materiais na sua prática laboratorial de ensino. Sem um plano claro do que eu iria fazer com os materiais, ofereci-me, às escuras, para aliviar os arqueólogos do resto do material. Na semana seguinte, aluguei um monovolume, e conduzi ao longo da baía, até aos escritórios da *PaleoWest* em *Walnut Creek*, onde os arqueólogos tinham temporariamente armazenado os achados. Com a ajuda dos gestores dos armazéns, alegremente alivados, carreguei 52 caixas de artefactos por umas escadas muito pequenas, coloquei-as na carrinha e voltei a São Francisco (figura 1).

Isso foi a 22 de outubro. Não tinha ideia do que queria fazer com os objetos dessas caixas. Não havia plano. Não tinha um grande plano de investigação ou uma agenda cuidadosamente planeada de finalidade, objetivos e métodos arqueológicos. Tudo o que sabia era que sentia uma vibração. Dentro das caixas. Entre as caixas. Entre mim e as caixas. Senti-a quando as empilhei numa despensa na universidade. Intangível. Convidativa. Ligeiramente estranha. Nem cá, nem lá. Olhando para trás, enquanto escrevo isto, noto que no início do semestre, estive a ensinar os meus alunos, na minha disciplina de história do pensamento arqueológico, acerca da teoria quântica e das conexões não locais e do potencial de outras dimensões de ser e saber, que se colocam para lá da nossa motivação académica comum para encontrar respostas para as perguntas chave da investigação. Naquela altura, não fiz a associação ou relação entre as discussões desse seminário e o que estava a acontecer com essas caixas de achados. Pode até não ter existido uma ligação. Fiquei impressionado com a sensação de que havia algo incognoscível e conhecível nos objetos contidos nas caixas. Senti-os a puxarem-me para longe da minha investigação e ensino habituais.

Aparentemente sem conexão, algum tempo depois (era 16 de novembro), abri um *e-mail* da Sara Navarro, uma artista portuguesa com quem tinha estabelecido correspondência acerca da arte/arqueologia em geral e acerca do seu trabalho de escultura; no seu trabalho em cerâmica, ela tinha manipulado e transformado o conceito e escala de figuras pré-históricas. A Sara contou-me que tinha sido convidada para expor os seus fragmentos de argila das figuras feitas em escala muito maior do que o natural num museu português; trocamos *e-mails* discutindo ideias de como ela planeava usar o espaço do museu para a sua exposição. Como um *post-script* num dos meus *e-mails*, mencionei um "projeto novo" que tinha começado (ao reler estes *e-mails* agora, não me lembro de ter pensado que tinha um novo projeto em curso naquela altura), que estava à procura de artistas e criadores ou outros pensadores criativos que tivessem mente aberta e estivessem interessados em criar trabalhos artísticos utilizando artefactos, e que ficaria agradecido se a Sara tivesse alguma ideia de potenciais colaboradores. Provavelmente, estava a pensar nas 52 caixas de artefactos quando mencionei o novo projeto, embora, para ser honesto, não tenha uma memória clara do que estava a pensar.

A Sara respondeu que devíamos colaborar na sua exposição, e convidou-me para "participar com o meu trabalho" na sua exposição. Eu não tinha nenhum "trabalho". Eu tinha artigos académicos. Tinha aulas em *PowerPoint*, tinha livros que escrevi, mas não tinha um "trabalho". Ao longo das duas semanas seguintes, a Sara e eu trocamos dúzias de *e-mails* acerca de quem poderíamos convidar para contribuir para uma exposição na qual a arte/arqueologia seria o palco principal. Da minha releitura desses *e-mails*, consigo agora perceber que estava a formar-se um plano na minha mente: enviar os artefactos de São Francisco a artistas, pedir-lhes que desconsiderassem o estatuto e valor desses objetos enquanto artefactos, e pedir-lhes que fizessem um novo trabalho usando os artefactos como matéria-prima desde que o trabalho criado tivesse tração política ou social. Uma memória é clara; eu questionava-me se alguma coisa iria surgir. Duvidava

cataloguing, analyzing, interpreting, and publication of finds, a, now common, problem faced the archaeologists and the local cultural archivists and museum curators: how to manage and store all of the archaeological materials recovered? While some objects were put on public or electronic display, a huge majority of what had been discovered through painstaking, precise and patient excavation was boxed up and stored in what limited storage space was available at the local offices of PaleoWest.

As normally happens, the decision about what to display and what to store rests on the determinations made by specialists: decisions about what is the cultural, scientific, or historic value of an object (or a body of material, such as soil samples, or animal bones). Some material from the San Francisco excavation was deemed to be "eligible" for further, future study or was of unique or rare status as an artefact; this material was carefully stored, ready for potential future examination, or was placed on display. The rest of the material was designated "ineligible": it was deemed to have no value for further study or exhibition. The PaleoWest team that had excavated the site faced a significant, practical problem: the legal and ethical requirement that they retain all materials, eligible or ineligible, or that they find a professionally and ethically approved use for the tens of 1000s of ineligible materials.

This conundrum of storing and curating materials that had no cultural or historic value brought one PaleoWest archaeologist to our Anthropology Department offices at SF State, and once there, she offered us artefacts and samples for us to use in teaching our students. My colleague who specializes in zooarchaeology (the scientific study of animal remains from archaeological sites) happily selected several boxes of sheep, cattle, and pig bones and integrated those materials into her laboratory-based practical teaching. Without a clear plan of what I could do with any of the materials, I offered to relieve the archaeologists of the rest of their material, sight-unseen. The next week, I hired a mini-van, and drove across the bay to PaleoWest's Walnut Creek offices where the archaeologists were temporarily storing the finds. With the help of happily relieved storage managers, I carried 52 boxes of artefacts down a rickety set of stairs, loaded them into the van, and drove back to San Francisco (figure 1).

That was October 22nd. I had no idea what I wanted to do with the objects in these boxes. There was no plan. No grand research design or carefully costed and scheduled set of archaeological aims, objectives, and methods. All that I knew was that I felt a vibration. Within the boxes. Among the boxes. Between me and the boxes. I felt it when I stacked them in a storeroom at the university. Intangible. Inviting. Slightly uncanny. Neither here nor there. Looking back, as I write this, I note that earlier in the semester, I have been teaching students in my history of archaeological thought class about quantum theory and about non-local connections and the potential of other dimensions of being and knowing that lay beyond our standard academic drive for finding answers to key research questions. At the time, I did not make the association or the connection between those seminar discussions and what was happening in these boxes of finds. There may not even have been a connection. I was struck by the feeling that there was something both unknowable and knowable about the objects contained in the boxes. I felt them pulling me away from my regular research and teaching.

Seemingly without connection, soon afterwards (it was November 16th), I opened an email from Sara Navarro, a Portuguese artist I had been corresponding with about art/archaeology in general and about her sculptural work; in her ceramic work, she had been manipulating and transforming the concept and scale of prehistoric figurines. Sara wrote that she had been invited to exhibit her highly larger than life size clay remediations of the figurines in a Portuguese museum; we exchanged emails brainstorming how she planned to use the museum space for her exhibition. As a post-script to one of my emails, I mentioned a "new project" I had started (re-reading these emails now, I don't remember thinking that I had an new project on the go at the time), that I was looking for artists or makers or other creative thinkers who had open minds and would be interested in creating artistic work using artefacts, and that I would be grateful if Sara had any ideas of potential collaborators. Probably, I was thinking about the 52 boxes of artefacts when I mentioned a new project, though to be honest, I have no clear recollection of what I was thinking about.

Sara replied that we should collaborate on her exhibition, and she invited me to "participate with my work" in her exhibition. I did not have any "work". I had academic articles. I had PowerPoint lectures, and I had books that I written, but I had no "work". Over the next two weeks, Sara and I exchanged dozens of emails about who we might invite to contribute to an exhibition in which art/archaeology would take center stage. From my recent re-reading of those emails, I can now see that a plan was taking shape in my mind: to send the San Francisco artefacts to artists, to ask them to disregard the status and currency of those objects as artefacts, and to ask them to make new work using the artefacts as raw materials provided that the work created had political or social traction. One memory is clear; I wondered if anything at all would emerge. I doubted that I would get much of a response. Perhaps, if a few works were produced, then Sara and I would exhibit "one or two" of the creations in Portugal as a small tangent to Sara's more substantial sculptural

que iria obter sequer uma resposta. Talvez, se alguns trabalhos fossem produzidos, então a Sara e eu poderíamos expor "uma ou duas" das criações em Portugal como uma pequena tangente ao trabalho de instalação de escultura mais substancial da Sara. Destas conversas, correspondências eletrónicas e encontros aleatórios e casuais com arqueólogos locais de São Francisco, e de uma troca casual de *e-mails* com uma artista que nunca tinha conhecido, surgiu a primeira manifestação do projeto *Ineligible* tal como instalado em Santo Tirso, como um dos três componentes de "*Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*". Voltando às minhas preocupações de que ninguém iria responder ao meu pedido de participantes interessados, os meus medos revelaram-se infundados; 25 minutos depois de ter clicado no enviar, já tinha a primeira de dúzias de respostas positivas.

Desarticulação e reaproveitamento

Como a essência da arte/arqueologia é a desarticulação dos artefactos do seu passado, antes de distribuir qualquer objeto a potenciais criadores tinha, portanto, que remover os objetos do seu contexto arqueológico através da desarticulação destes com o seu passado (i.e. desfazer os registos científicos do local do achado, camada estratigráfica, identidade cronológica e conclusões acerca da função dos artefactos que os arqueólogos da *PaleoWest* tinham passado horas a decifrar). Para fazer isto, criei uma aula prática para estudantes na Universidade de São Francisco, com o programa inteiramente dedicado à separação dos artefactos das suas etiquetas de achado, dos seus dados de identificação, e de todos os outros pedaços de informação escrita ou impressa que os ligavam à sua relação com o passado. Dez alunos passaram o semestre a fazer o que podemos descrever de arqueologia inversa.[3] Em equipa, decidimos criar novos grupos de objetos, baseados não na localização do achado, função ou cronologia arqueológica (figura 2). Afastamo-nos do modo de pensar arqueológico, e fomos em direção à perspetiva do criador que procura (como se fosse a um fornecedor de materiais para artesãos ou artistas) obter materiais neutros para trabalhar como a argila, a areia ou a gravilha[4]. Agrupamos os objetos de acordo com a semelhança do material: todos os objetos de osso num contentor; todas as garrafas de vidro noutro; todos os objetos metálicos num terceiro; e assim por diante (figura 3). Se alguma lógica adicional guiou os nossos agrupamentos, foi porque queríamos remover, tanto quanto possível, qualquer sugestão da função original ou do significado histórico ou datas de produção ou utilização.

No próximo passo do projeto emergente, enviei um convite formal para participação no projeto *Ineligible* a todas as pessoas com quem tinha tido contacto acerca da arte/arqueologia nos últimos dois ou três anos. Também contactei algumas pessoas que nunca tinha conhecido, mas cujo trabalho (artístico, arqueológico, ou outro criativo ou intelectual) admirava. Naquela busca incerta inicial por interessados, inclui as seguintes instruções:

> "Ao aceitar o convite para participar, os colaboradores comprometem-se a reaproveitar (desmontar, separar, moer) os artefactos que receberem, e depois utilizar a(s) substância(s) resultante(s) como base de matéria-prima para produção de novo trabalho criativo. Não existem outras limitações ou diretrizes, para além da instrução de que o trabalho deve envolver problemáticas e debates contemporâneos sociais ou políticos. Esse envolvimento pode relacionar-se com São Francisco e as suas energias atuais (e.g. a revolução tecnológica, perda de direitos, habitação/sem abrigo); e/ou pode seguir a sua reação pessoal ao conjunto de artefactos recebidos, ou às suas próprias experiências, desejos, e frustrações, pessoais, profissionais ou com a política local.
> *Ineligible* urge os colaboradores a **não** pensar no material como arqueológico, como artefactual, ou como histórico. Os colaboradores são livres de misturar os artefactos providenciados com outras matérias-primas ou objetos. Os colaboradores são livres de usar parte, alguns ou todos os artefactos providenciados. Os colaboradores são livres de sair do meio do material providenciado (na dimensão não tridimensional, não física, e não visual)."

No fim, enviei conjuntos de "matérias-primas" a 82 pessoas (figura 4): a maior parte enviei a artistas, arqueólogos, criadores, e *designers* nos EUA e Europa[5]; uma grande remessa foi enviada para a Sara, em Portugal, que os ofereceu a estudantes num dos seus seminários na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa; alguns dei a pessoas interessadas (e.g. Patrik Elgström, Jenny Magnusson, Marko Marila) que conheci (muitas vezes pela primeira vez) em aulas que dei numa viagem pela Escandinávia na Primavera de 2019, ou que conheci por acaso noutras conferências que frequentei nesse semestre (e.g., Alison McNulty nos encontros do Grupo de Arqueologia Teórica em Siracusa, Nova Iorque). Nalguns casos, artistas locais vieram ao meu escritório em São Francisco e selecionaram artefactos para trabalhar. Com exceção destes últimos, a quem permiti que selecionasse os seus próprios materiais, todos os outros receberam uma caixa misteriosa de objetos.

[3] Muito obrigada aos estudantes desta aula: Kimberly Aleman, Haley Amoroso, Miriam Cetina-Antonio, Valerie Contreras, Lexi Hamilton, John Karr, Jessica Salgado, e Dana Yong.

[4] O uso da palavra "neutro" não significa que a argila, areia, gravilha e outras matérias-primas com as quais os artistas trabalham não tenham já camadas e profundidades de significado, histórias e outros elementos da sua materialidade.

[5] Estou agradecido pelos fundos fornecidos por uma bolsa de investigação Marcus, do Faculdade de Artes Liberais e Criativas da Universidade de São Francisco, que cobriu metade dos custos de envio dos trabalhos.

installation. From these random and coincidental conversations, emails, and chance encounters with local San Francisco archaeologists, and with a chance exchange of emails with an artist I had never met, emerged the first manifestation of the *Ineligible* project as installed in Santo Tirso as one of three components of *Creative (un)makings: Disruptions in Art/archaeology*. Getting back to my worries that no one would reply to my request for interested participants, my fears turned out to be groundless; within 25 minutes of clicking send, I had the first of dozens of positive responses.

Disarticulation and repurposing

As the core of art/archaeology is the disarticulation of artefacts from their pasts and, thus, before I distributed any objects to potential creators, I had to remove the objects from their archaeological contexts by disarticulating them from their pasts (i.e., undoing the precise scientific recordings of find-spot, stratigraphic levels, chronological identities, and conclusions about the artefacts' functions that the PaleoWest archaeologists had spent hours working on). To do this, I created a one-off undergraduate workshop class at SF State, the entire curriculum of which was dedicated to separating artefacts from their find-tags, their data identifiers, and from every other written or printed scrap of information that linked them to their relationship to the past. Ten students spent the semester doing what can best described as reverse archaeology.[3] As a team, we decided to create new groups of objects, based not on find-location, function, or archaeological age (figure 2). We moved away from an archaeological mode of thinking, and towards the perspective of a creator seeking (as if from a supplier of artists or craft materials) to obtain otherwise neutral materials to work with, such as clay, or sand, or gravel.[4] We grouped the objects according to similarity in material: all bone objects went into one container; all glass bottles in another; all metal objects in a third; and so on (figure 3). If any additional logic guided our groupings, then it was that, as much as possible, we wanted to remove any hint of original functions or historical meanings or dates of manufacture or use.

In the emerging project's next step, I emailed a formal invitation to participate in *Ineligible* to everyone who I had been in contact with about art/archaeology over the past two or three years. Also, I contacted a number of people I had never met, but whose work (artistic, archaeological, or other creative or intellectual) I admired. In that initial uncertain trawling for interest, I included the following instructions:

> "In accepting the invitation to participate, contributors commit to repurpose (disassemble, take apart, grind up) the artefacts they receive, and then to use the resulting substance(s) as the raw material base(s) for making new creative work. There are no other limitations or guidelines, beyond the instruction that the work made should engage contemporary social or political issues and debates. Engagement may relate to San Francisco and its current energies (e.g., the tech revolution, disenfranchisement, home/houselessness); and/or engagement may flow from your personal reaction to your assemblage of artefacts, or to your own personal, professional, or local political experiences, desires, and frustrations.
> *Ineligible* urges contributors **NOT** to think of the material as archaeological, as artefactual, or as historic. Contributors are free to mix the materials provided with other raw materials and objects. Contributors are free to use part, some, or all of the artefacts provided. Contributors are free to move out of the medium of the material provided (into the non-three-dimensional, the non-physical, and the non-visual)."

In the end, I sent out kits of disarticulated "raw materials" to 82 people (figure 4): most I shipped to artists, archaeologists, creators, and designers in the US and Europe;[5] a large batch I sent to Sara in Portugal who offered them to students in one of her seminars at the Faculty of Creative Arts at the University of Lisbon; a few I gave to interested people (e.g., Patrik Elgström, Jenny Magnusson, Marko Marila) either who I met (often for the first time) at lectures I gave while on a speaking tour in Scandinavia in spring 2019, or who I met by chance at other conferences I attended that semester (e.g., Alison McNulty at the Theoretical Archaeology Group meetings in Syracuse, New York). In a few cases, local artists came to my office in San Francisco and selected artefacts to work with. Except for those last few who I allowed to select their own materials, everyone else received a mystery box of objects.

Disruption

Of the 82 people who received kits, 53 made work and submitted photos and descriptions of their creations for us to consideration for inclusion in the exhibition. Of those, Sara and I selected 27

[3] Many thanks to the students of that class: Kimberly Aleman, Haley Amoroso, Miriam Cetina-Antonio, Valerie Contreras, Lexi Hamilton, John Karr, Jessica Salgado, and Dana Yong.

[4] Using the word "neutral" is not to say that clay, sand, gravel, or any other "raw" material that an artist works with does not already have layers and depths of meaning, history, and other elements of its materiality.

[5] I am grateful for the funds provided by a Marcus Research Grant from the College of Liberal and Creative Arts at San Francisco State University and which covered half of the shipping costs.

Disrupção

Das 82 pessoas que receberam conjuntos, 53 realizaram o trabalho e submeteram fotos e descrições para considerarmos a sua inclusão na exposição. Desses, a Sara e eu selecionamos 27 trabalhos para instalação. As limitações do espaço expositivo significaram que muitas criações excelentes não puderam ser incluídas na exposição de Santo Tirso[6], serão embora todas incluídas na produção eletrónica e impressa do projeto *Ineligible*, à medida que este continua nas suas outras manifestações. Do trabalho instalado na exposição, muitas criações abordam debates e desafios políticos e sociais, tal como foi pedido nas minhas instruções originais aos potenciais criadores. Assim, *Decadence* (terra, cimento e cerâmica) de Jéssica Burrinha menciona a história que jaz debaixo dos nossos pés na terra sobre a qual andamos, e que nos conecta com as pessoas que outrora viveram num lugar e que talvez tenham sido deslocadas ou exploradas. *José Pedro's Toolbox* (faiança, couro, jornal), de Rui Gomes Coelho, explora as discussões políticas que o Rui nunca teve possibilidade de ter com o seu avô, e conecta-o com as atividades subversivas desse durante o período da ditadura de Salazar em Portugal. *Plunder* (vinil adesivo em vidro), de Jim Cogswell, explora como o deslocamento, a distribuição, o saque, a troca, e a destruição de objetos culturais contam histórias de desalojamento e exílio humanos. A *Omission: Sterile Landscape* (osso, areia, sementes, cápsulas de espingarda, moedas, catos, vassoura, peneira, veneno para ratos), de Tiago Costa, cria uma paisagem micro-ficcional, na qual o Tiago explora auras negativas da morte, ganância, e do controlo humano da natureza. Em *Door Knob (hand held)* (aço com rosca, solo), de Ilana Crispi, um objeto de utilidade (uma maçaneta de porta) torna-se uma metáfora íntima ligada à valorização e propriedade, funcionando como uma transição entre chegar e partir de um espaço doméstico. *Leave Only Footprints* (couro, metal), de Dov Ganchrow, liga sapatos e paisagens onde se viaja, e coloca questões acerca de marcas (pegadas) que deixamos para trás nessas paisagens. *Anthropocene* (folha de acrílico fundido, cortiça, pó de grafite), de Stefan Gant, explora o impacto que a tecnologia tem nos ambientes terrestres globais atuais, e retrata a terra num estado de fluxo, caindo, colapsando, erodindo, e tornando-se anacrónica. *Preserved for the Future* (cerâmica, couro, cinzas), de Cornelius Holtorf e Martin Kunze, ilustra a criatividade existente nos processos de preservação. *Untitled* (impressão fotográfica em placa de espuma), de Alfredo González-Ruibal e Álvaro Minguito Palomares, interroga ligações entre morte, violência política, enterramento, corpos, e a "incavação"[7] de artefactos (figura 5). *Phantom Limbs: Extinction Tree* (osso, madeira, fio, som), de Cheryl Leonard, coloca questões em aberto acerca da extinção com referência ao Holoceno. Com *one: Parts 1-3* (faiança, terracota, porcelana), Nicola Lidstone reflete sobre uma vida perdida por VIH depois de uma infeção por sangue contaminado, e como essa tragédia faz uma afirmação sobre o conhecimento médico de doenças como o VIH-SIDA. The *Hum* (técnica mista, vídeo em repetição), de Marko Marila, explora um fenómeno fisiológico e acústico global misterioso, para questionar distinções assumidas entre estética e ações políticas. No seu vídeo em repetição *Shoe*, as preocupações de Colleen Morgan centram-se em como um objeto alienado (como um sapato de criança) pode construir proximidade através da política da felicidade e intimidade. *Shelter No. 365* (impressão de pigmento, cartão, tenda, vassoura, porcelana, balde e anéis de metal, tijolo), de Jana Sophia Nolle, transcende as distâncias sociais e económicas normais entre sem-abrigo e residentes com casa de São Francisco. Em *Remember Wounded Knee* (osso, vidro, plástico, tecido, têxteis, restos vegetais), Laurent Olivier dá a volta à descriminação Euro-Americana e à limpeza étnica de Nativos Americanos. *OGENUS #8* (vidro reciclado, prego de metal), de Luísa Rocha, chama atenção para o atual e contínuo estrago a decorrer nos oceanos e praias do mundo, através da acidificação, lixo, e poluição sonora. *Crusando la Frontiera/The House* (vidro, metal, couro, berlindes, cola, acrílico, tinta, papel, plástico), de Ruth Van Dyke, conscientiza-nos para a intimidade da migração e imigração na política global atual de aumento de xenofobia e extensão de fronteiras. No seu *Untitled* (impressões fotográficas), Valter Ventura contrasta uma série de leis, ações políticas e protestos laborais de São Francisco, para incidir na profundidade histórica da manifestação civil e do descontentamento. Como referência às relíquias Cristãs, *The Relic* (placa de aço de carbono soldada), de João Castro, pede-nos que consideremos como um objeto do passado recente pode ser estranho e assustador e pode exigir a sua própria conservação.

De importância são, também, os trabalhos em exposição que não têm uma referência politica e social explícita como as criações referidas acima. Ao criar semelhanças e esforços mútuos entre corpos orgânicos e inorgânicos, *Mineral Reciprocity* (gesso, calcários, areia, osso), de Alison McNulty, sugere ligações entre vestígios de corpos passados e processos passados para corpos recém-criados. O vídeo em repetição de Daniel Melim, *Border Bloom*, explora referências históricas, a forma humana, performance e música. *Inside* (osso, metal, metal corroído, ferrugem), de Filomena Rodrigues, propõe um encontro entre vida e memória, examinando processos de recuperação e esquecimento. *Ineligible Collage Series* (colagem digital), de Vanessa Woods, brinca com temas de subversão, classificação, e fantasia para imaginar uma civilização perdida, em tempos presente em São Francscio (figura 6). *SKYMMER OCH SER* (fotografia, instalação *site-specific*), de Patrik Elgström e Jenny Magnusson, confronta o desejo intelectual tradicional de descobrir

[6] O museu foi generoso no espaço de exposição. A ideia original era usar uma pequena sala no piso de baixo para expor os trabalhos de *Ineligible*; quando a exposição inaugurou, os trabalhos realizados para o projeto *Ineligible* podiam ser vistos nesse espaço original, mas também em quase todas as outras galerias do museu.

[7] Através da colocação intencional de objetos no solo, a incavação reverte o processo de escavação arqueológica (ver Holtorf 2004).

works to install. Limitations of exhibition space meant that many excellent creations could not be included in the Santo Tirso show,[6] though all will be included in the electronic and hard-copy output of the *Ineligible* project as it carries on into its other manifestations. Of the work installed in the exhibition, many creations address political and social debates and challenges, as had been requested in my original instructions to potential creators. Thus, Jéssica Burrinha's *Decadence* (earth, concrete, ceramic) takes up the stories that lay under our feet in the earth we walk on, and which connect us with people who had once lived in a place and perhaps been displaced and exploited. Rui Gomes Coelho's *José Pedro's Toolbox* (faience, leather, newspaper) explores the political discussions that Rui never had a chance to have with his grandfather, and it connects to the latter's subversive activities during the period of the Salazar dictatorship in Portugal. Jim Cogswell's *Plunder* (adhesive vinyl on glass) explores how the displacement, distribution, looting, exchange, and destruction of cultural objects narrate histories of human displacement and exile. Tiago Costa's *Omission: Sterile Landscape* (bone, sand, seeds, shotgun pellets, coins, cactus, broom, sieve, rat poisons) creates a micro-fictional landscape in which Tiago explores the negative auras of death, greed, and the human control of nature. In Ilana Crispi's *Door Knob (hand held)* (threaded steal, fired soil), an object of utility (a door knob) becomes an intimate metaphor connected to valuation and ownership, and functions as a transition between arriving and departing a domestic space. Dov Ganchrow's *Leave Only Footprints* (leather, metal) connects shoes and the landscapes within which one travels, and asks questions about the marks (shoe prints) that we leave behind in those landscapes. Stefan Gant's *Anthropocene* (cast acrylic sheet, cork, graphite powder) explores the impact that technology has on current global land-based environments, and portrays land in a state of flux, falling, collapsing, eroding, and becoming anachronic. Cornelius Holtorf and Martin Kunze's *Preserved for the Future* (ceramic, leather, ash) illustrates the creativity that exists in the processes of preservation. Alfredo González-Ruibal and Álvaro Minguito Palomares' *untitled* (photographic print on foam board) interrogates connections among death, political violence, burial, bodies, and the "incavation"[7] of artefacts (figure 5). Cheryl Leonard's *Phantom Limbs: Extinction Tree* (bone, driftwood, thread, sound) poses open-ended questions about extinction in reference to the Holocene era. With *One: Parts 1-3* (stoneware, terracotta, porcelain), Nicola Lidstone reflects on a life lost to HIV after an infection from contaminated blood, and how that tragedy makes a statement about medical knowledge of conditions like HIV-AIDs. Marko Marila's *The Hum* (mixed media, video loop) exploits a mysterious, global acoustic and physiological phenomenon to question assumed distinctions between aesthetic and political actions. In her video loop *Shoe*, Colleen Morgan's concerns center on how an alienated object (such as a child's shoe) can construct kin through the politics of joy and intimacy. Jana Sophia Nolle's *Shelter No. 365* (pigment print, cardboard, tent, broom, porcelain, metal bucket and rings, brick) transcends the normal social and economic distances between the homeless and housed residents of San Francisco. In *Remember Wounded Knee* (bone, glass, plastic, fabric, textile, vegetal debris), Laurent Olivier turns the tables on Euro-American discrimination and ethnic cleansing of Native Americans. Luisa da Rocha's *OGENUS # 8* (recycled glass, metal nail) draws attention to the ongoing contemporary damage to the world's oceans and beaches by acidification, trash, and noise pollution. Ruth Van Dyke's *Crusando la Frontiera / The House* (glass, metal, leather, marbles, glue, acrylic, paint, paper, plastic) raises our awareness of the intimacy of migration and immigration in the current global politics of rising xenophobia and boundary extension. In his *untitled* (photographic prints) Valter Ventura contrasts a series of San Francisco laws, police actions, and labor protest to illuminate the historical depth of civil demonstration and unrest. With reference to Christian relics, João Castro Silva's *The Relic* (welded carbon steel plate) asks us to consider how an object of the recent past can be strange and frightening and can require its own preservation.

Of note, as well, are the works in the exhibition that did not make explicit references to social and political as did the creations noted above. By creating similarities and mutual strivings between organic and inorganic bodies, Alison McNulty's *Mineral Reciprocity* (gypsum, limestone, sand, bone) suggests connections between traces of past bodies and past processes to newly created ones. Daniel Melim's video loop, *Border Bloom*, explores historic references, the human form, performance, and music. Filomena Rodrigues' *Inside* (bone, metal, corroded metal, rust) proposes an encounter between life and memory, examining processes of recovery and oblivion. Vanessa Woods' *Ineligible Collage Series* (digital collage) plays with themes of subversion, classification, and fantasy to imagine a lost civilization once present in San Francisco (figure 6). Patrik Elgström and Jenny Magnusson's *SKYMMER OCH SER* (photographs, site-specific installation) confront the traditional intellectual desire to uncover meaning and to see what is hidden. Shaun Caton's video loop L ST AND FOOUND experiments with porcelain doll fragments to provoke raw, primordial stories about regeneration and reincarceration. In *Cuckoo* (canvas, distemper, thread, pencil, wood), Simon Callery explores ways to integrate objects that are, at the same time, both

[6] The museum was generous in making space available. The original idea was to use one small downstairs gallery for display of the *Ineligible* work; when the exhibition opened, work created by the *Ineligible* art/archaeologists could be found in that original space, as well as spread out in almost every other gallery of the museum.

[7] By intentionally placing objects into the ground, incavation reverses the process of archaeological excavation (see Holtorf 2004).

o significado e de ver o que está escondido. O vídeo em repetição *L ST AND FOOUND*, de Shaun Caton, faz experiências com fragmentos de uma boneca de porcelana, para provocar histórias cruas e primordiais sobre regeneração e reencarceramento. Em *Cuckoo* (tela, fio, lápis, madeira), Simon Callery explora formas de integrar objetos que lhe são, ao mesmo tempo, estranhos e familiares na sua pintura não tradicional. Finalmente, *Pipe Fruit* (gesso, poliestireno, parafusos, argila cozida), de Thomas Andersson, faz referência a uma planta rara do sul da América.

Conclusão

Por um lado, a exposição *Ineligible*, no Museu Internacional de Escultura Contemporânea, é o reflexo da arte/arqueologia como um novo esforço nas ciências sociais e humanidades (e noutras disciplinas para além destas); as pessoas criaram trabalhos em linha com (e, para o último grupo de criações descritos em baixo, em rejeição parcial de) um conjunto de instruções nascidas da definição de arte/arqueologia como publicado na literatura académica e como distribuído como condição de participação no projeto. Por outro lado, e talvez até o que mais me agradou, foram as formas como o projeto se desenvolveu: sem um plano ou estrutura claros, vagueando em novos territórios, sem uma visão clara acerca de onde podíamos acabar, se é que chegaríamos a qualquer lugar. Igualmente agradáveis foram as maneiras como as diferentes mentes, mãos e intenções de cada criador trabalharam isoladamente das mentes, mãos e intenções dos outros criadores, todas confrontadas com materiais que nunca tinham visto antes ou que não tiveram possibilidade de selecionar por si mesmos (exceto os vários artistas de São Francisco que vieram à Universidade, como mencionado acima). Desta forma bastante caótica, os trabalhos instalados em Santo Tirso, e os trabalhos que irão fazer parte das cópias eletrónica e impressa desta fase do *Ineligible*, são, eles próprios, parte de uma redefinição em curso das relações entre a arte e a arqueologia. *Ineligible* é, como a própria arte/arqueologia, um projeto nunca acabado; cruzamentos, colaborações, rejeições de propostas, e todos os outros caminhos, experiências, fracassos, e incursões em territórios nos quais o trabalho, pensamento e discussão da arte/arqueológica existem. No melhor sentido do trabalho criativo, tanto o projeto como a sua abordagem, se mantêm abertos e contínuos, inacabados, e sem uma posição clara na academia ou no estúdio.

Referências citadas

Bailey, D.W. 2005. *Prehistoric Figurines: Representation and Corporeality in the Neolithic*. London: Routledge.

Bailey, D.W. 2017a. Art/Archaeology: what value artistic-archaeological collaboration? *Journal of Contemporary Archaeology* 4(2): 246-56.

Bailey, D.W. 2017b. Disarticulate – repurpose – disrupt: art/archaeology. *Cambridge Archaeological Journal* 27(4): 691-701.

Bonaventura, P. 2011. Communicating in the present tense: an interview with Simon Callery. In *Sculpture and Archaeology*, edited by P. Bonaventura and A. Jones, pp. 197-214. Burlington, VT: Ashgate.

Callery, S. 2004. Segsbury Project: art from excavation. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 63-78. Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research.

Callery, S. 2014. The story of Trench 10. In *Histories in the Making: Excavations at Alfred's Castle 1998-2000*, edited by C. Gosden and G. Lock, pp. 123-45. Oxford: Institute of Archaeology.

Gheorghiu, D. and Barth, T. 2019 (eds) *Artistic Practices and Archaeological Research*. Oxford: Archaeopress.

Gormley, A. 2004. Art as process. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 131-52. Cambridge: McDonald Institute.

Gosden, C. 2004a. Aesthetics, intelligence and emotions: implications for archaeology. In *Rethinking Materiality: the Engagement of Mind with the Material World*, edited by E. DeMarrais, C. Gosden and C. Renfrew, pp. 33-42. Cambridge: McDonald Institute.

Gosden, C. 2004b. Making and display: our aesthetic appreciation of things and objects. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 35-46. Cambridge: McDonald Institute.

Holtorf. C. J. 2004. Incavation-excavation-exhibition. In *Material Engagements: Studies in Honour of Colin Renfrew*, edited by N. Brodie and C. Hills, pp. 45-53. Cambridge: MacDonald Institute for Archaeological Research.

Mithen, S. 2004. Contemporary Western art and archaeology. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 153-68. Cambridge: McDonald Institute.

Navarro, S. 2013a. Art, archaeology and museums: contemporary connections and mediations. *Vox Musei: Arte e Património* (Centre for Research and Studies in Fine Arts, University of Lisbon) 1(2): 368-75.

Navarro, S. 2013b. Meetings: art as archaeology, archaeology as art. In *Arte e Ciências em Diálogo*, edited by J.C. Carvalho, pp. 355-60. Coimbra: Grácio.

Navarro, S. 2014. Pots and transfigurations: archaeology as a pretext for sculpture. In *Rotas da Cerâmica a Sul do Tejo*, edited by F. Gaspar and P. Rasquete, pp. 124-33. Lisbon: Institute for Employment and Training.

Renfrew, C. 2003. *Figuring It Out: What Are We? Where Do We Come From? The Parallel Visions of Artists and Archaeologists*. London: Thames and Hudson.

Renfrew, C. 2004. Art for archaeology. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 7-34. Cambridge: McDonald Institute.

Renfrew, C. 2014. Colin Renfrew: a conversation. In *Art/Archaeology: Collaborations, Conversations, Criticisms*, edited by I. Russell and A. Cochrane, pp, 9-20. New York: Springer.

Renfrew, C., Gosden, C. and DeMarrais, E. (eds.) 2004. *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*. Cambridge: McDonald Institute.

Russell, I.A and Cochrane, A. (eds). 2014. *Art and Archaeology: Collaborations, Conversations, Criticisms*. New York: Springer-Kluwer.

Synnestvedt, A. 2016. *Can You Dig It?* Gothenburg: University of Gothenburg Press.

alien and familiar to him in his non-traditional painting. Finally, Thomas Andersson's *Pipe Fruit* (plaster, polystyrene, screws, fired clay) draws reference to a rare South American plant.

Conclusion

On the one hand, the *Ineligible* exhibition at the International Museum of Contemporary Sculpture is a reflection of art/archaeology as a new effort in the social sciences and humanities (and in subjects well beyond these); people created work in line with (and, for the last group of creations described below, in partial rejection of) a set of instructions born of art/archaeology's definition as published in the academic literature and as distributed as a condition of participation in the project. On the other hand, and perhaps even more pleasing to me were the ways that the project developed: without clear plan or structure, wandering into new territories, without clear visions about where one might end up, if one ended up anywhere at all. Similarly enjoyable were the ways that the different minds, hands, and intentions of each creator worked in isolation from the minds, hands, and intentions of the other creators, all of whom were faced with materials that they had not seen before or had the chance to select for themselves (the several San Francisco-based artists who came to the University as noted above, excepted). In this rather chaotic way, the works that were installed in Santo Tirso, and the works that will feature in the hardcopy and electronic output from this phase of *Ineligible*, themselves are part of the ongoing re-definition of the relationships between art and archaeology. *Ineligible* is, like art/archaeology itself, a never-finished project; crossovers, collaborations, rejections of proposals, and all of the other ways, experiments, failures, and one-way journeys out into territories in which art/archaeological work, thought, and discussion travel. In the best sense of creative work, both the particular project, and the approach, remains open and to be continued, unfinished, and without a clear position in the academy or the studio.

References cited

Bailey, D.W. 2005. *Prehistoric Figurines: Representation and Corporeality in the Neolithic*. London: Routledge.

Bailey, D.W. 2017a. Art/Archaeology: what value artistic-archaeological collaboration? *Journal of Contemporary Archaeology* 4(2): 246-56.

Bailey, D.W. 2017b. Disarticulate – repurpose – disrupt: art/archaeology. *Cambridge Archaeological Journal* 27(4): 691-701.

Bonaventura, P. 2011. Communicating in the present tense: an interview with Simon Callery. In *Sculpture and Archaeology*, edited by P. Bonaventura and A. Jones, pp. 197–214. Burlington, VT: Ashgate.

Callery, S. 2004. Segsbury Project: art from excavation. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 63–78. Cambridge: McDonald Institute for Archaeological Research.

Callery, S. 2014. The story of Trench 10. In *Histories in the Making: Excavations at Alfred's Castle 1998-2000*, edited by C. Gosden and G. Lock, pp. 123-45. Oxford: Institute of Archaeology.

Gheorghiu, D. and Barth, T. 2019 (eds) *Artistic Practices and Archaeological Research*. Oxford: Archaeopress.

Gormley, A. 2004. Art as process. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, G. Gosden and E. DeMarrais, pp. 131-52. Cambridge: McDonald Institute.

Gosden, C. 2004a. Aesthetics, intelligence and emotions: implications for archaeology. In *Rethinking Materiality: the Engagement of Mind with the Material World*, edited by E. DeMarrais, C. Gosden and C. Renfrew, pp. 33-42. Cambridge: McDonald Institute.

Gosden, C. 2004b. Making and display: our aesthetic appreciation of things and objects. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 35-46. Cambridge: McDonald Institute.

Holtorf. C. J. 2004. Incavation-excavation-exhibition. In *Material Engagements: Studies in Honour of Colin Renfrew*, edited by N. Brodie and C. Hills, pp. 45-53. Cambridge: MacDonald Institute for Archaeological Research.

Mithen, S. 2004. Contemporary Western art and archaeology. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 153-68. Cambridge: McDonald Institute.

Navarro, S. 2013a. Art, archaeology and museums: contemporary connections and mediations. *Vox Musei: Arte e Património* (Centre for Research and Studies in Fine Arts, University of Lisbon) 1(2): 368-75.

Navarro, S. 2013b. Meetings: art as archaeology, archaeology as art. In *Arte e Ciências em Diálogo*, edited by J.C. Carvalho, pp. 355-60. Coimbra: Grácio.

Navarro, S. 2014. Pots and transfigurations: archaeology as a pretext for sculpture. In *Rotas da Cerâmica a Sul do Tejo*, edited by F. Gaspar and P. Rasquete, pp. 124-33. Lisbon: Institute for Employment and Training.

Renfrew, C. 2003. *Figuring It Out: What Are We? Where Do We Come From? The Parallel Visions of Artists and Archaeologists*. London: Thames and Hudson.

Renfrew, C. 2004. Art for archaeology. In *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*, edited by C. Renfrew, C. Gosden and E. DeMarrais, pp. 7–34. Cambridge: McDonald Institute.

Renfrew, C. 2014. Colin Renfrew: a conversation. In *Art/Archaeology: Collaborations, Conversations, Criticisms*, edited by I. Russell and A. Cochrane, pp, 9-20. New York: Springer.

Renfrew, C., Gosden, C. and DeMarrais, E. (eds.) 2004. *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*. Cambridge: McDonald Institute.

Russell, I.A and Cochrane, A. (eds). 2014. *Art and Archaeology: Collaborations, Conversations, Criticisms*. New York: Springer-Kluwer.

Synnestvedt, A. 2016. *Can You Dig It?* Gothenburg: University of Gothenburg Press.

fig. 1

fig. 2

fig. 3

figura 1 Transporte de artefactos do *Transbay Transit Center*, da *PaleoWest* para a Universidade de São Francisco (© Doug Bailey).

figura 2 Estudantes no *Anth 699: Independent Project*, desarticulando os artefactos do seu passado (© Doug Bailey).

figura 3 Objetos pós-arqueológicos classificados em classes de matérias-primas (© Doug Bailey).

figura 4 Um exemplo de um *kit* de matérias-primas para ser enviado a um criador para reaproveitamento (© Doug Bailey).

figura 5 Uma das 18 imagens de *Untitled* (papel fotográfico em placa de espuma), de Alfredo González-Ruibal e Álvaro Minguito Palomares (2020) (© Alfredo González-Ruibal e Álvaro Minguito Palomares).

figura 6 Uma das 10 imagens do *Ineligible Collage Series* (impressão de fotografia digital), de Vanessa Woods (© Vanessa Woods).

Doug Bailey

fig. 4

fig. 5

fig. 6

figure 1 Transbay Transit Center artefacts in transit from PaleoWest to San Francisco State University (© Doug Bailey).

figure 2 Students in Anth 699: Independent Project disarticulating artefacts from their pasts (© Doug Bailey).

figure 3 Post-archaeological objects sorted into raw material classes (© Doug Bailey).

figure 4 An example of a kit of raw materials to be sent to creator for repurposing (© Doug Bailey).

figure 5 One of 18 images from *untitled* (photographic print on foam board) by Alfredo González-Ruibal and Álvaro Minguito Palomares (2020) (© Alfredo González-Ruibal and Álvaro Minguito Palomares).

figure 6 One of 10 images from *Ineligible Collage Series* (digital photographic print) by Vanessa Woods (© Vanessa Woods).

Doug Bailey

SKYMMER OCH SER: exercício com conjunto (de artefactos) da escavação precedente ao *San Francisco Transbay Transit Center*

Patrik Elgström
e Jenny Magnusson

SKYMMER OCH SER: EXERCISE WITH ASSEMBLAGE (OF ARTEFACTS) FROM THE EXCAVATION PRECEDING THE SAN FRANCISCO TRANSBAY TRANSIT CENTER

Patrik Elgström
and Jenny Magnusson

Início da Primavera em Gotemburgo, Suécia. Caminhamos até ao antigo hospital epidémico que fica localizado numa colina no centro da cidade. Hoje em dia um lugar para arte, estúdios e galerias. A nossa curiosidade levou-nos lá, a uma conferência sobre história e arqueologia. No *Green Room*, na casa azul, as cadeiras estão dispostas em filas. Oradores e comunicações. Conversas acerca do papel do hospital epidémico na cidade ante o 400° aniversário de Gotemburgo. A conversa muda e abre-se, ou será o nosso entendimento? Psicanalistas e arqueólogos encontram-se em pensamento e raciocínio. Freud e arqueologia. Buracos negros. História. A superfície, para romper. Nós notamos como ambos nos viramos para dentro e ouvimos atentamente, pensando que a arte e a arqueologia estão relacionadas. Existe uma relação que nós não conhecemos, uma abertura para algo novo. Na entrada de um hotel perto da Estação Central de Gotemburgo, recolhemos uma embalagem anónima que foi deixada para nós. Branca. Insignificante. Em tamanho, a palma da mão de um adulto. Patrik está mal escrito como Patrick, a não ser que tivesse vindo de um país com língua materna Inglesa.

Nós retraímos o desejo.

A fotografia é uma forma de compreensão, um modo de pensar. Ao fotografar a embalagem, transformamo-la num objeto de pesquisa de observação: a concentração, a transparência. Fazer perguntas. O que queres? O que és? O negativo é um buraco onde o preto se torna branco e o branco se torna preto. Cedo nos apercebemos que o desejo é crucial para este projeto. O sonho do que esconde dentro e por baixo da superfície. O desejo óbvio é abrir a caixa para clareza e esclarecimento. A Jenny quer seguir a sua vontade e ver o que está lá dentro; o Patrik quer ir mais devagar e esperar. Um jogo entre duas aspirações.

Nós retraímos o desejo.

Aumentamos a fotografia e imprimimo-la em papel simples. Paramos à superfície. O que é que a imagem de um conjunto, uma embalagem, e um recipiente fechado têm a ver com um lugar e com o seu espaço circundante? Lugares em relação a contexto e arquitetura. Um jardim. Uma casa de cimento na zona industrial. Uma exposição de grupo numa bienal. Colamos, postamos e cobrimos. É a arquitetura, a casa, a construção que fica visível, ou é o conjunto, a caixa? O que é que está dentro da embalagem não aberta?

Nós retraímos o desejo.

Passou um ano desde que recolhemos a nossa embalagem anónima da entrada do hotel em Gotemburgo. Durante esse ano trabalhámos com a caixa como uma superfície para projeção de pensamentos e ideias. Investigámos uma zona industrial em Gotemburgo que está em processo de gentrificação. Um jardim secreto em Sopron, Hungria que, há 30 anos, era um lugar central para a abertura do muro e para o chamado *Paneuropäisches Picknick*. Usamos Raios-X para ver para dentro. Construímos uma parede numa bienal para examinar o espaço entre as partes da frente e de trás. Até agora, a nossa necessidade de saber, a nossa curiosidade, trouxe-nos até aqui.

Nós retraímos o desejo.

Agora estamos em Portugal. Temos os restos dos cartazes retirados. Temos as fotografias da embalagem. Usamos material do museu. Construímos uma escultura para formar uma instalação, instalamos as fotografias e enrolamos os restos dos cartazes e encontramos o seu lugar dentro da sala. O espaço que nos foi atribuído é uma passagem, entre o antigo e o novo, entre a privacidade das celas do mosteiro e a abertura da entrada do museu de escultura. O lugar é, em si mesmo, como uma montagem, cercado da sua história e do seu presente. Agindo como uma membrana e um portal para algo novo.

Nós retraímos o desejo.

Num ato de repatriação, devolvemos a nossa caixa de artefactos. De volta às suas origens. Acabámos onde outrora começámos na conferência de Gotemburgo, onde ouvimos acerca da relação entre a arqueologia e o inconsciente. Freud e arqueologia. Buracos negros. História. Sonhos e desejos. Estamos gratos pelo empréstimo e pela oportunidade que tivemos de tentar. Como Freud, que falou do sonho como o caminho do rei para o inconsciente, usamos a caixa como uma metáfora inconsciente para aclarar o nosso presente e a nossa história.

Nós retraímos o desejo de abrir e romper a superfície.
Talvez outro alguém o faça.

Perguntas, respostas e comentários

Comentário: Acho que falo por todos os portugueses quando digo que, para nós, o que fizeram não é possível. Primeiro, para mim, na minha casa, a minha esposa destruir-me-ia. Culturalmente, é muito interessante, como conseguiram não abrir a caixa? Acho que como um processo, isto é brilhante.

Pergunta: De que forma o peso da caixa ou os sons da caixa vos influenciaram?
Jenny Magnusson e Patrik Elgström: Eu estava um pouco assustado. Soava muito complicado. Essa foi a minha primeira leitura. Com a caixa, é íntimo. É tão privado. Não podia ver o que estava lá dentro. Podia ser qualquer coisa. Sim, é uma coisa muito privada.

Podemos dizer alguma coisa acerca da nossa instalação que é parte da exposição *Ineligible* aqui no museu de Santo Tirso. Ao

Early spring in Gothenburg, Sweden. We walk up to the old epidemic hospital which is located on a hill in the city center. Nowadays a place for art, studios and galleries. Our curiosity has taken us there, a conference on history and archaeology. In the Green Room at the blue house, chairs are placed in rows. Speakers and presentations. Talks about the epidemic hospital's role in the city ahead of Gothenburg's 400th anniversary. The conversation shifts and opens up, or is it our understanding? Psychoanalysts and archaeologists meet in thought and reasoning. Freud and archaeology. Black holes. History. The surface, to break through. We note how we both turn inward and listen eagerly, thinking that art and archeology are related. There is a relationship we do not know of, an opening into something new. In a lobby of a hotel near the Gothenburg Central Station, we collect an anonymous package that has been left for us. White. Insignificant. In size, an adult man's palm. Patrik is misspelled as Patrick, unless you come from an English-speaking country.

We hold back the desire.

Photography is a way of understanding, a kind of thinking. By photographing the package, we make it into a research object of looking: a concentration, a transparency. Asking questions. What do you want? What are you? The negative is a hole where black becomes white and white becomes black. Early on we realized that desire is central to this project. The dream of what hides inside and below the surface. The obvious desire is to open the box for clarity and enlightenment. Jenny wants to follow her urge and see what is inside; Patrik wishes to slow down and wait. A game between two aspirations.

We hold back the desire.

We enlarge the photograph and print it on simple paper. We stop at the surface. What does the image of an assemblage, a package, and a closed container have to do with a place and with its surrounding space? Places in relation to context and architecture. A garden. A concrete house in an industrial area. A group exhibition at a biennial. We paste, post, and cover. Is it the architecture, the house, the construction that becomes visible, or is it the assemblage, the box? What is it inside the unopened package?

We hold back the desire.

One year has passed since we retrieved our anonymous package from a hotel lobby in Gothenburg. During that year we have worked with the box as a surface for projection of thoughts and ideas. We have investigated an industrial area in Gothenburg that is undergoing gentrification. A secret garden in Sopron, Hungary which 30 years ago was a central place for the opening of the wall and the so-called *Paneuropäisches Picknick*. Used X-rays to look inside. Built a wall on a biennial to examine the space in between the front and back. So far our need to know, our curiosity, has taken us this far.

We hold back the desire.

Now we are in Portugal. We have the remains of the dismantled posters. We have the photographs of the package. We borrow material from the museum. Build a sculpture to form an installation, install the photographs and roll up the remains of the posters and find its place inside the room. The space that has been assigned to us is a passage, between the old and new, between the privacy of the cells at the monastery and the openness of the sculpture hall. The place is like an assemblage in itself, enclosed both in its one history and its present. Acting as both a membrane and gateway to something new.

We hold back the desire.

In an act of repatriation, we return our box of artefacts. Back to its origins. We end where we once began at the conference in Gothenburg, where we heard about the relationship between archaeology and the unconscious. Freud and archaeology. Black holes. History. Dreams and desires. We are grateful for the loan and the opportunity we got to try. Like Freud who spoke of the dream as the king's path to the unconscious, we have used the box as an unconscious metaphor to shed light on our present and our history.

We hold back the desire to open and break the surface.
Maybe someone else will.

Question, answer, and comment

Comment: I think that I speak for all Portuguese when I say that, for us, what you have done is not possible. First, for me, in my house, my wife would destroy me. Culturally, it is very interesting, how you could manage not to open the box? I think that as a process, this is brilliant.

Question: In what way did the weight of the box or the sounds of the box influence you?
Jenny Magnusson and Patrik Elström: I was a bit scared. It sounded very complicated. That was my first reading. With the box, it is intimate. It is so private. I could not see what was inside. It could be anything. Yes, it is something very private.

We can say something about our installation that is part of the *Ineligible* exhibition here at the museum in Santo Tirso.

chegar aqui, tínhamos duas imagens da caixa, uma espécie de representação. Também importante foi a utilização de materiais do museu. Nós queríamos usar materiais emprestados, e, na nossa instalação, a peça de madeira encostada à parede é da carpintaria do museu. Nós queríamos reutilizar sobras. Se olhar de perto para o chão, na placa de madeira há pequenas anotações, talvez feitas por técnicos do museu, deixados depois da produção da exposição anterior. Para ler estas anotações, é necessário baixar-se para vê-las. Talvez isto seja também um tipo de intimidade, algo privado. Também temos as imagens impressas em grande formato, que trouxemos connosco.

Pergunta: Porque é que usaram a tecnologia de imagem médica? Em arqueologia, os métodos não destrutivos de escavação são muito importantes. Porque é que ligaram essa máquina para ver o que estava dentro da caixa? [Editor: na apresentação para a conferência, Patrik e Jenny descreveram como verificaram a caixa fechada num hospital com equipamento médico de imagem.]
Jenny Magnusson e Patrik Elgström: É assim. Tem um amigo, encontra-lo numa loja quando está a comprar as suas mercearias, e fala sobre este projeto em que está envolvido, e ele convida-o um dia para utilizar a máquina de imagem. Porque é que o fizemos? Porque é interessante e engraçado.

Pergunta: Este trabalho está acabado, ou vão continuar a trabalhar com as imagens?
Jenny Magnusson e Patrik Elgström: Nós achamos que existe algo bonito no facto de ter passado agora um ano desde que este projeto começou. Está consistente, embora pense que as ideias vão continuar.

Comentário: Eu acho interessante o vosso processo de transmitir a caixa sem saber o que está lá dentro. Em arqueologia, o que nós providenciamos é informação acerca do contexto, acerca do que está a ser escavado. Essa responsabilidade é interessante, de transmitir sem nenhum conhecimento.

Pergunta: Eu tenho uma pergunta relacionada com questões culturais. O que pensam sobre a relação desta experiência com a cultura em que estão imersos, com a vossa forma de ver o mundo, e com a vossa abordagem aos sonhos?
Jenny Magnusson e Patrik Elgström: Nós trabalhamos muito juntos, e tentamos pensar juntos. Não necessariamente falando um com o outro ou fazendo coisas juntos, mas encontrando outras formas de comunicação. É mais aproximado a uma coreografia: quando faço algo, a Jenny segue-me, e quando a Jenny faz alguma coisa, eu sigo-a. É sobre dizer "sim", em vez de dizer "não".

Comentário: Eu gostaria de voltar à ideia da caixa negra. Existem pelo menos duas ideias de como uma caixa negra se adequa à arqueologia. Uma é a dinâmica do passado. De certa forma, apenas existem superfícies, e não interessa quanto material é recolhido do passado, apenas existem superfícies, porque as dinâmicas do que ocorreu no passado são a caixa negra. De certa forma, apenas ficam as especulações relativamente a quais foram essas dinâmicas. Outra ideia é que existe o conceito de caixa negra que vem dos estudos científicos e tecnológicos, onde os próprios métodos acabam por ser caixas negras, porque quanto mais se conta com, digamos, dispositivos tipo *scanner*, mais bem-sucedidos se tornam esses métodos, e menos dependente se fica (ou mais ignorante se está acerca de) dos procedimentos internos destes métodos. É uma espécie de conceito de caixa negra de Bruno Latour.

Pergunta: Uma questão acerca da vossa estética. Para mim, parece-me bastante minimalista e muito limpa. Vocês mencionaram que trabalham juntos e que dizem sempre sim. E se uma proposta vai conta ou resiste a esta estética?
Jenny Magnusson e Patrik Elgström: Nós somos casados há muito tempo. Funciona. Nós fizemos um projeto num contexto de dança, num palco. Foi uma cena com arte coreográfica em Estocolmo, e convidamos uma poetisa, que faz o seu próprio trabalho em relação ao nosso trabalho. Nós deixamo-la fazer o que ela queria fazer. Então, aqui não estamos a dizer não a ninguém. É interessante simplesmente dizer sim, em oposição a dizer "não, temos que fazer isto à nossa maneira"; de outra forma, não vai acontecer. De outra forma, é apenas aborrecido. É mais divertido dizer sim. Sim. Sim. Sim.

Pergunta: Onde é que vocês estão estabelecidos, e que tipo de trabalho fazem? Como definiriam a vossa prática?
Jenny Magnusson: Eu trabalho com escultura *site-specific*.
Patrik Elgström: Eu trabalho com fotografia.

Pergunta: Como é que combinam estas duas práticas? Qual é a sinergia?
Patrik Elgström: Somos casados.

Pergunta: Em termos do trabalho *site-specific* que fez aqui no Museu Internacional de Escultura Contemporânea, o que é que pensou quando chegou e viu este espaço? O que é que fez?
Jenny Magnusson: Nós trabalhamos sempre assim. É-nos atribuído o espaço e, depois, questionamos ao espaço o que ele necessita. Talvez seja algum tipo de investigação do espaço, da arquitetura, e do contexto aqui. O contexto é muito específico. No contexto da exposição, mas também no contexto da janela ali em cima, na parede. É assim que começamos sempre.

Pergunta: Quando perguntam ao espaço o que este precisa, sentem a sua resposta? Ele fala-vos realmente? Trazem as vossas próprias palavras e vocabulário? Ou os vossos próprios objetos? Eu vi que vocês trouxeram algumas coisas convosco da Suécia.
Patrik Elgström: Nós tínhamos duas fotografias: o início do nosso

Coming here, we had the two images of the box, a sort of representation. Also important was our use of materials from the museum. We wanted to borrow materials, and, in our installation, the piece of wood leaning up against the wall is from the museum's woodshop. We wanted to reuse leftovers. If you look very closely at the floor, on the wooden plank there are short notations, perhaps made by museum technicians, left from their making a previous exhibition. To read these notations you have to bend over to see them. Maybe this is also some kind of intimacy, something private. We also have the large printed images that we brought with us.

Question: Why did you use the medical imaging technology? In archaeology, non-destructive methods of excavation are a big thing. Why did you turn on that machine to see what was inside the box? [Editor: in the presentation to the conference, Patrik and Jenny described how they had scanned the unopened box at a hospital with medical imaging equipment.]
Jenny Magnusson and Patrik Elström: It is like this. You have a friend, and you meet him in the store when you are buying your groceries, and you are talking about this project that you are involved in, and then he invites you one day to use an imaging machine. Why did we do it? Because it is interesting and fun.

Question: Is this work finished, or will you continue to work with the images?
Jenny Magnusson and Patrik Elström: We think that there is something beautiful with the fact that now it is one year since we started this project. It holds together well, though I think that the ideas will continue.

Comment: I find interesting your process of transmitting the box without knowing what is inside it. In archaeology, what we provide is information about the context, about what is being excavated. That responsibility is interesting, of transmitting without any knowledge.

Question: I have a curiosity related to cultural things. What do you think about the relationship of this experience to the culture in which you are immersed, with your way of seeing the world, and with your approaches to dreams?
Jenny Magnusson and Patrik Elström: We work together a lot, and we try to think together. Not necessarily speaking with each other or doing things together, but finding other ways of communication. It is closer to choreography: when I do something, Jenny will follow, and when Jenny does something, I will follow. It is about saying "yes", instead of saying "no".

Comment: I would like to return to the idea of a black box. There are at least two ideas about how the black box pertains to archaeology. One is the past dynamics. In a way, you only ever have surfaces, and no matter how much material you gather from the past you only have surfaces, because the dynamics of what went on in the past is the black box. In a way, you are always left with speculations as to what those dynamics were. Another idea is that there is the concept of a black box that comes from science and technology studies, where one's methods themselves end up being black boxes, because the more that you rely on, let us say, scanning devices, the more successful those methods become, and the less dependent you are on (or the more ignorant you are of) the inner workings of those methods. It is kind of a Bruno Latour concept of the black box.

Question: A question about your aesthetic. For me, it appears quite minimal and very clean. You mention that you work together and that you always say yes. What if a proposition goes against or resists this aesthetic?
Jenny Magnusson and Patrik Elström: We have been married for a long time. It works. We did a project in a dance context on a stage. It was a scene with choreographic art in Stockholm, and we invited to participate a poet who is doing her own work in relationship to our work. We let her do what she wanted to do. So, here we are not saying no to either. It is interesting to just say yes, as opposed to saying "no, we have to do it our way"; otherwise it just won't happen. Otherwise it is just boring. It is more fun to say yes. Yes. Yes. Yes.

Question: Where are you both based, and what sort of work do you do? How would you define your practice?
Jenny Magnusson: I work with site-specific sculpture.
Patrik Elgström: I work with photography.

Question: How do you combine these two practices? What is the synergy?
Patrik Elström: We are married.

Question: In terms of the site-specific work that you made here at the International Museum of Contemporary Sculpture, what did you think when you arrived and saw this space? What did you do?
Jenny Magnusson: We always work like this. We get the space and then we ask the space what it needs. Maybe it is some kind of investigation of the space, of the architecture, and of the context here. The context is super specific. In the context of the exhibition, but also in the context of the window up there in the wall. That is how we always start.

Question: When you ask the space what it needs, do you feel its response? Does is actually speak to you? Do you bring your own words and vocabulary? Or your own objects? I see that you

projeto foi com estas duas imagens. Estas são impressões de contacto com 20x25 cm. Começamos com essas impressões, e estas foram o ponto de partida durante todo o ano.

Pergunta: As impressões viajaram convosco para onde quer que fossem este ano?
Patrik Elgström: Não, não exatamente. De certa forma. Poderia ser na forma de cartazes colocados na parede, que temos aqui. Estes são bastante grandes: 2.0x2.5 m. Estiveram numa exposição em setembro passado. São aumentos das impressões de contacto.
Jenny Magnusson: Nós temos trabalhado com a caixa de objetos que recebemos do Doug. Tivemo-la num jardim em Estocolmo. Temo-la usado em diferentes contextos. Aqui queríamos trazer connosco, para Santo Tirso, estas imagens grandes.

Pergunta: Acerca da caixa de objetos que receberam, a caixa faz parte da conversa que vocês têm com o espaço? A caixa está viva? Não esta viva? É uma motivação? É um obstáculo? O que é?
Patrik Elgström: A caixa é um sonho. Eu acho que uma caixa é sempre algo acerca de um sonho. Pode ser alguma coisa. Pode não ser alguma coisa. Nós esperamos que exista alguma coisa lá dentro.

Pergunta: Vocês abriram a caixa?
Patrik Elgström: Nós não queremos dizer, porque isso não é realmente importante. Como ideia, uma caixa pode ser um sonho. Tem alguns desejos, alguns podem ser realizados ou não realizados. Ou anseios.
Jennu Magnusson: E este espaço onde estamos a trabalhar, é como uma caixa. E, de certa forma, o anseio é sair pela janela.
Patrik Elgström: E se estudar a arquitetura deste edifício [o Museu Internacional de Escultura Contemporânea] a partir de fora, pode ver as formas, as salas. Isto é bastante interessante para mim. Por isso, caixas dentro. Caixas fora.

Pergunta: As três exposições a ter lugar aqui no museu estão todas a tentar investigar um território estranho dentro e além da arte e da arqueologia. No vosso trabalho, isto é algo que já tinham pensado antes? Estão interessados nisso? Qual é a vossa resposta ao projeto mais amplo?
Jenny Magnusson: Eu estava a pensar sobre isso, sobre pedir material emprestado do museu para utilizar no nosso trabalho. Isso está, de certa forma, relacionado com a arqueologia. É a história do museu. Se olhar para a peça de madeira no nosso trabalho. É da carpintaria do museu. Dá para ver que existe um desenho nele, um desenho de alguém que devia estar a fazer algo muito importante. Eu adoro pedir coisas emprestadas das instituições onde faço exposições.

Pergunta: As peças que que pediram emprestadas tinham sido descartadas, e assim, são quase elas próprias inelegíveis. Não são o que uma pessoa pode esperar encontrar numa exposição. Vocês encontraram-nas na carpintaria daqui.
Jenny Magnusson: Sim, e quando eu fui à carpintaria, os trabalhadores de lá perguntaram-me, "o que quer?", eu tive que dizer que não sabia o que queria. Eu não consigo explicar porque é que eu gosto tanto deste ou daquele objeto.

Pergunta: E isto foge à prisão de ter que saber porquê? Não sabe porquê até estar lá e vê-lo. Eu consigo perceber agora que os objetos emprestados aqui, pelo museu, têm um significado diferente de objetos que possa ter encontrado na estrada ou num terreno vazio. Estes objetos têm uma repercussão diferente.
Patrik Elgström: Estes objetos têm uma história.
Jenny Magnusson: Os plintos, normalmente utilizados como base para as esculturas, são, de certa forma, como uma escultura muito tradicional. Eles funcionam com o espaço. Pode-se andar à sua volta. Eu já fiz esculturas com plintos antes, que eram uma base para objetos. Isto é como nós trabalhamos. Intuitivamente, com os materiais de cada um. É como se estivéssemos a trabalhar com a nossa experiência de trabalhar juntos, e de como trabalhamos com os espaços. É como se estivéssemos a ter uma conversa com o espaço, no espaço, com objetos.
Patrik Elgström: Tem muito a ver com dizer "sim" às coisas, em vez de dizer "não". Se alguém sugere alguma coisa num espaço, nós dizemos "ok", e nós tentamos. Isso somos nós a trabalhar juntos, e nunca falamos. Apenas fazemos. Quando a Jenny faz algo, eu reajo. Quando eu reajo, ela reage.
Jenny Magnusson: Tem muito a ver com coreografia. Coreografia para pessoas que não têm coragem de dançar. É como se eu estivesse a tentar isto, e tu respondes com alguma coisa. Não é que estejamos a planear algo. É como uma conversa com materiais. É muito mais divertido dizer sim.

Pergunta: Os objetos materiais tornam-se o vocabulário, nas palavras de uma conversa?
Patrik Elgström: Nós gostamos que o material se expresse por si mesmo, não ter um texto que descreva o trabalho. Ambos achamos que é mais interessante vir, ver e experienciar a instalação. A experiência que se tem, essa é a experiência correta.
Jenny Magnusson: Neste caso, confiar numa caixa, numa caixa por abrir. Tem a ver com a caixa. Nós fazemos questões ao espaço, e à caixa que não abrimos.

Pergunta: Quantos trabalhos fizeram com a caixa?
Jenny Magnusson: Cinco ou seis, ou assim. Ou sete.

Pergunta: Se o trabalho não tem uma descrição ou um texto, quando um visitante passa por este espaço, pode dizer "o que é isto?" ou "isto não é nada", e outro dirá "uau, eu percebo-o!". Como se sentem acerca disso?
Jenny Magnusson: Eu confio no observador. Tem a ver com olhar.

brought some things with you from Sweden.
Patrik Elström: We had two mounted photographs: the start of our project was with those two images. They are 8 x 10 inch contact prints. We started with those prints, and they have been the starting point during the whole year.

Question: Do the prints travel with you wherever you have gone this past year?
Patrik Elström: No, not exactly. In some sort of form. It could take the form of wall mounted posters that we have here. They are quite large: 2.0 x 2.5 m. They were in a show last September. They are enlargements of the contact prints.
Jenny Magnusson: We have been working with the box of objects that we received from you. We have had it in a garden in Stockholm. We have been using it in different contexts. Here we wanted to bring these big images with us to Santo Tirso.

Question: About the box of objects that you received, is the box part of the conversation that you have with the space? Is the box alive? Is it not alive? Is it a prompt? Is it an obstacle? What is it?
Patrik Elström: The box is a dream. I think that a box is always something about a dream. It could be something. It could not be something. We hope that there is something inside.

Question: Have you opened the box?
Patrik Elström: We are not willing to say, because that is not really important. As an idea, a box could be a dream. It has some wishes, some things that could be fulfilled or not fulfilled. Or longings.
Jenny Magnusson: And this space we are working in, it is like a box. And, in some way, the longing is moving out the window.
Patrik Elström: And if you study the architecture of this building [The International Museum for Contemporary Sculpture] from the outside, you can see the shapes, the rooms. This is quite interesting to me. So, boxes inside. Boxes outside.

Question: The three exhibitions taking place here in the museum are all trying to investigate some strange territory within and beyond art and archaeology. In your work, is this something that you had thought about before? Are you interested in that? What is your response to the larger project?
Jenny Magnusson: I was thinking about this, about borrowing material from the museum to use in our work. That has something to do with archaeology in a way. It is the museum's history. If you look at that piece of wood in our work. It is from the museum's woodshop. You see that there is a drawing on it, a drawing from someone who had been doing something very important. I love to borrow stuff from institutions when I do exhibitions.

Question: The pieces that you have borrowed had been discarded, and thus, they are almost ineligible themselves. They are not what one might expect to find in an exhibition. You found them in the woodshop here.
Jenny Magnusson: Yes, and when I went to the woodshop, the workers there were asking me, "what do you want"? I had to say that I didn't know what I wanted. I can't explain why I like this object so much or that one.

Question: And does this break out of the prison of having to know why? You don't know why until you are there and you see it. I can understand now that the objects borrowed from here, from the museum, have a different currency than objects you might have found in the street or in an empty lot. These objects have a different resonance.
Patrik Elström: These objects have a history.
Jenny Magnusson: The podia, normally used to support sculptures, these are like a super traditional sculpture in a way. They work with space. You walk around it. I have made sculpture before with podia which would hold objects. This is how we work. Intuitively, with each other's materials. It is like we are working with our experience of working together, and how we work with rooms. It is as if we are having a conversation with the room, in the room, with objects.
Patrik Elström: It is much about saying "yes" to things, instead of saying "no". If someone suggests something in a room, we say "ok", and we try it. It is us working together, and we never talk. We just do. When Jenny does something, I react. When I react, she reacts.
Jenny Magnusson: It has much to do with choreography. Choreography for people who do not have the guts to dance. It is like I am trying this, and you respond with something. It's not that we are planning something. It's like a conversation with materials. It is much more fun to say yes.

Question: Do the material objects become the vocabulary, in the words of a conversation?
Patrik Elström: We like the material to speak for itself, not to have a text that describes the work. We both think that it is more interesting to come, to see, and to experience the installation. The experience that you have, that is the correct experience.
Jenny Magnusson: In this case, to trust the box, the unopened box. It is about the box. We are asking questions to the space, and to the box that we have not opened.

Question: How many works have you made with the box?
Jenny Magnusson: Five or six, or something. Or seven.

Question: If the work does not have a description or a text, when a visitor walks through this room, they may say "what is this?" or "this is nothing", and another will say "wow, I re-

Patrik Elgström: Nós temos um título: *Exercício com artefactos do* Transbay Transite Center, *São Francisco*.

Pergunta: Em termos de permanência ou temporalidade, em arqueologia, as pessoas muitas vezes escavam coisas das profundezas do passado e, depois, tentam preservá-las, conservá-las, e tentam fazê-las durar para sempre. É um exercício de salvamento. O que estão a tentar fazer é muito diferente. Estão a trabalhar com objetos que têm história. Estão a dispô-los, e a conversar com eles. E no fim desta exposição, estes plintos voltam para a reserva do museu, e as peças de madeira podem ser cortadas para serem utilizadas noutra coisa.

Patrik Elgström: Sim, e enviamos as fotos de volta para a Suécia. Tudo se dissolve.

ally get it!". How do you feel about that?

Jenny Magnusson: I trust the viewer. It's about looking.

Patrik Elström: We have a title for it: *Exercise with artefacts from the Transbay Transit Center, San Francisco*.

Question: In terms of permanence or temporality, in archaeology, people often dig things up from the deep past and then try to preserve them, conserve them, and try to make them last forever. It's a salvage exercise. What you are trying to do is very different. You are working with objects that have history. You are arranging them, and having a conversation with them. And at the end of this exhibition, these podia will go back into the museum storage, and the pieces of wood may be cut up to be used for something else.

Patrik Elström: Yes, and we will send the photos back to Sweden. Everything dissolves.

Pintura de Contacto

Simon Callery

Contact Painting

Simon Callery

As minhas colaborações com arqueologia recaem em três grupos principais. O *Segsbury Project*, 1996-2003,[1] o *Thames Gateway Project*, 2006-2009, e as escavações de Bodfari e Nesscliffe, 2013 ao presente. Trabalhei com a Escola de Arqueologia, Universidade de Oxford, no *Segsbury Project* em Moel y Gaer, Bodfari no Norte do País de Gales, e continuo a trabalhar com eles nas escavações em curso no Nesscliffe Hill, Shropshire. O *Thames Gateway Project* foi uma Bolsa de Estudos Criativos do Conselho de Investigação (AHRC), em parceria com *Oxford Archaeology* acolhido pela Universidade de Artes, Faculdade de Wimbledon. Todos os sítios da Escola de Arqueologia eram povoados fortificados da pré-história Britânica e eram dirigidos por Gary Lock. A minha atenção esteve sempre focada no processo da escavação, em vez dos achados, da pós-escavação, ou da interpretação. As escavações têm sido sazonais; períodos curtos e intensos de duas ou três semanas, seguidas de longos períodos em que voltaria para o estúdio em Londres. Também usei a fotografia e trabalhei com a paisagem material para criar esculturas, e como essas já foram bem documentadas, não existe necessidade de elaborar mais comentários aqui. O objetivo deste capítulo é traçar o impacto da escavação arqueológica na minha pintura. Sou um pintor e tudo o que faço é motivado pela necessidade de perceber o que a pintura é capaz de alcançar. Às vezes, isto tem significado fazer trabalhos que existem à margem do que pode ser considerado pintura no sentido convencional.

Um sítio de escavação arqueológica tem todas as qualidades que se pode esperar encontrar numa boa obra de arte. Tem uma forma complexa, coloração subtil, uma variedade de materiais, e uma variedade de superfícies. Existe evidência de atividade humana passada e presente e uma ligação tangível entre tempo e material. Um sítio pode capturar a atenção de todos os nossos sentidos e, como boa arte, um encontro com um sítio pode ser uma experiência emotiva. Do ponto de vista de um artista, um sítio de escavação pode ser entendido como uma completa obra de arte, atraente e sempre em mudança.

Quando inicialmente fui convidado para trabalhar juntamente com arqueólogos de campo em 1996, fiquei fascinado pelos métodos de registo arqueológicos, pelo processo físico da escavação, e pela beleza das superfícies limpas. Existiam muitas ligações entre o que os arqueólogos faziam no sítio e os meus processos de pintura, mas as nossas intenções eram completamente diferentes. A minha primeira escavação foi em Segsbury Camp, um povoado fortificado da Idade do Ferro em Ridgeway, nas planícies calcárias do Sul da Inglaterra, e eu era um artista em residência. Todas as marcas e todos os cortes, fossas ou buracos de poste no substrato calcário branco, eram claros como um desenho.

Eram tempos difíceis para ser pintor, especialmente um que gravitava em direção à paisagem. O meio estava sob ataque dentro do mundo da arte, por críticos e outros artistas. Em comparação com os novos media e novas tecnologias que estavam a ser adotados pelos artistas, a pintura encontrava-se em risco de parecer obsoleta. Os próprios pintores estavam a tornar as coisas piores e a atenuar qualquer problema ao recusar reconsiderar os princípios fundamentais da pintura; além disso, a comercialização do meio também não ajudou. Eu tinha vindo a fazer trabalhos baseados no meu ambiente urbano imediato; as docas no Este de Londres durante o período da sua extensa regeneração. Nessa altura, os meus quadros tornaram-se cada vez mais abstratos, embora ainda retivessem uma forte ligação ao tecido da cidade e contivessem referencias desenhadas à arquitetura, e sentido de espaço profundo. Fazia pinturas urbanas com raízes na tradição da paisagem britânica. A residência em Segsbury Camp foi uma oportunidade de estar imerso numa paisagem britânica paradigmática e de encará-la como um tópico para pintura contemporânea. Podia virar o questionamento arqueológico da continuidade da utilização da paisagem para o meu próprio meio durante o seu momento de crise, e perguntar se existe um lugar para pintar na vida contemporânea, quais são os novos papéis da pintura, e que novas funções poderia assumir se quisesse continuar vital?

Primeiro em Segsbury Camp e depois em Alfred's Castle, recebi uma educação dos sentidos, com aulas da materialidade e temporalidade. Estava a tornar-se óbvio para mim que se temos dúvidas importantes sobre a paisagem e o nosso lugar nela, então depender apenas daquilo que vemos não nos leva muito longe. Vi os escavadores enquanto estes removiam diferentes materiais, fechando os olhos para perceber as mudanças subtis nos subsolos e enchimentos. A fisicalidade desses sítios imprimiu-se em mim. Estava a tornar-me mais sensível à materialidade e cada vez mais consciente de como isto aprofundou a minha perceção de lugar e temporalidade.

Isto resultou num verdadeiro desafio para alguém das artes visuais. Estava a tornar-se claro que foi a ênfase no visual que colocou um limite naquilo que poderia ser comunicado através da pintura e que limitou, como consequência, o que poderia ser ganho por um espectador. É um facto reconhecido que imagens dominam todos os aspetos das nossas vidas diárias e que o grande volume de imagens a que estamos expostos, inevitavelmente, suprime os nossos outros sentidos. Eu queria que a minha pintura oferecesse um contrabalanço. Eu raciocinei que, historicamente, a pintura tem vindo a ser tão instrumental no crescimento e desenvolvimento das imagens (de criação de retratos) que era perfeitamente posicionado criticar a forma como usamos as imagens hoje. Precisava de desenvolver os aspetos físicos da minha pintura, e de considerar a pessoa em

[1] Ver Renfrew et al., (2004), Lock et al., (2005), Bonaventura and Jones (2011), and Gosden and Lock (2014).

My collaborations with archaeology fall into three main groups. The Segsbury Project, 1996-2003,[1] Thames Gateway Project, 2006-2009, and Bodfari and Nesscliffe excavations, 2013 to present. I worked with the School of Archaeology, University of Oxford on the Segsbury Project and at Moel y Gaer, Bodfari in North Wales, and I continue to work with them today at the ongoing excavations at Nesscliffe Hill, Shropshire. The Thames Gateway Project was an Arts and Humanities Research Council (AHRC) Creative Fellowship in partnership with Oxford Archaeology hosted by University of the Arts, Wimbledon College. All of the School of Archaeology sites were British prehistory hill forts and were directed by Gary Lock. My focus has always been fixed on the process of excavation rather than finds, post-excavation, or interpretation. The digs have been seasonal; short and intense periods of two or three weeks followed by long periods when I would be back in my London studio. I have also used photography and worked with the material landscape to make sculpture, and as these have already been well documented there is no need to comment further here. The purpose of this chapter is to trace the impact of archaeological excavation on my painting. I am a painter and everything I do is motivated by the need to understand what painting is capable of achieving. Sometimes this has meant making works that exist on the margins of what can be considered painting in any conventional sense.

An archaeological excavation site has all the qualities you can expect to find in a good work of art. It has complex form, subtle coloration, a range of materials, and a variety of surfaces. There is evidence of human activity past and present and a tangible connection between time and material. A site can capture the attention of all our senses and, like good art, an encounter with a site can be an emotive experience. From an artist's point of view, an excavation site can be understood as a compelling, ever- changing total artwork.

When I was first invited to work alongside field archaeologists in 1996, I was fascinated by the archaeological recording methods, by the physical process of excavation, and by the beauty of the cleaned surfaces. There were many connections between what the archaeologists did on site and my painting processes, but our intentions were entirely different. My first dig was at Segsbury Camp, an Iron Age hill fort on the Ridgeway in the chalk downlands of South England and I was artist in residence. Every mark and every cut, pit or post-hole in the white chalk bedrock, was as clear as a drawing.

It was a difficult time to be a painter, especially one gravitating towards landscape. The medium was under attack from within the art world from critics and by other artists. In comparison with the new media and new technology being taken up by artists, painting was at risk of looking obsolete. Painters themselves were making things worse and blunting any cutting edge by refusing to reconsider painting's fundamental purpose; in addition, the commodification of the medium did not help either. I had been making works based on my immediate urban environment; the docklands in east London during a period of its extensive regeneration. At that time, my paintings became increasingly abstracted, though they still retained a strong connection to the fabric of the city and contained drawn references to architecture and a sense of deep space. I was making urban painting with roots in the British landscape tradition. The residency at Segsbury Camp was the opportunity for me to be immersed in a paradigm of British landscape and to confront it as a subject for contemporary painting. I could turn the archaeological questioning of the continuity of use of the landscape towards my own medium during its moment of crisis and ask is there a place for painting in contemporary life, what are the new roles for painting, and what new functions could it take on if it wants to remain vital?

First at Segsbury Camp and then at Alfred's Castle, I was receiving an education of the senses, with classes in materiality and temporality. It was becoming obvious to me that if we have serious questions about the landscape and our place in it, then relying solely on what we can see only takes us so far. I watched the diggers as they trowelled through different materials, closing their eyes to understand the subtle changes in sub-soils and fills. The physicality of these sites had impressed themselves on me. I was growing more sensitive to materiality and increasingly aware of how this deepened my perception of place and temporality.

This added up to a real challenge to someone from the visual arts. It was becoming clear that it was the emphasis on the visual that placed a limit on what could be communicated in painting and limited, as a consequence, what could be gained by a viewer. It is a recognized fact that images dominate all aspects of our daily lives and that the sheer volume of images we are exposed to inevitably suppresses our other senses. I wanted my painting to offer a counterbalance. I reasoned that, historically, painting has been so instrumental in the growth and development of images (of picture making) that it was perfectly positioned to critique the way we use images today. I needed to develop the physical aspects of my painting and to consider the person in front of a work as fully sentient and not just an eye. The painting had to engage the full attention of that person just as the excavation sites had engaged mine.

[1] See Renfrew et al., (2004), Lock et al., (2005), Bonaventura and Jones (2011), and Gosden and Lock (2014).

frente do trabalho como plenamente senciente, e não apenas como um olho. A pintura tinha que atrair toda a atenção dessa pessoa, tal como os sítios de escavação atraíram a minha.

As pinturas que fiz em resposta ao Segsbury eram de grande escala, despojadas, pálidas e austeras. Eram formadas por várias camadas de tinta branca de chumbo diluída com aguarrás, trabalhada em várias linhas verticais desenhadas, pintadas, redesenhadas, trabalhadas e retrabalhadas para formar uma superfície unificada, luminosa e polida. As minhas pinturas anteriores tinham sido caracterizadas pelo uso de repetidas linhas horizontais, mas nestes novos trabalhos fiz uma rotação de noventa graus. Uma mudança direta no eixo alterou profundamente as pinturas. O foco do olho parou na superfície e foi negada a ilusão de profundidade, a definição característica das pinturas europeias convencionais e o elemento que tinha lutado para me livrar. Tinha andado a pensar sobre estratigrafia, e esses trabalhos foram informados pela relação de linhas verticais e horizontais, operando como um registo da temporalidade. Estas pinturas não se dispuseram a chamar a atenção. Eram muito calmas e muito lentas, e estavam a começar a usar as suas propriedades físicas como meio principal de comunicação. Apareciam os primeiros sinais de peso e gravidade e as superfícies da tela esticada eram suficientemente expansivas para se medir contra elas (figura 1).

Voltei à escavação numa Bolsa de Investigação AHRC, chamada *Thames Gateway Project*, e trabalhei em colaboração com a *Oxford Archaeology*, a maior unidade comercial de arqueologia do Reino Unido. Os sítios incluíam Dagenham Beam Washlands, Este de Londres, Woolwich Teardrop, Sul de Londres, o alargamento da estrada A2, Gravesent, Kent e o Site A, porto de contentores de águas profundas de DP World London Gateway, Stanford Le Hope, Essex. Alguns sítios ocuparam extensões de terreno enormes e remotas; outros estavam situados mesmo no meio da comunidade, enquanto outros estavam rodeados de infraestruturas.

Woolwich Teardrop, um sítio urbano perto do Woolwich Arsenal, em Londres, e em ocupação contínua desde a pré-história estimulou-me a concentrar na cor. Eu tinha passado muitos anos restringindo a cor das minhas pinturas a uma gama de brancos, para produzir superfícies pálidas e luminosas. A riqueza e variedade da cor das superfícies e a cultura material de todas as fases deste sítio foi tão atraente que não podia evitar mais esse assunto. Estava a tentar usar cores primárias de alta tonalidade, mas as minhas tentativas falharam. Não era apenas uma questão de fazer uma pintura utilizando uma cor diferente; a cor tinha que ser integrada na intenção subjacente do trabalho. Segsbury levou-me a um ponto onde as pinturas estavam a começar a operar em termos materiais e a cor tinha também que desempenhar um papel físico.

Durante esta bolsa de investigação, outro trabalho levou-me a fazer viagens a Itália, para ensinar História da Arte no Exterior. Viajávamos por Itália, de Veneza para Nápoles, via Florença e Roma, todos os dias expostos a arte excecional em igrejas e museus. A minha compreensão do propósito e função original da pintura como desenvolvida em Itália foi clarificada. Em geral, ainda aderimos à noção de pintura estabelecida no Renascimento de Florença. Visto que eu já não trabalhava com imagens, podia agora argumentar que a função dos materiais convencionais, o suporte, tela, esticador, madeira, primário e meio de pintura, que foram todos projetados para exibir imagens, poderiam ser atribuídos a novos papéis se a pintura não fosse baseada em imagens. O lugar onde esperávamos encontrar uma pintura, pendurado ao nível dos olhos, podia também ser contestado, e o propósito e intenção da pintura poderiam ser desafiados (figura 2).

Comecei por lavar as minhas telas antes de estica-las. Este é um processo levado a cabo por todos os artistas no passado, mas isso não acontece tanto agora com a disponibilidade de telas produzidas comercialmente e pré-preparadas. Compro rolos de 50 metros de tela de algodão pesado da Índia e lavo o tecido em água quente (como fazem no mundo da moda), o que dissolve o amido que o produtor coloca para fazer o material suficientemente duro para tecer. Depois de seca, a tela fica suave e os fios de algodão ficam mais abertos. Dispondo longos pedaços de tela no chão ou esticando-os em molduras, poderia aplicar a tinta com uma esponja ou um pincel. Já não estava a trabalhar com óleo, mas a experimentar têmpera. Este é um pigmento seco misturado com cola de pele de coelho, um dos mais tradicionais materiais geralmente usados como primários na pintura a óleo europeia. Transferi a cola de pele de coelho de primário para médio. A têmpera fica entranhada na tela e nas fibras de algodão. A superfície resultante, assim que seca, fica completamente mate e, em vez de refletir a luz, como numa pintura a óleo, absorve-a. Eu pensava na cor como um material.

Tal como em muitos dos sítios do Reino Unido, os sítios da *Oxford Archaeology* estavam cheios de fossas de todos tipos. Muitas vezes sentava-me junto de uma fossa totalmente escavada, ou seccionada recentemente, para desenhar ou olhar cuidadosamente para as características elípticas reveladas, talvez pela primeira vez desde que tinha sido originalmente escavada. Estas formas circulares sugeriram novas formas para as pinturas. Por um lado, trabalhar com esta forma significava que estava a evitar a convenção do retângulo, a forma mais comum para pintura; por outro lado, significou avançar para a realização de pinturas com elementos espaciais reais, em vez da ilusão de profundidade e espaço. As formas destas fossas de armazenamento da Idade do Ferro no Sul de Inglaterra lembraram-me uma pintura que me impressionou em Itália na mesma altura: um Tiepolo cir-

The paintings I made in response to Segsbury were large-scale, stripped down, pale and austere. They were formed of many layers of lead white paint thinned down with turpentine, worked into with numerous vertical lines drawn, painted over, redrawn, worked, and reworked to form a unified luminous and burnished surface. My earlier paintings had been characterized by the use of repeated horizontal lines, but in these new works I had rotated the line ninety degrees. A straightforward shift in axis had altered the paintings profoundly. The focus of the eye stopped on the surface and was denied the illusion of depth, the defining characteristic of conventional European painting and the element I had been struggling to get rid of. I had been thinking about stratigraphy, and these works were informed by the relationship of vertical and horizontal lines operating as a register of temporality. These paintings did not set out to grab your attention. They were very quiet and very slow, and they were beginning to use their physical properties as their primary means of communication. The first signs of weight and gravity were appearing and the stretched canvas surfaces were expansive enough to measure yourself against (figure 1).

I returned to excavation on an AHRC Research Fellowship called the Thames Gateway Project, and I worked in collaboration with Oxford Archaeology, the UK's largest commercial archaeology unit. Sites included Dagenham Beam Washlands, East London, Woolwich Teardrop, South London, the A2 road widening scheme, Gravesend, Kent, and Site A, DP World London Gateway deep-water container port, Stanford Le Hope, Essex. Some sites occupied enormous and remote tracts of land; others were situated right in the middle of the community, whilst others were encircled by infrastructure.

Woolwich Teardrop, an urban site close to Woolwich Arsenal in London and in continual occupation since prehistory spurred me to concentrate on color. I had spent many years restricting the color in my paintings to a range of whites in order to produce pale and luminous surfaces. The richness and range of color of the surfaces and the material culture from all phases of this site was so compelling that I could no longer avoid the issue. I had been trying to use high key primary color but the attempts had failed. It was not just a question of making a painting using different color; the color had to be integrated into the underlying intention of the work. Segsbury had brought me to a point where the paintings were beginning to operate on material terms and color had to play a physical role as well.

During this research fellowship other employment had taken me on trips to Italy, teaching for Art History Abroad. We would travel through Italy from Venice down to Naples via Florence and Rome, exposed each day to exceptional art in churches and museums. My grasp of the original purpose and function of painting as it developed in Italy was clarified. In general, we still adhere to a notion of painting established in Renaissance Florence. Since I was no longer working with images, I could now argue that the function of the conventional materials, the support, canvas, stretcher, wood, primer and paint medium, which were all designed to bear images, could be cast to new roles if the painting was not image-based. The place where we expect to find a painting, hung at eye level, could also be disputed, and the purpose and intention of painting could be challenged (figure 2).

I began to wash my canvasses before stretching them. This is a procedure undertaken by all artists in the past but less so now with the availability of commercially produced and pre-primed canvas. I buy 50-meter rolls of heavy weight cotton duck canvas from India and I wash the fabric in hot water (as they do in the fashion world) which dissolves the starch the manufacturer puts in to make the material stiff enough to weave. Once dry, the canvas is soft and the cotton threads are more open. Laying out long lengths of canvas on the floor or stretching them on frames, I could sponge or brush in my paint. I was no longer working with oil but experimenting with distemper. This is dry pigment mixed with rabbit-skin glue size, one of the most traditional materials generally used as a primer in European oil painting. I reassigned the rabbit-skin glue from primer to medium. The distemper is drawn deep into the canvas and is held in the cotton fibres. The resulting surface, once dry, is completely matt and rather than reflect light, as in oil painting, absorbs it. I was thinking of color as a material.

In common with many sites in the UK, the Oxford Archaeology sites were full of pits of all types. I would often sit quietly by a fully excavated or recently sectioned pit to draw or to look carefully at the elliptical features revealed, perhaps for the first time since it had been originally cut. These circular forms suggested new forms for the paintings. On one hand working with this form meant I was avoiding the convention of the rectangle, the most common form for painting; on the other hand, it meant moving towards making paintings with actual spatial elements rather than the illusion of depth and space. The shapes of these Iron Age storage pits in South England echoed a painting that had impressed me in Italy around the same time: a huge circular Tiepolo hanging off the wall in the last room of the Gallerie dell' Accademia[2] in Venice.

[2] *The Sant' Elena Rinviene la vera Croce* (1745).

cular enorme, pendurado na parede na última sala da *Gallerie dell'Academia*[2] em Veneza.

Chamei a estes trabalhos *Pit Paintings* (figura 3). Eram construídos com esticadores de madeira circulares, que contruí no estúdio. Visto que não estava a trabalhar com imagens, não havia razão para estes serem apresentados na parede ou mesmo ao nível dos olhos. Estes podiam distribuir-se, e os círculos ou elipses individuais podiam ser empilhados uns nos outros. Isto faria a parte frontal das telas ficarem afastadas da parede, permanecendo dentro do espaço físico do observador. Nalguns trabalhos, as faces circulares frontais foram cortadas para revelar o corpo interior da pintura, uma parte igualmente significativa da mesma. Estes trabalhos foram desenhados para serem explorados em movimento, e eu estava à procura de estratégias para encorajar um observador a mover-se de um lado para o outro para espreitar para dentro da pintura. Uma pintura de uma fossa não tem uma posição de observação estática e preferencial. O movimento, como eu aprendi estando na paisagem, envolve todos os sentidos, e foi minha intenção que um encontro com a pintura envolvesse o corpo, assim como o olho, idealmente em movimento. Outros trabalhos foram chamados *Cut Pit Paintings*, *Mirror Pit Paintings* ou *Wall Pit Paintings*.

Os *Pit Paintings* eram trabalhos realizados em estúdio. Quando eu fui para Moel y Gaer, Bodfari, um povoado fortificado da Idade do Ferro, em Clywdian Hills, Norte de Gales, a minha ambição era ser mais direto. Desde Segsbury, queria encontrar formas de fazer pinturas tão aproximadamente quanto possível à paisagem material ou micro paisagens geradas pelo processo de escavação. Queria ver se era possível fazer trabalhos totalmente no local, e sob as mesmas condições em que os escavadores trabalhavam. Queria que todas as decisões que vêm com a criação de uma pintura fossem tomadas no local, e em resposta direta a ele.

Em Bodfari, trabalhei a cor da tela na paisagem. A cor que usei foi transmitida pela cor dos solos e subsolos do local. Usei misturas de pigmentos com base no ferro: Amarelo Marte, Preto Marte e Óxido Vermelho. Durante as primeiras fases da escavação, desenhava ou usava a câmara para documentar e conhecer o sítio, e assim que uma trincheira tinha sido completamente escavada, pedia permissão para ir para lá.

Estendia o comprimento da tela colorida e rastejava através dela com lápis e faca, marcando, cortando, e puncionando o tecido onde sentia o contacto com a superfície arqueológica por baixo. As grandes folhas eram imediatamente cortadas e relacionadas a características proeminentes e subdivisões dentro das trincheiras. Eu trabalhava depressa e tomava decisões rapidamente. Depois deixava toda a tela no sítio, sujeitando-a às condições meteorológicas durante o restante período de escavação. A tela era suavizada pelo vento e chuva, a superfície da têmpera quebrada e o pigmento cada vez mais entranhado nas fibras de algodão. No fim de cada temporada, recolhia todas as telas do sítio e levava-as para o estúdio, onde cosia os elementos com uma máquina de costura industrial, para construir a pintura. Todo o trabalho se realizava no chão, e só era pendurado na parede nas fases finais do processo. As pinturas Bodfari têm lados abertos e vazios interiores (figura 4). Eu penso cuidadosamente nas dimensões das pinturas, e como nos relacionamos fisicamente com a escala e proporção. Equaciono o corpo interno do quadro com o corpo aberto da paisagem sob escavação e com o corpo humano.

A maior pintura de Bodfari chama-se *Country Register* (figura 5). Este trabalho tem muitas punções na superfície frontal que revela outro conjunto de telas penduradas no interior. Ambos os lados são abertos e a escala da pintura encoraja o observador a caminhar pelo trabalho. Está pendurado por baixo de um suporte de alumínio de angulo reto, que mantém o espaço interno aberto e permite que o tecido caia e encontre a sua própria posição com a gravidade. A certo nível, resiste ao ordenamento. Trata-se de uma pintura baseada na paisagem que regista a paisagem através do contacto físico com esta, em vez de ser uma representação desta.

Recentemente, tenho trabalhado de novo no ambiente urbano, e tenho aplicado o processo de pintura desenvolvido nos sítios de escavação na paisagem, às superfícies duras da cidade, primeiro em Londres e depois em Roma. Em Londres, trabalhei nas ruas com um grupo de estudantes de Belas Artes em Steatham, uma área do interior do Sul de Londres e, em Roma, as telas foram marcadas e cortadas sobre os vestígios de alvenaria antiga ao longo das margens do rio Tibre e do Aqueduto Alessandrino (figura 6). Chamei a estes trabalhos *Contact Paintings*, e estes também funcionam como um registo de um local, em vez de como uma representação do mesmo.

Para concluir, a minha intenção com as pinturas de Segsbury, com as pinturas das fossas e, depois, com as pinturas de contacto, tem sido desviar a ênfase do visual e desenvolver e comunicar mais amplamente através das qualidades materiais e espaciais, utilizando a cor, linha, escala, proporção e movimento. Acho que uma sensibilidade acrescida ao mundo material, e uma melhor compreensão de como respondo a este, tem sido a lição mais importante que aprendi nos sítios de escavação. A palavra "escavação" é constantemente utilizada no mundo artístico, e noutros locais, como metáfora. Para mim não é uma metáfora, é uma experiência que continua a ter implicações na pintura.

[2] Sant' Elena Rinviene la vera Croce (1745).

I called these works Pit Paintings (figure 3). They were constructed with circular wooden stretchers that I built in the studio. Since I was not working with images, there was no reason why they should be presented flat against the wall or even at eye level. They could tip out, and the individual circles or ellipses could be stacked one on top of another. This would bring the canvas front faces away from the wall and into the physical space of the viewer. In some works, the circular front faces were cut away to reveal the interior body of the painting, an equally significant part of the painting. These works were designed to be explored in motion and I was looking for strategies to encourage a viewer to move from side to side to peer inside the painting. A pit painting does not have a static and optimum viewing position. Movement, as I had learnt on site out in the landscape, involves all the senses, and it was my intention that an encounter with a painting would involve the body as well as the eye, ideally in motion. Other works were called Cut Pit Paintings, Mirror Pit Paintings or Wall Pit Paintings.

The Pit Paintings were studio-based works. When I went on site first at Moel y Gaer, Bodfari, an Iron Age hill fort, in the Clywdian Hills in North Wales, my ambition was to be more direct. Since Segsbury, I wanted to find ways to make the paintings as close as I could to the material landscape or micro-landscapes generated by the excavation process. I wanted to see if it was possible to make works entirely on site and under the same conditions as the diggers as they worked. I wanted all the decisions that go into making a painting to be taken on site, and in direct response to it.

At Bodfari I worked the color into the canvas out in the landscape. The color I used was informed by the color of the local soils and sub-soils. I used mixes of iron-based pigments: Mars Yellow, Mars Black, and Red Oxide. During the early stages of the dig, I would draw or use the camera to document and get to know the site and as soon as a trench had been fully excavated, I would ask permission to go on it. I would throw down the lengths of colored canvas and crawl across the sheets with pencil and knife, marking, cutting, and puncturing the fabric where I could feel contact with the archaeological surface underneath. The large sheets would be cut down immediately and in relation to the prominent features and sub-divisions within the trenches. I would work fast and make decisions quickly. I would then leave all the canvas out on site and subject to the weather throughout the remaining excavation period. The canvas would be softened by the wind and the rain, and the surface of the distemper would be broken and the pigment driven further into the cotton fiber. At the end of each season I would collect up all the canvas on site and take it back to my studio where I would sew the elements together with an industrial sewing machine to construct the painting. All this work would take place on the floor, and the work would only go up on the wall in the final stages of the process. The Bodfari paintings have open sides and interior voids (figure 4). I think about the dimensions of the paintings carefully and how we relate physically to the scale and the proportion. I equate the internal body of the painting with the open body of the landscape under excavation and with the human body.

The largest painting from Bodfari is called *Country Register* (figure 5). This work has many punctures in the front surface that reveal another set of canvasses hanging inside. Both sides are open and the scale of the painting encourages the viewer to walk the work. It hangs under an aluminum right-angle bracket, which holds the internal space open and allows the fabric to fall and find its own position under gravity. To some extent it resists ordering. This is a landscape-based painting that records the landscape through physical contact with it rather than being a depiction of it.

Recently, I have been working in the urban environment again, and I have been applying the painting process developed on excavation sites in the landscape to the hard surfaces of the city, first in London and then in Rome. In London, I worked on the streets with a group of fine art students in Streatham, an inner city area of South London and, in Rome, the canvasses were marked and cut over the remains of ancient masonry lying along the banks of the Tiber and off the Aquedotto Alessandrino (figure 6). I call these works Contact Paintings, and they too function as a register of a place rather than as a representation of it.

To conclude, my intention with the Segsbury paintings, the pit paintings and then the contact paintings has been to shift the emphasis away from the visual and to develop and communicate more broadly through material and spatial qualities using color, line, scale, proportion, and movement. I think an increased sensitivity to the material world and a better understanding of how I respond to it has been the most important lesson I have learnt on the excavation sites. The word "excavation" is used constantly in the art world and elsewhere as a metaphor. For me it is not a metaphor, it is an experience and one that continues to have implications for painting.

Question, answer, and comment

Question: How did you start to work with archaeologists and to go to excavations? How did you come into contact with them?
Simon Callery: I was invited by Paul Bonaventura who was Senior Research Fellow at the Ruskin School of Drawing and Fine Art, University of Oxford at the time. I knew Paul

Pergunta, resposta e comentário

Pergunta: Como é que começou a trabalhar com arqueólogos e a frequentar escavações? Como entrou em contacto com estes?
Simon Callery: Fui convidado pelo Paul Bonaventura, que era, naquela altura, Investigador Sénior na Escola de Desenho e Belas Artes de Ruskin, na Universidade de Oxford. Originalmente, conhecia o Paul da Galeria de Arte Whitechapel, no Este de Londres, onde ele tinha sido curador de exposições. O Paul estava a instigar e a gerir projetos interdisciplinares na universidade e eu fui um dos artistas convidados para participar. Fui convidado para trabalhar em conjunto com a Escola de Arqueologia quando eles trabalhavam nos *Hill Forts* do *Ridgeway Project* dirigido por Gary Lock e Chris Gosden. A ideia foi escolher um pintor do ambiente urbano e colocá-lo numa paisagem britânica paradigmática em escavação, em Oxfordshire. Foi experimental e baseado na investigação. Hoje em dia ainda continuo a trabalhar com Gary Lock.

Pergunta: Usa artefactos ou outros materiais na sua pintura?
Simon Callery: Artefactos? Não, normalmente não. O trabalho desta exposição é a primeira pintura a incorporar artefactos. Pode, no entanto, existir uma ligação muito forte entre a cor dos solos escavados e os pigmentos que uso para fazer a pintura. Não uso a terra natural. O que eu uso é, essencialmente, o mesmo material refinado como pigmentos secos de artista, que adquiro ao quilo. Por exemplo, uso muitos pigmentos com base de ferro, como o Vermelho Marte, Amarelo Marte ou Preto Marte, *Caput Mortuum* e Óxido Vermelho.

Pergunta: Como é que começa a abordar a forma como irá expor a pintura e o local? Vi nos diapositivos da sua comunicação uma imagem de uma casa de tijolo e, depois, noutra imagem, uma espécie de cubo branco e uma galeria. Como é que ativa o espaço ao redor da pintura?
Simon Callery: Este é um problema que todos os artistas enfrentam: onde podemos exibir o nosso trabalho? Com o trabalho do *Segsbury Project*, fiz contactos na arqueologia que foram muito úteis. Foi-me oferecido um edifício de Património Inglês chamado *Officers Mess* no *Dover Castle*. Era um espaço enorme que tinha sido despido até ao tijolo, com os pisos removidos e aberto até ao telhado. Era um ambiente extremamente material e um contexto perfeito para os trabalhos. Estávamos, também, no topo das falésias de giz de Dover, por isso, mesmo ideal para o projeto. Este tipo de oportunidades são raras. Os artistas têm que fazer trabalhos suficientemente robustos, física e conceptualmente, para operar em diferentes ambientes. Do meu ponto de vista, é importante ser sensível à arquitetura e colocar os trabalhos de forma a ativar o espaço como parte da exposição.

Pergunta: Como é que resiste a mostrar o processo, apenas mostrando a peça finalizada? O processo é tão interessante. As peças são lindas, claro, mas como é que se deixa esta ligação com o processo, sem exibi-lo?
Simon Callery: Há dois lados para a sua questão. Um lado é sobre revelar onde uma pintura foi feita e outro é sobre revelar como foi feita. Eu podia documentar fotograficamente onde foi feita, e enquanto estava a ser feita, e isso ia providenciar algum contexto. Se tivéssemos uma pintura aqui à nossa frente neste momento, eu mostrar-lhe-ia evidências de como esta foi feita. Iria ver onde eu desenhei com um lápis, e poderia ver onde comecei a cortar e depois parei. Veria como um trabalho tinha sido construído para nos permitir ver o interior, e como todas as partes são unidas e se relacionam umas com as outras. Estou muito interessado em encontrar formas de revelar todos os aspetos do processo de realização da obra. É uma estratégia para trazer o observador mais perto do processo de decisão em que o artista estava envolvido quando estava a realizar o trabalho.

Pergunta: E quanto a títulos? O Simon tem alguns títulos específicos?
Simon Callery: Eu tenho dado títulos aos trabalhos por tipo, por isso, poderia ser, por exemplo, *Pit Paintings* ou poderia ser *Contact Paintings*, dentro do contexto do meu trabalho com arqueologia. Existem outros grupos que chamo *Wallspines* ou *Flat Paintings*. Muitas vezes, junto outros pedaços de informação como o nome do local onde são feitos e, claro, a data. A forma como trabalho não é sempre arrumada e estritamente cronológica. Grupos de trabalhos podem sobrepor-se, desaparecer, e depois emergir novamente. Alguns trabalhos e elementos de trabalhos podem ser retrabalhados anos depois de terem sido começados, ou incorporados em trabalhos novos. Assim, posso fazer um *Pit Painting* num ano, direcionar-me para outras formas no seguinte, e voltar a fazer um novo *Pit Painting* no ano a seguir a esse. Por vezes, demora um ano a compreender o que é interessante acerca de um trabalho, e depois sei o que fazer a seguir. Habitualmente não uso títulos para criar uma narrativa, estes são geralmente bastante utilitários, por que não quero enfraquecer ou contextualizar a experiência da pintura para o observador.

Pergunta: Como se apresentaria a si mesmo?
Simon Callery: Eu sou um pintor. Estou interessado em encontrar novas funções para a pintura. Tento desafiar as convenções da pintura e tento encontrar novas coisas para essa finalidade.

Pergunta: Pode falar acerca do trabalho feito para a exposição *Ineligible* aqui no Museu Internacional de Escultura Contemporânea?
Simon Callery: Começou com uma embalagem que chegou, uma embalagem que Doug Bailey enviou. Intrigante. Eu abri-a e dispus os objetos no chão no pequeno estúdio onde atualmente trabalho em Turim, Norte de Itália. Os objetos ficaram no chão durante o inverno, enquanto trabalhava noutras pinturas. Habitualmente quando trabalho, tenho várias coisas a decorrer ao mesmo tempo.

originally from the Whitechapel Art Gallery in east London where he had been exhibitions curator. Paul was instigating and managing cross-disciplinary projects at the university and I was one of the artists he asked to be involved. I was invited to work alongside the School of Archaeology as they worked on the Hill Forts of the Ridgeway Project directed by Gary Lock and Chris Gosden. The idea was to take a painter from the urban environment and put him in a paradigm of British landscape under excavation in Oxfordshire. It was experimental and research-based. I am still working with Gary Lock today.

Question: Do you use artefacts or other materials in your painting?
Simon Callery: Artefacts? No, not normally. The work in this show is the first painting to incorporate artefacts. There can be, however, a very strong connection between the color of the excavated soils and the pigments I use to make a painting. I do not use the natural earth. What I use is essentially the same material, refined as artists' dry pigments which I get by the kilo. For example, I use a lot of the iron based pigments, such as the Mars Red, Mars Yellow or Mars Black, Caput Mortuum, and Red Oxide.

Question: How do you start to approach the way that you exhibit the painting and the location. I saw in the slides in your lecture a picture of a brick house, and then in a later picture, a sort of white cube and a gallery. How do you activate the space around the painting?
Simon Callery: This is a problem all artists face: where can we show our work? With the Segsbury Project work, I was able to use contacts in archaeology who were very helpful. I was offered an English Heritage building called the Officers Mess at Dover Castle. It was a huge space that had been stripped back to the brick courses, with floors removed and open up to the roof. It was an extremely material environment and the perfect context for the works. We were also on top of the chalk cliffs of Dover, so really ideal for the project. These kinds of opportunities are rare. Artists have to make work that is robust enough, physically and conceptually, to operate in different environments. From my point of view, it is important to be sensitive to the architecture and to place works in order to activate the space as a part of the show.

Question: How do you resist showing the process, and just show the final piece? The process is so interesting. The pieces, of course, are beautiful, but how can you leave this connection with the process and not show it?
Simon Callery: There are two sides to your question. One side is about revealing where a painting was made and the other is about revealing how it was made. I could photographically document where it was made and while it was being made and that would provide some background context. If we had a painting here in front of us right now, I would show you evidence of how it was made. You would see where I drew a line with a pencil, and you could see where I began to cut and then stopped. You would see how a work has been constructed to allow us to look inside and how all the parts are joined and relate to one other. I am very interested in finding ways to reveal all the aspects of the making process. It is a strategy for bringing the viewer close to the decision making process the artist was involved in when they were making the work.

Question: What about titles? Do you have any specific titles?
Simon Callery: I have been titling work by type, so it could be Pit Painting or it could be a Contact Painting, for example, within the context of my work with archaeology. There are other groups I call Wallspines or Flat Paintings. Often I add other bits of information like the name of the place where they were made and of course the date. The way I work is not always neat and strictly chronological. Groups of work can overlap, disappear, and then emerge again. Some works or elements of work might be reworked years after they were begun or incorporated into a new work. So, I might make a pit painting one year, turn to other forms the next, and return to making a new pit painting the one after. It sometimes takes a year to understand what is interesting about a work, and then I know what to do next. I don't often use titles to create a narrative, they are generally quite utilitarian, as I don't want to undermine or contextualize the experience of the painting for the viewer.

Question: How would you introduce yourself?
Simon Callery: I am a painter. I am interested in finding new roles for painting. I try to challenge the conventions of painting and I try to find new things for it to do.

Question: Will you talk about the work that you made for the *Ineligible* show here at the International Museum of Contemporary Sculpture?
Simon Callery: It started with a package arriving, a package that Doug Bailey had sent. Intriguing. I opened it and I laid out the objects on the floor in the small studio where I am currently working in Turin, north Italy. The objects sat on the floor over the winter, while I was working on other paintings. When I work, I usually have several things on the go at the same time.

The objects, these ceramic door handles, that is what I thought they were, just sat there. They provoked me to think about how I could possibly absorb these alien objects into my painting practice in some way. It was quite a challenge.

Os objetos, estas maçanetas de cerâmica, isso era o que eu pensava que eram, ficaram somente ali. Estas levaram-me a pensar acerca de como poderia, de alguma forma, absorver estes objetos estranhos na minha prática da pintura. Foi um grande desafio. Os objetos eram familiares, porque me lembravam de coisas da minha infância, de quando eu cresci em Londres. Fizeram-me recordar objetos que poderiam ser encontrados em casas Vitorianas: maçanetas que abriam portas. Por isso, estas não eram completamente estranhas. O que era estranho era como é que um objeto pré-existente poderia ter lugar na minha pintura.

Pergunta: Como é que podemos descrever o seu trabalho de pintura? É uma tela. Como é que criou *Cuckoo* (figura 7), e porque é que o fez dessa maneira? E a localização desses objetos no trabalho?
Simon Callery: Esta pintura é bastante desafiadora, porque não é uma pintura de todo convencional. Não é achatada e não existe imagem. O esticador de madeira foi removido. A pintura é na realidade uma série de telas de forma retangular que foram cosidas e mergulhadas em tinta.

Então, todos os materiais tradicionais estão aqui. Existe pigmento, existe tela e madeira. Existe cola de pele de coelho, que é um material muito tradicional. É, geralmente, utilizado como primário quando se pinta com óleo em tela. Em pintura Europeia a cola de pele de coelho é um primário para óleo, e a sua função é separar o óleo da tela. Eu uso-o como um ligante para os meus pigmentos, que são misturados com a cola. Este tipo de meio de pintura é chamado têmpera. Seca totalmente mate. Por isso, todos os materiais em *Cuckoo* são materiais tradicionais da pintura. No entanto, eu redistribuí as funções destes materiais, e mudei a forma da pintura para uma série de círculos retangulares. O retângulo é a forma da pintura convencional, embora agora existam vários numa linha, com um angulo de noventa graus para se projetarem da parede, para que o espaço interior esteja exposto.

Uma das coisas principais para mim é encontrar formas de dar um corpo à pintura, um corpo físico. Estes trabalhos não são baseados em imagens; são acerca da fisicalidade, e o corpo da pintura é algo que eu espero que chame a atenção do nosso corpo. Quando respondemos ao trabalho, não é apenas acerca daquilo que vemos; é também acerca do conhecimento corporal e de como percebemos algo fisicamente.

Pergunta: Quando olho para este trabalho, penso em minimalismo, penso em forma, penso na reação a objetos no espaço. Não é apenas a observação. Pode falar-me destes objetos, destes artefactos desarticulados, e acerca de decisão de os colocar numa das unidades e não nas outras. Isso foi uma coincidência?
Simon Callery: Bem, as instruções para o projeto *Ineligible* propunham que removêssemos a referência arqueológica dos objetos e os libertássemos desse contexto. Eu não queria fazer isso. Como objetos banais, a sua única significância é a sua história; de onde estes vieram. Por isso, o elemento arqueológico era muito importante para mim. Porque estes são maçanetas, têm uma ligação clara com o corpo humano, com a mão, e com todas as pessoas que no passado lhes tocaram. Eu queria reter essa relação tangível com o corpo como uma das características chave da pintura.

No fim, tinha uma série de pinturas, a que chamo *Wallspines*, em curso no estúdio. Um dia ocorreu-me que, em vez de tentar encontrar uma forma complexa de integrar um objeto com outro, seria melhor fazê-lo de forma direta. Assim, simplesmente peguei neles e coloquei-os dentro de uma das secções do *Wallspine* com a intenção de preservar as suas qualidades táteis (figura 8). Este *Wallspine*, em particular, foi realizado quando estava a fazer uma residência em França no ano anterior, e sempre senti que este precisava de algo mais. Comecei a retrabalhá-lo em relação às novas inclusões.

Pergunta: Não tinha pensado nisto antes, mas aquilo a que se agarrou (literalmente) foi que, na sua materialidade, os objetos que lhe foram enviados, são para ser segurados na mão, e por isso, existe uma série de contextos, associações, e memórias que daí advêm e, no entanto, estes foram removidos daquele lugar, tal como *17 Norfolk Street*, ou de um sítio em particular, tal como a casa do meu pai.
Simon Callery: Estes objetos são tão genéricos que seria interessante descobrir onde foram feitos. Podem ter sido feitos na Inglaterra Vitoriana e enviadas para a América, mas não sei. Para mim, essa familiaridade é interessante. Além disso, penso que tive sorte com o que me foi enviado, porque os objetos estavam claramente relacionados com o toque, com o corpo e com o tempo. Essas coisas juntas são os elementos chave naquilo que estou a tentar fazer com a pintura (figura 9).

Pergunta: Em São Francisco, quando os estudantes estavam a desordenar os objetos para serem enviados, eles disseram "estes são objetos com a mesma forma, e nós podemos chamar-lhes maçanetas se quisermos, mas vamos agrupá-los todos juntos aqui". E foi decidido que o Simon ia receber uma caixa destes objetos, porque estes objetos são todos iguais. Se lhe tivesse sido pedido para fazer um trabalho com berlindes, ou com tijolos, ou com grãos de areia, seria uma escolha sua a direção que depois seguiria com esses materiais. Os tijolos poderiam ter uma associação para si, ou para qualquer pessoa; ou os grãos de areia ou os berlindes. Mas os objetos que recebeu, as maçanetas, são sobre abrir e fechar portas, o que é algo que não veio ainda à discussão.
As instruções que foram enviadas com os objetos a todos os criadores pediam às pessoas para envolver um assunto social e político que pertencessem aos criadores ou ao seu mundo. Qual o assunto identificado no seu trabalho, se é que existe um?

The objects were familiar, because they reminded me of things from my childhood, when I grew up in London. They reminded me of objects that you could find in Victorian houses: handles opening doors. So, they were not completely alien. What was alien was how a pre-existing object could find a place in my painting.

Question: How does one go about describing your painting work? Its canvas. How did you make *Cuckoo* (figure 7), and why did you make it in that way? What about the placement of those objects in the work?
Simon Callery: This painting is quite challenging because it is not a conventional painting at all. It's not flat and there is no image. The wood stretcher has been removed. The painting is in actual fact a series of sewn rectangular canvas forms that have been soaked in paint.

So, all of the traditional materials are here. There is pigment, there is canvas and wood. There is rabbit-skin glue size, which is a very traditional material. It is normally used as a primer when you paint with oil on canvas. In European painting, rabbit-skin glue size is a primer for oil, and its job is to separate the oil from the canvas. I use it as a binder for my pigments, which are mixed with the glue size. This kind of paint medium is called distemper. It dries completely matt. So, all of the materials in *Cuckoo* are the traditional materials of painting. However, I have reassigned the roles of these materials, and I have changed the shape of the painting to a series of rectangular loops. The rectangle is the form of conventional painting, although now there are a number of them in a line, and they are turned at ninety-degrees so that they project out from the wall so that their interior space is exposed.

One of the key things for me is to find ways to give painting a body, a physical body. These works are not image based; they are about physicality, and the body of the painting is something that I hope will call the attention of our body. When we respond to the work, it is not just about what we see; it's also about bodily knowledge and how we understand something physically.

Question: When I look at this work, I think of minimalism, I think about shape, and I think about reacting to objects in space. It is not just about seeing. Will you tell me about those objects, these disarticulated artefacts, and about your decision to put them in one of the units and not in the other units. Was that happenstance?
Simon Callery: Well, the instructions for the *Ineligible* project proposed that we remove the archaeological reference from the objects and free them from that context. I didn't want to do that. As banal objects their only significance is their history; where they came from. So, the archaeological element was very important for me. Because they are handles, they have a clear connection with the human body, with the hand, and with all the people in the past who have touched them. I wanted to retain that tangible relationship with the body as one of the key characteristics of the painting.

In the end, I had a series of paintings, which I call wallspines, on the go in the studio. One day it just came to me that instead of trying to find some complex way of integrating one object with another, a direct way would be best. So, I simply scooped them up and put them inside one of the sections of a wallspine with the intention that their tactile qualities remain evident (figure 8). This particular wallspine had been made when I was on a residency in France the year before and I had always felt it needed something else. I began reworking it in relation to the new inclusions.

Question: I had not thought about this before, but what you grabbed onto (literally) is that in their materiality, the objects that were sent to you, are about being held in the hand, and therefore there is a series of contexts, associations, and memories which come from that, and yet, they also are removed from that place, such as 17 Norfolk Street, or from a particular place, such as my father's house.
Simon Callery: These objects are so generic it would be interesting to find out where they were made. They could have been made in Victorian Britain and shipped to America, but I don't know. For me, that familiarity is interesting. Also, I think that I was lucky with what was sent to me, because they were clearly about touch, about the body, and about time. Those things together are the key elements in what I am trying to do with the painting (figure 9).

Question: In San Francisco, when the students were de-sorting the objects to be sent out, the students said "these are all the same shaped objects, and we can call them doorknobs if we want, but let's group them all together over there." And it was decided that you were going to be sent a box of these objects, because these objects are all the same. If you had been asked to make work with marbles, or with bricks, or with grains of sand, it would be up to you what direction you then headed with those materials. Bricks might have an association for you, or for anyone; grains of sand would or marbles might. But the objects that you received, the doorknobs, are about opening and closing doors, which is something that has not come up in the discussion yet. The instructions that were sent out with the objects to all creators asked people to engage a social and political issue which pertained to the creators or to their world. What would you identify in your work here, if you have one?
Simon Callery: That was difficult because in the contemporary art world at the moment, it seems that everything has

Simon Callery: Isso foi difícil porque atualmente parece que tudo no mundo da arte contemporânea tem que ter um propósito para ser exibido. Os artistas estão agora a começar a dizer; porque é que tem que ter uma agenda? Na verdade, produzir arte pode ser poético. Pode ser sobre comunicar obliquamente. Poder reunir várias ideias, imagens ou materiais díspares, sendo que nós reagimos ao que acontece quando estas se encontram. Fiquei cético relativamente à ideia de ter uma agenda. A única forma da qual diria que segui essas sugestões foi a referência à ideia de "habitação" ou "sem-abrigo". Posso entender isso em termos de pintura, perguntando onde é que a pintura habita?

Pergunta: Existe aqui um aspeto pessoal. Existem questões sobre a habitação, sobre si, sobre a sua vida, e também sobre si enquanto artista contemporâneo que não está necessariamente à procura de uma ligação com uma questão social ou política.
Simon Callery: Isso mesmo. O trabalho não tem que ser acerca da migração, por exemplo, ou o trabalho não tem que ter referência a política de gênero, para nomear dois assuntos atuais. Parece que muitas obras de arte são, mas, muitas vezes, as coisas são forçadas a refletir agendas específicas. Aqui existe o perigo de perdermos muitas das qualidades que distinguem a arte de outras formas de comunicar.

Pergunta: Então, o que me está a dizer é que, enquanto a arte/arqueologia tem falado em fazer um esforço para ir além-fronteiras, na realidade, a arte/arqueologia tem imposto as suas próprias barreiras quando diz que existe a necessidade de haver algum envolvimento social ou político. O trabalho que apresentou aqui move-se para lá das barreiras, como disse, de uma forma poética. Não está atribuído a nenhum território.
Simon Callery: Depende o quão político se quer ser com o seu trabalho. Algumas pessoas querem ser e outras não. Nem toda a gente quer ser política. Parece-me que este é um bom momento para ser político, e consegue-se muita atenção e exposição. Isso não significa que toda a gente queira fazer isso. Quando as coisas são proscritas em termos de como se deve operar criativamente, então, há fricção.

Pergunta: Às vezes, a fricção pode ser um estímulo benéfico para o trabalho.
Simon Callery: Existe fricção em tudo. Por vezes, quando existe demasiada direção dada, começas a pensar, espera um momento, como é que eu posso trabalhar dentro disto?

Pergunta: Alguns dos artistas que receberam objetos *Ineligible* disseram que habitualmente eles decidem com que materiais vão trabalhar, ou eles é que decidem o tema em que estão interessados.
Simon Callery: Sim, e, muitas vezes, um artista tem que seguir a sugestão que surge quando está a fazer o trabalho. Durante o processo de produção do trabalho, pode-se começar com uma ideia muito clara, mas a natureza do trabalho ajusta-se e modifica essa ideia, em termos do que é possível fazer.

Comentário: É interessante para mim como arqueólogo que num sítio de escavação, temos subsídios, temos regras e regulamentos de permissão, e restringimo-nos à grelha do sítio e aos limites da trincheira. Eu percebi que esta forma de praticar arqueologia é muito restritiva. E, eu posso estar a trabalhar numa escavação com um objetivo ou tema claros (como estudar as origens da agricultura ou as origens do sedentarismo), e, depois, chega um momento e penso, na realidade quero fazer algo diferente além dos limites da trincheira, ou do sítio, ou da estrutura formal intelectual do projeto de investigação. E essa outra coisa que quero fazer, normalmente, não tem nada a ver com as origens da agricultura ou do sedentarismo; está completamente separada. Normalmente, não se consegue fazer essa mudança na arqueologia tradicional, e isso é parte do que estava em discussão quando o *Ineligible* começou a tomar forma.

Referências citadas

Bonaventura, P. and Jones, A. (eds). 2011. *Sculpture and Archaeology*. Burlington: Ashgate.

Gosden, C. and Lock, G. 2014. Histories in the making: excavations at Alfred's Castle, 1998-2000. Oxford: Oxford University School of Archaeology.

Lock, G., Gosden, C. and Daly, P. (eds) 2005. *Segsbury Camp.* Oxford: Oxford University School of Archaeology.

Renfrew, C., Gosden, C. and DeMarrais, E. (eds.) 2004. *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*. Cambridge: McDonald Institute.

to have an agenda to get shown. Artists are now starting to say; why should it have to have an agenda? Actually, art making can be poetic. It can be about communicating obliquely. It can bring together a number of disparate ideas, images or materials and we respond to what happens when they meet. I was skeptical about the idea that I was being given an agenda. The only way that I would say that I followed these suggestions was in reference to the idea of "home" or "homeless". I can understand this in terms of painting and by asking where is the home for painting?

Question: There is a personal aspect here. There are issues of home, of you, of your life, and also of you as a contemporary artist who is not necessarily looking for connection with a social or political issue.
Simon Callery: That's right. The work does not have to be about migration, for example, or the work does not have to reference gender politics, to name two current issues. It seems that many artworks are, but often things are shoe-horned into reflecting particular agendas. Here is the danger that we can lose a lot of the qualities that sets art apart from our other ways of communicating.

Question: So, what I am hearing from you is that while art/archaeology has been talking about making effort to go beyond boundaries, in reality, art/archaeology has been imposing its own boundaries when it says that there needs to be some political or social engagement. The work that you have made here flows over boundaries, as you said, in a poetic way. There is no territory to which it is assigned.
Simon Callery: It depends how political you want to be with your work. Some people want to be and others don't. Not everybody wants to be political. It seems like this is a good moment to be political, and you get a lot of attention and you get the show. That doesn't mean to say that everyone wants to do that. When things are proscribed in terms of how you should operate creatively, then there is friction.

Question: Sometimes friction can be a beneficial stimulus to work.
Simon Callery: There is friction in everything. Sometimes, when there is too much direction given, then you start to think, wait a minute, how can I work within this?

Question: Some of the other practicing artists who received *Ineligible* objects have said that usually they decide what materials they would work with, or that they decide what theme they might be interested in.
Simon Callery: Yes, and often an artist has to follow the suggestions that emerge when making the work. During the process of making the work, you might start with one really clear idea, but the nature of making work adjusts and modifies that idea in terms of what is possible to make.

Comment: It is interesting for me as an archaeologist that in digging a site, we have grants, we have permit rules and regulations, and we stick to the grid of the site and to the edges of the trench. I have found that this is way of practicing archaeology is very confining. And, I might be working on an excavation with a clear goal or theme (such as studying the origins of agriculture or the origins of sedentism), and then a moment comes and I think, actually I want to do something different over there beyond the limits of the trench, or the site, or the formal intellectual structure of the research project. And that other thing that I find myself wanting to do normally has nothing to do with the origins of agriculture or of sedentism; it is completely detached. Normally, you cannot make that shift in traditional archaeology, and that is part of what was in the discussion when *Ineligible* started to take shape.

References cited

Bonaventura, P. and Jones, A. (eds). 2011. *Sculpture and Archaeology*. Burlington: Ashgate.

Gosden, C. and Lock, G. 2014. Histories in the making: excavations at Alfred's Castle, 1998-2000. Oxford: Oxford University School of Archaeology.

Lock, G., Gosden, C. and Daly, P. (eds) 2005. *Segsbury Camp.* Oxford: Oxford University School of Archaeology.

Renfrew, C., Gosden, C. and DeMarrais, E. (eds.) 2004. *Substance, Memory, Display: Archaeology and Art*. Cambridge: McDonald Institute.

fig. 1

fig. 2

fig. 3

fig. 4

figura 1 *Fabrik* (2000). Óleo e lápis sobre tela com sub-moldura: 209 x 540 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figura 2 *Chromium Oxide Cut Pit Painting* (2009). Têmpera, tela, madeira, corda e alumínio; 230 x 218 x 60 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figura 3 *Test Pit Painting* (2009). Tela, madeira, alumínio, óleo e têmpera; 182 x 182 x 82 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figura 4 *Flat Painting Bodfari* 14/15 Ferrous (2014-2015). Tela, tempera, fio, madeira e alumínio; 293 x 182 x 19 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figura 5 *Country Register* (2018). Telas, têmpera, fio, madeira, calha de alumínio, parafusos de aço; 250 x 503 x 22 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figura 6 *Contact Painting. Rome (Alessandrino)* (2019). Tela, têmpera, lápis, fio e madeira; 187 x 410 x 35 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figura 7, 8 e 9 *Cuckoo* (2019). Tela, têmpera, lápis, fio, madeira e artefactos; 77 x 31 x 77 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

fig. 5

fig. 6

fig. 7

fig. 8

fig. 9

figure 1 *Fabrik*. (2000). Oil and pencil on canvas with sub-frame; 209 x 540 cm. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figure 2 *Chromium Oxide Cut Pit Painting* (2009). Distemper, canvas, wood, rope, and aluminum; 230 x 218 x 60 cms. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figure 3 *Test Pit Painting* (2009). Canvas, wood, aluminum, oil, and distemper; 182 x 182 x 82 cms. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figure 4 *Flat Painting Bodfari 14/15 Ferrous* (2014-2015). Canvas, distemper, thread, wood, and aluminium; 293 x 182 x 19 cms. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figure 5 *Country Register* (2018). Canvas, distemper, thread, wood, aluminum rail, and steel bolts; 250 x 503 x 22 cms. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figure 6 *Contact Painting. Rome (Alessandrino)* (2019). Canvas, distemper, pencil, thread, and wood; 187 x 410 x 35 cms. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

figure 7, 8 and 9 *Cuckoo* (2019). Canvas, distemper, pencil, thread, wood, and artefacts; 77 x 31 x 77 cms. Simon Callery © 2020. DACS - All Rights Reserved.

Sem-abrigo na sala de estar

Jana Sophia Nolle

Homelessness in the living room

Jana Sophia Nolle

Introdução

O consenso de diversas investigações é que a distância entre ricos e pobres está a crescer a nível nacional e internacional. Este fosso é particularmente gritante nas grandes cidades e manifesta-se na divisão entre aqueles que têm casa, e aqueles que não têm espaço privado e são sem-abrigo. Esta divergência foi o assunto do meu trabalho de 2017 a 2019 em São Francisco, na costa Oeste dos Estados Unidos, onde vivia na altura. A questão central foi como captar o contraste entre ricos e pobres utilizando a fotografia, a escultura e a performance. O resultado tornou-se um projeto multidisciplinar intitulado *Living Room, San Francisco* 2017/2018 e *Shelter Nr. 365,* 2019. Embora tenha criado os projetos em São Francisco, estes abordam mudanças sociopolíticas, condições de classes divergentes, e gentrificação: problemas com impacto que vai muito além desta única cidade.

Embora tenha conhecimento em ciências políticas e antropologia, o meu objetivo nestes projetos foi não fazer um estudo etnográfico ou arqueológico sobre sem-abrigo, mas explorar, através da lente da arte, a cultura material de indivíduos sem casa, com particular enfoque em objetos que as pessoas utilizam para criar abrigo temporário, enquanto vivem sem casa em espaços públicos das cidades. Este capítulo fornece uma visão geral deste foco e dos métodos e observações obtidos através dos trabalhos *Living Room, San Francisco* 2017/2018 e *Shelter Nr. 365,* 2019.

***Living Room, San Francisco* (2017/2018): o conceito**

As fotografias de *Living Room, San Francsico* documentam uma série de abrigos temporários que recriei e construí, utilizando materiais encontrados na rua, em salas de estar de pessoas ricas, em São Francisco. Durante o desenvolvimento do projeto, trabalhei com pessoas sem-abrigo, para perceber como as suas habitações improvisadas foram construídas. Depois de estabelecer relações com os indivíduos sem-abrigo, e com a sua permissão, falei com pessoas abastadas com o objetivo de obter os seus consentimentos para reconstruir os abrigos dessas pessoas nas suas casas, e para fotografar os abrigos aí reconstruídos e instalados.

As fotografias que daí resultaram são um inventário: uma tipologia de habitações improvisadas, catalogando os seus diversos atributos. As reconstruções mostram um conglomerado de artigos e materiais reaproveitados, resultando numa série de interiores arquitetónicos. Tal como as salas de estar dos proprietários privilegiados são um reflexo dos proprietários como indivíduos e, assim, nos podem dizer alguma coisa acerca dessas pessoas, também os abrigos reconstruídos são reflexo dos seus criadores sem-abrigo originais. Dos últimos, alguns são minimalistas, outros são complicados ou frágeis, alguns são dobráveis e outros são montados em veículos nómadas, dando a impressão de movimento constante. O ato de intervenção artística reúne os mundos de ricos e pobres nas minhas fotografias: o abrigo temporário da pessoa sem-abrigo construída dentro das paredes sólidas da sala de estar de uma pessoa abastada. Desta forma, o projeto pede-nos que levantemos questões sociais e façamos conexões através de perspetivas puramente materiais, e não em interações humanas diretas.

O projeto desafia as nossas perceções e definições de espaço de convivência e riqueza, de pobreza, e da importância do refúgio e segurança. *Living Room* é acerca da exploração da noção de privacidade e conexões interpessoais entre pessoas que partilham a cidade mas que têm condições de vida muito diferentes; abrigos temporários e casas extravagantes coexistem em São Francisco. À primeira vista, a reconstrução de um abrigo de rua temporário numa sala de estar elegante, poderia fazer-nos lembrar algo que uma criança construiria para brincar; depois de uma maior reflexão, o abrigo parece deslocado, em desacordo com a sua localização refinada.

Living Room toca num fenómeno maior de mudanças sociopolíticas, escassez de habitação, assim como exclusão social e gentrificação, que se estende para lá de São Francisco. Quão determinante é o nosso lar, quer seja uma casa ou uma tenda, como fator para seleção do nosso grupo social? Como é que ser uma pessoa sem-abrigo define alguém que, de outra forma, poderia ser também definido como inteligente, criativo e social? Estarão os sem-abrigo demasiado removidos da sociedade, para serem considerados membros valiosos para a mesma? Através da abstração, conexão e reflexão visuais, *Living Room* cria encontros fotográficos entre polos opostos da sociedade, e com as formas como esses dois grupos convivem entre si numa cidade.

Metodologia: acesso a ambos os mundos: o rico e o pobre

Para o *Living Room*, eu obtive acesso a dois mundos: o mundo dos ricos, com as suas casas agradáveis e estáveis; e o mundo dos sem-abrigo, com as pessoas a viverem em habitações improvisadas nas ruas de São Francisco. Entre 2017 e 2019, abordei muitos indivíduos com abrigo e sem abrigo e pedi-lhes acesso aos seus espaços privados. No fim, 15 proprietários de casas e 15 sem-abrigo concordaram participar. A procura de participantes com e sem casa ocorreu em simultâneo. Embora tenha encontrado inúmeros desafios no meu estudo sobre as vidas de pessoas sem-abrigo, fui confrontada com mais dificuldades em encontrar pessoas que viviam em casas confortáveis e bem equipadas, que estivessem dispostas a abrir-me as portas das suas salas de estar. Uma parte crucial do projeto envolvia, portanto, confiança: estabelecer relações e conexões humanas com todos os participantes. Leva tempo para estabelecer relações, e eu tive que trabalhar em várias fases que duraram meses.

Acesso a ambos os mundos: a população sem-abrigo

Quando cheguei a São Francisco pela primeira vez, fiquei chocada pela disparidade visível entre ricos e pobres. Testemunhei uma

Introduction

The consensus of diverse investigations is that the divide between rich and poor is growing on national and international levels. This gap is particularly glaring in major cities and manifests itself in the divide between those with housing and those who have no private space and are unhoused. This drifting apart was the subject of my art work from 2017 to 2019 in San Francisco on the west coast of the United States, where I lived at the time. My central question was how to capture the contrast between rich and poor using photography, sculpture, and performance. The result became a multidisciplinary project entitled *Living Room, San Francisco 2017/2018*, and *Shelter Nr. 365, 2019*. Although I created the projects in San Francisco, they address sociopolitical changes, diverging class conditions, and gentrification: issues with an impact reaching far beyond this one city.

Although I have a background in political science and anthropology, my goal in these projects was not to make an ethnographic or archaeological study about homelessness, but to explore through the lens of art the material culture of unhoused individuals, focusing particularly on objects that people use to create temporary shelter while they are living unhoused in the public spaces of cities. This chapter provides an overview of this focus and the method and observations gained through working on *Living Room, San Francisco* (2017/2018) and *Shelter Nr. 365* (2019).

***Living Room, San Francisco* (2017/2018): the concept**

The photographs from *Living Room, San Francisco* document a series of temporary homeless shelters which I recreated and erected, using materials found on the street, in wealthy people's living rooms in San Francisco. In developing the project, I worked with unhoused people to understand how their improvised dwellings were constructed. After establishing relationships with an unhoused individual, and with his or her permission, I approached wealthy people for their consent to reconstruct the unhoused person's shelter in their homes and to photograph the shelters thus reconstructed and installed.

The photographs that resulted are an inventory: a typology of improvised dwellings, cataloging their various attributes. The reconstructions show a conglomerate of repurposed items and materials, resulting is a series of architectural interiors. As the individual living rooms of the privileged homeowners are a reflection of the individual homeowners and, thus, tell us something about those people, so also are the reconstructed shelters reflections of their original unhoused creators. Of the latter, some are minimal, some are complicated or fragile, some are folded together and others are assembled into nomadic vehicles, giving the impression of constant movement. The act of artistic intervention brings together the worlds of the rich and poor in my photographs: the temporary shelter of the homeless person constructed within the solid walls of the wealthy person's living room. In this way, the project asks us to pose social questions and make connections through purely material perspectives, and not as would be based on direct human interaction.

The project challenges our perceptions and definitions of living space and wealth, of poverty, and of the importance of refuge and security. *Living Room* is about exploring the notion of privacy and the interpersonal connections between people who share a city but who have very different living conditions; temporary shelters and extravagant houses coexist in San Francisco. At first glance, the reconstruction of a temporary street shelter in an elegant living room could remind us of something a child might construct to play in; upon further reflection the shelter appears displaced, at odds with its refined location.

Living Room touches on the larger phenomenon of socio-political changes, housing shortages, as well as the social exclusion and gentrification that extends far beyond San Francisco. How much is our home, whether house or tent, the determining factor for selecting our social group? How much does being homeless define a person who might also be defined otherwise as intelligent, creative, and social? Are homeless people too far removed from society to be considered valuable members of it? Through visual abstraction, connection, and reflection, *Living Room* creates photographic encounters between disparate ends of society, and with the ways that those two groups live with each other in one city.

Methodology: access to both worlds: the rich and the poor

For *Living Room*, I gained access to two worlds: the world of the rich, with its pleasant, stable homes; and the world of the unhoused, with its people living in improvised dwellings on the streets of San Francisco. Between 2017 and 2019, I approached many housed and unhoused individuals and asked them for access to their private spaces. In the end 15 homeowners and 15 unhoused people agreed to participate. The search for housed and unhoused participants occurred simultaneously. While I experienced a number of challenges in my study of the lives of the unhoused individuals, I faced more difficulties in finding people who lived in comfortable, well-appointed homes who were willing to open their living rooms to me. A crucial part of the project, therefore concerned trust: establishing relationships and human connections to all participants. It takes time to establish relationships, and I had to work in several months-long phases.

Access to both worlds: the unhoused population

When I first arrived in San Francisco I was shocked by the vis-

cidade repleta de contrastes: tanta riqueza contra um cenário de pobreza e falta de habitação altamente visível: pessoas que viviam em estruturas e tendas improvisadas. Vi uma cidade em gentrificação ativa, à medida que a indústria da tecnologia trouxe uma crescente nova riqueza a São Francisco, e se esta não criou, por si só, mais sem-abrigo através do aumento do custo das casas, inacessível à maioria das pessoas, pelo menos o influxo dessa riqueza fez com que os contrastes já existentes se tornassem mais visíveis.

Motivada para investigar este contraste, entrevistei um número de pessoas sem-abrigo que encontrei nas ruas. Através das minhas fotografias, coleção de diagramas escritos à mão, descrições, cartas, listas e notas que as pessoas me forneciam, ao longo de várias horas, documentei cuidadosamente as vidas destas pessoas, bem como das suas habitações improvisadas. Nesta fase inicial do projeto, passei tempo com diferentes comunidades de sem-abrigo: pessoas que viviam sozinhas ou pessoas que viviam em grupo, outros em acampamentos, e alguns em áreas diferentes da cidade. Maioritariamente, investiguei quatro bairros: South of Market (SoMa), The Tenderloin, Potreto Hill e Height Ashbury. Também, nessa fase inicial, voluntariei-me numa organização não-governamental de São Francisco, *The Coalition on Homelessness*. Acompanhei a equipa de assistência de direitos humanos nas suas rondas semanais, enquanto procuravam pessoas sem-abrigo.

Depois de uma fase inicial do projeto, na qual procurei perceber os problemas complexos à volta da falta de habitação, foquei-me, principalmente, nas seguintes questões: quais são os materiais e objetos ou "coisas" utilizadas pelos indivíduos sem-abrigo para construir abrigos temporários? Quais são as semelhanças e diferenças entre as estruturas e habitações temporárias, o seu design e arquitetura, e as formas como os materiais e objetos são usados para criar lugares de segurança, quer essa segurança seja necessária para uma noite ou para um período mais longo? Este projeto é melhor definido como um projeto investigativo, e não definitivo ou abrangente, apesar do facto da minha seleção de participantes e casas individuais poder ser vista como uma abordagem científica de estruturas de abrigo típicas ou incomuns. Embora me tenha focado em abrigos "fechados" (i.e., estruturas onde as pessoas possam entrar e esconder-se, fora da vista do público), também incluí no trabalho veículos tais como carrinhos de compras e outros meios de transporte nos quais as pessoas podem transportar os seus pertences.

Tal como outros investigadores, que estudam a falta de habitação, já notaram (Zimmerman 2010; Zimmerman e Welch 2011), percebi que as pessoas sem-abrigo seguem, maioritariamente, um estilo de vida nómada. Na maioria dos casos, os sem-abrigo não se encontram na posição de ficar no ambiente urbano durante um longo período de tempo. Eles estão constantemente a mudar-se. Fortemente dependentes de forças externas, tais como o Departamento de Trabalhos Públicos de São Francisco, a pressão policial, as dinâmicas entre os vários subgrupos/gangues de sem-abrigo, ou os programas sociais que oferecem assistência, em constante alteração, as estadias dos sem-abrigo são limitadas a períodos de curta duração. Por causa disto, os seus pertences incluem, muitas vezes, carrinhos de compras, *trolleys*, ou outras construções sobre rodas *ad-hoc*: todos mecanismos que permitem às pessoas serem móveis e transportar as suas casas.

Olhando para o projeto *Living Room* e, especificamente, para um dos componentes deste projeto, *Reconstruction Nr. 01* (figura 1), percebe-se que a casa do sem-abrigo que reconstruí é uma tenda que assenta numa placa quadrada de madeira prensada com rodas. Memphys, o participante sem-abrigo e dono desta casa, disse-me que se sentia ansioso por ter que desfazer a sua tenda uma e outra vez, dia após dia. Em vez de ter que fazer isso, Memphys encontrou uma solução: mover toda a sua casa, como está, colocando umas rodas por baixo desta, não tendo, assim, que a desfazer e voltar a montar. Quando perguntei a Memphys como reconstruir a sua casa quando a instalasse numa sala de estar, ele disse-me que eu tinha que me certificar que colocava as rodas. Tal como na reconstrução da casa de Memphys, quando fotografei as salas de estar, questionei os participantes sem-abrigo sobre quais os detalhes que eles achavam importantes incluir.

A procura por materiais de abrigo para fazer as reconstruções

Eu não usei os objetos originais das pessoas sem-abrigo e, assim, foi necessário encontrar materiais para usar que fossem semelhantes aos utilizados pelos participantes. Sozinha (ou com os participantes sem-abrigo), procurei materiais que fossem semelhantes aos que estavam nos abrigos. Nalguns casos, dei novos materiais aos participantes quando eles me ofereceram cobertores antigos, lonas ou outros objetos. Por razões éticas, não fiquei com os abrigos originais. Em troca pela sua participação, dei-lhes comida, *vouchers* para o supermercado, às vezes dinheiro, e novos materiais para os abrigos como cobertores, tendas, lonas, clipes, sacos de plástico, equipamento de acampamento, ou quase tudo o que eles pediam.

Muitas vezes, quando planeava as reconstruções, pedi aos sem-abrigo que desenhassem ou escrevessem notas acerca das suas casas/estruturas. Por vezes, eles davam-me listas dos objetos que tinham nas suas estruturas. Outras vezes, forneciam-me desenhos e declarações acerca das suas experiências: o que significa viver sem casa; ou as suas relações com pertences pessoais. Nalguns casos, recebi instruções específicas para recriar as suas casas. Por exemplo, um participante, Keith Savage (figura 2 *Reconstruction Nr. 05*), disse-me para arranjar 16 caixas de banana em cartão da *Rainbow Grocery*, para comprar cinco clipes de plástico da *Dollar Store*, e depois seguir à risca as suas instruções e desenhos (figura 3). Noutro caso, para a *Reconstruction Nr. 13* (figura 4), Theresa escreveu no meu caderno, "O artigo mais importante que eu tenho é a minha bicicleta.

ible disparity between rich and poor. I witnessed a city full of contrasts: so much wealth against a backdrop of highly visible poverty and homelessness: people living in makeshift structures and tents. I saw a city in active gentrification as the technology industry brought tremendous new wealth to San Francisco, and if not itself creating more homelessness by making housing increasingly unaffordable for most people, at least that influx of wealth made the existing contrasts more visible.

Motivated to explore this contrast, I interviewed a number of unhoused people who I encountered on the streets. Through my photographs, collections of handwritten diagrams, descriptions, letters, lists and notes that the people provided to me, over many hours, I carefully documented the lives of these people as well as their improvised dwellings. At this early stage of the project, I spent time with different unhoused communities: people staying alone or staying in groups, others in encampments, and some in different areas of the city. In the main, I investigated four neighborhoods: South of Market (SoMa), The Tenderloin, Potrero Hill, and Height Ashbury. Also, in that early stage, I volunteered at the San Francisco based non-governmental organization, The Coalition on Homelessness. I accompanied the human rights outreach teams on their weekly rounds as they looked for unhoused people.

After an initial project phase, in which I sought to understand the complex issues surrounding homelessness, I focused primarily on the following questions: which materials and objects or "stuff" do unhoused individuals use to construct temporary shelters? What are the similarities and differences among the structures and the temporary unhoused dwellings, their design and architecture, and the ways that materials and objects are used to create places of safety, whether safety was needed for one night or for an extended period? This project is best seen as investigative, and not definitive or comprehensive, despite the fact my selection of the participants and individual homes might be seen as a scientific overview of typical or unusual homeless structures. While I focused on "closed" shelters (i.e., structures that people can go inside and hide, away from the views of the public), I also included in the work vehicles such as shopping carts or other means of transportation with which people can carry their belongings.

As other researchers as studying homelessness have noticed (Zimmerman 2010; Zimmerman and Welch 2011), I saw that unhoused people mostly follow a nomadic life style. In most cases, homeless people are not in a position to stay in the urban environment for a long period of time. They are constantly on the move. Heavily dependent on outside forces, such as the San Francisco Department of Public Works, police pressure, the dynamics among the various unhoused subgroups/gangs, or the changing social programs that offer assistance, homeless people's stays are limited to the short-term. Because of this, their belongings often include shopping carts, trolleys, or other ad-hoc constructions on wheels: all mechanisms that allow people to be mobile and to transport their households.

When looking at the *Living Room* project and specifically one of the components of that project, *Reconstruction Nr. 01* (figure 1), one realizes that the unhoused home that I reconstructed is a tent that sits on a square sheet of plywood connected to wheels. Memphys, the unhoused participant and owner of this home, told me that he felt stressed to take down his tent again and again, day after day. Instead of having to do this, Memphys found the solution: to move his entire home, as it is, by putting wheels under it, and thus not to have take it apart and re-assemble it. When I asked Memphys how to reconstruct his home when I installed it in a living room, he told me that I had to make sure that I used wheels. As with my reconstruction of Memphys' home, when I made photographs in the living rooms, I asked the homeless participants what details they felt were important for me to include.

The search for shelter materials to build reconstructions

I did not use unhoused peoples' original objects in my reconstructions and, thus, I had to find materials to use that were similar to the ones used by the unhoused participants. Alone (or with unhoused project participants), I searched for materials that were similar to what was in the shelters. In some cases, I gave new materials to participants when they offered me old blankets, tarps, or other objects. Due to ethical reasons, I did not take original shelters. In exchange for their participation, I gave participants food, supermarket vouchers, sometimes cash, new shelter materials like blankets, tents, tarps, clips, plastic bags, camping gear, or almost anything that they asked for.

Often, when planning the reconstructions, I asked unhoused participants to draw or write notes about their homes / structures. Sometimes, they gave me lists of objects what were in their structures. Other times, they provided drawings and statements about their experiences: what it means to live unhoused; or what was their relationship to personal belongings. In some instances, I received specific instructions for recreating their homes. One participant, for example, Keith Savage, (figure 2 *Reconstruction Nr. 5*), told me to get 16 cardboard banana boxes from the Rainbow Grocery, to buy five plastic clips from Dollar Store, and then to follow his instructions and drawings exactly (figure 3). In another case, for *Reconstruction Nr. 13* (figure 4), Theresa wrote in my notebook, "The most important item I have is my bike. So, I can get around places, it's my freedom ride" (Nolle 2018: 53). When I asked Theresa what materials and objects I should use to reconstruct her home, she said that

Assim, consigo deslocar-me, é o meu passeio de liberdade" (Nolle 2018: 53). Quando perguntei a Theresa quais os materiais e objetos que deveria utilizar para reconstruir a sua casa, ela disse que eu tinha que encontrar uma bicicleta e um cobertor roxo com o Justin Bieber, tal como o que ela tinha. Quando eu fui incapaz de encontrar um substituo igual para o cobertor, perguntei a Theresa se deveria simplesmente não incluir o cobertor na reconstrução. Ela disse-me para utilizar o original, desde que eu lhe comprasse um novo para o substituir; é importante mencionar que esta foi uma das poucas reconstruções nas quais utilizei o cobertor original.

Acesso a ambos os mundos: os ricos

Ter acesso e construir uma relação com residentes abastados de São Francisco requereu uma abordagem diferente. Inicialmente, através de contactos pessoais, conheci pessoas com casa que gostaram do conceito de *Living Room*. Essas pessoas puseram-me em contacto com potenciais participantes. Depois das minhas primeiras reconstruções em salas de estar, esses participantes iniciais recomendaram o projeto a vizinhos e amigos. Eu foquei-me nas zonas de Cole Valley, Laurel Heights, The Presidio, Twin Peaks, Height Ashbury, The Richmond, Lower Height, e Noe Valley. Contactei os proprietários das casas com uma carta remetida a "Caro Proprietário da Sala de Estar", na qual expliquei a minha abordagem. Muitas pessoas tinham preocupações com os materiais: que pudessem estar sujos, cheirar mal, ou estar infestados com insetos. Outros preocupavam-se com a exposição das suas identidades.

A minha experiência é que os participantes que tinham casa estavam interessados no tópico dos sem-abrigo, ou estavam envolvidos noutras obras de caridade, ou tinham interesse na arte e queriam a experiência de participar num projeto artístico. A minha intenção era ser tão transparente quanto possível acerca dos resultados pretendidos do projeto, e sobre qualquer potencial exposição pública. Foi particularmente importante enfatizar aos sem-abrigo que, embora o projeto pudesse criar mais consciência acerca da falta de abrigo, o projeto, por si só, não podia alterar circunstâncias individuais.

Sem-abrigo na sala de estar: reconstruções de casas de sem-abrigo como atos performativos

Um elemento crucial do projeto foi implantar o mundo exterior no espaço privado de uma sala de estar: a realidade do exterior, cultivada na realidade do interior, os pertences dos pobres instalados nos interiores dos ricos. Este elemento do projeto foi performativo. Assim que tive permissão para usar a sala de estar, e semanas antes da data para instalação, levei os materiais de reconstrução para as casas. Algo importante aconteceu quando levei os materiais para a sala de estar. Quando a realidade do exterior foi para o interior, a pobreza confrontou o privilégio. Senti-me como uma mediadora a suavizar as diferenças entre os dois mundos.

Para cada reconstrução, passei cinco a oito horas nas casas dos participantes. Permiti que os donos das casas dirigissem parte das instalações; podiam posicionar alguns dos seus pertences para que estes aparecessem quando eu fotografasse. Preocupados com a sua privacidade, alguns escolheram remover alguns objetos, como fotografias de família.

Uma condição importante para a participação dos proprietários das casas foi que estes teriam que estar presentes enquanto eu transformava as suas salas de estar naquilo que eu comecei a pensar como um "palco". O projeto necessitava das observações ativas dos proprietários das casas sobre o processo de instalação do abrigo recriado dentro dos seus espaços. Desta forma, os proprietários das casas tornaram-se espectadores nas suas próprias casas. Através deste ato de observação, a intervenção tornou-se uma performance de um para um (no caso de lares com apenas uma pessoa) ou, uma performance de grupo, no caso de lares com ocupação múltipla.[1]

***Shelter Nr. 365* (2019): conceito e execução**

Em fevereiro de 2019, tinha acabado de finalizar o *Living Room*. Estava em São Francisco e conheci Doug Bailey, que me convidou para participar no *Ineligible*. O meu pensamento foi focar-me de novo no conceito de *Living Room*. Encontrei-me com o Doug no Departamento de Antropologia na Universidade de São Francisco e escolhi objetos arqueológicos para trabalhar, dos objetos que ele estava a reaproveitar das escavações no *Transbay Transit Center* (figura 5). A minha ideia era usar esses materiais descartados do passado em conjugação com objetos recolhidos das ruas de São Francisco em fevereiro de 2019, com o objetivo de recriar uma casa de um sem-abrigo. O resultado é o meu trabalho, *Shelter No. 365* (2019) (figura 6).

Através da utilização de materiais descartados do passado, em combinação com aqueles que foram descartados no presente, queria destacar a transição contínua de São Francisco, à medida que se constrói e reconstrói, remodelando-se conforme as suas necessidades evoluem, deslocando alguns residentes em favor de outros. Há muito tempo, antes do advento da agricultura, as pessoas viviam em abrigos facilmente reconstruíveis, já que se mudavam constantemente, seguindo os recursos que eram, eles mesmos, móveis. Hoje em dia, as pessoas marginalizadas e sem habitação vivem em movimento num mundo de muros e regras, continuando essa tradição. Ao usar objetos escavados de um sítio arqueológico, que foram também deslocados para abrir caminho

[1] Percebi que o ato de recriar a casa de uma pessoa sem-abrigo e, depois, destruí-la é o reflexo do processo similar que as pessoas sem casa vivenciam diariamente quando se movimentam nas ruas, de um passeio para o outro.

I had to find a bike and a purple blanket with Justin Bieber on it, just like the one that she had. When I was unable to find an exact replacement for the blanket, I asked Theresa whether I should just not include it in the reconstruction. She told me to use the original, provided that I bought her new bedding to replace it; it is important to note that this is one of the few reconstructions in which I used an original blanket.

Access to both worlds: the rich

Accessing and building relationships with wealthier residents of San Francisco required a different approach. Initially, through personal contacts, I met housed people who liked the concept of *Living Room*. Those people connected me with potential participants. After my first reconstructions in living rooms, those early housed participants recommended the project to their neighbors and friends. I focused on neighborhoods in Cole Valley, Laurel Heights, The Presidio, Twin Peaks, Height Ashbury, the Richmond, Lower Height, and Noe Valley. I approached the house owners with a letter addressed "Dear Living Room Owner", in which I explained my approach. Many people had concerns with the material: that it might be dirty, smell badly, or be infected with bugs. Others worried about their identity being exposed.

My experience is that housed participants were interested in the topic of homelessness, or they were involved in other charity work, or they had interests in art and wanted the experience of becoming part of an art project. My intention was to be as transparent as possible about the intended project outcomes and about any potential public exposure. It was particularly important to emphasize to the unhoused participants that although the project could raise awareness about homelessness, the project itself cannot change individual circumstances.

Homelessness in the living room: reconstructions of unhoused homes as performative acts

A crucial element of the project was implanting the outside world into the private space of a living room: the reality from outside, planted into the reality of inside, the belongings of the poor installed in the interiors of the wealthy. This element of the project was performative. Once I had permission to use a living room, and weeks before the date of installation, I took the materials for the reconstruction to the home. Something important happened when I took the materials into the living rooms. As the realities of the outside came inside, poverty confronted privilege. I felt like a mediator smoothing the differences between two worlds.

For each reconstruction, I spent five to eight hours in the housed participants' homes. I allowed the house owners to direct part of the installations; they could position particular possessions of theirs so that they would be in my photographs when I took them. Concerned with their privacy, some choose to remove objects, such as family photographs.

An important pre-condition to participation for the homeowners was that they had to be present while I transformed their living rooms into which I came to think of as a "stage". The project required homeowners' active observations of the process of installing the shelter recreation inside their space. In this way, the house owners became spectators in their own home. Through this act of spectation, the intervention became a one-to-one performance (in case of single households) or, a group performance, in case of a multiple occupant households.[1]

***Shelter Nr. 365* (2019): concept and execution**

In February 2019, I had just finished *Living Room*. I was in San Francisco and I met Doug Bailey who invited me to participate in *Ineligible*. My thought was to focus again on the concept of *Living Room*. I went to meet Doug at the Anthropology Department at San Francisco State University and chose archaeological objects to work with from the materials he was repurposing from the excavations at the Transbay Transit Center (figure 5). My idea was to use those discarded materials from the past in conjunction with trash objects from the February 2019 streets of San Francisco. in order to recreate an unhoused people's home. The result is my work, *Shelter No. 365* (2019) (figure 6).

By using materials discarded in the past in combination with those discarded in the present, I wanted to highlight San Francisco's continual transition as it builds and rebuilds, reshaping itself as its needs evolve, displacing certain residents in favor of others. Long ago, before the advent of agriculture, people lived in easily reconstructed shelters, as they were constantly on the move often following resources that were, themselves, mobile. Today, the disenfranchised, unhoused people are living on the move within a world of walls and rules that continue this tradition. Using objects excavated from an archaeological site which, themselves, were displaced to make way for a new future (a transit center), *Shelter No. 365* ties the larger project (*Living Room*) to the past. Using discarded materials from the present illuminates the scarcity facing people on the fringes of an otherwise very prosperous, modern San Francisco.

Conclusions

Living Room is an attempt to raise awareness about homelessness and to create a dialogue around issues of gentrification,

[1] I noticed that the act of recreating an unhoused people's home and then destroying it in a later step is mirroring a similar process homeless people experience on a daily basis when they are moving on the streets from one sidewalk to the next one.

a um novo futuro (uma central de transportes), *Shelter No. 365* liga o projeto maior (*Living Room*) ao passado. O uso de materiais descartados do presente ilustra a escassez enfrentada pelas pessoas que vivem à margem, numa cidade, fora isso, moderna e próspera.

Conclusões

Living Room é uma tentativa de criar consciência acerca dos sem-abrigo e de criar diálogo sobre problemas de gentrificação, de desigualdade salarial, e do fosso crescente entre ricos e pobres. Espero que este trabalho desafie as perceções das pessoas sobre os espaços de convivência e de riqueza, de pobreza, e da importância do refúgio e segurança. A arte não consegue, infelizmente, resolver problemas ou mudar a sociedade: pelo menos um trabalho sozinho não consegue. Não fornece soluções, mas pode acordar as pessoas. Juntos, os esforços de artistas e instituições podem fazer a diferença. Enquanto trabalhava em *Living Room*, percebi que as pessoas sem-abrigo se sentem invisíveis para os residentes da cidade que têm casa. Como referido por Zimmerman, "para a maior parte dos Americanos, os sem-abrigo são quase invisíveis, de certo modo na periferia da nossa visão na maioria das áreas urbanas. Eles são "os Outros", não nós." (Zimmerman 2010: 445). A minha intenção é que *Living Room* abra o coração e a mente das pessoas para que estas possam tomar decisões informadas. A minha esperança é de que nos faça pensar, e que crie empatia, conexão humana. Talvez convide as pessoas a agir ou, pelo menos, a reconhecer-se como "os outros". O meu trabalho é um comentário, talvez também uma forma de provocação, que fará as pessoas parar e pensar.

Pergunta, resposta e comentário

Pergunta: Tenho a certeza que muitas vezes durante o projeto se tenha deparado com considerações éticas relativamente ao que a obra de arte está a fazer. Tenho duas perguntas. Primeira, sentiu que quando estava a construir o abrigo na sala de estar, na verdade estava a construir o "outro", para que o sem-abrigo permanecesse o outro (invisível, distante para as pessoas ricas), e que a Jana era a mediadora agradável e não sem-abrigo (no meio). Segunda, quando estava a instalar o abrigo no ambiente deste museu, sentiu algum problema na institucionalização de um abrigo de alguém sem casa: levando até os últimos materiais que essa pessoa tinha e trazendo-os para uma instituição.

Jana Sophia Nolle: Sim, existem muitas questões éticas que necessitam de ser abordadas. Primeiro de tudo, como artista estava a tentar ser muito transparente e clara para todos os participantes envolvidos acerca dos resultados e limitações deste trabalho. Em relação à instalação na sala de estar, não estou a tentar substituir a pessoa sem-abrigo quando vou para essas salas de estar. Sim, vejo-me como alguém no meio, como uma mediadora. Para mim é sobretudo sobre tornar o contraste visível através de uma abordagem artística conceptual.

Para a segunda questão, esta foi a primeira vez [no Museu Internacional de Escultura Contemporânea] que coloquei um abrigo fisicamente numa instituição. Nas primeiras aparições deste trabalho, apenas exibi as fotografias, que são o trabalho principal do projeto. Esta foi uma nova experiência. Questionei-me sobre o que isso me faria sentir. Faria sentido para mim, ou não? Ainda não encontrei uma resposta para isto.

Pergunta: Como foi a sua jornada emocional? Não estava apenas a contruir abrigos. Estava a construir conexões pessoais reais e a participar nestas narrativas muito íntimas. Como é que isso foi para si?

Jana Sophia Nolle: Essa foi uma das partes mais difíceis do projeto. É sobre pessoas. É sobre vidas de indivíduos. Eu construí relações com quinze pessoas: com alguns, mais próxima; com outros, menos próxima. Com alguns, ainda contacto por correspondência. Foi difícil para mim, aceitar e perceber que existe esta espécie de fronteira; como artista, no papel que temos, não podemos apagar a consciência. Podemos fazer as pessoas pensar e ter uma discussão sobre isso, mas não podemos mudar situações individuais. Houve muitas situações em que estava com eles, com os sem-abrigo, na rua e, depois, com o Departamento de Trabalhos Públicos (o departamento municipal que limpa as ruas e garante que as pessoas não dormem nas ruas) quando eles estavam a tentar retirar as pessoas à força.

O papel do artista fica muito confuso com todo este tipo de situações. Além disso, juntei-me a uma organização chamada *Coalition for Homelessness*, e questionei-me se me tornaria mais numa ativista. Foi uma jornada emocional muito desafiante para mim.

Pergunta: Em termos da sua instalação aqui no museu (*Shelter No. 365*), estava à espera que o posicionasse de forma a que a porta do abrigo ficasse voltada para o exterior do museu, através da janela. Quando olhei para o *Shelter No. 365*, parece que está la fora. Se fosse a situação oposta, as pessoas estariam no exterior e o abrigo estaria no interior, e assim o abrigo estaria protegido por algo semelhante a uma vitrina. Além disso, viu que a imagem do *Shelter No. 365* está lá fora, nos pósteres e *outdoors* da exposição em Santo Tirso. Já os viu?

Jana Sophia Nolle: Isso é algo que eu já tentei, utilizar *outdoors*. Acerca do trabalho e da sua localização no museu, não há custo de entrada no museu, e assim as pessoas podem entrar e sair. A posição do trabalho é algo que eu ainda estou a pensar.

Comentário: O que me trouxe aqui, a esta conferência, foi a fotografia do *Shelter No. 365*, que está na publicidade à exposição e nos pósteres ao redor da cidade. É o potencial da arte e da arqueologia nesta imagem. Isto não é algo teórico. Nós todos podíamos viver naquele abrigo. Podemos viver nas ruas. Esta é uma imagem muito forte. No meu local de trabalho, toda a gente perguntou "vai

income inequality, and the raising gap between the rich and the poor. I hope that the work challenges people's perceptions of living space and wealth, of poverty, and of the importance of refuge and security. Art cannot, unfortunately, solve problems or change society: at least one work on its own cannot. It does not provide solutions, but it can wake up people. Together, the effort of artists and institutions can make a difference. While working on *Living Room*, I noticed that unhoused people said that they feel invisible to the housed residents of the city. As Zimmerman notes, "for most Americans, homeless people are barely visible, somehow on the edge of our vision in most urban areas. They are 'the Other', not us". (Zimmerman 2010: 445). My intention is that the *Living Room* opens up people's hearts and minds so that they can make informed decisions. My hope is that it will make us think, and that it will create empathy, human connection. Maybe, it will invite people to take action or at the very least to recognize themselves within "the other". My work is a comment, maybe also a form of provocation, that will make people stop and think.

Question, answer, and comment

Question: I am sure that many times during the project you have run into ethical considerations concerning what the work of art is doing. I have two questions. First, did you feel that when you were the person who was erecting the shelter in the living room that actually you were constructing the "other", so that the homeless person remained as the other (invisible, distant to the rich people) and that you were the nice, non-homeless mediator (in between). Second, when you were installing the shelter in this museum environment, did you feel that there were any problems in institutionalizing a homeless shelter: taking even the very last materials that these people had and bringing them to an institution.

Jana Sophie Nolle: Yes, there are many ethical questions that need to be addressed. First of all, as an artist I was trying to be very transparent and clear to all participants involved about the outcomes and limitations of this work. Regarding the installation in the living room, I am not trying to replace the homeless person when I go into these living rooms. Yes, I see myself as someone in between, like a mediator. For me it is mainly about making the contrast visible through a conceptual artistic approach.

To the second question, this was the first time [at the International Museum for Contemporary Sculpture] for me putting the physical home into an institution. In early appearances of this work, I only showed the photographs which are the main work of the project. This was a new experience. I was wondering how this would feel to me. Would it feel right to me, or not? I have not found an answer to this yet.

Question: What was your emotional journey? You were not just building shelters. You were building real personal connections and you were taking part in these very intimate narratives. How was it for you?

Jana Sophie Nolle: This was one of the hardest parts of the project. It is about people. It is about individuals' lives. I built up relationships with 15 people: with some closer; with some less close. With some I am still in touch by mail. It was difficult for me to accept and understand that there is this sort of boundary; as an artist, in the role that you have, you cannot erase awareness. You can help make people think and have a discussion about it, but you cannot change individual situations. There were a lot of situations where I was with them, the unhoused participants, on the street and then with the Department of Public Works (the city department that is cleaning the streets and making sure that people do not sleep on the streets) when they were trying to move people by force.

The role of the artist gets very mixed up with all kinds of different situations in this. Also, I joined an organization called the Coalition on Homelessness, and I wondered if I would become more of an activist. It was a very challenging emotional journey for me.

Question: In terms of your installation here in the museum (*Shelter no. 365*), I was expecting you to position it so that the door to the shelter would face towards the outside of the museum, through the window. When I looked at *Shelter no. 365* it seems to be outside. If it was the opposite situation, then the people would be outside and the shelter would be inside, and thus the shelter would be protected by something similar to a vitrine case. Also, have you seen that the image of *Shelter no. 365* is out in the city of Santo Tirso on the posters and billboards for the show. Have you seen those?

Jana Sophie Nolle: This is something that I have tried before, using billboards. About the work and its place in the museum here, there is no entrance fee for the museum, and thus people can go in and out. The position of the work is something that I am still thinking about.

Comment: What brought me here to this workshop was the photograph of *Shelter no. 365* on the exhibition advertising and the posters around the city. It is the potential of art and of archaeology in this image. This is not something theoretical. We could all live in that shelter. We can live on the streets. This is a very strong image. At my place of work, everyone asks "are you going to this workshop?". I think that this is a social thing. This is what we work for, and this is very powerful. I thank you for it.

Question: Was there any special selection of the archaeological objects that you included in your works? Some of them seem to have a strategy, like the banana boxes in one of the

a este *workshop*?". Acho que isto é uma coisa social. É aquilo para o qual trabalhamos, e isso é muito poderoso. Agradeço-lhe por isso.

Pergunta: Houve alguma seleção especial dos objetos arqueológicos que incluiu no seu trabalho? Alguns deles parecem ter uma estratégia, como as caixas de bananas num desses trabalhos que mostrou durante a sua comunicação. Também gostaria de saber se havia algum apego a alguns desses objetos. Uma das mulheres de que falou vendeu-lhe, com facilidade, o cobertor. Os objetos tinham algum significado para eles, ou tinham apenas uma função?
Jana Sophia Nolle: Algumas pessoas que conheci eram apegadas a certos objetos. Disseram-me para eu me certificar que incluía um objeto em particular ou que tinha que encontrar algo semelhante. Outras pessoas que conheci disseram-me que todos os dias perdiam coisas e encontravam coisas novas: era um movimento constante de objetos. Algumas das pessoas disseram-me que tinham que transportar mais coisas porque tinham que vendê-las. Uma mulher tinha um telescópio. Eu perguntei-lhe, porque é que anda com um telescópio? Ela disse-me que era só para tentar vender, e que havia um mercado negro que acontece durante a noite, onde muitos sem-abrigo vendem todo o tipo de coisas. É quase como uma moeda: carregar coisas que podem ser trocadas.

Acerca dos objetos, foi interessante ver as diferentes arquiteturas: como diferentes pessoas constroem as suas casas. Dei umas voltas de bicicleta e procurei diferentes tipos de casas. Fiz uma tipologia de diferentes abrigos, tirei fotos simples, imprimi-as, e procurei padrões. Tentei evitar reconstruir casas muito similares, por exemplo, como as de caixas de banana em cartão. Acho que queria destacar as diferenças que observei entre os abrigos temporários. Alguns são muito simples, outros são bastante complicados e construídos para utilizar durante um longo período de tempo.

Pergunta: Quando vi o seu trabalho pela primeira vez com os abrigos e os sem-abrigo de São Francisco, fez-me lembrar o projeto fotográfico *Rich/Poor*, de Jim Goldberg, dos anos 1980. Este foi uma das suas inspirações? Como é que vê o seu trabalho em relação a *Rich/Poor*?
Jana Sophia Nolle: Sim, fui mesmo inspirada pelo trabalho de Jim Goldberg, e analisei esse trabalho e o de outros fotógrafos no início, quando comecei a trabalhar no projeto dos abrigos. Quando comecei, estava focada no tópico mais abrangente de ricos e pobres. Senti que estava alternar entre os dois mundos. As maiores influências que o trabalho de Jim Golberg tem, no que eu tenho feito, são os manuscritos e os desenhos. Reconstruir as habitações dos sem-abrigo em salas de estar é muito diferente. Não é algo que Jim Goldberg tenha feito. No entanto, os retratos dos sem-abrigo na rua, e depois o pedido de comentários escritos das suas declarações originais, são inspirações do seu trabalho.

Pergunta: A Jana mencionou que quando fez as reconstruções não usou os materiais originais das ruas. Comprou substitutos ou usou alternativas, como as caixas de bananas, com a sua reconstrução do abrigo do Keith. A utilização de alternativas ou substitutos afetou o seu trabalho e autenticidade? Isto foi um problema para si? Isto importa?
Jana Sophia Nolle: Acho que não importa. Para mim, a questão da ética foi mais importante. Até que ponto eu tenho permissão de ficar com os pertences de alguém para criar arte? É uma linha muito ténue, e necessitei de a abordar caso-a-caso. Além disso, eu fui adaptando a minha abordagem durante o projeto. No início, o meu objetivo era ficar com os abrigos originais, mas depois percebi que isso não funcionava. Percebi que não funcionava para ambos os lados que estavam envolvidos: para os que têm uma casa, que são privilegiados e, também, para os que são sem-abrigo. Senti que podia apenas ficar com aqueles elementos que podia limpar o suficiente, que podia limpar muito bem, para que não levasse para dentro da casa das pessoas nenhuns insetos ou elementos vivos da rua. Por outro lado, senti que poderia apenas pedir elementos emprestados ou comprar elementos originais. Em alguns casos, os objetos eram quase únicos, e eu tive dificuldade em encontrar substitutos. No entanto, senti que era muito importante, para a autenticidade do trabalho, recriar os abrigos de forma tão semelhante quanto possível. Houve algumas reconstruções nas quais senti que realmente necessitava do objeto original, ou para o qual eu não conseguia arranjar substituto em lado nenhum.

Por exemplo, existia um letreiro amarelo que os trabalhadores da construção civil de São Francisco tinham utilizado para proteger a zona de construção. Obviamente, isto era algo que eu não podia comprar. Falei com o sem-abrigo (Ronny). Contei-lhe o meu problema. Ele disse que para ele não havia problema e que podia levar a placa e depois devolvê-la, e que talvez pudéssemos fazer uma troca. Eu levava sempre *vouchers* de supermercado, e comida, e outras coisas que lhes podia dar em troca das coisas deles. Por vezes, dava-lhes dinheiro. Às vezes, perguntava-lhes o que eles precisavam. Foi uma questão de encontrar uma abordagem correta, que funcionasse com todos os participantes envolvidos, e que me permitisse respeitar os seus pertences, a sua privacidade, e a sua segurança. Só depois, vinha a questão do trabalho artístico.

Pergunta: Comprou algum dos objetos às pessoas?
Jana Sophia Nolle: Sim, comprei. No entanto, muitas vezes, pedia as coisas emprestadas por um dia. O Ronnie queria, realmente, ter a sua placa de volta. Ele usava-a. Pôs lá uma nota que dizia "Arte por Comida". O Ronnie deu-me o letreiro por um dia, e eu dei-lhe alguma coisa. Eu tentei não dar dinheiro. Dava *vouchers* de supermercado ou comida. Basicamente, materiais essenciais. Apercebi-me de que as pessoas adoravam *vouchers* das lojas de bricolagem. Quando se vive na rua, é bom ter *vouchers* de lojas como REI [*Recreational Equipment Incorporated*] e outras lojas que vendem

works that you showed in your talk. I would also like to know if there was any attachment to any of the objects. One of the ladies that you talked about sold to you, easily, the blanket. Did the objects have any meaning to them, or did they just have a function?
Jana Sophie Nolle: Some people who I met were attached to certain objects. They told me to make sure that I include a particular object or that I needed to find something similar. Other people who I met said to me that every day they lost things and found other new things: it was a constant movement of objects. Some people told me that they were carrying around more things because they had to sell them. One woman had a telescope. I asked her, why do you carry around a telescope? She said that it was just so that she could sell it, and that there was a black market that takes place in the night where many homeless people sell all kinds of things. It is almost like a currency: to carry things with you that you can then exchange.

About the objects, it was interesting to see the different architectures: how different people built their homes. I bicycled around and looked for different types of homes. I made a typology of different homes, took simple photos, printed them out, and then I looked for patterns. I tried to avoid reconstructing too many similar homes, for example, like the cardboard banana box homes. I guess I wanted to highlight the differences I observed among the temporary shelters. Some are very simple, others are rather complicated and built for long-term use.

Question: When I first saw your work with the shelters of unhoused people in San Francisco, I was reminded of Jim Goldberg's *Rich / Poor* photographic project from the 1980s. Was that an inspiration to you? How do you see your work in relation to *Rich / Poor*?
Jana Sophie Nolle: Yes, I was definitely inspired by Jim Goldberg's work, and I looked at it and other photographers' work at the very beginning when I started working on the shelter project. When I started, I was focused on the broader topic of rich and poor. I felt that I was switching between both worlds. The biggest influences that Jim Goldberg's work has on what I have been doing are the hand writing and the drawing. Reconstructing unhoused people's homes in living rooms is very different. It is not something that Jim Goldberg did. Portraits of unhoused people on the street, however, and then asking those people for handwritten comments of their original statements are inspirations from his work.

Question: You have mentioned that sometimes when you made your reconstructions you did not use the original materials from the street. You purchased replacements or you used alternatives, like the banana boxes with your reconstruction of Keith's shelter. Does your use of alternatives or replacements affect your work and its authenticity. Is this an issue for you? Does it matter?
Jana Sophie Nolle: I don't think that it matters. For me the question of ethics was more important. To what extent do I have permission to take people's belongings to create art? It is a very fine line to draw, and I needed to go case-by-case. Also, I was adapting my approach during the project. At the very beginning, I aimed to take the original shelters, but I realized that this did not work. I realized that it didn't work for both sides involved: for the ones who are housed and for those who have homes, who are privileged, but also for the ones who are unhoused. I felt that I could take only those elements that I could clean enough, that I could clean really well, so that I didn't bring into someone's home any insects or any living elements from the street. On the other hand, I felt that I also could only borrow elements or purchase original elements. In a few cases, the objects were almost unique, and I had trouble finding replacements. However, I felt that it was very important for the authenticity of the work to recreate the shelters as closely as possible. There were some reconstructions in which I felt that I really needed that original object, or for which I couldn't find a replacement anywhere.

For example, there was a yellow signboard that construction workers in San Francisco had used to protect their construction zone. Obviously this was something that I could not buy. I talked to the unhoused participant (Ronny). I told him my problem. He said that it wasn't a problem to him and that I could take it and then give it back to him, and that maybe we could make an exchange. I always came with supermarket vouchers and food and other things that I could give to the participants in return for their things. Sometimes I would give them money. Sometimes I asked the participants what they needed. It was about finding the right approach that worked for all participants involved, and that would allow me to respect their belongings, their privacy, and their safety. Afterwards, then it was about the artwork.

Question: Did you purchase some of the objects from people?
Jana Sophie Nolle: Yes, I did. Often, however, I borrowed things for a day. Ronnie really wanted to have his sign board back. He used it. He put a sign on it that read "Art for Food". Ronnie gave me the signboard for a day, and I gave him something. I tried not to give money. I gave supermarket vouchers or food. Basically, essential materials. I realized that people loved vouchers from hardware stores. When you live on the street, it is good to have vouchers from stores like REI [Recreational Equipment Incorporated] and other stores that sell hiking equipment, or from hardware stores, or other stores that sell things that you would use if you lived out on the street.
Question: You have mentioned that sometimes you felt like

equipamento para caminhadas, ou de lojas de bricolagem, ou de outras lojas que vendam coisas que podem ser usados por quem vive na rua.

Pergunta: A Jana mencionou que, por vezes, se sentiu como uma mediadora, a suavizar o confronto entre pobreza e privilégio. Será que podia elaborar este assunto? Por exemplo, foi necessário convencer alguns dos donos dos apartamentos a receber os abrigos? Existia uma linha comum de resistência? Teve algumas reações negativas? Estou curioso acerca deste processo complexo de suavização.
Jana Sophia Nolle: Existem exemplos distintos. No início, utilizei uma tenda original de um homem sem-abrigo que se tinha mudado para uma caixa de madeira com rodas. Ele disse-me que eu podia usar essa tenda, que ele não precisava dela, apesar de querer utilizá-la mais tarde para armazenamento. Disse-me que eu podia usá-la durante dois dias. Por isso, eu aceitei-a. Claro que tinha um cheiro, porque tinha estado na rua muito tempo. Eu tentei remover o cheiro. Não funcionou, mas eu usei-a na mesma. Eu não tinha antecipado, e nem podia sequer ter imaginado, a forma como os proprietários da casa iriam reagir. Quando eu entrei nas suas casas com os materiais, as pessoas ficaram impressionadas com o cheiro. Este foi o confronto de diferentes realidades; foi um encontro de ambos os lados: um momento muito forte. Através desta experiência, aprendi que tinha que ter mais cuidado com o cheiro.

Além disso, percebi, pela primeira reconstrução que fiz, que as pessoas estavam muito preocupadas com as carpetes das suas casas. Tentei pôr cartão por baixo primeiro. Falei com os participantes sem-abrigo sobre isto. Foi uma espécie de ciclo de opiniões. Voltava às ruas e contava aos participantes as minhas experiências. Eles disseram-me que todos usavam cartão como isolante, e que talvez eu pudesse utilizar cartão por baixo dos abrigos nas salas de estar. Por causa disto, quase todas as minhas fotografias são de abrigos colocados em cima de cartão limpo. Esta é a conexão entre ambos os mundos e ambas as casas.

Senti-me como uma mediadora, porque o meu método era como uma bola de neve: como é que eu acedi às casas dos proprietários de uma habitação. Foi a parte mais difícil. Era sempre através de uma outra pessoa que me apresentava via correio eletrónico, ou carta, ou telefone, ou mensagem. Estabelecia contacto. Alguém mostrava interesse, e depois era convidada a ir a casa deles. Apresentava-me, e observava as suas salas de estar. Eles questionavam-me sobre as minhas intenções. Por exemplo, havia uma senhora que já doava muito dinheiro à biblioteca de São Francisco e a uma organização da igreja que ajudava os sem-abrigo. Ela colocou-me em contacto com muitas outras pessoas.

Um das motivações destas pessoas era que, através de mim, aprendessem algo acerca da situação das pessoas sem-abrigo de São Francisco. Os proprietários das casas ou as famílias tinham que estar presentes quando instalava as reconstruções. Este era um aspeto performativo do trabalho. Eles observavam-me e faziam perguntas. A maior parte deles estavam interessados. Num dos casos, era uma família. Eles disseram que apenas queriam participar no projeto se os filhos pudessem estar presentes.

Pergunta: Isso não é, ainda assim, um amortecedor entre ricos e pobres? Essa família queria que os filhos aprendessem acerca dos sem-abrigo, mas apenas de uma forma muito segura.
Jana Sophia Nolle: Sim, claro. O problema em São Francisco, tal como em qualquer outra cidade onde se vê pobreza e sem-abrigo, é que isso se torna parte do quotidiano. Não se fala muito disso. A situação criada pelo meu trabalho é quase como a abertura de uma plataforma, ou um espaço onde as pessoas podem, de repente, fazer todas as suas questões. As crianças diziam que nunca tinham pensado muito acerca do espaço que necessitariam se vivessem na rua. Qual é o tamanho padrão que um humano necessita para viver na berma da estrada? Tivemos muitas conversas interessantes, e as pessoas com casa fizeram muitas perguntas.

Nisto, senti-me definitivamente uma mediadora. Ao mesmo tempo, quando voltava aos participantes sem-abrigo, eles perguntavam-me quais as reações dos donos dos apartamentos. Estavam agora mais motivados para se envolverem socialmente, de forma a apoiar os sem-abrigo, ou para fazer alguma coisa que mude a situação?

Pergunta: Qual foi a reação das pessoas sem-abrigo à ideia da colocação dos seus abrigos nestes apartamentos? Algum deles teve a oportunidade de ver as estruturas nos apartamentos?
Jana Sophia Nolle: Não, não funcionava levá-los até aos apartamentos. Havia questões éticas, mas também o mero facto de quando não se tem casa, e se tem um abrigo no passeio, ou numa rua da cidade, e se se abandonar os pertences, corre-se o risco de se perder tudo, a menos que fique alguém a cuidar deles. A maior razão foi ter sentido que, se não há a possibilidade de ter higiene, de tomar um banho, então não existe à vontade para voltar a participar na vida social. A simples ideia de ir à casa das pessoas que viviam no topo da colina, em zonas abastadas, era algo que os constrangia.

Pergunta: Discutiu esse assunto com os participantes sem casa? Perguntou-lhes?
Jana Sophia Nolle: Sim. Falei com pessoas acerca disso. Havia uma rapariga mais nova (Riddles) que estava sem casa. Ela pensou sobre isso, sobre ajudar a reconstruir o abrigo no apartamento. Falei com os donos da casa acerca desta ideia. No fim, os proprietários da casa tiveram medo. Tinham muito medo das consequências. Não tanto da situação em si, mas acerca do que aconteceria depois disso. Talvez até de que eles se sentiriam mais culpados acerca de estarem numa posição para fazer alguma coisa.

a mediator who was smoothing the confrontation between poverty and privilege. Would you say more about this? For example, did you have to convince some of the apartment owners to host the shelters? Was there any common thread of resistance? Did you have some negative reactions? I am curious about this complex process of smoothing.
Jana Sophie Nolle: There are different examples. At the very beginning, I used the original tent of an unhoused man who had moved into a wooden box on wheels. He said to me that I could use this tent, that he didn't need it, though that he would like to use it later for storage. He said that I could use it for a couple of days. So, I took it. Of course, it had a smell, as it had been on the street all the time. I tried to get rid of the smell. It didn't work, but I still used it. I hadn't realized and I could not have even imagined, before, how the homeowners would react. When I came into their homes with the materials, the people were overwhelmed by the smell. This was the clash of different realities; it was a meeting of both sides: a very forceful moment. Through this experience, I learned that I had to be more aware about the smell.

Also, I realized from the very first reconstruction that people were concerned about the carpets in their homes. I tried to put cardboard down first. I talked to the unhoused participants about this. It was like a feedback loop. I would go back to the street, and I tell my participants about my experiences. They told me that they all used cardboard as insulation, and that maybe I could just put cardboard underneath the shelters in the living rooms. Because of this, almost all of my photographs are of shelters in houses as that are placed on top of clean cardboard. This is the connection between both worlds and both homes.

I felt like a mediator, because my method was like a snowball: how I got access to the houses of the homeowners. It was the most difficult part. It was always through another person who introduced me via email or a letter or a telephone number or text message. I made contact. Someone expressed interest, and then I would get invited to their home. I would introduce myself, and I would have a look at their living room. They would try to find out about my intentions. For instance, there was a lady who was already donating a lot of money to the San Francisco library and to some church organizations that supported the homeless. She put me in touch with a lot of other people.

One motivation for these people was that, through me, they learned something about the situation of homeless people in San Francisco. The house owners or the families had to be present when I installed the reconstructions. This was a performative aspect of the work. They would watch me and ask questions. Most of the homeowners were interested. In one case, it was a family. They said that they only wanted to participate in your project if our children could be present.

Question: Isn't this still a buffering between rich and poor? That family wanted their children to learn about homelessness, but only in a very safe way.
Jana Sophie Nolle: Yes, of course. The problem is in San Francisco, or in every city where you see poverty or homelessness, is that it just becomes part of your daily life. You don't talk about it much. The situation created by my work is almost like opening a platform or a space where people could suddenly ask all of their questions. The children would say that they had never thought much about how much space would they need if they lived on the street. What is the typical size of space that a human needs to live on the sidewalk? We had very interesting conversations, and the housed people came up with a lot of questions.

In this, I definitely felt like a mediator. At the same time, when I went back to the homeless participants, they asked me what had been the reactions of the homeowners in the apartments. Were they now more motivated to be socially engaged to support unhoused people, or to do something to change the situation?

Question: What were the reactions of the unhoused people to the idea that their shelters were placed in these apartments? Did any of them have the chance to see the shelters in the apartments?
Jana Sophie Nolle: No, it didn't work to bring them into the apartments. There were ethical questions, but also just the pure fact that if you are unhoused and you have a shelter out on the sidewalk or on the street in the city, and if you then leave your belongings, then you risk losing everything, unless you have someone watching it. The bigger reason was that I felt that if you did not have the chance to clean yourself and take a shower, then you would not feel comfortable going to participate in social life anymore. Just the idea of going to people's homes who are living up on the hill in the wealthy neighborhoods was something that they felt embarrassed about.
Question: Did you discuss this with the unhoused participants? Did you ask them?
Jana Sophie Nolle: Yes. I talked to people about it. There was one younger girl (Riddles) who was unhoused. She was thinking about it, thinking that she could help reconstruct the shelter in an apartment. I talked to the homeowners about this idea. In the end, the homeowners felt afraid. They were very afraid about the consequences. Not so much about the situation itself, but about what would happen afterwards. Maybe even that they would feel more guilty about being in a position to do something.

Pergunta: É interessante que tivessem medo disso. Parece que os proprietários das casas, que estavam dispostos a participar, eram solidários com os sem-abrigo de alguma forma, mas que tinham uma barreira que não se sentiam confortáveis a ultrapassar, e que não queriam, necessariamente, estas pessoas nas suas casas: que não queriam ter uma ligação com eles. Mencionou a família que queria que os seus filhos soubessem acerca dos sem-abrigo, mas apenas num contexto muito seguro.
Jana Sophia Nolle: Muitas destas pessoas ficaram impressionadas por eu falar com os sem-abrigo na rua. Mesmo apenas falar com um sem-abrigo na rua era algo que eles nunca fariam.

Pergunta: Já pensou em desenvolver este projeto de outra qualquer forma, especificamente para quebrar estas barreiras que parecem ainda existir?
Jana Sophia Nolle: Sim, tenho uma bolsa para continuar o projeto em Berlim, e estou no processo de candidatura para uma bolsa para fazer algo semelhante em Paris e em Londres. Os sem-abrigo estão a aumentar em todas as grandes cidades. A crise atual do Coronavírus torna a situação dos sem-abrigo ainda mais difícil.

Pergunta: Nunca tinha pensado nisto antes, mas o conflito e a incapacidade de levar estas pessoas a estes apartamentos, por razões que são mantidas por ambos os lados, pode criar uma reação que, em si mesma, seria uma peça performativa importante. Talvez registando isso de alguma forma. Esse seria o interface que, de momento, o seu trabalho está a tentar fazer acontecer, mas contra o qual encontra resistência.
Jana Sophia Nolle: Sim, talvez em Berlim, eu me sinta mais confortável, porque sou de lá. Talvez o fizesse apenas com uma única família, e não com vários proprietários de casas. Outro aspeto com o qual tenho feito experiências é a realidade virtual. Por isso, quero ter uma câmara de realidade virtual a gravar o momento em que entro com os materiais, e, depois, numa exposição as pessoas podiam ter óculos de realidade virtual e fazer parte da situação, tal como aconteceu no apartamento.

Pergunta: Mas não continua a evitar o confronto entre estes dois grupos de pessoas que a sociedade manteve afastados um do outro? Pode ser que um dos potenciais do seu trabalho, num contexto político e social, seja o de providenciar a oportunidade de juntar estas comunidades, sob o pretexto da arte.
Jana Sophia Nolle: Sim, acho que poderia ser poderoso, mas também existem alguns grupos que criticaram o meu trabalho. Em São Francisco, disseram que eu estava a usar os sem-abrigo para a minha própria carreira artística. Perguntaram-me qual era o grande benefício para os sem-abrigo. Mas se se olhar para artistas socialmente envolvidos, como Ai Wei Wei, ou arte política em geral, onde as pessoas trabalham com minorias vulneráveis, esta questão está sempre presente.

Pergunta: Quanto tempo as instalações estiveram nos apartamentos das pessoas?
Jana Sophia Nolle: Habitualmente, um dia. Nalguns casos, deram-me permissão para a manter durante a noite e voltar no dia seguinte para fazer fotografias do abrigo na sala de estar. Utilizei sempre a luz disponível para fazer as fotografias dos abrigos instalados. Para mim, foi uma questão da luz e tempo certos. É assim que vou continuar com o trabalho em Berlim, Paris e Londres. Estou à procura de cinco salas de estar, e seguirei o mesmo método.

Pergunta: Já pensou em fazer o oposto? Tirar objetos da casa de uma pessoa e colocá-los num abrigo, na rua?
Jana Sophia Nolle: Sim, já tentei fazer isso. Em São Francisco, uma mulher que participou, colecionava *Pugs*, pequenas figuras de cães de porcelana. Ainda estou a trabalhar nisso. Perguntei aos proprietários, que tipo de objetos são importantes para eles nas suas salas de estar. Que objetos são significativos para eles, ou têm algum tipo de valor? Pedi-lhes permissão para tirar um objeto por um dia. Tirei alguns destes objetos e instalei-os como natureza morta num abrigo de uma pessoa, na rua. Isto faz parte do novo projeto em que estou a trabalhar. É um pouco complicado. Toda a gente que tem objetos dos quais gosta tem medo de que os objetos fiquem estragados, ou partidos, ou que sejam roubados. A minha bicicleta foi roubada enquanto trabalhava na rua. Tive uma faca encostada à garganta.

Comentário: O medo parece ser uma temática central no seu trabalho. Parece haver medo de ambos os grupos de participantes. Não tinha pensado acerca do medo das pessoas sem-abrigo.

Pergunta: Mostrou as fotos dos abrigos reconstruídos nas salas de estar aos donos dos abrigos? Aos proprietários das casas?
Jana Sophia Nolle: Sim! Mostrei o resultado final, as reconstruções e também as fotografias, a todos os participantes envolvidos. Todos os sem-abrigo e proprietários de casas receberam uma impressão da sua casa dentro de uma casa.

Referências citadas

Nolle, J.S. 2018. *Living Room: San Francisco 2017/2018*. Berlin: Kerber.

Zimmerman, L.J. 2010. Activism and creating a translational archaeology of homelessness. *World Archaeology* 42(3): 443-54.

Zimmerman, L.J. and Welch, J. 2011. Displaced and barely visible: archaeology and the material culture of homelessness. *Historical Archaeology* 45(1): 67-85.

Question: It is interesting that they would fear that. It sounds as if the homeowners who were willing to participate were sympathetic to the homeless in some ways, but that they had a boundary across which they did not feel safe to cross, and that they did not necessarily want these people in their homes: that they did not want to have a connection with them. You mentioned the family who wanted their children to know about homelessness, but only in a very safe context.
Jana Sophie Nolle: Many of these people were impressed that I talked to unhoused people out on the street. Even just talking to homeless people on the street was something that they would never do.

Question: Have you thought about developing this project in some other way, specifically in terms of breaking down these boundaries that still seem to exist?
Jana Sophie Nolle: Yes, I have a grant to continue the project in Berlin, and I am in the process of applying for a grant to do similar work in Paris and London. Homelessness is growing in all major cities. The current Coronavirus crisis at the moment makes the situation for unhoused people even more difficult.

Question: I had not thought about this before, but the conflict and the inability to get these people into these apartments for reasons that are held by both sides might create a reaction which itself would be an important performative piece. Perhaps to record that in some way. That would be the interface that, at the moment, your work has been trying to make happen, but against which you are finding resistance.
Jana Sophie Nolle: Yes, and perhaps in Berlin, I might feel more comfortable, because I am from there. Maybe I would do it with just one family, and not like a series with a collection of homeowners. Another aspect I am experimenting with is virtual reality. Thus, I want to have a VR camera record the moment when I come in with the materials, and then in an exhibition you could have VR glasses and become part of the situation as it took place in the apartment.

Question: But aren't you still avoiding the confrontation between these two groups of people which society has kept apart from each other? It may be that one of the potentials for your work in a political and social context is that it provides the opportunity to bring these communities together, under the guise of art.
Jana Sophie Nolle: Yes, I think that it could be powerful, but also there are some of groups who have criticized my work. In San Francisco, they said that I was using homelessness for my own art career. They asked me what was the big benefit for the unhoused. But if you look at socially engaged artists, like Ai Wei Wei, or political art in general, where people work with vulnerable minorities, this question is always present.

Question: How long were the installations in people's apartments?
Jana Sophie Nolle: Usually, one day. In a few instances, I received permission to leave it overnight and then to come back another day to make the photographs of the shelter in the living room. Always, I used available light for the photographs of the installed shelters. For me, it was about the right light and timing. This is how I am continuing with this work in Berlin, Paris, and London. I am looking for five to seven living rooms, and I will follow the same method.

Question: Have you thought about doing the opposite? Taking objects from a housed person's home and putting them into a shelter on the street?
Jana Sophie Nolle: Yes, I have already experimented with that. In San Francisco, one woman who participated collects pugs, little porcelain dog figurines. I am still working on it. I asked the homeowners, what kinds of objects are important to them in their living rooms. What objects are meaningful to them, or have some sort of value? I asked their permission to take an object for a day. I took some of these objects and I installed them as a still-life into a homeless person's shelter on the street. This is part of the new project that I am working on. It is a bit tricky. Everyone who has objects that they care about is afraid that the objects would be damaged or would break or would be stolen. I had my bike stolen while I was working on the street. I had a kitchen knife held to my throat.

Comment: It sounds like fear is a central theme to your work. There seems to be fear from both groups of participants. I had not thought of the fear from the homeless people.

Question: Did you show the photos of the shelters reconstructed in the living rooms to the unhoused owners of the shelters? To the homeowners?
Jana Sophie Nolle: Yes! I did show the final results, the reconstructions and also the portraits, to all participants involved. Every unhoused participant and living room owner received a print of their home inside the home.

References cited

Nolle, J.S. 2018. *Living Room: San Francisco 2017/2018*. Berlin: Kerber.

Zimmerman, L.J. 2010. Activism and creating a translational archaeology of homelessness. *World Archaeology* 42(3): 443-54.

Zimmerman, L.J. and Welch, J. 2011. Displaced and barely visible: archaeology and the material culture of homelessness. *Historical Archaeology* 45(1): 67-85.

fig. 1

fig. 2

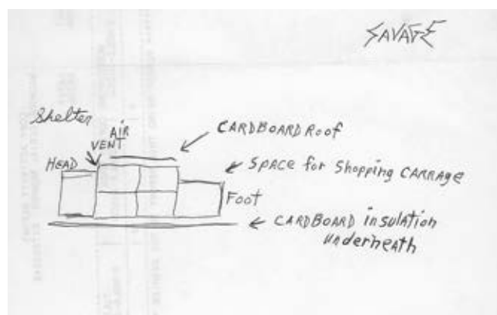

fig. 3

figura 1 *Reconstruction Nr. 01, San Francisco* (2017/2018), *Living Room* (© Jana Sophia Nolle).

figura 2 *Reconstruction Nr. 05, San Francisco* (2017/2018), *Living Room* (© Jana Sophia Nolle).

figura 3 Desenho de Keith Savage, da sua casa (© Jana Sophia Nolle).

figura 4 *Reconstruction Nr. 13, San Francisco* (2017/2018), *Living Room* (© Jana Sophia Nolle).

figura 5 Artefactos da escavação do *Transbay Transit Center*, São Francisco (© Jana Sophia Nolle).

figura 6 *Shelter Nr. 365* (2019) (© Jana Sophia Nolle).

Jana Sophia Nolle

fig. 4

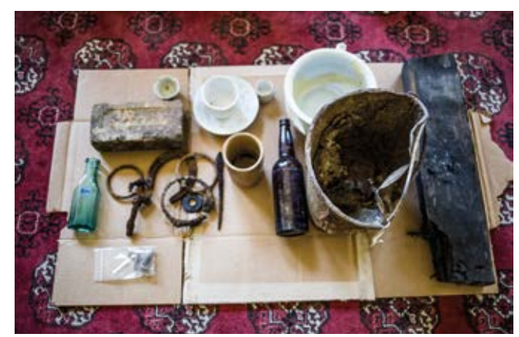

fig. 5

fig. 6

figure 1 *Reconstruction Nr. 01, San Francisco* (2017/2018), *Living Room* (© Jana Sophia Nolle).

figure 2 *Reconstruction Nr. 05, San Francisco* (2017/2018), *Living Room* (© Jana Sophia Nolle).

figure 3 Keith Savage's drawing of his home (© Jana Sophia Nolle).

figure 4 *Reconstruction Nr. 13, San Francisco* (2017/2018), *Living Room* (© Jana Sophia Nolle).

figure 5 Artefacts from excavation of the Transbay Transit Center, San Francisco (© Jana Sophia Nolle).

figure 6 *Shelter Nr. 365* (2019) (© Jana Sophia Nolle).

Jana Sophia Nolle

Do design de produto ao *readymade*: uma linhagem de produção de objetos

Dov Ganchrow

Product design to readymade: a lineage of object making

Dov Ganchrow

Os objetos são veículos para a cultura. Os arqueólogos são treinados para extrair informação cultural dos artefactos, enquanto os designers integram a cultura nos objetos através da sua criação. Inevitavelmente, a realização de um produto transportará muita informação acerca da cultura que o criou, embora o nível de consciência deste facto (e para o maior contexto pela pessoa que cria o produto) pode variar muito. É esta bagagem cultural que, habitualmente, confere potencial à possível reapropriação de um objeto como um *readymade*. Além disso, é por esta razão que a leitura dos *readymade* como uma reapropriação é importante. Assim, qualquer alteração do objeto, que o torne irreconhecível, perde o potencial de materialização da bagagem cultural durante o processo de recontextualização.

Readymade ou simplesmente produzido?

Parece que, desde sempre, temos utilizado as coisas que se encontram ao nosso redor, e temo-lo feito a um ritmo acelerado: por exemplo, cavernas, pedras, água da chuva. À medida que o número de coisas utilizadas, nas nossas redondezas, tem aumentado, é lógico que nalgum momento iríamos começar a utilizar de novo coisas que já tinham sido usadas e, assim, faríamos novas coisas a partir daquelas que já tinham sido feitas.

O termo *readymade* tem origem com Marcel Duchamp, aproximadamente em 1914. O termo descreve o ato de escolher um objeto (habitualmente) manufaturado e, através de uma intenção artística, elevar o estatuto do objeto, de comum a arte. Tradicionalmente, *readymades* podem, simplesmente, ser produtos escolhidos por um artista, ou escolhidos, manipulados, modificados e, assim, recontextualizados.

A recontextualização é inevitável aqui. Assim que nos apercebemos do foco de um artista num objeto, o nosso olhar sobre este altera-se imediatamente, e começamos logo a construir um sistema alternativo de avaliação de algo que, segundos antes, era apenas um objeto. Para levar isto a um extremo, um urinol pode continuar afixado à parede e a ser usado numa casa de banho para homens num museu, mas a mera adição, por parte do museu, de uma legenda na parede ao lado do urinol (ou qualquer outra medida minimamente invasiva fazendo chegar até nós o ato de enfoque do artista, como a assinatura "R. Mutt" de Duchamp no seu trabalho *Fountain* de 1917) far-nos-á parar por um momento, levando-nos a um novo olhar sobre o que, momentos antes, tinha simplesmente sido um recetáculo de resíduos líquidos corporais.

Frequentemente, encontraremos *readymades* que passaram por um destaque mais ativo, através de ações como a recolocação espacial de um objeto dentro de um cubo branco, ou a intervenção física e a mudança do objeto (i.e., um *readymade* assistido). Estas ações informam-nos e guiam a nossa atenção e pensamentos.

Embora a maioria não se incluísse no termo *readymade* como tradicionalmente utilizado nas artes, existem vários exemplos nos quais produtos pré-existentes se utilizaram em novos atos de produção. Para um objeto pré-existente obter o estatuto de *readymade*, a motivação da pessoa a atuar sobre esse objeto deve ser "cultural", um termo preferido em vez de intenção "artística" (o que implica que o resultado é definido como arte, e que, muitas vezes, mas não necessariamente, coloca de lado o seu caráter funcionalista).

Além disso, é importante considerar como o objeto foi manufaturado (i.e., produzido em massa, produzido em quantidade, trabalhado, intencionalmente feito por humanos) e a junção consciente da identidade original do objeto com o(s) novo(s) significado(s). Provavelmente, não é por acaso, nem por conveniência da sua parte, que os primeiros *readymades* de Duchamp utilizavam produtos comuns, como uma peça de bicicleta, um banco, ou um urinol, uma vez que a distância entre a vida diária utilitária mundana e a arte (i.e., alto valor cultural) é grande e claramente visível. Se as joias da coroa da realeza tivessem sido escolhidas pelo artista e chamadas de obras de arte *readymade*, muitas pessoas do público não teriam percecionado o valor concetual adicionado durante o processo.

Reutilização criativa, improvisação, desenvolvimento de produto

O aparecimento comum de objetos que são manipulados de forma a ter uma nova vida, e uma vida que os criadores originais dos objetos não tinham antecipado, podem ser, por exemplo, improvisações, produtos reciclados, ou protótipos. Embora, tecnicamente, tais objetos tenham sido baseados em, e tenham incluído, partes *readymade*, pode ser argumentado que por falta de intenção cultural, a maior parte destes não são *readymades*.

Muitas vezes sentimos o prazer de ver improvisações quando um produto é utilizado de forma funcional, criativa e inesperada. Pensem na carroçaria de um carro a ser puxada por um burro ao longo de um caminho, e utilizada como carruagem. Ou pensem num viajante que, por falta de uma máscara/viseira facial durante uma pandemia, tenha utilizado uma garrafa de tamanho familiar, vazia e limpa. Quantos de nós já testemunhamos um varredor de rua municipal a segurar uma vassoura numa mão, e na outra, uma pá do lixo cortada de um jericã e presa a um pau?

Muitas vezes engenhosos, estes improvisos são uma forma de resolver problemas, focando-se numa função ou característica específicas, e usualmente alheios a, ou intencionalmente ignorando, todos os outros aspetos da ação e contexto.

Similarmente, as fases de desenvolvimento de produtos (e.g., protótipos) geralmente incorporam produtos existentes, muitas vezes devido a preocupações económicas. A incorporação de materiais já existentes na prateleira pode poupar tempo e dinheiro quando

Objects are vehicles for culture. Archaeologists are trained to extract cultural information from artefacts, while designers embed culture in objects through their creation. Inevitably, the realization of a product will carry much information about the culture that created it, though the level of awareness of this fact (and to the greater context by the person creating the product) can vary greatly. It is this cultural baggage that usually gives potential to an object's possible reappropriation as a readymade. In addition, it is for this reason that the readymade's legibility as a reappropriation is important. Thus, any alteration of the object beyond recognition loses this potential for the playing-off of cultural baggage during the process of recontextualising.

Readymade or simply "made"?

It seems that we have forever been using the things around us, and that we have been doing so at an accelerated rate: for example, caves, stones, rainwater. As the number of things used in our surroundings has increased, it is only logical at some point that we would start using anew things that had already been used and thus that we would make new things out of those that had already been made.

The term "readymade" originated with Marcel Duchamp around 1914.The term describes the act of choosing a (usually) manufactured object and, through an artistic intent, of elevating the status of the object from ordinary to art. Traditionally, readymades may simply be products singled out by an artist, or, singled out, manipulated, modified, and thus recontextualized.

Recontextualization is inevitable here. As soon as we are aware of the artist spotlighting an object, we have already changed our gaze upon it, and we have already begun constructing an alternative system of evaluation of something that, only seconds before, was just itself. To take this to an extreme, a urinal may remain affixed to the wall and in use in a museum's men's room, but the mere addition of a museum wall-label by side of the urinal (or any other minimally invasive measure getting across to us the artist's spotlighting act, such as a Duchamp's "R. Mutt" signature for his 1917 work *Fountain*) will stop us for a moment and trigger us to take a fresh look at what, moments before, had simply been the receptacle for fluid body waste.

More often than not, we will encounter readymades that have undergone more active spotlighting, through actions such as the spatial relocation of an object into a white cube, or the actual physical intervention and change of the object (i.e., an assisted readymade). These actions inform us and guide our attention and thoughts.

Although most would not sit well under the term readymade as it is traditionally used in the arts, there are many instances in which pre-existing products have been utilized in new acts of making. For an existing object to attain readymade status, the motivation of the person acting on that object must be one of "cultural" intent, a term preferred over "artistic" intent (which implies that the outcome is defined as art and, which often, but not necessarily, tosses aside its functionalist character).

In addition, it is important to consider how the object was manufactured (i.e., mass produced, batch-produced, crafted, intentionally made by humans) and the conscious joining of the object's original identity with new meaning(s). Probably, it is neither by chance nor for convenience on his part, that Duchamp's first readymades made use of common products, such as a bicycle part, a stool, or a urinal, as the distance between the everyday utilitarian mundane and art (i.e., high cultural value) is great and clearly visible. Had the crown jewels of royalty been singled out by the artist and called a readymade artwork, then many in the audience would have missed the conceptual value that had been added in the process.

Upcycling, improvisation, product development

The common appearance by objects that were manipulated into new existences, and existences that the original objects' creators had not foreseen, can be, for instance, improvisations, upcycled products, or prototypes. Although, technically, such objects will have been based on, and included, readymade parts, it can be argued that because of a lack of cultural intent, most of them will not be readymades.

We often take joy in seeing improvisations when a product is utilized in a functional, creative and unexpected way. Think of a stripped body of a car being pulled by a donkey along a track and used as a carriage. Or think of an inventive commuter who, for lack of a face mask/shield during a pandemic, has donned a clear empty family-size beverage bottle. How many of us have witnessed a municipal street cleaner, holding a broom in one hand and in the other, a dustpan made from a cutout jerrycan fixed to a stick?

Often ingenious, these improvisations are a form of problem-solving, focusing on a specific function or characteristic, and usually either oblivious to, or intentionally ignoring, all other aspects of the action and context.

Similarly, stages in the development of products (e.g., prototypes) often incorporate existing products, often due to economic concern. Incorporation of an off-the-shelf product can save time and money when working on something new in engineering, product design, and craft. Constructing an as-

se trabalha em algo novo em engenharia, design de produto, e trabalhos manuais. Construir um protótipo de robot de assistência pode incluir rodas de um camião de brincar, *Legos* como suportes, e uma aparafusadora sem fios presa com fita-cola, como motor. Um protótipo para um simulador de procedimentos médicos pode incluir um portátil usado com o *software* patenteado durante a fase de testes, que depois é substituído por um componente LCD integrado, quando o simulador for aprovado para produção.

Se a maioria destes exemplos de utilização de produtos existentes em novas formas de criação está focada na função (identificar o único atributo do objeto encontrado que é utilizado para ajudar na criação do novo objeto), então exemplos da prática de reutilização criativa adquirem um maior grau de consciencialização sobre a maior parte do que está em jogo quando se cria com objetos existentes.
Os produtos reciclados podem ser motivados tanto económica como ideologicamente; a motivação ideológica pode focar a atenção não só no problema particular a resolver, mas também no objeto reaproveitado. Por exemplo, no Vietname, artesãos de rua produzem brinquedos de latas de cerveja de alumínio descartadas; eles usam as latas pelas suas qualidades materiais (e porque as latas estão disponíveis em abundância), mas também porque têm consciência que as latas são apelativas aos turistas através da identidade (e memória) que retêm. Noutro exemplo, embora cultivar tomates num cano de PVC cortado ou barril descartado no jardim de alguém tenha uma inspiração funcional, é também uma forma de expor um objetivo ecológico e ético, tanto para si mesmo, como para os seus vizinhos. A repercussão e comunicação do facto do reaproveitamento é o elemento que aproxima estes exemplos de uma intenção cultural.

Quando se cria com algo manufaturado, o que se qualifica como produto?
Embora qualquer componente tangível, identificável num trabalho de escultura, transporte memória e contexto cultural, apenas consideramos alguns como *readymades*. No mundo da escultura, existem três graus de variação progressiva relacionada com esta perceção:
– uma forma humana figurativa esculpida, polida, e emergindo da base de mármore bruto onde foi talhada;
– uma escultura geométrica modernista de aço, construída em chapas de aço *corten* enferrujadas, e em vigas em i; e
– um assento de bicicleta e um guiador, presos numa parede de forma a conjurar a imagem de um touro.

No primeiro grau de variação (a figura de mármore), podem existir diversas razões para um escultor deixar uma porção do seu trabalho como pedra em bruto; a justificação pode ser estrutural e baseada na eficiência, ajudando, assim, a estabilizar a estátua e a reduzir o tempo necessário para completá-la. A decisão pode ser motivada por estética, tendo em conta que a textura natural da pedra pode contrastar bem e realçar a figura de pedra polida. A razão pode, também, ser devido à forma como a história é contada: a história de fazer; a história de libertar a figura da pedra. Como tal, a pedra tem a sua própria história. Traz consigo contexto (natureza, selvagem e aleatório) e tem a intervenção e intenção humanas claramente marcadas.

Apesar da retenção do mármore como uma identidade própria na escultura, essa identidade é a de matéria-prima que ocorre naturalmente. Olhando para a definição tradicional de *readymade* como algo manufaturado, o mármore não se qualifica.

No segundo caso de variação (a escultura modernista com estrutura de aço *corten*), as definições tornam-se mais turvas. Aqui, começamos por contemplar o que aceitamos como produto prefabricado ou manufaturado. As chapas de aço e as vigas em i formam uma composição espacial e evocam a época industrial, com a "verdade no material" claramente expressa até à superfície enferrujada do objeto. A viga em i, que faz parte estética e estrutural da escultura, foi desenvolvida numa fábrica de aço, produzida para ser vendida, e provavelmente tinha um número de identificação de catálogo. Talvez devêssemos pensar na nossa definição de produto, não apenas como algo manufaturado, mas como algo manufaturado e que alcançou o seu pináculo final ou pré-determinado de existência. Consequentemente, embora a viga em i tenha sido manufaturada numa fábrica e vendida como um produto saído da fábrica, o seu destino era ser integrada e fazer parte de alguma coisa maior, talvez uma ponte ou um arranha-céus. A viga em i não tinha alcançado o seu pináculo de existência, o seu caminho pré-determinado para a realização plena. A sua história, a sua bagagem cultural está incompleta, e assim, em geral, vamos ignorar a sua relevância como personagem na narrativa do trabalho e do potencial de ser *readymade*.

O mesmo é verdade para o protótipo do simulador médico mencionado acima. Um componente LCD é um produto semi-acabado, um computador é um produto que completou a sua trajetória e tem um LCD integrado. Alguns produtos ecológicos hoje em dia têm uma segunda vida pré-planeada na sua trajetória de vida inicial, como a garrafa quadrada de cerveja da Heineken, que pode ser utilizada, depois do consumo, como tijolo de construção. Outros produtos, por outro lado, têm o seu desaparecimento pré-planeado (e.g., aqueles que são desenhados e feitos para desmontagem fácil dos materiais/componentes para reciclagem).

No terceiro exemplo de variação (assento de bicicleta e guiador de Picasso), *Bull's Head* é um *readymade* indiscutível, criado através da solda de duas partes da bicicleta, ou talvez descartando tudo o que não fosse um touro na bicicleta. Neste sentido, o objeto assim feito, vincula-se à história da arte, como expresso por Michelangelo, da libertação ou exposição de uma estátua pré-existente num

sistive robot prototype might include existing wheels from a toy truck, Lego pieces as brackets, and a duct-taped cordless screwdriver for a motor. A prototype for a medical procedure simulator may include an off-the-shelf laptop running proprietary software during testing stages, which is later replaced with an integrated LCD component when the simulator has been approved for production.

If the majority of these examples of existing product utilization in the newer acts of creating is focused on function (identifying the one attribute of the found object that carries through to aid in creating the new object), then examples from the practice of upcycling take on a higher degree of awareness of most of what comes into play when creating with existing objects. Upcycled products can be both economically and ideologically motivated; ideological motivation may focus attention not only on the particular problem to solve, but also on the reused object. For example, in Vietnam, street artisans make toys from discarded aluminum beer cans; they use the cans for their material qualities (and because the cans are abundantly available), but also because they are aware that the cans appeal to tourists through the identity (and memory) that they retain. In another example, while growing tomatoes in a discarded and cut PVC pipe or barrel in one's garden has functional inspiration, it is also a way to state an ecological or ethical agenda, both to oneself and to one's neighbors. The carry-through and communication of the fact of reuse is the element that brings these examples closer to having cultural intent.

When creating with something manufactured, what qualifies as a product?
While any tangible component, identifiable within a sculptural work, carries memory and cultural context, we will only read some as readymades. Within the world of sculpture, there are three degrees of progressive variation related to this realization:
— a figurative human form sculpted, polished, and emerging out of the crude marble base from which it was hewn;
— a geometric modernist steel sculpture constructed of rusted COR-TEN steel sheets and I-beams; and
— a bicycle seat paired with handlebars and hung on a wall in order to conjure the image of a bull.

In the first degree of variation (the marble figure), there may be several reasons for a sculptor to leave a portion of his work as crude stone; the rationale may have been structural and based on time efficiency, thus helping to stabilize the statue and reduce the time needed for its completion. The decision may be aesthetically motivated, as the natural stone texture may contrast well and highlight the polished stone figure. The reason may also be due to the way a story is told: the story of the making; the story of releasing the figure from the stone. As such, the stone has a story of its own. It brings with it context (nature, wild and random) and has the human intervention and intent branded clearly into it.

Despite the retention of the marble as an identity in its own right within the sculpture, that identity is one of a naturally occurring raw material. Looking back to the traditional definition of a readymade as something manufactured, the marble fails to qualify.

In the second case of variation (the modernist COR-TEN steel structure-sculpture), the definitions become murkier. Here, start to contemplate what we accept as a prefabricated or manufactured product. The sheets of steel and the I-beams form a spatial composition and evoke an industrial age, with "truth in material" clearly expressed all the way down to the object's rusty surface. The I-beam that is aesthetically and structurally part of the sculpture was rolled out at a steel factory, produced to be sold, and probably had a catalog identification number. Perhaps we should think of our definition of a product not only as something manufactured, but as something manufactured and which has reached its final or predetermined pinnacle of existence. Hence, although the I-beam was manufactured in a factory and sold as a product at the factory gate, its destiny, if you will, was to be integrated and to be part of something greater, perhaps a bridge or a skyscraper. The I-beam had not reached its pinnacle of existence, its predetermined path to full realization. Its story, its cultural baggage is incomplete, and thus, for the most part, we will ignore its relevance as a player in the work's narrative and potential readymade-ness.

The same is true for the medical simulator prototype mentioned above. An LCD component is a semi-finished product, a laptop is a product that has completed its trajectory and has an LCD component integrated within it. Some ecologically-minded products today have a second life pre-planned into their initial life-trajectory, such as a squarish Heineken beer bottle that can be used after consumption as a brick in construction. Other products, on the other hand, have their demise pre-planned (e.g., those designed and made for easy disassembly of materials/components for recycling).

In the third example of variation, (Picasso's bicycle seat and handlebars), *Bull's Head* is an undisputed readymade, created by welding together two parts of a bicycle, or perhaps by discarding all that was not a bull in the bicycle. In this sense the object thus made links itself to art history, as expressed by Michelangelo, of the setting free or exposure of a pre-ex-

bloco de material, e está ligado à tradição *readymade* do trabalho através da conexão à *Bicycle Wheel* de Duchamp. Reter a identidade da bicicleta no novo trabalho, é essencial; é precisamente o que junta simultaneamente dois entendimentos diferentes, criando novo significado.

Readymades e design de produto

É interessante notar que o termo *readymade*, embora nascido no mundo das artes, pode ser visto em áreas criativas de cinema, música e design. A criação de trabalho *readymade* em design é de interesse particular porque a transformação de produtos em *readymades* é levada a cabo pelas mesmas pessoas que inicialmente desenharam (ou foram treinadas para desenhar) esses produtos. Os designers a trabalhar com *readymades* têm provavelmente experiência nos processos que levaram ao ponto de surgimento dos produtos: a justificação no estabelecimento de parâmetros que guiam um produto até à sua forma final (e.g., restrições tecnológicas, fatores humanos, cenários de utilização, diretrizes de marketing, custos materiais). Como tal, estas pessoas têm uma relação intima com um produto escolhido desde o início. A questão emerge: de que forma, se é que existe, a criação de trabalhos com base em objetos fabricados difere, dependendo se a experiência do criador está na produção de arte ou de produtos?

Os arquitetos-designers Ron Arad e Achille Castiglioni, têm ambos trabalhos *readymade* desenhados para a coleção do Museu de Arte Moderna, Arquitetura e Design. É interessante que ambos os trabalhos integrem bancos do mundo automóvel no mundo do mobiliário, e ambos tenham estado em produção durante muitos anos. O *Rover Chair* (1981), de Arad, consiste no banco de um carro amarrado a um andaime de suporte de tubo metálico com apoios para os braços tubulares arqueados que foram primeiramente produzidos por *One Off* (Reino Unido), depois por *Vitra* (Suiça). O *Mezzadro Stool* (1957), de Castiglioni, produzido por *Zannota S.P.A.* (Itália), foi feito amarrando um banco vermelho de um trator a uma fita de aço cromado com uma porca grande em forma de borboleta, alavancando o banco do trator na sua base de madeira.

Claramente, quando os *designers* trabalham com produtos manufaturados como *readymades*, podem continuar a ter a produção em mente; o ato de recontextualização de um objeto vê-se multiplicado e, uma vez mais, pronto para consumo. Controlar como e o que é comunicado por um produto está na essência da educação e prática do design. Tanto o trabalho de Arad, como o de Castiglioni, exemplificam bem a noção de comunicação da utilização de um produto já existente no objeto acabado. Arad faz isto através da criação de uma clara separação escultórica entre o conjunto do banco do carro pré-existente e a construção linear que ele adicionou para suportá-lo e para o transformar em mobília utilizável. Castiglioni consegue-o com cores contrastantes. A presença da porca grande em forma de borboleta ajuda a contar a história de relocalização do banco do trator, para o seu lugar final, e a facilidade com a qual o banco pode desmontar-se e seguir em frente.

A retenção da função utilitária, por parte dos designers, nestes *readymades*, pode também, pelo menos em parte, decorrer da necessidade de defender a validade da mercadoria dentro das expectativas e regulações do mundo do mobiliário, embora fosse improvável que alguém adquirisse a *Rover Chair* ou o *Mezzadro Stool*, simplesmente para resolver um problema de assentos em casa. No caso do *Mezzadro*, ser "sentável" foi provavelmente um pedido da indústria, secundário em importância no trabalho em relação à mistura de contextos entre a indústria Italiana e as tradições agrícolas, com o ambiente doméstico.

Quando se manipulam *readymades*, a familiaridade dos designers com métodos e lógica de produção, também lhes dá a oportunidade de desfazer ou redirecionar o desenvolvimento de um produto. Um exemplo é *Pressed Flowers* (2013), de Ron Arad, uma série de trabalhos que consiste em automóveis Fiat 500, que foram achatados por uma prensa de metal industrial, e depois pendurados na parede de um museu como mosquitos esmagados. Com efeito, pôr os carros na prensa de compactação (e assim alterar os automóveis para um quase estado de desenho animado bidimensional) é a próxima fase natural na trajetória de vida de um automóvel, seguindo-se a fundição. Os produtos têm um ciclo de vida, e hoje, mais do que nunca, os produtos são desenhados para que esperançosamente não acabem num aterro ou numa ilha flutuante de lixo. Através da manipulação dos meios de transformação, a escolha de Arad de prensar, mantém o automóvel na sua própria narrativa; nós completamos a história nas nossas próprias mentes sem realmente testemunharmos o processo de compactação em ação.

Características do produto

Desenhar um produto para manufatura é, de facto, tomar uma série de decisões que irão definir a forma final do objeto. O diâmetro do produto pode ser a expressão da ergonomia ditada pelo tamanho da mão humana. A forma do objeto pode ser ligeiramente cónica para permitir a extração de um molde ou para permitir uma forma económica de acondicionamento durante armazenamento e transporte. O material do produto pode ser escolhido para um cenário antecipado de vida e utilização.

A ordem e relação entre tais diretrizes são formas de controlar o caráter geral do produto de forma a que, muitas vezes, uma voz se ouça mais alto do que outras. Por vezes, quando descrevemos um produto a outra pessoa ("traz-me a cadeira vermelha", "olha para aquele banco elegante", "viste a minha cadeira dobrável?"), expressamos sem intenção essa característica central. Tal como um improvisador destaca uma característica desejada do produto para utilização, ao criar trabalhos *readymade* com intenção cultural, pode ser útil direcionar a atenção do observador para um atributo escolhido.

isting statue within a block of material, and is linked to the readymade tradition of work by connecting to Duchamp's *Bicycle Wheel*. Retaining the bicycle identity in the new work is essential; it is precisely what joins two different understandings simultaneously, and it creates new meaning.

Readymades and product design

It is interesting to note that the term readymade, though born in the art world, can be seen in the creative fields of film, music, and design. The creation of readymade work in design is of particular interest because the manipulation of products into readymades is carried out by the same people who initially designed (or were trained to design) those products. Designers working with readymades are likely well versed in the processes that led to the point where a product comes into being: the rationale in establishing parameters that guided a product to its final released form (e.g., technological constraints, human factors, use scenarios, marketing directives, material costs). As such, these people will have an intimate relationship with a chosen product from the very beginning. The question emerges: in what ways, if any, does creating work based on manufactured objects differ depending on whether the creator's background is in making art or in making products?

Designer-architects Ron Arad and Achille Castiglioni both have readymade works designed for sitting in the Museum of Modern Art's Architecture and Design collection. It is interesting that both works integrate seats from the automotive world into the furniture world, and both were in production over many years. Arad's *Rover Chair* (1981) consists of a car seat fastened to a metal-tube support-scaffolding with integrated arced tubular armrests that were produced first by One Off (UK), then by Vitra (Switzerland). Castiglioni's *Mezzadro Stool* (1957) produced by Zannota S.P.A (Italy), was made by fastening a red tractor seat to a chrome-plated steel strip with a large butterfly nut, counter-levering the tractor seat over its wood base.

Clearly when designers work with manufactured products as readymades, they may continue to have production in mind; the statement of recontextualizing an object finds itself multiplied and, once more, ready for consumption. Controlling how and what a product communicates is at the core of design education and practice. Both Arad and Castilioni's works exemplify well the notion of communicating the use of an off-the-shelf product within the finished object. Arad does this by creating a clear sculptural separation between the mass of the existing car seat and the linear construction he has added to support it and to turn it into usable furniture. Castiglioni succeeds by contrasting colors. The presence of the large butterfly nut helps tell the story of relocating the tractor's seat to its final resting place, and the ease with which the seat might detach itself and move on.

The designers' retention of utilitarian function in these readymades may also stem, in part at least, from a need to uphold the validity of a commodity within the expectations and regulations of the furniture world, although it is unlikely that anyone acquired the *Rover Chair* or *Mezzadro Stool* simply to solve a seating problem at home. In the case of the *Mezzadro*, being "sitable" was probably an industry requirement, secondary in importance within the work to the contextual mash-up of Italian industry and farming traditions with the home environment.

When manipulating readymades, the designers' familiarity with production methods and logic also gives them the opportunity to undo or reroute a product's development. One example is Ron Arad's *Pressed Flowers* (2013), a series of works consisting of Fiat 500 automobiles that were flattened by an industrial metal press and then hung on a museum wall as swatted mosquitoes. In effect, putting the cars into the compacting press (and thus altering the automobiles into an almost two-dimensional cartoon state) is the next natural stage in an automobile's life trajectory, only to be followed by smelting. Products have a life cycle, and today, more than ever, products are designed to follow a route hopefully that will not end in a landfill or a floating island of trash. By manipulating the means of transformation, Arad's choice of pressing keeps the automobile within its own narrative; we complete the story in our own minds without actually witnessing the compacting process in action.

Product characteristics

Designing a product for manufacture is in effect making a series of decisions that will define the final object's form. A product's diameter could be the expression of the ergonomics dictated by human hand size. The object's shape could be slightly conical to allow for extraction from a mold or to allow for economic nesting during storage and transport. The product's material could be chosen for an anticipated life and use scenario.

The ordering and relationship between such directives are ways of controlling the overall character of a product so that, often, one voice will be heard louder than others. Sometimes, when describing a product to someone else ("bring me the red chair", "look at that elegant stool", "have you seen my folding chair?"), we unintentionally express that central characteristic. Just as the improviser singles out a product's desired characteristic for use, so when creating readymade works with cultural intent, it can be useful to direct viewers' attentions to an attribute of choice.

Por vezes, vejo alunos perdidos na forma como vão abordar um projeto de design; a enormidade da tarefa derruba-os. Uma abordagem para auxiliar no avanço de tal tarefa pode ser dividir o projeto em partes mais pequenas, e olhar cada segmento de forma separada, com o conhecimento de que todos os segmentos são interrelacionados e, eventualmente, vão ser reunidos num resultado final. Isto também é verdade quando se trabalha com *readymades*; em vez de se tentar engolir todo o produto inteiro, com todas as suas características e significado, é melhor trincar uma parte mais promissora e mastiga-la. Essa trinca pode ter calorias suficientes para estimular uma criação, e pode providenciar o sabor desejado no final do processo de design. Para exemplificar este último ponto, revisitei vários trabalhos *readymade* que fiz no meu estúdio ao longo dos anos e tentei reencontrar o gatilho (característica) que permitiu o nascimento dos trabalhos.

Baktana, 2006
A série de trabalhos *Baktana*, criada com Ami Drach (1963-2012), consistiu em *readymades* tipicamente tradicionais: os objetos usados não foram alterados, mas foram maioritariamente reposicionados e sobrepostos com figuras pequenas. O gatilho para qualquer desses trabalhos foi o formato; as figuras foram usadas como meios de destaque, isto é, para chamar a atenção à característica escultural do produto e do que nos poderia fazer lembrar (figura 1).

Bin Seats, 2000
O que começou como um projeto de design para o Museu de Arte de Tel Aviv, evoluiu para uma série de trabalhos para chamar a atenção para motivações ecológicas e de reciclagem, ao mesmo tempo que manteve o diálogo com a história do design. Nós transformamos contentores do lixo municipais em objetos para sentar (figura 2). A característica que permitiu esta transformação foi o material dos contentores: um termoplástico que podia ser aquecido e deformado, e que, em conjunto com cortes padronizados, permitiram uma grande variedade de manipulações.

A Love/Hate Thing, 2017
Desenhado para uma exposição que comemorava e mostrava duas décadas de design na Tel-Aviv's Periscope Gallery, o trabalho *A Love/Hate Thing* reflete sobre a prática de deixar uma marca. Um martelo comprado já pronto foi marcado utilizando a tecnologia industrial de realização de moldes de eletroerosão (EDM). A cabeça de aço do martelo foi transformada num coração. Foi marcada. Mas também foi transformada numa ferramenta para deixar uma marca (figura 3). Qualquer coisa atingida por esse martelo terá, agora, o entalhe de uma assinatura em forma de coração, quer seja uma árvore, uma parede, ou o capô do carro de um ex-namorado. A escolha de um martelo para encarnar esta ideia teve como característica motivadora a ação; a ação de martelar; é a história do martelo. O martelo é uma ferramenta para construir, mas também pode destruir.

Do, 2012
Esta série de trabalhos expõe a essência icónica de um serviço de mesa em cerâmica achado, que de outra forma não seria digno de nota. Todo o serviço de mesa, excetuando a parte central, foi cortado, removendo o seu volume e a sua capacidade de conter. Os produtos de cerâmica eram provenientes, na sua maioria, do mercado local da antiga cidade de Jaffa, onde porcelana do século XIX de alta qualidade pode ser encontrada disposta num lençol estendido no passeio, da mesma forma que se encontram objetos do IKEA do ano anterior. Com o auxílio de uma serra especial da industria de lapidação de diamantes, removemos, gentilmente, os lados dos recipientes, reduzindo-os, assim, a um estado quase bidimensional (figura 4).

É este foco na essência icónica, uma espécie de ADN, que foi fundamental no processo de produção; a redução física do objeto fá-los ficar muito perto de se tornarem imagens de si mesmos. Objetos achados com forma obscura, ou seccionar em planos irregulares, teria perdido a possibilidade de expor esta essência. O ato de cortar expõe os aspetos técnicos próprios da produção de objetos: espessura da parede, interface das partes, nervuras estruturais. A tradicional espinha dorsal da disciplina do design, a secção, está para o *designer* do produto como o plano para o arquiteto: uma possibilidade de ver com clareza o design fundamental. Produtos seccionados foram reunidos em estudos tipológicos, tais como o da chaleira; Outras vezes, as cerâmicas seccionadas foram reunidas em cenários com mesa posta, tal como um jantar de família.

Leave Only Footprints, 2020
O trabalho *Leave Only Footprints* consiste em camadas de couro gravado formando um mapa de relevo topográfico. Na realidade, a montanha mais alta e escura do relevo é o tacão do sapato virado ao contrário (figura 5). O tacão é também feito de couro empilhado, originário de um conjunto arqueológico que recebi, como parte to projeto *Ineligible*. Iniciado por Doug Bailey, *Ineligible* pediu a indivíduos em todo o mundo para criar trabalhos baseados em objetos encontrados, especificamente artefactos provenientes de uma escavação de São Francisco, que foram classificados como não tendo valor histórico/cultural, sendo assim inelegíveis.

O achado *Ineligible* que desencadeou o *Leave Only Footprints* foi a parte de baixo de um sapato direito, seca e desgastada. Surpreendentemente, uma observação mais pormenorizada mostrou que a porção do sapato parecia feita de um único material: couro (a parte de cima, a palmilha, a sola e o tacão). Com o objetivo de obter um comportamento/forma/função variáveis a partir de um único material, o fragmento de sapato foi trabalhado de formas variadas: adelgaçado, moldado, puncionado e empilhado. A ação de empilhamento, realizada há anos por um sapateiro para obter o volume esculpido desejado do salto, era impressionante. Uma série de camadas padronizadas de couro foram cortadas em tamanhos

Sometimes, I find students at a loss as to how to tackle a design project; the enormity of the undertaking pins them down. One approach to assist the advancement of such an assignment can be to break down a project into smaller parts, and to look at each segment separately, with the knowledge that all segments are interconnected and will eventually be joined into a final outcome. This is true for working with readymades as well; instead of trying to swallow a product whole, with all of its characteristics and meaning, it is better to bite off a promising part and chew on it. That bite might just have enough calories to fuel a creation, and it may provide the desired flavor to emerge at the end of the design process. To exemplify this last point, I have revisited several readymade works made at my studio over the years and I have tried to recount the trigger (characteristic) that allowed the birthing of the works.

Baktana, 2006
The Baktana series of works created with Ami Drach (1963-2012) consisted of typically traditional readymades: the objects used were not altered, but were mostly repositioned and juxtaposed with small figures. The trigger for any of these works was form; the figures were used as a means of spotlighting, that is to say to draw attention to the sculptural characteristic of the product and of what it may remind us (figure 1).

Bin Seats, 2000
What began as a set design for the Tel Aviv Museum of Art, developed into a series of works drawing attention to ecological and recycling motivations, at the same time as maintaining a dialogue with design history. We repurposed municipal garbage bins into seating objects (figure 2). The characteristic that allowed this transformation was the bins' material: a thermoplastic that could be heated and deformed, and that together with pattern cutting allowed for a large array of manipulations.

A Love/Hate Thing, 2017
Designed for an exhibit commemorating and showcasing two decades of design at Tel-Aviv's Periscope Gallery, the *A Love/Hate Thing* work reflects on the practice of leaving a mark. An off-the-shelf hammer was marked using the industrial mold-making technology of electro erosion (EDM). The hammer's steel head was reshaped into a heart. It has been marked. But it has also been transformed into a tool for leaving a mark (figure 3). Anything struck by the hammer will now have a signature heart-shape indented in it, be it a tree, a wall, or the car hood of an ex-lover. In singling out a hammer to embody this idea, the driving characteristic was action; the action of hammering; it is the hammer's story. The hammer is a tool for constructing but it can also destroy.

Do, 2012
This series of works exposes the iconic essence of otherwise unremarkable, found ceramic tableware. All but the very center portion of existing ceramic tableware have been cut away, removing volume and the tableware's ability to contain. The ceramic products were sourced, in the main, from the old city of Jaffa's flea market where fine, nineteenth century porcelain can be found arranged on a sheet spread on the sidewalk in equal comfort with last year's crop of IKEA objects. With the aid of a special saw from the diamond-cutting industry, we gently removed the vessels' sides, thus reducing the vessel to an almost-two-dimensional state (figure 4).

It is this focus on the iconic essence, a DNA of sorts, that was fundamental in the making process; the objects' physical reduction brings them very close to becoming images of themselves. Found objects of obscure form, or sectioning at irregular planes would have missed the chance of exposing this essence. The act of cutting exposes the very technical aspects of object making: wall thickness, interfacing of parts, structural ribs. A traditional design discipline backbone, the section, is to the product designer what the plan is to the architect: a chance to see with clarity the fundamental design. Sectioned products were assembled into typological studies such as that of the teapot; at other times, the sectioned ceramics were assembled into narrative table settings such as a family feast.

Leave Only Footprints, 2020
The *Leave Only Footprints* work consists of layers of etched leather assembled into a topographic relief map. In actuality, the taller, darker, mountain in the relief is the overturned heel of a shoe (figure 5). The heel is also made of stacked leather that originated in an archaeological assemblage that I received as part of the *Ineligible* project. Initiated by Doug Bailey, *Ineligible* asked individuals around the world to create works based on found objects, specifically artefacts from an excavation in San Francisco which had been deemed to have no historical/cultural value and thus were ineligible.

The *Ineligible* found object that sparked *Leave Only Footprints* was the dry and weathered lower portion of a right shoe. Amazingly, close inspection showed that the shoe portion appeared to have been made of a single material: leather (the upper, the insole, the sole, and the heel). In order to attain varying behavior/form/function from the single material, the shoe fragment had been crafted in a variety of ways: thinning, molding, puncturing and stacking. The stacking action, by a cobbler years ago to obtain the desired sculpted volume of the heel, was striking. A series of patterned layers of leather had been cut in consecutively larger sizes creating tapering slopes.

sucessivamente maiores, criando declives acentuados. A estrutura, e neste caso uma estrutura criada por empilhamento, provaria ser a base de apoio para impulsionar a existência do meu novo trabalho atual para o *Ineligible*. A técnica de empilhamento é também aplicada em modelos de escala da arquitetura paisagista, muitas vezes cortados em placas de cartão. É uma abordagem há muito aprovada para lidar com a representação e reprodução de volume escultural. Uma relação inevitável é evidente entre sapatos e as paisagens nas quais os sapatos viajam. Nós deixamos as nossas pegadas (mais corretamente, as impressões dos sapatos) na terra, e os nossos sapatos desgastam-se à medida que viajam na terra. Adicionalmente, estes dois mundos são unidos aqui por uma linguagem visual e tecnológica, a de camadas de couro empilhadas e contornadas.

Beast of the Anthropocene, 2017
Com inspiração no fascínio do homem por caveiras, a série *Beast of the Anthropocene* consiste em ossos de animal e impressões 3D de crânios de vaca que alterei de várias formas. A série procura enfatizar a necessidade humana que está sempre a evoluir, de reformular o mundo natural de forma a satisfazer as suas necessidades. Tendo sido transformada pelos humanos ao longo dos séculos, de animais selvagens a recurso domesticado, como mecanismo de produção de carne e leite, assim como fornecedores de couro, a vaca é um exemplo perfeito de um objeto do Antropoceno. Essencialmente, hoje, a vaca é manufaturada: um produto vivo e, assim, um *readymade* pronto. Além disso, os trabalhos em *Beast of the Anthropocene* podem ser vistos como referência à escultura *Bulls Head*, de Pablo Picasso, mencionado anteriormente, como uma discussão atualizada de um *readymade* em relação a estes animais com dois cornos.

Ao longo da história temos dado especial atenção aos crânios de animais, como objetos. Enquanto que os restos de animal podem ser descartados, os crânios são muitas vezes mantidos como troféus pelo seu valor místico ou religioso, pela sua beleza escultural, pela sua funcionalidade de reaproveitamento, ou como recordação. Em geral, os crânios são talvez um dos primeiros objetos achados pela humanidade, escolhidos pelos xamãs ou por indivíduos criativos nas sociedades do Neolítico, e adornados com conchas ou decorados de outras formas, e sendo-lhes atribuído significado para além do domínio funcionalista.

Os crânios de vaca de *Beast of the Anthropocene* foram recolhidos ao longo de vários anos em caminhadas fora dos trilhos na montanha. Um dos exemplares mais completos foi digitalizado em 3D para registo da sua forma exterior; depois, a digitalização foi alterada de forma a estabelecer estruturas geométricas e sistemas mecânicos na sua forma orgânica. Para um dos trabalhos na série (figura 6), um crânio bem formado, fiz um invólucro de couro de vaca para cobrir os cornos. A nossa necessidade de dominar, controlar e remover a ameaça como aqui expresso (no invólucro) pode ser visto na vaca (até aos seus antepassados) e nas facas que carregamos (também em invólucros). Foram os cornos, não tanto na forma mas na ação (cornear!), a característica principal neste *readymade*.

MAN MADE, 2014
O que acontece quando um produto é produzido com o conhecimento prévio de que será transformado num *readymade*? Uma década de trabalho com ferramentas de pedra pré-históricas, e a talhar ferramentas em sílex para criar objetos achados a partir dos quais o design pode ser desenvolvido, produziram várias séries de trabalho, uma das quais é a série *MAN MADE*. O icónico machado de mão é a ferramenta de pedra pré-histórica em forma de lágrima ou amêndoa, que foi trabalhada de ambos os lados, numa típica forma progressivamente simétrica. É provavelmente a ferramenta mais popular alguma vez realizada, com uma vida útil de 1.4 milhões de anos, e é encontrada em vários continentes, incluindo Europa, Ásia, África, e Norte da América. A presença desconcertante do machado no registo arqueológico levou a várias teorias radicais que explicavam a sua longevidade, teorias que abrangem pensamentos sobre a nossa predisposição para a criação dessa forma, sobre o papel da estética na evolução, bem como sobre o machado de mão como um objeto de cortejo na sinalização de perspetivas de acasalamento. Como uma ferramenta de utilidade, o machado de mão funcionou, provavelmente, como uma ferramenta versátil para talhar, bater, cortar e esfaquear.

Embora existam muito poucas evidências orgânicas no registo arqueológico pré-histórico, é provável que, por vezes, ao machado de mão tenha sido anexada uma espécie de pega, quer fosse um pedaço de couro temporário envolvendo-o para proteger a mão do utilizador do gume da pedra, ou um cabo que lhe permitisse ganhar alavancagem e impulso.

A série de trabalhos *MAN MADE* propõe várias possibilidades para agarrar e segurar, para diferentes utilizações que o objeto possa ter tido, variando de ações utilitárias específicas a outras simbólicas e sociais. O design de *MAN MADE* foi conduzido por este foco na função. Cada uma das pegas brancas em *MAN MADE* destaca uma utilidade específica da ferramenta, ofuscando todas as outras possibilidades, e assim, efetivamente transformando a derradeira ferramenta versátil numa ferramenta especializada.

Primeiro, os machados de mão foram talhados (i.e., batendo no sílex com um percutor suave de forma a criar quebras controladas) do sílex proveniente do deserto Negev, de Israel. Depois, os machados de mão de sílex foram digitalizados a três dimensões, seguindo-se o desenho e impressão 3D de pegas personalizadas, efetivamente juntando duas das tecnologias de produção mais díspares cronologicamente.

Cada um dos machados de mão de sílex de *MAN MADE* difere dos outros em termos do material utilizado e da forma como cada um

Structure, and in this case a structure created by stacking, would prove to be the foothold (pun intended) for propelling my present new work into existence for *Ineligible*. The stacking technique is also employed in architectural landscape scale models, often cut in sheets of cardboard. It is a time proven approach for dealing with representing or reproducing sculptural volume. An inevitable connection is evident between shoes and the landscapes within which shoes travel. We leave our footprints (more accurately, shoe prints) on the land and our shoes wear down the more they travel the earth. Additionally, these two worlds are joined here by a visual and technological language, that of stacked and contoured layers of leather.

Beast of the Anthropocene, 2017
Drawing upon man's fascination with skulls, the *Beast of the Anthropocene* series consists of actual animal bone and 3D printed cow skulls that I altered in various ways. The series seeks to highlight humanity's ever-evolving need to reshape the natural world to better suit its needs. Having been transformed by humans over centuries, from wild beasts to managed resources, such as meat and milk-making mechanisms, as well as being leather suppliers, the cow is a perfect example of an object from the Anthropocene. In essence, today, a cow is manufactured: a living product and, thus, are readymade-ready. Also, the works in the *Beast of the Anthropocene* can be seen in reference to Pablo Picasso's *Bulls Head* sculpture, mentioned earlier, as an updated discussion of readymade in relation to these two-horned beasts.

Throughout history we have given animal skulls special attention as objects. Whereas the remains of an animal may be tossed aside, skulls are often kept as trophies for mystic or religious value, for their sculptural beauty, repurposed functionally, or as memorabilia. Skulls, in general, may be some of humanity's first found objects, chosen by shamans or creative individuals in Neolithic societies and adorned with seashells or otherwise decorated and given meaning beyond the functionalist realm.

The cow skulls of *Beast of the Anthropocene* were collected over several years of off-trail hill hiking. One of the more complete specimens was 3D scanned to record its exterior shape; then the scan was altered in order to impose geometric structures and mechanical systems into its organic form. For one of the works in the series (figure 6), a well formed bone skull, I made cow-leather sheaths to cover the horns. Our need to tame, control, and remove threat as expressed here (in the sheathing) can be seen both in the cow (all the way back to its ancestors) and in the knives that we carry (also in sheaths). It was the horns, not so much in form as in action (goading!) that was the focal characteristic in this readymade.

MAN MADE, 2014
What happens when a product is produced with the prior knowledge it will be transformed into a readymade? A decade of work with prehistoric stone tools and the knapping of flint tools in order to create found objects from which design can be deployed, yielded several series of works one of which is the *MAN MADE* series (figure 7). The iconic hand-axe is a teardrop- or almond-shaped prehistoric stone tool that has been worked from both sides into a typically, progressively symmetrical form. It is probably the most popular tool ever realized, with a use-span of over 1.4 million years, and it is found across several continents including Europe, Asia, Africa, and North America. The stone axe's perplexing presence within the archaeological record has led to several radical theories explaining its longevity, theories encompassing thoughts on our predisposition for creating this form, on aesthetics' role in evolution, as well as on the hand-axe as an object of courtship in signaling mating prospects. As a utility tool, the hand-axe most likely functioned as a multi-tool for chopping, pounding, cutting, and stabbing.

Though there is very little organic evidence in the prehistoric archaeological record, it is probably that, at times, the hand-axe may have been hafted with a handle of sorts, be it a temporary piece of leather wrapping so as to protect the user's hand from the stone's edge or hafted to a shaft to gain leverage and momentum.

The *MAN MADE* series of works proposes various gripping and hafting possibilities pointing to various uses the object may have had, ranging from specific utilitarian actions to more symbolic or social ones. The design of *MAN MADE* was steered by this focus on function. Each of the white handle additions in *MAN MADE* spotlights a single use of the tool, absenting all other use possibilities, and thus, effectively transforming the ultimate multi-tool into a specialized tool.

First, the hand-axes were knapped (i.e., striking flint with a softer hammerstone to create controlled breakage) from flint sourced in Israel's Negev desert. Then, the flint hand-axes were three-dimensionally scanned, followed by the design and 3D printing of custom handles, effectively joining two of the most chronologically separate making technologies.

Each of the flint hand-axes used in MAN MADE differs from the others in terms of the material used and the manner in which each was knapped. The specific character of each stone (size, color, shape) was paired with what were deemed to be the most fitting handle and setting in order to yield a "group discussion" on the archetypical hand-axe. These group discussion topics range from the evolutionary theories mentioned above, to er-

foi talhado. O caráter específico de cada uma das pedras (tamanho, cor, forma) foi emparelhado com o que foi considerado ser a pega mais adequada e estabelecido de forma a gerar uma "discussão de grupo" acerca do arquétipo do machado de mão. Estes tópicos de discussão de grupo variam entre teorias evolucionárias mencionadas acima, ergonomia, domínio da mão direita (figura 7), manufatura de percussão indireta, encabamento, modularidade, potencial de esqueumorfismo, possibilidade de transporte e potencial de utilização como projétil.

Progresso do readymade ao longo da história

Quando abrigado numa craca vazia, numa concha de caracol, ou numa tampa de plástico de um refrigerante, o caranguejo eremita, provavelmente, não tem noção das histórias diferentes que o observador depreende quando se confronta com cada um destes cenários. A escolha do objeto, por parte do caranguejo eremita, é funcional. Por outro lado, um pedreiro contratado por um exército vitorioso para construir fortificações em cima de uma cidadela derrotada, irá, frequentemente, reutilizar segmentos de colunas em mármore, ou placas inscritas de pedra, de forma a contar uma história. Podemos, momentaneamente, pensar que esta reutilização é uma escolha puramente funcionalista (a pedra já estava lá e era um material de grande qualidade), mas devemos assumir que o pedreiro estava perfeitamente consciente que a pedra reutilizada contém memória e cultura. Na superfície exterior de uma muralha, a reutilização deliberada de material para que todos o vejam, não é apenas uma "economia de construção", mas é também a expressão do triunfo ou um salto na continuidade de uma cultura ou regime anteriores.

Será que os artefactos saqueados como despojos de guerra ao longo da história durante campanhas militares, e que foram, depois, geograficamente relocalizados e postos em novos contextos, podem ser qualificados como *readymades*? Existia uma intenção cultural? Vamos rever os critérios de tal objeto ter sido manufaturado e escolhido com intenção cultural/artística, e então recontextualizado. O Obelisco do Vaticano, de 360 toneladas, primeiramente erigido em Heliopolis, Egito, no século XIII a.C., foi transferido para Roma 1400 anos mais tarde, e, finalmente, para a sua atual localização na Praça de S. Pedro, em 1586. Sem dúvida, o obelisco não tem a mesma função que os seus produtores inicialmente intencionavam, e carrega consigo uma bagagem cultural de outra época e local. Na história mais recente, o Arco da Vitória (*Swords of Qadisiyah*), uma escultura enorme em memória da guerra Irão-Iraque, foi construída em Bagdade, em 1989, e incorpora 5000 capacetes de soldados iranianos, assim como tanques fundidos e armamento reformulado. Os capacetes foram aplicados como um símbolo flagrante, desprovidos da sua função protetora, enquanto a maquinaria pesada de guerra desapareceu da acessibilidade visual.

Reutilização como linhagem de objetos feitos pelo homem

Qual é a relevância da nossa definição de *readymade* com relação à disciplina de arqueologia? A noção de critérios produzidos é interessante quando recuamos da nossa Era do Antropoceno, e consideramos que a maior parte do que estava à volta dos hominínios na pré-história não era produzido pelo "homem". Pegar numa peça de madeira esculpida para reaproveitamento, seria certamente diferente de pegar numa pinha, um pau, ou uma concha. O pedaço de madeira esculpido tinha alguém por detrás; a sua bagagem cultural é o seu primeiro produtor, com a função e a estética embutidos de forma intencional.

Um estudo recentemente publicado da Universidade de Tel-Aviv observou as ferramentas de sílex encontradas em Qesem Cave (Efrati *et al.*, 2019). Muitas das ferramentas no estudo têm centenas de milhares de anos, e o tempo passado entre a sua produção original e a sua reformulação e reutilização pode também ser extenso. Podemos apenas especular acerca da mentalidade dos hominínios, há 400,000 anos, mas se rastrear e identificar restos de presença animal (pegadas, fezes, tocas) eram parte do conjunto de habilidades de sobrevivência, então podemos assumir que para um caçador-recoletor, encontrar sílex talhado era um indicador da atividade e presença de outro hominínio. Um pedaço de sílex talhado carregava uma intenção e uma história que um pedaço de sílex partido não carregava. Dessa forma, produzir algo novo com a peça talhada seria a adição aos esforços de outra pessoa, talvez até possa ser considerado uma colaboração, por exemplo, se o material tivesse sido originalmente transportado de longe. Pode isto ser um ponto de ancoragem para uma ideia de linhagem: uma conexão através da reformulação de objetos para ligar pessoas ao longo dos tempos?

Numa reviravolta do que constitui produzido pelo "homem", e com uma ligação à continuidade ancestral, as pessoas de Papua Nova Guiné, levavam, por vezes, para as batalhas, punhais feitos a partir dos ossos dos seus antepassados. Usualmente produzida a partir do fémur e, habitualmente, gravada, esta arma era de significância social e espiritual mais elevada do que os punhais produzidos de osso de casuar. Ao utilizar o osso de um pai guerreiro, o utilizador reivindica os poderes do indivíduo que cedeu o osso depois da morte. Embora o fémur possa ser um objeto achado, é interessante considera-lo como um objeto manufaturado. Não cognitivamente direcionado à existência, foi guiado por um indivíduo humano: genética, nutrição, comportamento e saúde. Grupos médicos ou de modificação corporal contemporâneos poderiam aludir, do ponto de vista do produto, para a modelagem deliberada do osso por meio de crescimento direcionado, de intervenção mecânica/química e de stress.

Era digital: arqueologia e _readymades_

Apesar da noção formal de que os objetos de valor cultural devem ser rigorosamente preservados, a realidade é que, tal como a linguagem e os biossistemas, os objetos podem mudar, e realmente

gonomics, right-hand-dominance, indirect percussion manufacture, hafting, modularity, skeuomorph potential, carry ability, and the potential for use as a projectile.

Readymade on the move throughout history

When taking up residence in an empty barnacle, snail shell, or plastic soda cap, a hermit crab is likely unaware of the very different story an observer reads when considering each of these pairings. The hermit crab's choice of object is a functional one. On the other hand, a stone mason who has been commissioned by a victorious army to build fortifications over the ruins of a defeated citadel, will often reuse segments of marble columns, or misoriented inscribed stone plaques in a way that assists in telling a story. We may momentarily think this reuse is a purely functionalist choice (the stone was already there and of a good material quality), but we must assume that the mason was fully aware that the reused stone harbors memory and culture. In the exterior surface of a retaining wall, the deliberate reuse of material for all to see is not only an "economics of construction", but is also voicing triumph or a leap in continuity from a previous culture or regime.

Could cultural artefacts looted as spoils of war across history during military campaigns, and which were then relocated geographically and placed in new contexts qualify as readymades? Was there cultural intent involved? Let us review the criteria of such an object having been manufactured and chosen with cultural/artistic intent, then recontextualized. The 360-ton Vatican Obelisk first erected in Heliopolis, Egypt in the 13th century B.C. was moved to Rome 1400 years later, and finally in 1586 to its current location in St. Peter's Square. The obelisk undoubtedly does not function in the way its original producers intended, and it carries with it cultural baggage from a different era and place. In more recent history, the Victory Arch (*Swords of Qadisiyah*), a massive sculptural memorial to the Iran-Iraq war was erected in Baghdad in 1989, and incorporates 5000 Iranian soldiers' helmets as well as smelted tanks and recast armor. The helmets were employed as a blatant symbol, devoid of their protective production function, while the heavy war machines have all but disappeared from visual accessibility.

Reuse of man-made objects as lineage

What is the relevance of our definition of readymade with relation to the field of archaeology? The produced criteria notion is interesting when we take a step back from our Anthropocene era and consider that most of what was around hominins in prehistory was not "man"-made. Picking up an ornately carved piece of wood for repurposing, would likely have been very different than picking up a pine cone, a stick, or a seashell. The carved piece of wood had someone behind it; its cultural baggage is its prior maker, with function and aesthetic embedded in an intentional form.

A recently published study from the Tel-Aviv University looks at reused flint tools found in the Qesem Cave (Efrati et al., 2019). Many of the tools in the study are hundreds of thousands of years old and the time elapsed between original production and their reshaping and reuse could also be extensive. We can only speculate on the hominin mind-set 400,000 years ago, but if tracking and identifying traces of animal presence (paw prints, feces, burrows) were parts of a survival skill-set, then we can assume that, to a hunter-gather, finding knapped flint was an indicator of other hominin activity and presence. A knapped piece of flint carried intent and a story that a broken piece of flint did not. Therefore, making something new with the knapped piece would have added onto someone else's efforts, perhaps it could even be considered a collaboration, for example, if the material had originally been transported from afar. Could this be an anchor point into an idea of lineage: a connection by means of the reworking of objects to bridge people over time?

In a twist on what constitutes "man"-made, and with a linkage to ancestral continuity, people of Papua New Guinea sometimes carried into battle daggers fashioned from the bones of their forefathers. Usually fashioned from the femur and usually engraved, this weapon was of higher social and spiritual significance than daggers made from cassowary bone. By utilizing the bone of one's warrior father, the user would lay claim to the powers of the individual who had posthumously surrendered the bone. While a femur bone can be a found object, it is of interest to consider it as a manufactured object. Not cognitively directed into existence, it has been guided by an individual human: genetics, nutrition, behavior and health. Contemporary medical or body-modification groups could argue in a product-like manner for the deliberate shaping of bone through directed growth, mechanical/chemical intervention, and stressing.

Digital age: archaeology and readymades

Despite a formal notion that objects of cultural value are to be strictly preserved, the reality is that similar to language and biosystems, objects can and do change. The idea that artefacts are untouchables hinders their rejuvenation through acts of readymade. At what point in an object's existence is it of greatest cultural value, and is it important that it remain of such value?

Was a Roman glass vase at its pinnacle when new and in use, or after surviving unbroken for two millennia and cloaked in a

mudam. A ideia de que os artefactos são intocáveis dificulta o seu rejuvenescimento através de ações de *readymade*. Em que ponto da sua existência um objeto chega ao seu maior valor cultural, e se torna importante manter esse valor?

Estaria um vaso de vidro romano no seu auge quando novo e em utilização, ou depois de sobreviver intacto dois milénios e envolto numa patine de arco-íris? O templo Ta Prohm, parte do complexo Angkor Wat, no Camboja, devia ser restaurado de volta à sua glória original, ou é a teia de raízes da selva que estão a desmantelar lentamente a sua pedra que dá ao lugar o seu caráter e valor?

Na sua abordagem radical à preservação de património material, o RAAAF/Atelier de Lyon, um estúdio de arquitetura multidisciplinar, teoriza e pratica intervenções em edifícios existentes que injetam novos significados e os levam para o futuro, em oposição a simplesmente parar a degradação. No seu projeto *Bunker 599*, os arquitetos cortaram um *bunker* histórico da II Guerra Mundial que fazia parte da *New Dutch Waterline* e das fortificações. O corte permite aos visitantes passarem pelo *bunker*, para ganharem uma perspetiva e entendimentos completamente novos do bloco maciço de cimento, da sua relação com a paisagem e do que representa; depois, o visitante segue para um passadiço sobre o pântano. Uma adulteração magistral de um objeto existente, o *Bunker 599* serve novamente as pessoas, mas de uma forma contraditória aos planos originais dos seus desenhadores.

À medida que mais ferramentas digitais são postas à disposição no campo da arqueologia, o aumento da digitalização de artefactos e sítios tem sido cada vez mais generalizado. Ficheiros digitais recolhidos com várias técnicas de digitalização, tais como a fotogrametria, Deteção e Variação de Luz (LIDAR), e Ressonância Magnética Funcional (fMRI), são acumulados nas bibliotecas ou repositórios virtuais, onde podem ser acedidos e utilizados para estudos. Nalguns casos, artefactos digitalizados são, posteriormente, impressos em 3D, de volta ao seu estado físico, para exposição ou estudos experimentais.

Será que a nossa tendência crescente para versões digitais de artefactos, nos irá libertar para que tratemos e trabalhemos com os originais físicos de forma mais livre? Quer seja para estudos científicos ou para investigação cultural e artística, a existência de uma reserva sólida para um objeto, pode agora permitir um advento mais amplo do *readymade*.

Uma das técnicas para estudo da estrutura de microfósseis na rocha implica a raspagem de camadas muito finas, e a digitalização 2D das secções sucessivas de forma a obter uma versão digital 3D do corpo do fóssil. Assim, o fóssil físico terá sido destruído no processo, um exemplo de um espécime original sacrificado pela informação, uma versão não degradável de si mesmo existente na nuvem.

Os artistas sedeados em Berlim, Nora Al-Badri e Jan Nikolai fizeram manchetes com a digitalização (supostamente) não seccionada de um busto antigo de Nefertiti, exposto no Neuse Museum, em Berlim, seguida pela disponibilização da digitalização na internet, para qualquer pessoa descarregar e utilizar. O ato de Al-Badri e Nikolai chamou a atenção para os saques culturais e poder colonial e gerou uma discussão mais generalizada de posse digital e cultural. A *Other Nefertiti* (Outra Nefertiti), como o projeto ficou conhecido, foi disponibilizada como ficheiro de alta resolução de estereolitografia, pronto a imprimir. A semelhança digital de Nefertiti, assim como a sua possível materialização, eram agora recontextualizadas pela intenção artística de Al-Badri e Nikolai.

Em suma, objetos virtuais contemporâneos são produzidos, têm forma e bagagem cultural, e fazem agora também parte da discussão *readymade*. Produtos virtuais (i.e., arquivos digitais de formatos criados inteiramente em *software* ou digitalizados a partir de objetos do mundo físico) existem em grande número. Estes objetos podem fazer parte de jogos *online*, ser mercadoria para animadores e arquitetos de interior, peças de código aberto para engenheiros, e documentação para cientistas de história natural.

A manipulação de objetos digitais como *readymades* manifesta-se de várias formas. Um exemplo notável seria o projeto *Shiv Integer*, dos artistas Matthew Plummer-Fernandez e Julien Deswaef. Os artistas desenvolveram um *bot* (código) que descarrega ficheiros de objetos virtuais do *Thingiverse* (um armazém virtual de objetos para impressão em 3D), junta alguns deles aleatoriamente, e depois carrega uma criação na reserva do *Thingiverse* como um novo objeto para imprimir. Repete este processo indefinidamente, descarregando os existentes e depois carregando os novos. Não é irrealista imaginar que nalgum momento do processo de juntar aleatoriamente objetos, *Shiv Interger* possa emparelhar a roda de uma bicicleta com um banco, e carrega-lo na plataforma. Embora estes artistas não tenham escolhido e reunido conscientemente este trabalho em específico, qualquer um dos seus trabalhos com base em algoritmos poderiam qualificar-se como *readymades* em virtude da intenção cultural embutida no processo.

Pergunta, resposta e comentário

Pergunta: Esta é uma questão para o Dov, mas também para os artistas aqui presentes. Tal como temos aqui ouvido, em arte/arqueologia objetos de períodos históricos diferentes estão a ser reaproveitados de forma a tornar-se noutra coisa, e a obter outra função. Pergunto-me se a arte/arqueologia é uma simetria entre as duas disciplinas. O que é que acontece se se aplicar a arte/arqueologia não a objetos arqueológicos, mas a obras de arte? Vejo duas possibilidades. Uma diz que as obras de arte também podem ser reaproveitadas, obtendo novo significado e tornando-se noutra coisa. Por isso, questiono, deveríamos nós (ou poderíamos

rainbow patina? Should Ta Prohm temple, part of the Angkor Wat complex in Cambodia, be restored to its original glory, or is not the web of jungle roots slowly dismantling the stonework actually part of what gives the place its character and value?

In their radical take on preservation of material heritage, RAAAF/Atelier de Lyon, a multidisciplinary architectural studio, theorizes and practices interventions in existing buildings that inject new meaning and carry them into the future, as opposed to simply halting decay. In their *Bunker 599* project, the architects sliced through an historic WWII bunker that was part of the New Dutch Waterline and fortifications. The cutaway allows visitors to pass though the bunker, to gain a completely new perspective and understanding of the massive concrete block, its relation to the landscape and what it represents; then the visitor proceeds out onto a walkway over the wetlands. A masterful tampering in an existing object, *Bunker 599* again serves people but in a way contradictory to how its original designers had planned.

As more digital tools are put to use in the field of archaeology, the growing digitizing of artefacts and sites has become much more widespread. Digital files collected with various scanning techniques such as photogrammetry, Light Detection and Ranging (LIDAR), and Functional Magnetic Resonance Imaging (fMRI) are amassed in virtual libraries or repositories where they can be accessed and used for study. In some cases, scanned artefacts are then 3D-printed back into a physical state for display or experimental study.

Will our growing leaning on digital versions of artefacts release us to treat and work with the physical originals in a freer manner? Whether for further scientific study or artistic and cultural investigation, the existence of a resilient backup for an object may now allow for a greater advent of readymade.

One of the techniques for study of microfossil structure in rock entails shaving off very fine layers, and the 2D scanning of successive sections in order to obtain a digital 3D version of the fossil body. Thus, the physical fossil will have been destroyed in the process, an example of an original specimen sacrificed for information, a non-degrading point cloud version of itself.

Berlin-based artists Nora Al-Badri and Jan Nikolai made headlines with the unsanctioned (supposed) scanning of the ancient bust of Nefertiti on display in the Neuse Museum in Berlin followed by the posting of the scan on the internet for anyone to download and use. Al-Badri and Nikolai's act drew attention to cultural looting and colonial power and generated a more general discussion of cultural and digital ownership. The *Other Nefertiti*, as the project was called, was uploaded as a high resolution print-ready stereolithgraphy (STL) file. Nefertiti's digital likeness as well as its possible physical realization were now recontextualized through Al-Badri and Nikolai's artistic intent.

In summary, contemporary virtual objects are produced, have form and cultural baggage, and are now also part of the readymade discussion. Virtual products (i.e., digital files of forms created either entirely on software or digitized from physical-world objects) exist in massive number. These objects can be part of online games, commodities for animators and interior architects, open-source parts for engineers, and documentation for natural history scientists.

Manipulation of digital objects as readymades comes in many forms. A noteworthy example would be the *Shiv Integer* project by artists Matthew Plummer-Fernandez and Julien Deswaef. The artists developed a bot (code) that downloads virtual object files from Thingiverse (a virtual warehouse of 3D printable objects), cobbles a bunch together randomly, and then uploads the creation to the Thingiverse stockpile as a new printable object. It repeats this process indefinitely, downloading the existing and then uploading the new. It is not unrealistic to imagine that at some point in the process of randomly assembling objects, *Shiv Integer* might just "fix" an overturned bicycle wheel to a stool and repost it. Although these artists did not consciously choose and assemble this specific work, any of their algorithms' works would qualify as readymades by virtue of cultural intent embedded in the process.

Question, Answer, and Comment

Question: This is a question for Dov, but also I direct it to the artists here. As we have just heard, in art/archaeology objects from different historic periods are being repurposed to become something else, and to take on another function. I wonder if art/archaeology is a symmetry between two fields. What happens if you apply art/archaeology not to archaeological artefacts but to art objects? I see two possibilities. Either way, one says that art works can also be repurposed and can take on a new meaning and become something else. So, I wonder, should we (or could we) do the same to art work as we have been seeing people do to artefacts, such as destroying them in order to make them do completely other things.

The alternative is this; would it be possible or sensible to take artworks as archaeological sources? So, what would you be able to learn about a given archaeological period, and about something contained in the archaeological artefact? For example, I was thinking about the work that took place in this

nós) fazer às obras de arte o mesmo que temos visto as pessoas fazerem aos artefactos, tal como destruí-los para que estes façam coisas completamente diferentes.

A alternativa é esta; seria possível, ou adequado, utilizar obras de arte como fontes arqueológicas? O que é que seria possível perceber acerca de um certo período arqueológico, e acerca de algo contido num artefacto arqueológico? Por exemplo, estava a pensar no trabalho decorrido ontem nesta mesma sala [Edição: *Audactiv*, de Suvi Tuominen – ver capítulo 6], no qual vimos muita fita de cassete de áudio que claramente tinha um papel específico na performance. Mas também poderíamos pensar acerca do que está gravado nessa cassete, e aprender algo acerca da sua proveniência, e o que isso nos diz acerca de algo que se passou. O que é que os artistas sentem acerca disto?

Resposta (Simon Callery): Acho que não há problema em reaproveitar uma obra de arte, mas talvez 1000 anos depois de o artista ter morrido. Acho que não seria agradável fazê-lo se o artista ainda estivesse vivo.

Resposta (Stefan Gant): Apenas uma sugestão em termos de reaproveitamento de obras de arte. A parte de trás do nosso estúdio para estudantes tem um grande contentor para lixo e nós chamamos-lhe "Contentor de Sonhos Partidos"; o termo vem do artista Grayson Parry. É um local onde as pessoas deitam fora o trabalho, se este não chegou onde era suposto. Habitualmente, encontramos alunos lá a vasculhar para ver se podem apropriar-se de algo e talvez fazer alguma coisa com o que eles encontram no contentor e talvez ter uma ideia através dele. Então, esta ideia de apropriação pode ser muito produtiva, como um meio para gerar pensamento. Talvez isto possa ser considerado como uma forma de salvar obras de arte.

Resposta (Suvi Tuominen): Eu gostava de elaborar um pouco esta ideia de apropriação, especialmente na dança e performance contemporânea. A apropriação de arte e obras de arte de artistas que ainda estão vivos está a acontecer, e cria um discurso político interessante na área e em contextos nos quais estes trabalhos artísticos emergem e como poderiam ser reaproveitados.

Comentário: Esta é apenas uma ideia acerca de coisas imateriais ou não materiais. Muita da arte, como os filmes e a internet são imateriais. Coisas que não podem ser escavadas. E essas coisas?

Resposta (Stefan Gant): um artista que podemos reconhecer no contexto do processo digital imaterial é o Cristian Marclay, em *The Clock* (2010). Nesse trabalho, Marclay apropria-se de uma série de segmentos de filmes que estão associados a épocas diferentes. Existem relógios em cada pedaço de filmagem, e todo o trabalho é reunido num período de 24 horas. O resultado é a combinação de múltiplas narrativas, múltiplos períodos e toda uma série de episódios temporais, historicamente e através dos próprios processos materiais de forma a permitir reconhecer diferentes períodos através das diferentes paletas de cores (ou Pantones se preferir).

Resposta (Dov Ganchrow): A arte pode ser, e tem sido, reaproveitada ao longo da história. A ética do reaproveitamento pode ser questionada, por exemplo, já que por vezes o motivo era a destruição como meio de apagar a cultura ou como forma de protesto. Outras vezes, mesmo quando a ação destrutiva era levada a cabo, terá sido um meio de criação, uma motivação para criar algo novo ou redirecionar a interpretação de uma peça de arte existente.

Por outro lado, a arqueologia estendida à arte também existe, embora isto ocorra habitualmente num enquadramento histórico. Os métodos e ferramentas arqueológicos podem seguramente até descobrir os vínculos entre uma obra de arte contemporânea e o contexto em que esta foi criada.

Talvez uma mistura mais arrojada entre arte/arqueologia pudesse incluir a utilização desses métodos e ferramentas arqueológicos para criar arte, ou um esbatimento adicional entre o artefacto e a arte como uma simples e contínua expressão humana material com diferentes graus de sucesso na inclusão de intenção cultural.

Referências citadas

Efrati, B., Parush, Y., Ackerfeld, D., Gopher, A., and Barkai, R. 2019. Seeing colors: collecting and modifying patinated flaked items at Middle Pleistocene Qesem Cave, Israel. *Journal of the Israel Prehistoric Society* 49: 32-62.

very room yesterday [Editor: Suvi Tuominen's *Audactiv* – see chapter 6], in which we saw a lot of audiotape that clearly had a particular role in the performance. But one could also begin to think about what is recorded on this tape, and learn something about where this tape is coming from, and what this tells us about something that was going on. How do artists feel about this?

Answer (Simon Callery): I think that it is probably fine to repurpose an artwork, but perhaps 1000 years after the artist has died. I don't think that it would be pleasant to do it if the artist was still alive.

Answer (Stefan Gant): Just a suggestion in terms of repurposing artworks. The back of our studio for students has a big skip for trash and we call it the "Skip of Broken Dreams"; the term comes from the artist Grayson Parry. It's a place where people throw out work if an artwork doesn't quite make it. Usually, we find students scurrying around in there to see if they can appropriate anything and maybe do something with what they find in the skip and maybe get an idea from it. So, this idea of appropriation can be very productive, as an outlet to generate thinking. Maybe this could be thought of as some form of rescuing an artwork.

Answer (Suvi Tuominen): I would like to elaborate on the idea of appropriation, especially for contemporary dance or performance. The appropriation of art and artworks by artists who are still alive is very much happening, and it creates an interesting political discourse in the field and in contexts in which these works of art are emerging and how they could be repurposed.

Comment: I just thought about immaterial things or non-material things. A lot of art, such as film and internet are immaterial. Things that you cannot excavate. What about that?

Answer (Stefan Gant): one artist that can be recognized in the context of an immaterial digital process is Cristian Marclay's *The Clock* (2010). In this work, Marclay appropriates a series of different pieces of film segments which are associated with different times. There are clocks in each piece of footage, and the whole work is assembled over a 24-hour period. The result is a combination of multiple narratives, multiple periods, and a whole series of temporal episodes, historically and through the material processes itself so that you can also recognize different periods through the different colors (Pantones if you will) swatches for the different color as well.

Answer (Dov Ganchrow): Art can, and has been, repurposed throughout history. The ethics of the repurposing can be questioned, for instance, as at times the motive was destruction as a means of erasing culture or as a mode of protest. At other times, even when destructive action was taken it will have been a means of creation, a motivation of creating something new or rerouting the interpretation of an existing piece of art.

On the flip-side, archaeology extended onto art also exists, though this is usually in an historic framework. Archaeological method and tools can surely unearth the links between even a contemporary art work and the context in which it was created.

Perhaps a more edgy mash-up of art/archaeology would include use of those archaeological methods and tools to create art, or a further blurring of artefact and art as a simply continuous human material expression with varying degrees of success in embodying cultural intent.

References Cited

Efrati, B., Parush, Y., Ackerfeld, D., Gopher, A., and Barkai, R. 2019. Seeing colors: collecting and modifying patinated flaked items at Middle Pleistocene Qesem Cave, Israel. *Journal of the Israel Prehistoric Society* 49: 32-62.

fig. 1

fig. 2

fig. 3

fig. 4

figura 1 Ami Drach e Dov Granchow, *Baktana, Ski* (2006). Chávena de cerâmica, figura de escala arquitetónica (© Moti Fishbain).

figura 2 Ami Drach e Dov Ganchrow, *Bin Seats, Arad* (2000). Contentor do lixo em termoplástico (© Liat Paz).

figura 3 Dov Granchrow, *A Love/Hate Thing* (2017). Martelo eletroerodido. Eletroerosão: FAB Defense (© Moti Fishbain).

figura 4 Ami Drach e Dov Ganchrow, *Do* (2012). Recipientes cerâmicos encontrados e seccionados, mogno. Coleção do Museum of Design and Applied Arts, Lausanne, Suíça (© Moti Fishbain).

figura 5 Dov Ganchrow, *Leave Only Footprint* (2019). Salto de sapato histórico em couro, couro cortado a laser, ABS (© Dov Ganchrow).

figura 6 Dov Ganchrow, *Beast of the Anthropocene: Sheathed* (2018). Crânio de vaca, couro, latão. Digitalização 3D: Prof. Leore Grosman e Institute of Archaeology, HUJI. Impressão 3D: Stratasys (© Moti Fishbain).

figura 7 Ami Drach e Dov Ganchrow, *MAN MADE: Hand-axe Number 9* (2014). Machado de mão talhado em sílex, Conchas de nylon em impressão 3D. Prof. Leore Grosman e Institute of Archaeology, HUJI. Impressão 3D: Stratasys e ARAN Research and Development (© Moti Fishbain).

Dov Ganchrow

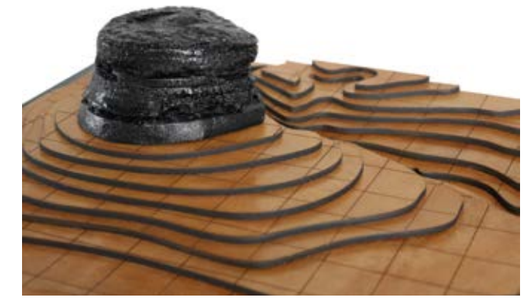

fig. 5

fig. 6

fig. 7

figure 1 Ami Drach and Dov Ganchrow, *Baktana, Ski* (2006). Ceramic teapot, architectural scale figure (© Moti Fishbain).

figure 2 Ami Drach and Dov Ganchrow, *Bin Seats, Arad* (2000). Thermoplastic garbage bin. Photograph courtesy and copyright (© Liat Paz).

figure 3 Dov Ganchrow, *A Love/Hate Thing* (2017). Electroeroded hammer. Electroerosion: FAB Defense (© Moti Fishbain).

figure 4 Ami Drach and Dov Ganchrow, *Do* (2012). Sectioned found ceramic vessels, mahogany. From the MUDAC Museum of Design and Applied Arts collection, Lausanne, Switzerland (© Moti Fishbain).

figure 5 Dov Ganchrow, *Leave Only Footprint* (2019). Historic leather shoe heel, laser cut leather, ABS (© Dov Ganchrow).

figure 6 Dov Ganchrow, *Beast of the Anthropocene: Sheathed* (2018). Cow skull, leather, brass. 3D scanning: Prof. Leore Grosman and the Institute of Archaeology, HUJI. 3D printing: Stratasys (© Moti Fishbain).

figure 7 Ami Drach and Dov Ganchrow, *MAN MADE: Hand-axe Number 9* (2014). Knapped flint hand-axe, 3D printed nylon shells. 3D scanning: Prof. Leore Grosman and the Institute of Archaeology, HUJI. 3D printing: Stratasys and ARAN Research and Development (© Moti Fishbain).

Dov Ganchrow

Corpos colaborantes na (des)criação: *Audactiv*

Suvi Tuominen

Collaborative bodies in the (un)making: *Audactiv*

Suvi Tuominen

Introdução

Este capítulo é uma tentativa de conceptualizar a minha longa performance ao vivo, *Audactiv*, que teve lugar no Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso, durante a inauguração da exposição *Creative (un)makings: disciptions in art/archaeology*. A duração da performance foi de três horas, e realizou-se numa sala do museu, em conjunto e no fim das galerias que contêm tanto materiais arqueológicos, como trabalhos de arte/arqueologia. Os materiais arqueológicos utilizados na performance *Audactiv* foram cassetes do final dos anos 1980 e início dos anos 1990. Encontrei estas cassetes em centros de reciclagem, em caves de pessoas, e contentores do lixo. Como objetos materiais, as cassetes chamaram, imediatamente, a minha atenção, uma vez que me lembravam do início da minha vida e porque, ao trazer ao de cima sensações físicas da minha infância pré-digital, estas quebraram a superfície da minha memória.

No contexto da arte/arqueologia, *Audactiv* explorou uma forma muito particular de (des)fazer e perturbar os materiais arqueológicos. Em vez de transformar estes materiais em novos objetos de arte, eu queria investigar as cassetes como agentes materiais durante a performance ao vivo. Em retrospetiva, considero que *Audactiv* conseguiu um olhar profundo sobre o processo de (des) fazer os corpos carnais, arqueológicos e de outros materiais em eventos vivos. A performance expôs a forma como diferentes corpos e agentes co-criam uma colagem dinâmica e, assim, evocam a imaginação dos espectadores.

A performance *Audactiv* desafiou o conceito de que os corpos arqueológicos, tanto humanos como inanimados, são apenas traços estáticos ou representações de passados vividos. Ao fazê-lo, a performance causou confusão considerável a alguns espectadores; adicionalmente, fez as pessoas presentes questionarem a relevância de tais performances para a perceção do público em geral do que é a arqueologia. Para alguns, pareceu que este tipo de performance não faz qualquer sentido. Para mim, contudo, como uma arte/arqueóloga, este é exatamente o objetivo e finalidade desta nova disciplina (ver e.g., Bailey 2013).

A descoberta mais importante para mim foram as questões estimulantes que surgiram durante a performance. Eu apresentei essas questões aqui, no texto que se segue. Formando o corpo do texto deste capítulo, estas questões são, intencionalmente, deixadas em aberto. O meu propósito é deixar esta capítulo com final em aberto, sem nenhuma conclusão, e quero, intencionalmente, destacar o carater efémero da performance enquanto evento de pensar e agir da e com a matéria.

Vamos revisitar os eventos (figura 1).

Primeira hora

Diferentes corpos encontram-se numa sala com luz amarelada. Um conjunto de materiais surge e estes corpos perguntam: Como estamos no espaço? Como nos situamos? Como é que nos fazemos e nos organizamos a partir de agora? Como podemos começar isto e como é que isto acaba? Além disso, pergunto-me, como é que eu me situo?

Começo a mover-me. Toco e mexo no chão da sala, (des)fazendo a energia do espaço como está agora. Começo a puxar as fitas para fora das cassetes, e faço uma confusão (figura 2). Enquanto puxo as fitas para fora das suas capas de plástico, reconheço que algumas fitas são mais longas que outras. Os comprimentos das fitas variam.

Qual é a duração das minhas ações? Parece que estou a puxar o som para fora das cassetes, embora eu saiba que, na realidade, as minha ações vão destruir por completo o conteúdo áudio das cassetes. Então, estou a destruir memórias? Ou estou a construir novas memórias? Estou a permitir que estes objetos mudem e se tornem noutra coisa durante este evento? É assim que a performance como "assemblagem de coisas" rodopia mundo afora?

Estamos a criar-nos e a (des)fazermo-nos em conjunto com a performance: as cassetes, o corpo carnal, os sons, as luzes, os espectadores visitantes. Corpos colaborantes no espaço, brincando e improvisando em conjunto (Etchels 2015). Estamos a permitir o surgimento de novos objetos, nesta peça colaborativa ao vivo?

Ouço barulho à minha volta, memórias de passados recentes. A ação de puxar a fita transforma o meu movimento numa dança. O corpo a amplificar aquilo que permanece silencioso. Nós enquanto materiais, aqui nesta sala, manifestamos futuros silenciosos e ficcionados onde nenhum interface consegue reproduzir estas cassetes.

Segunda hora

A complexidade do silêncio.

Nós ficamos e dedicamo-nos a este espaço. Ouço a cerimónia e a abertura formal da inauguração da exposição *Creative (un)makings*. Mas fico aqui, por trás desta porta. Aqui, nesta sala do canto com estes objetos. Com estes "outros" e estas memórias. Não estamos centrados por agora. Não podemos estar aqui e ali ao mesmo tempo. Aqui, nesta sala, ainda somos pré-digitais (figura 3).

Ocupamos cantos. Ficamos uns com os outros. Performances como estas tornam-se orientações insólitas nestas sociedades digitais. Uma orientação estranha que se desenrola como um evento nesta sala. Não podemos estar aqui e ali ao mesmo tempo.

Tenho tempo de me apaixonar pelo corpo pré-histórico. Por este corpo pré-histórico, o meu corpo. Os seus tecidos e os seus ór-

Introduction

This chapter is an attempt to conceptualize my durational live performance *Audactiv* which took place at the Santo Tirso International Museum of Contemporary Sculpture during the opening night of the exhibition *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*. The duration of the performance was three hours, and it took place in a corner room inside the museum, alongside and at the end of gallery rooms that contained both archaeological and art/archaeological work. The archaeological materials used in the *Audactiv* performance were tape cassettes from the late 1980s and the early 1990s. I found these cassettes in recycling centers, people's basements, and dumpsters. As material objects, the cassettes immediately caught my attention since they reminded me of my early life and because, by bringing forth a lot of bodily affects from my pre-digital childhood, they broke the surface of my memories.

In the context of art/archaeology *Audactiv* explored a very particular way of (un)making and disrupting archaeological materials. Instead of manipulating these materials into new art objects, I wanted to research the cassettes as material agents during a live performance. Retrospectively, I consider that *Audactiv* managed to look deep into the process of (un)making carnal, archaeological, and other material bodies as live events. The performance exposed how different bodies and agents co-create a dynamic collage and, in this way, evoke the spectators' imaginations.

The *Audactiv* performance challenged the conception that archaeological bodies, both human and inanimate, are only static traces or representations of lived pasts. In doing so, the performance caused considerable confusion for some spectators; in addition, it made the people present question the relevance of such performances for the general public's understanding of what archaeology is. For some, it seemed that this kind of performances does not make any sense. For me, however, as an art/archaeologist this is exactly the aim and point of this novel discipline (see e.g., Bailey 2013).

The most important discovery for me were the thought-provoking questions that emerged during the performance. I presented those questions here in the text that follows. Forming the body of this chapter's text, these questions are left unanswered intentionally. My aim is to leave this chapter open-ended without any conclusions, and, intentionally, I want to highlight the ephemeral character of performance as an event of thinking and acting from and with matter.

Let us revisit the events (figure 1).

First hour

Different bodies encounter in a room with yellowish light. A material assemblage emerges and these bodies ask: How are we in space? How do we situate? How do we make and organize ourselves from now on? How can we begin this and how does this end? Furthermore, I ask myself, how do I situate?

I start moving. I touch and shake the floor of the room, (un)making the energy of the space as it is now. I start pulling the tapes out from the cassettes, and I make a mess (figure 2). While pulling the tapes out from their plastic covers I recognize that some tapes are longer than others. The lengths of the tapes vary.

What is the duration of my actions? It feels as if I am pulling sound out of the cassettes, though I know that my actions, actually, will destroy completely the audio content of the cassettes. So, am I destroying memories? Or am I creating new ones? Am I allowing these objects to change and become something other during this event? Is this how performance as "thing assemblage" spirals off the world?

We are creating and (un)making ourselves and the performance space together: the cassettes, the carnal body, the sounds, the lights, the visiting spectators. Collaborative bodies in the space playing and improvising together (Etchells 2015). Are we allowing new objects to emerge in this collaborative live play?

I hear noise around me, memories from recent pasts. The action of pulling the tape out turns my movement into a dance. Body amplifying that which remains silent. We as materials, here in this room, manifest silence and fiction futures where no interface can play these cassettes.

Second hour

The complexity of silence.

We stay and commit to this space. I hear the ceremony and the formal opening of the *Creative (un)makings* exhibition. But I stay here behind this door. Here in this corner room with these objects. With these "others" and these memories. We are not centered, for now. We cannot be here and be there at the same time. We are still pre-digital here, in this room (figure 3).

We occupy corners. We stay with each other. Performance such as this becomes a queer orientation in digital societies. A queer orientation unfolding as an event in this room. We cannot be here and be there at the same time.

I have time to fall in love with the prehistoric body. With this prehistoric body, my body. Its tissues and its organs, breath-

gãos, respirando, movendo, uma e outra vez. Fico no e com o passado. Aqui, nesta sala.

Mas um ponto de interrogação, outra vez. Como pensar arqueologia com performance?

Terceira hora

Os espectadores entram no espaço, e eu sinto a energia da excitação. Perguntas chegam ao espaço como uma grande onda: O que é isto? Consigo perceber isto? Devo perceber isto? Porque é que esta rapariga está aqui? O que é que está a acontecer? Posso sair já? Posso ficar, embora os outros estejam a sair?

Sinto esta onda de perguntas no meu corpo e pergunto, o que é que posso eu, enquanto *performer*, fazer com estas perguntas. Produzir imagens? Recriar teatralmente? Dar pistas para fazer sentido? Ou (des)fazer e retrair?

Decido retrair. Cubro a minha cara com um objeto que tinha recriado antes. Chamei a este objeto a "Máscara-Cassete de Realidade Virtual" (figura 4). Com esta máscara, cubro a minha cara e conecto-me com os meus ancestrais desparecidos, mascarados e sem rosto. Estes fantasmas estão presentes na sala onde a performance acontece esta noite. Estes fantasmas estão presentes no meu corpo, na minha coluna, em cada movimento e em cada respiração.

A máscara cria um espaço virtual no qual a minha imaginação permanece escondida dos olhos dos espectadores. Ainda assim, a minha imaginação manifesta-se em padrões de movimento corporal oferecidos aos olhos dos espectadores. Posso ser o que quiser neste espaço virtual? Vou atirar esta lança. Mas o movimento nunca acaba a sua ação completa. Desaparece no ar, como os movimentos corporais dos meus ancestrais. A minha performance começa a construir novas relações com os espectadores e o espaço. Ofereço e escondo pistas para e dos espectadores, tentando conectar com os seus corpos afetivos. Alguns ficam comigo mais tempo, enquanto outros partem imediatamente. É esta a estética de um corpo que eu, enquanto arqueóloga, produzo?

A performance aproxima-se do fim. Sinto-o. E sinto o meu movimento a desvanecer-se. Já não tenho sentido de tempo. Mas continuo aqui, rodeada de todo este silêncio e barulho. Começo a juntar as fitas e outros materiais na sala. Limpo a confusão que fiz, levo comigo todos estes pertences valiosos deste evento, e faço a minha própria sepultura (figura 5).

Produzo uma imagem que os arqueólogos adoram e recrio-a propositadamente. Ofereço os nossos corpos arqueológicos carnais e materiais para os futuros arqueólogos descobrirem, da melhor forma possível. Um contexto limpo. Uma superfície limpa.

Enquanto estou no chão e me entrego à gravidade da minha própria morte especulativa, o curador da exposição, Doug Bailey, visita-me. Mas eu não consigo ouvir o que ele diz. Não estamos na mesma grelha de tempo-espaço. Aborreço-me com a minha postura e quero, outra vez, brincar um pouco. Começo a entreter-me com uma viagem imaginativa aos futuros. Imagino uma futura revista de investigação arqueológica que pode ser lida completamente em formato de holograma. No holograma, a minha sepultura é modelada tridimensionalmente, e junto à mesma diz: "Professor Bailey descobriu a sepultura de uma arte/arqueóloga, no Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso. O que podemos dizer acerca desta mulher Finlandesa que viveu nesta época pré-digital?". Eu ainda não consigo ouvir o que Doug Bailey diz e com quem ele está a falar. Continuo a imaginar o futuro da minha morte, e que tipo de problemas os meus restos mortais irão causar às instituições futuras.

Pouco tempo depois, decido (des)fazer o conjunto material emergente que é a minha sepultura. Excluo-me deste conjunto e recolho todas as cassetes do chão. Contruo uma estrutura a partir de dois blocos cinzentos que pertencem ao museu, e que estavam no espaço durante toda a performance. Coloco os materiais das cassetes (des)feitas em cima desta estrutura (figura 6). É esta a última imagem da performance? Ou é a primeira? A performance acaba e eu saio do papel de *performer*.

Mais tarde nessa noite, enquanto entro no restaurante, apercebo-me que as minhas memórias acerca da performance estão já a desvanecer-se lentamente. Qual ação seguiu a outra ação durante a performance? Esta questão interessa realmente? Mais questões chegam como uma grande onda. Uma falha no tempo. É assim que a performance pensa? É desta forma que a performance poderia pensar sobre as problemáticas de tempo-espaço com a arqueologia? É desta forma que o pensamento performativo se poderia ligar à arqueologia?

Pergunta, resposta e comentário

Pergunta: Qual tem sido a sua viagem até ao *Ineligible*?
Suvi Tuominen: Eu comecei a dançar quando tinha nove anos de idade. Tive muitos *hobbies* na minha vida, mas a dança permaneceu sempre. Quando estava a acabar o Ensino Secundário, tinha que decidir se ia, ou não, candidatar-me à faculdade de gestão, ou estudar para ser advogada, ou estudar arqueologia. A arqueologia foi algo que eu encontrei como uma surpresa no *website* da Universidade de Helsínquia. O que chamou a minha atenção foi que a arqueologia era uma disciplina muito ampla e pluridisciplinar, e que tinha uma ligação muito profunda com a antropologia. Decidi candidatar-me. Continuava a dançar, mas não como profissional. Mais como um passatempo. Depois, quando fiz a minha licenciatura em arqueologia, senti que não me encaixava

ing, moving, again and again. I stay with and in the past. Here in this room.

But a question mark, again. How to think archaeology with performance?

Third hour

Spectators enter the space, and I sense the energy of excitement. Questions arrive in the space like a huge wave: What is this? Can I understand this? Should I understand this? Why is this girl here? What is happening? Can I leave already? Can I stay even though others leave?

I sense this wave of questions in my body and ask, what can I as a performer do with these questions. Produce images? Recreate theatricality? Provide clues for sense-making? Or (un) make and withdraw?

I decide to withdraw. I cover my face with an object that I had recreated beforehand. I called this object the "Virtual Reality Tape Mask" (figure 4). With this mask I cover my face and connect with my masked, faceless, unknown, and disappeared ancestors. These ghosts are present in the room where the performance actualizes tonight. These ghosts are present in my body, in my spine, in each movement and each breath.

The mask creates a virtual space in which my imagination remains hidden from the eyes of the spectators. Yet, my imagination manifests in patterns of bodily movement offered for the spectators' eyes. Can I be whatever in this virtual space? I will throw this spear. But the movement never finishes its complete action. It disappears into the air, like the bodily movements of my ancestors.

My performance starts to build new relationalities with the spectators and the space. I offer and hide clues to and from the spectators, trying to connect with their affective bodies. Some stay with me longer while others leave immediately. Is this the aesthetics of a body I, as an archaeologist, produce?

The performance comes closer to its end. I feel it. And I feel my movement is fading. I have no sense of time anymore. But I am still here, surrounded by all this silence and noise. I start gathering the tapes and other materials in the room. I clean the mess I have made, take all these valuable belongings with me from this event, and I make my own grave (figure 5).

I produce an image that the archaeologists love and I recreate that purposefully. I offer our carnal and material archaeological bodies for future archaeologists to discover, in the best possible way. A clean context. A clean surface.

While I am on the ground and surrender to the gravity of my own speculative death, the exhibition curator, Doug Bailey, visits me. But I cannot hear what he says. We are not on the same time-space grid. I get bored with my posture and, yet again, I want to play a little. I begin to entertain myself with an imaginative journey to the futures. I imagine a future archaeological research journal that can be read completely in hologram format. In the hologram, my grave is three-dimensionally modelled and next to it says: "Professor Bailey discovered the grave of an art/archaeologist in the Santo Tirso International Museum of Contemporary Sculpture. What can we say about this Finnish human who lived in this pre-digital era?" I still cannot hear what Doug Bailey actually says and with whom he is speaking. I continue imagining the future of my death and what kind of trouble my remains will produce for future institutions.

After a while I decide to (un)make the emergent material assemblage that is the grave. I exclude myself from this assemblage and gather all the cassettes from the floor. I build a structure from two grey blocks that belong to the museum and that were in the space throughout the whole performance. I place the (un)made cassette materials on the top of this structure (figure 6). Is this the last image of this performance? Or is it the first one? The performance finishes and I step out of the performance mode.

Later that evening as I walk into the restaurant I realize that my memories about the performance are already fading slowly. Which action followed which action during the performance. Does this question even really matter? More questions arrive as if a huge wave. A glitch in time. Is this how performance thinks? Is this how performance could think the problematics of time-space with archaeology? Is this how performance-thinking could connect with archaeology?

Question, answer, and comment

Question: What has been your voyage to *Ineligible*?
Suvi Tuominen: I started dancing when I was nine years old. I had all kinds of hobbies in my life, but dance stayed always. When I was finishing high school, I had to choose whether or not I would apply for business school, or study to be a lawyer, or study archaeology. Archaeology was something that I encountered as a surprise on the Helsinki University website. What grasped my attention was that archaeology was a very wide, multi-disciplinary field and that it had a very deep connection with anthropology. I decided to apply. I was still dancing, but not as a professional. More as a hobbyist. Then, when I did my bachelor's degree in archaeology, I felt that I did not fit with the form that the university proposed for archaeology.

na norma que a universidade propunha para a arqueologia. Não gostava muito da tradicional investigação de campo e escavação. Estava mais atraída pela arqueologia teórica, embora o nosso departamento não encorajasse muito este tipo de abordagens experimentais.

Decidi permanecer com a arqueologia. Depois da minha licenciatura, fiquei aborrecida. Queria estudar mais dança. Candidatei-me a uma escola, e fiz uma formação em dança contemporânea. Enquanto estava a estudar dança, senti que havia alguma ligação entre pensamentos em arqueologia e pensamentos em dança. Na altura, não conseguia propriamente definir o que era, mas existiam similaridades na forma como os arqueólogos falavam e na forma como os dançarinos conceptualizavam a sua prática. Depois, voltei à arqueologia, embora o nosso departamento não fosse muito experimental. Decidi começar a explorar as ligações entre coreografia e arqueologia, especialmente as questões relativas ao que é a coreografia e como se assemelha com o que é a arqueologia, ou com o que é a metodologia arqueológica.

Depois, descobri os discursos recentes da arqueologia, incluindo os novos materialismos e as filosofias pós-humanistas. Existem algumas similaridades aqui, a nível conceptual. O que é a coreografia? O que pode fazer? Como pode desviar o nosso olhar para diferentes agentes materiais. Decidi fazer a minha tese de mestrado acerca desse tópico.

Pergunta: Fale-me da sua performance de longa duração, *Audactiv*, para a abertura da exposição *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*, no Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso.
Suvi Tuominen: Os materiais escolhidos eram cassetes. A maior parte delas eram do final dos anos 1980 e dos 1990. Todo o tipo de diferentes gravações feitas por pessoas. Não sabia quem eram essas pessoas. Descobri os materiais no lixo e noutros locais. Eu costumava utilizar cassetes quando era criança. Usava-as para fazer gravações do rádio.

Algo acerca da materialidade da fita magnética, e na forma como desaparece na sociedade atual, chamou a minha atenção sobre como podia ser vista como um potencial material arqueológico no futuro. Queria explorar isto na performance, mas depois, de alguma forma, a ideia que o Doug tinha proposto na arte/arqueologia de "destruir" e "desfazer" chamou a minha atenção. Eu queria explorar a performance com estes materiais como um evento de destruição e desmontagem, de forma a não ter nenhuma narrativa ou cronologia ou imagens na performance. Pelo contrário, queria explorar a longa duração de três horas da performance. De que formas posso "desfazer" a situação continuamente? Essa foi a minha questão.

Pergunta: Como é que se desenrolou a performance? Foi algo que já tinha na cabeça, antecipadamente? Já tinha deixado, antecipadamente, as cassetes e os livros em sítios específicos do espaço. Depois entrou no espaço com uma espécie de roteiro na mente, que já estava planeado?
Suvi Tuominen: Eu tinha, antecipadamente, algumas imagens visuais na minha cabeça sobre a performance. No entanto, como essência da performance, o conceito de (des)fazer estava constantemente presente. Isso significa que tentei jogar com uma dinâmica de movimento que iria, continuamente, (des)fazer o espaço; sempre que um conjunto material ou objeto visual emergente ficava no espaço durante demasiado tempo, eu perturbava-o com o meu movimento. Desta forma, a situação e o espaço estavam a ser, continuamente, mantidos vivos.

Existia apenas um objeto que preparei antes da performance; foi algo que chamei de "Máscara-Cassete de Realidade Virtual". A máscara era feita de cassetes que colei, para que parecessem dispositivos de realidade virtual; estas cobrem os olhos, cobrem parcialmente as orelhas, e, de alguma forma, dão a volta à cabeça. Eu queria reconstruir esta máscara a partir dos materiais das cassetes mais antigas. Quanto eu coloquei a máscara de realidade virtual, tentei distanciar-me da situação performativa, para que o espaço ficasse mais imaginário. Por exemplo, a certo ponto pensei que, porque eu pus a máscara, estava agora numa vila de caçadores-recoletores e tinha uma lança e podia atirá-la. Assim, este tipo de movimentos, surgiram deste espaço imaginário.

Estas eram propostas que coloquei dentro do espaço. Talvez alguns membros do público pudessem vê-las, ou talvez não.

Pergunta: A Suvi falou acerca de "pensar a arqueologia com performance". O que é que quer dizer com isto, e quais podem ser os resultados de pensar dessa forma?
Suvi Tuominen: Existe uma área de investigação chamada filosofia performativa, e esta tenta conceptualizar a performance como um modo de pensar materialmente emaranhado. Aqui, a performance não necessita de ser justificada, ou a prática da performance não necessita de ser justificada com filosofia. A arqueologia tem esta mesma dificuldade. A teoria arqueológica ou a forma como a prática ou interpretação arqueológica têm sido conceptualizadas tem sido sempre adquirida de diferentes filosofias e conceitos. A questão que estou a tentar provocar é, e se uma diferente performance pudesse ser um modo de fazer arqueologia de uma forma radical ou experimental que não necessite de ser justificada com filosofia; que é um tipo de processo de pensamento carnal em si mesmo. É uma maneira de agir de outra forma, ou de pensar de outra forma.

É assim que a performance pensa? É como desviar o seu olhar da produção de sentido conceptual e filosófico para algo que não faz

I was not so much into the traditional of field survey and excavation. I was drawn more to theoretical archaeology, though our department did not encourage very much these kinds of experimental approaches.

I decided to stay with archaeology. After my bachelors, I became bored. I wanted to study dance more. I applied for admission into a dance school, and I did a degree in contemporary dance. While I was studying dance, I started to feel that there was some connection between thoughts in archaeology and thoughts in dance. At that time, I could not quite define what that was, but there were similarities in the ways in which archaeologists spoke and the ways in which dancers conceptualized their practice. Then I returned to archaeology, even though our department was not highly experimental. I decided to start exploring the connections between choreography and archaeology, especially the questions regarding what choreography is and how it comes into parallel with what archaeology is, or with what archaeological methodology is.

Then I discovered recent discourses in archaeology, including the new materialisms and the post-humanist philosophies. There were some similarities here, on a conceptual level. What is choreography? What can it do? How it can turn our gaze toward different material agents. I decided to do my master's thesis about that topic.

Question: Tell me about your durational performance *Audactiv* for the opening of *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology* at the International Museum of Contemporary Sculpture in Santo Tirso?
Suvi Tuominen: The chosen materials were cassette tapes. Most of them were from the late 1980s and 1990s. All kinds of different recordings made by people. I did not know who the people were. I discovered the materials from the garbage and other places. I used to use cassette tapes when I was a child. I used to make recordings on them from the radio.

Something about the materiality of magnetic tape and the way it vanishes in current society grasped my attention about how it could be seen as a potential future archaeological material. I wanted to explore this in the performance, but then somehow, the notion that you had proposed in art/archaeology of "unmaking" or "undoing" grasped my attention. I wanted to explore the performance with these materials as an unmaking or an undoing event, in a way that I would not have any narrative or chronology or imagery in the performance. Rather, I wanted to explore the long three-hour duration of the performance. What ways can I "unmake" the situation continuously? That was my question.

Question: How did the performance unfold? Was it something that you had in your head, beforehand? You had set out tapes and books at specific places in the space, beforehand. Did you then enter the space with some sort of script in mind that you planned to work to?
Suvi Tuominen: I did have some visual collages in my head about the performance beforehand. However, as a performance score the concept of (un)making was constantly present. This meant that I tried to play with a dynamic movement that would continuously (un)make the space; whenever some material assemblage or emergent visual object stayed in the space for too long, I would disrupt it with my movement. In this way, the situation and the space were continuously kept alive.

There was only one object that I had prepared before the performance; it was something I called "Virtual Reality Tape Mask". The mask was made of cassette tapes which I glued together so that they would form what virtual reality gadgets look like; they cover the eyes, partially cover the ears, and somehow wrap around the head. I wanted to reconstruct this mask from the older cassette materials. When I put on the VR mask, I tried to start distancing myself from the performative situation, so that the space would become more imaginary. For example, at one point I imagined that because I put on the mask, I was now in a hunter-gatherer village and that I had a spear and that I could throw the spear. So, these kinds of movements emerged from this imaginary play.

They were propositions that I put into the space. Maybe some audience members might see them, or they might not.

Question: You have talked about "thinking archaeology with performance". What do you mean by this, and what might be the outcomes of thinking in that way?
Suvi Tuominen: There is a research field called performance philosophy and it tries to conceptualize performance as materially entangled mode of thinking. In this, the performance does not need to be justified, or the practice of performance does not need to be justified with philosophy. Archaeology has this same struggle. Archaeological theory or the ways in which the archaeological practice or interpretations have been conceptualized have always been borrowed from different philosophies and concepts. The question that I am trying to provoke is what if performing differently could be a mode of doing archaeology in a radical or experimental way that does not need to be justified with philosophy; that it is a kind of carnal thinking process in itself. It is a way of acting otherwise or of thinking otherwise.

Is this how performance thinks? It is like turning its gaze away from conceptual and philosophical sense-making to-

necessariamente sentido em termos conceptuais. Talvez deste estado, surjam novas possibilidades.

Pergunta: A Suvi também falou sobre o trabalho como uma "orientação insólita na sociedade digital". Em que está a pensar aqui?
Suvi Tuominen: Utilizei o termo "insólito" com o objetivo de expor a multiplicidade de camadas na performance que, de alguma forma, vão contra o nosso entendimento geral, por exemplo, de como os corpos se orientam atualmente em espaços de museu. Por exemplo, muitos dos visitantes de museu vagueiam pelas exposições com os seus dispositivos móveis na mão. Este dispositivo orienta os corpos dos visitantes e está continuamente presente quando os visitantes dos museus encontram algo que querem documentar com os seus aparelhos. É quase como um hábito. A minha performance no espaço do museu foi colocar o meu corpo num desvio dessa orientação digital. Os materiais eram referentes a um período pré-digital e o meu corpo dedicou-se a esses referentes como um ato de estranheza perante o tempo atual. Isto significa que percebi que para muitos dos espectadores durante a inauguração, captar algumas imagens da minha performance foi suficiente, em vez de ficarem comigo por um período mais longo na sala. Diferentes temporalidades interagem nesta situação. E agora que penso em materiais análogos, tanto cassetes como VHS, o envolvimento corporal e o tempo gasto com estes são mais longos do que a ação de selecionar um filme na Netflix ou uma música no Spotify, clicando nestes.

Pergunta: Qual é o papel da compreensão no seu trabalho? Deveríamos tentar compreendê-lo?
Suvi Tuominen: A minha reposta curta é não. Não devemos compreender. Não penso que devemos compreender nada do que fazemos nestes atos artísticos.

No entanto, a arte é também orientada para o futuro. Numa das discussões, Cornelius Holtorf mencionou que a arte está, de alguma forma, a acelerar em direção ao futuro. Em parte, eu concordo, mas também sinto que a prática artística pode ser uma resistência à aceleração. O fazer vem primeiro, ou a investigação pela prática vem primeiro, e depois segue-se a reflexão. Compreender tudo antecipadamente é problemático. Se um espectador ou um visitante de museu compreende tudo antecipadamente, eu penso que isso é um problema. O problema é que essa coisa já está reduzida a algo; o ar é sufocado para fora desta.

Pergunta: Acerca do seu próprio trabalho, perguntou "é desta forma que a performance pode pensar as problemáticas do espaço-tempo com arqueologia". Quais são os potenciais e consequências dessa questão?
Suvi Tuominen: Se for pensar no conceito de performance, tudo é performance. As imagens são performance. As estátuas são performance. Os objetos são performance. Mas com a questão que menciona, eu viso, especificamente, a performance como algo que acontece no corpo e no movimento humano, e no meu movimento. Durante a minha performance, surgiu algo interessante. Comecei a sentir-me, de alguma forma, alienada de mim mesma. Não quero dizer em termos de espírito transcendental, mas em termos de alienação de tempo. Estava num tempo diferente do tempo dos outros no museu. Vocês estavam todos no padrão da abertura formal da exposição, e eu estava numa grelha de espaço-tempo diferente, devido à situação performativa. É aqui que vejo o potencial de performance para o conceito de tempo. Por exemplo, a performance pode confundir a forma como geralmente organizamos os conceitos de espaço e tempo na investigação, e podemos até problematizar as formas como compreendemos os eventos no passado.

Pergunta: A Suvi usou a frase "falha no tempo". É isso que quer dizer?
Suvi Tuominen: Exatamente! Falha. É um sentimento muito carnal. Para mim é um sentido muito corporizado, e eu não tenho a certeza aonde o meu corpo pertence. A que espaço-tempo pertence? Tive este sentimento durante a performance, mas também noutras alturas, por exemplo, quando trabalhava, em performance, com artefactos de pedra do Mesolítico.

Pergunta: Quer dizer que ao trabalhar com os mesmos materiais de modo diferente, por exemplo através do modo performativo, vivencia diferentes modos de espaço-tempo?
Suvi Tuominen: Sim. Os materiais sugerem o tempo de uma forma que o meu corpo transcende. O termo que gostaria de utilizar é buraco de minhoca (*wormhole*), tal como é usado para pensar acerca das possibilidades do tempo.

Referências citadas

Bailey, D. 2013. Art//archaeology//art: letting-go beyond. In *Art and Archaeology –Collaborations, Conversations, Criticisms*, edited by I.A. Russell and A. Cochrane, pp. 231-50. New York: Springer.

Etchells, T. 2015. Play on: collaboration and process. In *The Improvisation Studies Reader - Spontaneous Acts*, edited by R. Caines, R. and A. Heble, pp. 424-40. New York: Routledge.

wards making something that does not necessarily make any sense in conceptual terms. Maybe from this state, new possibilities emerge.

Question: You also have talked about the work as a "queer orientation in digital society". What are you thinking of here?
Suvi Tuominen: I used the term queer in order to expose the multitude of layers in the performance that somehow goes against our general understanding, for example, of how bodies currently orientate themselves in museum spaces. For example, many of the museum visitors wander into exhibition spaces with their mobile devices at hand. This gadget orientates visitors' bodies and is continuously present when the museum visitors encounter something that they want to document with their devices. It is almost like a habit. My performance in the museum space was putting my body onto a sidetrack of such digital orientation. The materials were referents to a pre-digital time and my body committed to these referents as an act of queering present time. This means that I noticed that for many of the spectators during the opening, it was enough that they captured a few images of my performance instead of staying with me for a longer time in the room. Different temporalities interact in such a situation. And now that I think of analogue materials, both cassettes and VHS tapes, the bodily engagement and time spent with them is longer than the action of selecting a movie on Netflix or a song on Spotify by clicking on it.

Question: What is the role of understanding in your work? Should we try to understand it?
Suvi Tuominen: My short answer is no. We should not understand. I don't think that we should understand anything that we do in these artistic acts.

However, art is also future-oriented. In one of the discussions, Cornelius Holtorf mentioned that art is somehow accelerating towards the future. I agree, in part, and then again I feel that artistic practice can be a resistance toward acceleration. The doing comes first, or the practice-led research comes first and then the reflexivity follows. Understanding everything beforehand is problematic. If a spectator or a museum visitor understands everything beforehand, then I think that this is a problem. The problem is that the thing is already reduced to something; the air is suffocated out of it.

Question: About your own work, you have asked "is this how performance can think the problematics of space-time with archaeology". What are the potentials and consequences of that question?
Suvi Tuominen: If I come to think of the concept of performance, then everything performs. Images perform. Statues perform. Objects perform. But with the question that you mention, I specifically target performance as something that happens in the body and in the movement of the human, and in my movement. During my performance, something interesting emerged. I started to feel, somehow, alienated from myself. I don't mean this in terms of a transcendental spirit, but in terms of an alienation of time. I was in a different time than the time of the others in the museum. You and they were all in the pattern of the formal opening of the exhibition, and I was on a different space-time grid due to the performance situation. This is where I see the potential of performing the concept of time. For example, performance could distract how we generally organize the concepts of space and time in research, and we could even problematize the ways in which we understand events in the past.

Question: You have used the phrase a "glitch in time". Is this what you mean?
Suvi Tuominen: Exactly! Glitch. It is a very carnal feeling. For me it is a very embodied sense, and I am not sure where my body belongs. To what space-time does it belong? I had this feeling during the performance, but also at other times, for example, when I worked performatively with Mesolithic stone artefacts.

Question: Are you saying that by working with the same materials in a different mode, for example the performative mode, you experience a different mode of time-space?
Suvi Tuominen: Yes. The materials are suggesting time in a way that my body transcends. The term that I would like to use is wormhole, as it is used in thinking about time possibilities.

References cited

Bailey, D. 2013. Art//archaeology//art: letting-go beyond. In *Art and Archaeology –Collaborations, Conversations, Criticisms*, edited by I.A. Russell and A. Cochrane, pp. 231-50. New York: Springer.

Etchells, T. 2015. Play on: collaboration and process. In *The Improvisation Studies Reader - Spontaneous Acts*, edited by R. Caines, R. and A. Heble, pp. 424-40. New York: Routledge.

fig. 1

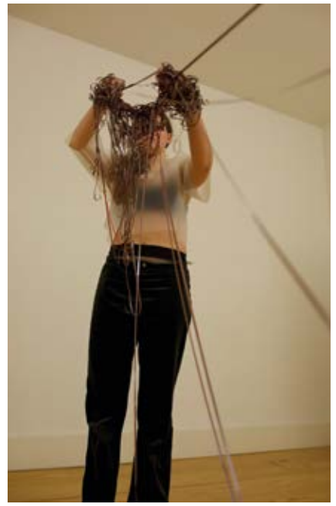

fig. 2

fig. 3

figura 1 A minha personagem que surge durante a performance (© Marko Marila).

figura 2 Começo a puxar as fitas das cassetes, uma a uma (© Marko Marila).

figura 3 Um visitante do museu da era pós-digital captura a performance com o seu telemóvel (© Marko Marila).

figura 4 Chegam os espectadores e cubro a minha cara com a "Máscara-Cassete de Realidade Virtual" (© Marko Marila).

figura 5 A minha sepultura, onde me rendi à gravidade da minha própria morte especulativa (© Marko Marila).

figura 6 A performance termina com a montagem de uma escultura performativa (© Marko Marila).

Suvi Tuominen

fig. 4

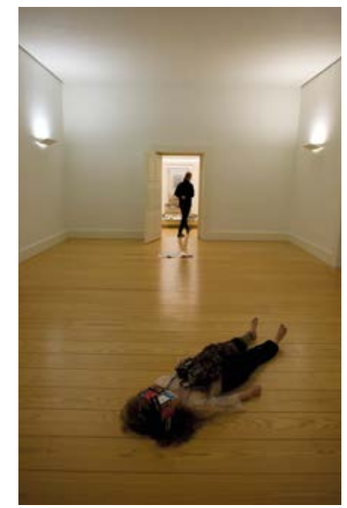

fig. 5

fig. 6

figure 1 My character that emerges during the performance (© Marko Marila).

figure 2 I start pulling tapes out from the cassettes, one by one (© Marko Marila).

figure 3 A museum visitor from the post-digital era captures the performance to his mobile phone (© Marko Marila).

figure 4 Spectators arrive and I cover my face with a "Virtual Reality Tape Mask" (© Marko Marila).

figure 5 My grave, where I surrendered to the gravity of my own speculative death (© Marko Marila).

figure 6 The performance ends with the assembling of a performative sculpture (© Marko Marila).

Suvi Tuominen

Da natureza da estética em (uma) arte/arqueologia

Marko Marila

On the nature of the aesthetic in (an) art/archaeology

Marko Marila

Introdução: as coisas poderiam ter sido de outra forma

Tendo-me sido oferecidas 700 gramas do que pareciam ser costelas de vaca cortadas, e tendo-me sido pedido que as transformasse em arte que tivesse relevância política ou poder disruptivo, a minha primeira reação foi de cozinhar comida com os ossos. Dado o meu interesse diletante na política da produção de carne e o facto de, no passado, alguém ter consumido a carne valiosa outrora presente nestes ossos, esta reação pode ter sido natural. Eu queria carbonizar os ossos e incorporar a farinha preta Tipo 00 daí resultante em massa de piza.

O meu segundo impulso foi enviar os ossos para um laboratório na Suíça. Usando pressão e tempo, o material teria sido comprimido num pequeno diamante. Parte de mim, neste caso o carbono do meu cabelo, teria ficado junto com o carbono dos ossos de vaca, resultando num híbrido que duraria mais do que ambos, por milénios.

Por alguma razão, ambas as opções me pareceram demasiado políticas (ou caras; é bastante dispendioso produzir diamantes artificias de alta qualidade). Isto levou-me a questionar se o que eu realmente queria fazer com os ossos estava em linha com os objetivos da arte/arqueologia. O propósito de uma arte/arqueologia, como defendido por Doug Bailey (2017), é utilizar objetos arqueológicos como matéria-prima para trabalho artístico que tem poderes políticos disruptivos. O trabalho de arte/arqueologia seria assim político se, por exemplo, desafiasse narrativas do passado, estabelecidas e aceites acriticamente. Isto levou-me a questionar se o meu trabalho era político o suficiente ou, como apontado mais tarde por um crítico astuto, apenas estético. O objetivo deste capítulo é, portanto, estabelecer se a arte que simplesmente é, ou a arte apenas estética, tem alguma possibilidade de ser politicamente potente ou relevante.

O Zumbido global

A inspiração para o trabalho que eu chamei de *The Hum* (O Zumbido), veio de uma experiência pessoal e, assumidamente, inerentemente estética por natureza. Há já alguns anos, tenho ouvido um ruído de baixa frequência. O som, que é como um camião em marcha lenta na rua, é, habitualmente, mais audível durante a noite quando o ruído ambiente baixa suficientemente. Por algum motivo, o som é mais claramente detetável dentro de casa com as janelas fechadas. Estranhamente, o som é mais frequente e mais alto durante os meses de primavera e verão, mas quando decide aparecer, segue-me para onde quer que eu vá. Consigo ouvi-lo numa grande cidade ou na Lapónia Finlandesa, longe de qualquer trânsito intenso ou ar condicionado.

Não estou sozinho ao ouvir este som. Casos semelhantes que escutam um som de baixa frequência, geralmente entre 30-80 Hz, têm sido relatados em todo o mundo; devido à natureza global do fenómeno, o som tem vindo a ser referido como *The Hum* (O Zumbido). As pessoas que ouvem o zumbido, cerca de 2-10 porcento da população global, muitas vezes relatam sintomas de insónia, fadiga, dor de cabeça, dor nos ouvidos e náuseas (https://thehum.info compila mais de 3000 casos relatados; Jasen [2016: 56-64] providencia uma análise cultural do zumbido; e Deming [2004] é uma boa fonte para referências relacionadas). Felizmente, os meus sintomas estão limitados à insónia. Nalgumas noites apenas consigo dormir um par de horas, e, sempre que o zumbido é particularmente alto, não é incomum eu acordar a meio da noite.

Os primeiros relatos do zumbido remontam a 1940, mas os casos fiavelmente documentados começam a acumular-se no início de 1970 (Deming 2004). Os primeiros casos de audição do zumbido estavam, muitas vezes, associados a locais específicos. O Zumbido de Bristol, em Inglaterra, por exemplo, foi relatado por centenas de locais, sendo, por último, atribuído ao trânsito e fábricas que trabalhavam 24 horas. Misteriosamente, o Zumbido de Bristol desapareceu tão abruptamente como começou.

Outras possíveis explicações para o zumbido incluem transformadores elétricos, tubos de óleo pressurizados e redes de distribuição de água, tráfego aéreo (as correntes de jato podem causar atrito que resulta em ruído), redes telefónicas e comunicações militares de ondas de rádio. Uma possibilidade é que o zumbido seja uma forma de tinido, apenas significativamente mais baixo do que o zumbido clássico, usualmente entre 3000 e 6000 Hz. Como única explicação para as ciências médicas e, portanto, a explicação predefinida dos médicos especialistas para o zumbido (além do delírio em massa), a hipótese do tinido implicaria uma causa patológica; todas as outras explicações propõem uma causa externa para o zumbido. Se a causa é externa, isso significaria, ou que um pequeno número de pessoas teria uma audição suficientemente aguda para a deteção de determinadas frequências a decibéis que a maior parte das pessoas não consegue ouvir, ou que estes teriam uma habilidade corporal de traduzir vários tipos de informação em experiências auditivas.

A explicação das ondas de rádio favorecidas por Deming (2004) sugerem, por exemplo, que uma pequena percentagem da população poderá ter uma habilidade corporal de tornar as ondas de rádio numa experiência auditiva. A cóclea, onde as células do órgão de Corti convertem sinais auditivos em impulsos eletroquímicos, poderá não ser o único aparelho auditivo no nosso corpo. O modelo Heimburg-Jackson, um provocador rival do modelo geralmente aceite de Hodgkin-Huxley para propagação do impulso nervoso, sugere que impulsos nervosos não são de natureza elétrica, mas sónica (Heimburg and Jackson 2005; Andersen *et al.*, 2009). Isto significa que os impulsos nervosos avançam como ondas de som solitárias, em vez de uma carga elétrica alternada.

Introduction: things could have been otherwise

Having been handed 700 grams of what seemed like cut up cow ribs and asked to make them into art that has political relevance or disruptive powers, my first reaction was to cook food with the bones. Given my dilettantish interest in the politics of food production and the fact that, in the past, someone had consumed the precious meat once on the bones, this reaction may have been a natural one. I wanted to char the bones and incorporate the resulting black Tipo 00 flour into pizza dough.

My second impulse was to send the bones to a lab in Switzerland. Using pressure and time, the material would have been compressed into a small diamond. Parts of myself, in this case the carbon in my hair, would have become amalgamated with the carbon in the cow bones, resulting in a hybrid that would outlast both of us by millennia.

For some reason both options felt too political (or pricey; it is relatively expensive to produce high quality artificial diamonds). This led me to question whether what I really wanted to make with the bones was in line with the objectives of art/archaeology. The purpose of an art/archaeology, as argued by Doug Bailey (2017), is to use archaeological objects as raw material for artistic work that has politically disruptive powers. Art/archaeological work would then be political if, for example, it challenges established and uncritically accepted narratives of the past. This led me to wonder whether my work was political enough or, as pointed out later by an astute critic, only aesthetic. The purpose of this chapter, therefore, is to establish whether art that is simply or only aesthetic has any chance of being politically potent or relevant.

The global Hum

The inspiration for the work that I have called *The Hum*, came from an experience that is personal and, admittedly, inherently aesthetic in nature. For years now I have heard a low frequency droning sound. The sound, which is like a truck idling in the street, is usually most audible during the night when ambient noise levels drop sufficiently. For some reason, the sound is most clearly detectable indoors with the windows closed. Oddly the sound is most frequent and loudest during the spring and summer months, but whenever it decides to appear, it follows me wherever I go. I can hear it in a big city or in the Finnish Lapland far from any heavy traffic or air conditioning.

I am not alone in hearing this sound. Similar instances of hearing a low frequency noise, often between 30-80 Hz, have been reported all over the world; due to the global nature of the phenomenon, the sound has come to be referred to as The Hum. People who hear The Hum, about 2-10 percent of the global population, often report symptoms of insomnia, fatigue, headache, ear pain, and nausea (https://thehum.info compiles over 3000 reported cases; Jasen [2016: 56-64] provides a cultural analysis of The Hum; and Deming [2004] is a good source for related references). Luckily, my symptoms are limited to sleeplessness. Some nights I get only a couple of hours' worth of sleep, and, whenever The Hum is particularly loud, it is not uncommon for me to wake up in the middle of the night.

Earliest reports of The Hum date to the 1940s, but reliably documented cases started to accumulate in the early 1970s (Deming 2004). Early instances of hearing The Hum were often associated with specific locations. The Bristol Hum in England, for instance, was reported by hundreds of locals, and was ultimately blamed on traffic and factories working 24-hour shifts. Mysteriously, the Bristol Hum ended as abruptly as it had begun.

Other possible explanations for The Hum include electric transformers, pressurized oil pipes and water distribution lines, air traffic (jet streams can cause chafing which results in noise), cellular phone networks, and military radio wave communications. One possibility is that The Hum is a form of tinnitus, only significantly lower than the classic tinnitus which is usually between 3000 and 6000 Hz. As the only explanation known to medical science and therefore the default explanation by medical experts for hearing The Hum (besides mass delusion), the tinnitus explanation would entail a pathological cause; all other explanations propose an external source for The Hum. If the source of The Hum is external, it would mean either that a small number of people have acute enough hearing to detect certain frequencies at decibels that most people cannot hear, or that they have a bodily ability to translate various kinds of information into auditory experiences.

The radio wave explanation favored by Deming (2004), for instance, suggests that a small percentage of the population may have a bodily ability to turn radio waves into auditory experience. The cochlea, where the cells in the organ of Corti transduce auditory signals into electrochemical impulses, may not be the only hearing device in our body. The Heimburg-Jackson model, a provocative rival to the generally accepted Hodgkin-Huxley model of nerve impulse propagation, suggests that nerve impulses are not electrical but sonic in nature (Heimburg and Jackson 2005; Andersen et al., 2009). This means that the nerve impulses advance as solitary sound waves, instead of an alternating electrical charge. On a related note, geneticists have argued that human neuronal cells are particularly sticky and that humans differ in this respect from all other animals, except for chimpanzees (Prabhakar et al., 2006). Maybe the human body, then, is particularly prone to recording the solitons rushing through our neurons, with

Na mesma linha, geneticistas têm defendido que as células neurológicas humanas são particularmente adesivas e que os humanos diferem de todos os outros animais neste aspeto, excetuando os chimpanzés (Prabhakar *et al.* 2006). Talvez o corpo humano esteja, então, particularmente predisposto para o registo de sólitons que atravessam os nossos neurónios, da mesma forma que paisagens sonoras do passado possam ter sido registadas em superfícies de recipientes cerâmicos no momento em que foram lançados (Benjamin 2014). Existe muita coisa acerca do corpo humano e dos sentidos e das suas sobreposições que continua, portanto, incompreendida.

Além destas explicações modernas ou técnicas de uma fonte para o zumbido (todas as quais propõem uma fonte antropogénica explícita – externa ou corporal), um conjunto de explicações têm sido propostas, sugerindo uma possibilidade mais global e também, por isso, possivelmente mais antiga. O canto de acasalamento do Peixe Marinheiro (*Porichthys notatus*) tem sido apontado como uma das explicações. Causas naturais globais incluem ventos, tempestades, e terramotos, os quais emitem baixas frequências que podem ser detetadas por algumas pessoas e que podem causar problemas de saúde similares aos sintomas compatíveis com O Zumbido (ver também Corliss 1983 que enumera fontes de sons anómalos na natureza). Os terramotos podem fazer com que a terra oscile ocasionalmente, mas foi descoberto que o planeta pode também oscilar livremente a frequências entre os 2 e os 7 mHz. Referido nas Ciências da Terra como "oscilação livre permanente", este fenómeno pode ser provocado pela turbulência atmosférica e o movimento das ondas do oceano (Benioff *et al.*, 1959; Nawa *et al.*, 1998; Tanimoto 2001; Deen *et al.*, 2017). Desta forma, é irónico que as pessoas que ouvem O Zumbido, muitas vezes, encontrem conforto ao ouvir sons da natureza, tal como os ruídos brancos provocados pelas ondas do mar ou a chuva torrencial. Tendo em mente que o corpo humano pode ser capaz de "ouvir" sons que a cóclea sozinha não consegue, e notando que 2-7 millihertz é muito abaixo do limite de audição do ser humano, as oscilações planetárias podem efetivamente ser uma das fontes d'O Zumbido. Sendo assim, pode fazer sentido incluir, não apenas os sons do nosso planeta como fontes, mas também os sons que nos alcançam de outras partes do nosso sistema solar: possivelmente também aqueles de outras partes da galáxia (NASA, 2017). Tal como os nossos corpos podem ser capazes de apanhar algumas ondas de rádio e transformá-las em perceção de som, podem também ser capazes de "ouvir" as ondas gravitacionais que emanam, por exemplo, dos buracos negros (Abbott 2016).

The Hum

The Hum vem da natureza elusiva e misteriosa do Zumbido global. Em particular, *The Hum* explora a presença corporal assombrosa de experiências sonoras de indivíduos passados. Através deste simbolismo, independentemente do Zumbido ser um fenómeno moderno causado pela industrialização e tecnologização ou de ser alguma coisa que as pessoas no passado pré-industrial poderiam também ter sofrido, *The Hum* realça a importância do corpo humano como um artefacto arqueológico no qual as paisagens sonoras se tornaram percetíveis, acumuladas e ossificadas. *The Hum* aponta para histórias profundas dos nossos passados sonoros, e para a perceção de que as experiências acústicas ficam estratificadas no corpo humano por longos períodos de tempo. Os sons unem-se ao corpo de formas que são fundamentais para a presença do corpo.

The Hum utiliza um fenómeno acústico primeiramente popularizado no final do século XVIII pelo físico e cientista acústico Ernst Chladni. Chladni (1787) descobriu que ao polvilhar areia fina numa placa metálica, e depois tocando a borda da placa com um arco de violino, a areia reagiria às vibrações da placa, concentrando-se ao longo das linhas nodais que ficam em repouso. O resultado seria um padrão geométrico que corresponde à frequência específica em que a placa vibra. Hoje em dia conhecemos estes padrões como figuras Chladni.

Ao fazer o *The Hum*, 700 gramas de ossos de animal, considerados inelegíveis para propósitos científicos ou museológicos, pelos arqueólogos na escavação que precedeu a construção do *San Francisco Transbay Transit Center*, foram cortados em pedaços e carbonizados num forno de laboratório, a 800°C, por duas horas (figura 1). A ação do fogo resultou em fragmentos de ossos apenas com componentes minerais do osso restante; o colagénio orgânico no osso foi queimado (figura 2). De seguida, os fragmentos foram agrupados de acordo com a cor, moídos num almofariz, peneirados para alcançar areia de osso com tamanho granulado homogéneo, sendo, finalmente, ensacado para posterior utilização.

The Hum é uma escultura cinética criada em colaboração com o artista sonoro Finlandês Tony Sikström. A escultura é uma variação da placa de Chladni e consiste na suspensão de um altifalante com uma haste de bronze colada ao seu diafragma. À haste de bronze é anexa uma folha de alumínio de 0.3 mm, coberta com *spray* preto. O altifalante liga-se a um pequeno amplificador no qual som é tocado numa aplicação de gerador de toques para telemóvel. O som que é tocado faz vibrar a placa provocando o aparecimento de linhas nodais correspondentes. A areia de osso que foi polvilhada na placa concentra-se ao longo das linhas nodais, resultando em figuras Chladni que mudam de forma de acordo com as frequências alternadas do som.

Como instalado na galeria do Museu Internacional de Escultura Contemporânea, o dispositivo é acompanhado por um único vídeo, em repetição, que mostra em ação três diferentes frequências tocadas através do altifalante (figura 3); 334 Hz resulta em dois círculos concêntricos, o de fora aproximando-se à forma de um octógono (figura 4); 560 Hz produz quatro áreas simétricas com um quadrado no meio e cantos arredondados (figura 5, inferior), e 849

the same effect that past soundscapes might have been recorded onto the surfaces of a ceramic vessel in the moment it was thrown (Benjamin 2014). There is much about the human body and the senses and their overlap, therefore, that remains poorly understood.

In addition to these modern or technical explanations of a source for The Hum (all of which propose an explicitly anthropogenic - external or corporeal - source for The Hum), a host of explanations have been proposed that suggest a more global and also, therefore, possibly ancient origin. The mating call of the Midshipman fish (*Porichthys notatus*) has been offered as a biological explanation. Global natural causes include winds, storms, and earthquakes, all of which emit low frequencies that might be detectable by some people and which may cause health issues similar to the symptoms identified with The Hum (see also Corliss 1983 who lists sources of anomalous sounds in nature). Earthquakes can cause the earth to oscillate occasionally, but the planet has also been discovered to freely oscillate at frequencies between 2 and 7 mHz. Referred to as "permanent free oscillation" in earth sciences, this phenomenon could be caused by atmospheric turbulence and the movement of ocean waves (Benioff et al., 1959; Nawa et al., 1998; Tanimoto 2001; Deen et al., 2017). Thus, it is ironic that people who hear The Hum often find relief in listening to the sounds of nature, such as the white noise generated by ocean waves or heavy rain.

Keeping in mind that the human body may be capable of "hearing" sounds that the cochlea alone cannot, and noting that 2-7 millihertz is well below the human hearing threshold, planetary oscillations may well be one of the sources of The Hum. It might make sense, therefore, to include not only the sounds of our planet as sources but also those sounds that reach us from elsewhere in our solar system: possibly also those from elsewhere in the galaxy (NASA 2017). Just as our bodies may be able to pick up radio waves and turn them into sound perception, so also may our bodies be able to "hear" the gravitational waves emanating from, for example, black holes (Abbott 2016).

The Hum

The Hum draws from the elusive and mysterious nature of the global Hum. In particular, *The Hum* explores the haunting bodily presence of sonic experiences of past individuals. By this token, regardless of whether The Hum is a modern phenomenon caused by industrialization and technologization or whether it is something that people in preindustrial pasts could also have suffered from, *The Hum* highlights the human body as an archaeological artefact in which soundscapes become felt, accumulated, and ossified. *The Hum* points towards the deep histories of our sonic pasts, and to the realization that acoustic experiences become stratified in the human body over long periods of time. Sounds stick to the body in ways that are fundamental to the body's presence.

The Hum utilizes an acoustic phenomenon first popularized in the late 18th century by physicist and acoustic scientist Ernst Chladni. Chladni (1787) discovered that by first sprinkling fine sand on a metal plate and then playing the plate's edge with a violin bow, the sand would react to the vibrations of the plate and concentrate along nodal lines that stay at rest. The result would be a geometric pattern that corresponds to the particular frequency at which the plate vibrates. Today we know these patterns as Chladni figures.

In making *The Hum*, 700 grams of animal bone deemed ineligible for scientific or museal purposes by the archaeologists at the excavations that preceded the construction of the San Francisco Transbay Transit Center were cut into pieces and fired in a laboratory furnace at 800 °C for two hours (figure 1). Firing resulted in fragments of bone with only the mineral component of the bone remaining; the organic collagen in the bone had burnt off (figure 2). Next, the fragments were grouped according to color, ground up in a mortar, sieved to achieve bone sand with a homogenous grain size, and finally bagged for later use.

The Hum is a kinetic sculpture created in collaboration with Finnish sound artist Tony Sikström. The sculpture is a variation on the Chladni plate and consists of a suspended loudspeaker with a brass rod glued to its diaphragm. To the brass rod attaches a square aluminum sheet 0.3 mm thick and covered in black spray. The loudspeaker connects to a small amplifier into which sound is played on a mobile phone tone generator application. The sound that is played vibrates the plate and causes corresponding nodal lines to appear on it. The bone sand which has been sprinkled onto the plate concentrates along those nodal lines and results in Chladni figures that change shape according to the alternating frequencies of the sound.

As installed in the gallery space at the International Museum of Contemporary Sculpture, the device is accompanied by a single channel video loop that shows it in action with three different frequencies played through the loudspeaker (figure 3): 334 Hz results in two concentric circles, the outer one of which approaches an octagonal shape (figure 4); 560 Hz produces four symmetrical areas with a square in the middle and a squircle in each corner of the plate (figure 5, bottom); and 849 Hz gives an unexpected asymmetrical array of elegant serpentine lines across the surface of the plate (figure 5, top).

Hz dá uma gama assimétrica inesperada de linhas em serpentina na superfície da placa (figura 5, superior).

Transduções, ou este não é um artigo acerca da estética como...

The Hum propõe-se a demonstrar que, enquanto coisas estranhas acontecem no corpo humano quando informação (como ondas de rádio) é convertida noutra forma de informação (tal como a experiencia auditiva dessas ondas de rádio), o mesmo acontece com os aparelhos mecânicos quando estes interpretam a sua envolvente. Em vez de seguir uma lógica clara de causa mecanicista, a interpretação tecnológica depara-se com as mesmas ambiguidades e incertezas que a perceção humana.

O conceito de transdução é central para o nosso caso de estudo em arte/arqueologia e a natureza da estética nele existente. Na transdução, informação inerente a uma coisa é convertida, isto é, traduzida e transformada, em informação pertinente para outra. No caso do *The Hum*, o sinal transmitido pelo amplificador é traduzido em ondas de som pelo altifalante enquanto a areia de osso interpreta a placa vibratória à sua própria maneira através da transformação de movimento em formas geométricas.

Apesar da natureza tecnológica e mecânica do *The Hum*, o que acontece quando a informação passa através das suas diversas partes é melhor entendida em termos estéticos do que em termos mecanicistas. A visão mecanicista da causação, por vezes referida como *clunk causality*, insiste que todas as relações são simétricas: isto é, todas as ações têm uma reação igual e uma reação oposta. Neste sentido, a visão mecanicista sustenta que o efeito de um sinal a passar por uma máquina, pode ser previsto se as suas partes e as suas funções forem suficientemente conhecidas.

A visão estética da causação, por outro lado, supõe que todas as relações são assimétricas: os sons e padrões produzidos pelo *The Hum*, tal como as manifestações auditivas das ondas de rádio no corpo humano, são objetos novos. Como objetos novos, as suas identidades não se podem reduzir à constituição da máquina. Por outras palavras, de acordo com o modelo de causação estética, é impossível prever os efeitos produzidos pelo *The Hum*.

Portanto, transdução é a descrição de como as coisas se percebem e se interpretam uma às outras e como a novidade e originalidade são possíveis nesses casos. A transdução quebra uma parte da sua unidade original e dá a essa parte uma identidade que necessita de ser apreciada como mais do que o sistema da sua origem[1].

O propósito do nosso desvio filosófico é o de evidenciar alguns princípios necessários para perceber a relevância política da estética. Assim, o que quero referir como estética neste caso não é a análise da beleza, da arte, e do bom gosto (como nos trabalhos de Baumgarten e Kant). O que também não refiro em relação à estética são as ligações do conceito à corporalidade, afetividade e sensualidade. Em muitas das teorias da natureza da estética, o foco de análise tem sido a relação entre o corpo tacitamente consciente e a mente racionalmente operacional (como nos trabalhos de Polanyi e Shusterman). Além disso, como é muitas vezes o caso no contexto da arqueologia, não entendo por estética a análise do abandono, das ruínas e dos detritos materiais. Embora a arqueologia do passado recente, em particular, pretenda demonstrar o quão intimamente integrado o passado está no presente, muitas vezes implica uma maneira específica de encarar a ruina como estado final estético da modernidade.

O que quero dizer quando refiro estética é a estética como sistema metafisico completo e uma teoria de interação material saturada por formas estéticas de causação indireta. O modelo de causalidade estética desafia conceções de causalidade mais estabelecidas, algumas das quais formam a espinha dorsal da explicação científica. A crítica das conceções científicas (principalmente Aristotélica e Humeana) de causalidade está bem estabelecida na filosofia e arqueologia e não necessita de ser ensaiada (e.g. Salmon 1998; Shaviro 2009). Contudo, em comparação com a causalidade fisicalista de Aristóteles, que atribui causalidade às substâncias físicas, e o ceticismo Humeano, que reduz causalidade aos poderes mentais criativos da mente humana individual, o modelo estético de causação indireta parece controverso e contraintuitivo. No entanto, são precisamente essas características que fazem o modelo importante e digno de atenção (para crítica, ver Davies 2019).

No que diz respeito à nossa questão original "pode o trabalho, que é apenas estético, ser politicamente relevante?", percebemos que o modelo de causalidade estética perturba ideias estabelecidas acerca da confiança científica a um nível fundamental e, por isso, debate-se com a política da ciência. Através do modelo acima discutido, estética torna-se um antidoto ao que Charles Peirce (19932: 289) chamou de "doutrina da necessidade", isto é, a tendência nas ciências de considerar o cosmos como governado por leis universais imutáveis sobre as quais a eventual possibilidade de formar conhecimento positivo acerca desse mesmo cosmos pode ser predicada. Narrativas bem estabelecidas de e conclusões acerca de eventos passados podem ser consideradas confiáveis precisamente porque assentam em princípios fornecidos pela doutrina da necessidade. Na medida em que este é o caso, e que argumento que muitas das explicações arqueológicas têm de facto dependido de estratégias diretamente descendentes da doutrina da necessidade (Marila 2019), *The Hum*, independentemente do seu carácter estético, é

[1] A Transdução foi popularizada como um conceito filosófico por Gilbert Simondon (e.g., Simondon 1992, 2009). Para mais informações acerca do conceito de transdução, consultar, por exemplo, Deleuze e Guattari (1987); Lefebvre (1996, 2002); Shaviro (2009); Stengers (2011); and Morton (2013).

Transductions, or this is not an article about aesthetics as...

The Hum sets out to demonstrate that, whereas weird things happen in the human body when information (like radio waves) is transduced into another form of information (such as the auditory experience of those radio waves), the same holds for mechanical apparatuses when they interpret their surroundings. Instead of following a clear logic of mechanistic causation, technological interpretation is faced with the same ambiguities and uncertainties as are faced by human perception.

The concept of transduction is central to our case-study in art/archaeology and the nature of aesthetics in it. In transduction, information inherent to one thing is transduced, that is, translated and transformed, into information pertinent to another. In the case of *The Hum*, the signal transmitted by the amplifier is translated into sound waves by the loudspeaker, while the bone sand interprets the vibrating plate in its own way by transforming movement into geometric shapes.

Regardless of the technological and mechanical nature of *The Hum*, what happens when information passes through its different parts is best understood in aesthetic rather than mechanistic terms. The mechanistic view of causation, sometimes referred to as clunk causality, insists that all relations are symmetrical: that is, all actions have an equal and opposite reaction. In this sense the mechanistic view holds that the effects of a signal passing through a machine can be predicted if its parts and their functions are known sufficiently.

The aesthetic view of causation, on the other hand, supposes that all relations are asymmetrical: the sounds and the patterns produced by *The Hum*, just like the auditory manifestations of radio waves in the human body, are novel objects. As novel objects, their identities are not reducible to the constitution of the machine. In other words, according to the model of aesthetic causation, it is impossible to predict the effects produced by *The Hum*.

Transduction, therefore, is a description of how things perceive and interpret each other and how novelty and originality are possible in those instances. Transduction breaks a part out of its original unity and gives that part an identity that needs to be appreciated as more than the system of its origination.[1]

The purpose of our philosophical detour is to highlight some of the principles necessary for realizing the political relevance of aesthetics. Therefore, what I mean by aesthetics in this case is not the analysis of beauty, art, and good taste (as in the works of Baumgarten and Kant). Also, what I do not refer to with aesthetics is the concept's linkages to corporeality, affectivity, and sensuousness. In much of the theorizing on the nature of the aesthetic, the locus of analysis has been the relationship between the tacitly knowing body and the rationally operating mind (as in the works of Polanyi and Shusterman). Furthermore, as is often the case in the context of archaeology, I do not mean by aesthetics the analysis of abandonment, ruination, and material detritus. Although archaeology of the recent past in particular aims to demonstrate how intimately the past is embedded in the present, it often entails a specific way of looking at ruination as the aesthetic end state of modernity.

What I do mean when I talk about aesthetics is aesthetics as a complete metaphysical system and a theory of material interaction saturated by aesthetic forms of indirect causation. The model of aesthetic causation challenges more established conceptions of causality, some of which form the backbone of scientific explanation. Critique of scientific (mainly Aristotelian and Humean) conceptions of causality is well established in philosophy and archaeology and need not be rehearsed (e.g. Salmon 1998; Shaviro 2009). However, in comparison to Aristotle's physicalist causation which credits causality to physical substances, and Humean skepticism which reduces causality to the creative mental powers of the individual human mind, the aesthetic model of indirect causation appears controversial and counterintuitive. Nevertheless, it is precisely those characteristics that make the model important and worthy of attention (for a critique, see Davies 2019).

As pertains to our original question "can work that is only aesthetic be politically relevant?", we realize that the model of aesthetic causation disrupts established ideas about scientific reliability on a very fundamental level and therefore taps into the politics of science. Through the above discussed model, aesthetics becomes an antidote to what Charles Peirce (1992: 298) called the "doctrine of necessity", that is, the tendency in the sciences to regard the cosmos as governed by immutable universal laws upon which the eventual possibility of forming positive knowledge about that very cosmos can be predicated. Well-established narratives of and conclusions concerning past events can be said to be reliable precisely because they rest on principles provided by the doctrine of necessity. Insofar as this is the case, and I argue that much of archaeological explanation has in fact relied on strategies directly descended

[1] Transduction was popularized as a philosophical concept by Gilbert Simondon (e.g., Simondon 1992, 2009). For further philosophical treatments of the concept of transduction, refer to, for example, Deleuze and Guattari (1987); Lefebvre (1996, 2002); Shaviro (2009); Stengers (2011); and Morton (2013).

disruptivo politicamente, precisamente porque desafia os princípios básicos utilizados para chegar a conclusões arqueológicas.

The Hum é transdução em ação. É importante realçar, portanto, trabalhos que destacam a difusão de processos estéticos em vez de mecanicistas, lembrando instantaneamente o passado inacabado. A motivação por detrás da crítica de Peirce, da doutrina da necessidade, foi a sua perceção de que a possibilidade absoluta é uma força criativa e um hábito do universo, e que a novidade é atribuível ao hábito da natureza de ocasionalmente romper com o seu caráter ou agir. De outra forma, o passado já estaria terminado.

Inevitavelmente, e de acordo com os princípios da interação estética formulados acima, o "inacabamento" do passado também o torna distante de nós. Parafraseando a caracterização de Jasen (2016) do Zumbido como uma presença assombrosa, algo que é familiar e desconhecido ao mesmo tempo, o passado também, embora corporeamente presente e intimamente parte de nós esteticamente, é estranho e imprevisível. Embora a distância possa introduzir todo o tipo de problemas estranhos, sendo o mais óbvio um tipo de indecisão paralisadora quando confrontado com esta, a distância está também repleta de potencialidade de teor positivo. É ao olhar para o inevitável abismo estético que percebemos que o abismo é o verdadeiro lugar de possibilidade, e uma das mais importantes dessas possibilidades é a que o passado possa ser diferente de maneiras imprevisíveis.

Pergunta, resposta e comentário

Pergunta: Na sua apresentação para a conferência apresentou uma discussão teórica filosófica rigorosa e pesada. De facto, acho que falou de uma teoria por detrás da arte/arqueologia.
Marko Marila: Sim, a filosofia da arte/arqueologia.

Pergunta: Não é uma contradição? A arte/arqueologia não se opõe ao apoio em teoria pesada e explícita e à regurgitação de jargão filosófico? Como responde a essa crítica?
Marko Marila: Esta é uma dificuldade que sempre tive: como pôr ideias filosóficas em prática. Tenho sido incapaz de me libertar desse sentimento, também quando se trata de arte/arqueologia. Um dos problemas centrais aqui é que falo sobre transdução e causação estética como contrapontos à visão mecanicista do cosmos como se tratando de um jogo de bilhar. A ideia que tento perseguir com toda a minha conversa filosófica sobre causação e estética é a de que coisas estranhas acontecem quando juntamos as coisas na prática. Acontecem coisas realmente inesperadas. Portanto, existe um vínculo muito prático entre a ideia filosófica de transdução e causação estética e o que acontece no sentido prático dentro dos fios da máquina? A máquina é transdução em ação, no sentido de que se insere um sinal, como um sinal elétrico de uma frequência sonora, e o que se vê é algo totalmente diferente.

O que depois é visível é algo que não é absolutamente reduzível ao que são os componentes. Para mim, isso mostra na prática a indeterminação da causação estética. A ideia é que não existem leis na natureza que possam ser seguidas ou usadas na explicação de fenómenos, como os padrões emergentes no *The Hum*. A ideia é que estes não se podem prever através da utilização de qualquer lei da natureza. Para mim, a motivação para utilização deste tipo de expressão artística ou estética é a de criticar uma ideia de arqueologia muito específica onde fenómenos marginais como a arte/arqueologia nunca poderão ter utilidade. *The Hum*, e todo o filosofar acerca dos princípios estéticos por detrás deste, serve apenas para engajar uma crítica do cientificismo na arqueologia. Talvez a multidisciplinaridade devesse mais rapidamente significar a colaboração entre cientistas e filósofos, em vez de cientistas de diferentes ramos das ciências naturais, como é habitualmente o caso dos projetos de investigação arqueológica bem financiados.

Pergunta: A crítica que faz, no entanto, é sob a forma de linguagem altamente filosófica, utilizando referências a conceitos que não são sobre realização física tangível, mas acerca de pensamento e raciocínio mental. Isto não é uma contradição? Não seria suficiente deixar o *The Hum* operar por si mesmo, de fazer a sua própria declaração? Ou é necessário ter a "muleta" da linguagem pesada na qual é especialista e que implanta? Existe alguma forma de deixar as ações exprimir a filosofia?
Marko Marila: Eu sou o que algumas pessoas podem chamar de Whiteheadiano, em referência a Alfred North Whitehead, um filósofo Britânico do início do século XX, que emigrou para os Estados Unidos nos anos 1920. Os trabalhos de Whitehead são importantes para a filosofia especulativa ou, pelo menos, para um ramo da filosofia especulativa.

Pergunta: Ok, embora mesmo aqui, a sua defesa para a minha crítica de que o seu argumento se esconde nas saias da filosofia, é falar de outro filósofo. Talvez seja viciado em filosofia. Tente "desintoxicar". Quebre o vício. Faça as suas próprias palavras. Faça o seu próprio trabalho. Tire as "rodinhas de treino". Acredite no que quer fazer e faça-o.
Marko Marila: Bem, de certa forma, esse é o propósito final desta prática, criar as próprias palavras. Na filosofia de Whitehead, uma das ideias principais é que o trabalho da especulação é criar novos conceitos através dos quais possamos contribuir, produtiva e positivamente, para a criação do mundo. Mesmo que o objetivo de uma arte/arqueologia seja muito prático, penso que conceitos e linguagens não deviam ser deixados, ou que conceitos e linguagens não deviam ser dispensados, porque estes podem à primeira vista parecer redundantes e impraticáveis, ou talvez mesmo antiéticos para os propósitos da prática. Conceitos e termos importam porque guiam as nossas ações. Digamos que temos hábitos que têm efeitos negativos, e que queremos mudar esses hábitos. A especulação racional é necessária para alterar esses hábitos, e

from the doctrine of necessity (Marila 2019), *The Hum*, regardless of its aesthetic character, is politically disruptive precisely because it challenges the fundamental principles used in arriving at archaeological conclusions.

The Hum is transduction in action. Importantly, then, works that highlight the pervasiveness of aesthetic rather than mechanistic processes instantly remind us of the unfinishedness of the past. The motivation behind Peirce's critique of the doctrine of necessity was his realization that absolute chance is a creative force in and a habit of the universe, and that novelty is attributable to the habit of nature to occasionally break out of its character or act out. Otherwise the past would probably be finished already.

Unavoidably, and as per the principles of aesthetic interaction formulated above, the unfinishedness of the past also renders it distant to us. To paraphrase Jasen's (2016) characterization of The Hum as a haunting presence, something that is familiar and unfamiliar at the same time, the past too, however corporeally present and intimately aesthetically part of us, is uncanny and unpredictable. Although distance may introduce all kinds of weird problems, the most obvious being a kind of paralyzing indecisiveness when faced with it, distance is also loaded with potentiality of a positive kind. It is in staring into the inevitable aesthetic abyss when we realize that the abyss is the very locus of possibility, and one of the most important of these possibilities is the one that the past can be otherwise in unpredictable ways.

Question, answer, and comment

Question: In your spoken presentation to the conference, you presented a rigorous and heavily philosophical discussion of theory. In fact, I think that you talked about a theory behind art/archaeology.
Marko Marila: Yes, a philosophy of art/archaeology.

Question: Isn't this a contradiction? Doesn't an art/archaeology oppose the heavy, explicit reliance on theory and the regurgitation of philosopher's jargonized three course meals. How do you respond to that criticism?
Marko Marila: This is a difficulty that I have always had: how to put philosophical ideas into action. I have been unable to shake that feeling, also when it comes to art/archaeology. One of the central issues here is that I talk about transduction and aesthetic causation as counterpoints to the mechanistic view of the cosmos as consisting of a game of billiards. The idea that I am trying to go after with all of my philosophical talk about causation and the aesthetic is that weird things happen when you put things together practically. Actual unanticipated things happen. So, there is a very practical link between the philosophical idea of transduction and aesthetic causation and what happens in the very practical sense inside the machine's wirings. The machine is transduction in action, in the sense that you input a signal, like the electrical signal of a sound frequency, and what you see is something totally different.

What is visible, then, is something that is absolutely not reducible to what the components are. To me, that shows in practice the indetermination of aesthetic causation. The idea is that there are no laws in nature that could be followed or used in explaining phenomena, like the patterns that emerge in *The Hum*. The idea is that you cannot predict those by using any kind of natural law. To me, the motivation for using this kind of artistic expression or aesthetics is to critique a very specific idea of archaeology where marginal phenomena like art/archaeology can never have use. *The Hum* and all the philosophizing about the aesthetic principles behind it is simply to engage in a critique of scientism in archaeology. Perhaps multidisciplinarity should more readily mean collaboration between scientists and philosophers rather than scientists from different fields in the natural sciences, as is often the case with well-funded archaeological research projects.

Question: The critique that you make, however, is in the form of highly philosophical language using references to concepts that are not about physical, tangible doing, but which are about the mental thinking and reasoning. Is this not a contradiction? Wouldn't it be enough to let *The Hum* operate on its own, to make its own statement? Or is it necessary to have the "crutch" of the heavy duty language in which you are expert and which you deploy? Is there a way to let the actions speak the philosophy?
Marko Marila: I am what some people might call Whiteheadian, in reference to Alfred North Whitehead, an early 20th century British philosopher, who emigrated to the United States in the 1920s. Whitehead's works are central to speculative philosophy, or at least to one branch of speculative philosophy.

Question: Ok, though even here, your defense of my critique that your argument hides in the skirts of philosophy is that you bring up another philosopher. You may have an addiction to philosophy. Try going "cold turkey". Break the addiction. Make your own words. Make your own work. Take off the "training wheels". Believe in what you want to do and then do it.
Marko Marila: Well, in a way that is the ultimate purpose of this practice, to make your own words. In Whitehead's philosophy, one of the leading ideas is that the job of speculation is to create new concepts by which we can productively and positively contribute to the creation of the world. Even if the aim of an art/archaeology is very practical, I think that one should

a especulação racional começa com a criação de novas ideias e novos conceitos. E mesmo que os nossos hábitos de ação sejam periodicamente perturbados por eventos não antecipados, em vez de especulação conceptual consciente, precisamos de reflexão racional para perceber os efeitos possíveis desses eventos no nosso pensamento e ação.

Pergunta: Vejo que isto faz sentido, e sigo o seu entusiamo por ação especulativa, se a frase não for em si uma contradição ("ação especulativa"). Podemos falar um pouco acerca de formas práticas, em termos de ação, e dar uma vista de olhos ao texto da sua apresentação original da conferência falada, especialmente de como essas palavras poderiam ser apresentadas em papel? Existe alguma maneira de ser verdadeiro à filosofia e aos filósofos e aos grandes conceitos, como a transdução e especulação, e, ao mesmo tempo, encontrar uma maneira de o apresentar de forma alternativa, para que o resultado não pareça tanto um artigo de um livro teórico tradicional de arqueologia, comos os volumes editados publicados nos anos 1980 pela *Cambridge University Press*. Em muitos dos capítulos desses livros, existia um modelo: apresenta-se um caso de estudo em 500 palavras; depois providenciam-se 1500 palavras de teoria pesada; e depois escrevem-se mais 500 palavras acerca de como o estudo original, ou a questão arqueológica, estão agora magicamente resolvidos e respondidos, pelo menos em termos arqueológicos. Este modelo criou um padrão para escrita, e não é espetacular, e é uma das críticas feitas contra o movimento pós-processualista: de que se pode apenas atirar teoria para um problema arqueológico, em si mesmo, quase um processo de caixa negra, e que se receberia algo de valor interpretativo do outro lado do processo.

Aqui vai uma ideia acerca do que poderá pensar em relação ao que fazer com o texto da apresentação original da conferência. E se ficasse com a maior parte do texto que já tem? O Marko tem texto acerca da teoria, e tem texto acerca do *The Hum*. E se misturasse esses dois textos? E se quebrasse a narrativa? E se pegasse no que tem escrito sobre o *The Hum* e cortasse algumas partes? Como se fossem um acordeão. Pode fazer o mesmo ao seu texto teórico; retirar as palavras-chave. Ao fazê-lo pode estar a remover algumas das partes narrativas, mas pode manter Simondon, e manter conceitos como "transdução", mas tratando-os como trechos mais pequenos, da mesma forma que descreve a experiência do *The Hum*. Depois, entrelaça estas peças separadas, não como uma narrativa fluida, mas talvez como sonetos, com pequenas secções. Assim, o leitor fica, talvez, mais excitado, e segue a teoria especulativa, e está efetivamente a fazer leitura especulativa, indo do *The Hum* para a teoria, para o *Hum* para teoria, *Hum*, teoria, *Hum*. No fim disto, o leitor absorveu muito de ambos, da teoria e do *The Hum*, e através desse processo, o leitor chega a um novo lugar. De outra forma, sinto que o leitor, e o público da apresentação inicial, podem perder o enredo quando estão a ler, e quando estavam a ouvir.

Se o objetivo é convencer o público e os leitores do seu argumento, então o objetivo é também seduzi-los, de forma a fazê-los engolir tudo isto, especialmente para que os leitores não se afastem, dizendo "oh, este é o capítulo da teoria, e acho que posso citá-lo mas não quero realmente lê-lo". Além disso, providenciar uma explicação menos explícita seria condizente com a arte/arqueologia, embora pudesse também manter a sofisticação teórica rica do que está a fazer. Seria assim possível fazê-lo de uma forma mais artística e poética. O seu texto do *Hum* é tão claro e tão arte/arqueológico; se olhar para a forma como construiu o texto do *Hum*, talvez assim encontre o que quer que seja a estrutura genérica da escrita. Depois, poderia ir ao seu texto teórico e tentar reescrevê-lo utilizando a estrutura genérica que encontrou na escrita do *The Hum*. Essa estrutura é mais clara, é menos complicada, é mais direta, e usa menos palavras. O Marko continuaria a ter a força daquilo que quer dizer, mas alguma da necessidade para justificar o que está a fazer, iria desparecer. Poderíamos até incluir no seu texto escrito, uma transcrição desta conversa, de como chegamos a ele, como forma de revelar o processo.

Eu penso que se tentar este modelo misto para o capítulo deste livro, poderia então não ser apenas um importante artigo de teoria, mas também ser uma afirmação importante acerca do que uma pessoa pode fazer para ser teórico de uma forma arte/arqueológica; pode continuar a ser rigoroso em termos teóricos, e continuar a apresentar essa teoria de uma forma animadora e efetivamente estética no seu sentido, se eu o percebi corretamente. O Marko estaria a "fazer" a teoria na sua escrita.

Marko Marila: Sim, é uma questão de como incorporar o sentido de estética no texto teórico. Desde a defesa da minha tese de Doutoramento filosoficamente densa, tudo o que tenho querido fazer é colocar essa filosofia em ação, colocar toda a ideia de especulação em ação com uma metodologia mais concreta. De várias maneiras, esta ânsia de métodos especulativos foi o que me trouxe, em primeiro lugar, à arte/arqueologia. Construir o meu texto desta forma, mas interlaçando as partes, torna-se muito concretamente um método especulativo em si mesmo. Também se relaciona com o que estou a fazer com Tim Flohr Sørensen, *Hub for Speculative Fabulation upon Incidental Observations*. Existe um pequeno grupo, dez pessoas. Alguns são artistas, alguns arqueólogos, mas todos são, pelo menos nalgum sentido, ambos. Para a nossa primeira tarefa, o Tim emparelhou cada um de nós com um colega membro do *Hub* e pediu-nos para escrever algo. As únicas regras eram que podíamos usar textos e imagens e que o trabalho tinha que ser tanto incidental, como especulativo. Eu estou a trabalhar nisto com um colaborador em Copenhaga, e temos a ideia de escrever algo que introduz um aspeto do acidental na escrita académica. Lembra-se de ser criança e existirem umas cartas, onde se escrevia uma frase, e um amigo continuava, e depois retomávamos e alguém a acabava? Na nossa colaboração, queremos colocar em prática algo similar a isso e explorar formas de ação especulativa.

not drop language or concepts, or dismiss language and concepts because they might at first sight appear as redundant or impractical and perhaps even antithetical to the aims of practice. Concepts and terms matter because they guide our actions. Let's say we have habits that have negative effects and we want to change those habits. Rational speculation is necessary for altering those habits, and rational speculation begins with the creation of new ideas and new concepts. And even if our habits of action are periodically disrupted by unanticipated events rather than conscious conceptual speculation, we need rational reflection to understand the possible effects of those events on our thinking and acting.

Question: I see that this makes sense, and I follow your enthusiasm for speculative action, if that phrase is not itself a contradiction ("speculative action"). Can we talk a bit about practical ways, in terms of doing, and have a look at the text of your original spoken conference presentation, especially about how those words could be presented in print? Is there a way to be true both to the philosophy and the philosophers and to the big concepts, such as transduction and speculation, and, at the same time, to find a way to present it in an alternative way, so that the result does not look so much like an article from a traditional archaeological theory book, like the edited volumes published in the 1980s by Cambridge University Press. In many of the chapters of those books, there was a model: you present a case-study in 500 words; then you provide 1500 words of heavy-duty theory; and then you put another 500 words of how the original study or archaeological question is now magically solved or answered, at least in archaeological terms. This model set a standard for writing, and not a wonderful one, and it is one of the critiques made against the post-processualist movement: that you could just throw theory at an archaeological problem, itself, almost a black-box process, and that you would get something of interpretative value coming out on the other side of the process.

Here is a thought about what you might think about doing with the text of your original spoken conference presentation. What if you keep most of the text that you already have? You have text about the theory, and you have text about *The Hum*. What if you mix these two texts together? What if you break the narrative? What if you take what you have written about *The Hum* and you strip out sections of it? You accordion them out. You do the same for your theory text; you strip out the key things. In doing so, you may be removing some of the narrative English, but you can keep Simondon, and you can keep concepts like "transduction", but you treat them as smaller snippets, in the same way that you are describing *The Hum* experiment. Then you interweave these separate pieces, not as a narrative flow, but perhaps as sonnets, as little sections. Thus, the reader has more excitement, perhaps, and follows the speculative theory, and is actually doing speculative reading, by going from *The Hum* to theory to *Hum* to theory, *Hum*, theory, *Hum*. At the end of this, the reader has absorbed lots from both the theory and *The Hum*, and through that process, the reader gets to a new place. Otherwise, I feel that the reader, and the audience members of the original spoken presentation, may lose the plot when they are reading, and when they were listening.

If the goal is to convince the audience and readership of your argument, then the goal is also to seduce them, in a way to get them to swallow all of this, especially so that the readers do not turn away, saying "oh, this is the theory chapter, and I guess that I can cite it but I don't really want to read it". Also, to provide less of an explicit explanation would be true to art/archaeology, though you could also retain the rich theoretical sophistication of what you are doing. It would thus be possible to do so in a more artistic and poetic way. Your *Hum* text is so clear and so art/archaeological; if you look at the way that you built your *Hum* text, then maybe you will find whatever that generic structure of writing is. Then, you could go to your theory text and try to rewrite that theory text using the generic structure that you found in the *Hum* writing. That structure is clearer, it is less convoluted, it is more direct, and it uses fewer words. You would still have the strength of what you want to say, but some of the need to justify what you were doing would fall away. We could even include in your written text, a transcription of this conversation as we have arrived at it, as a way of revealing the process.

I think that if you tried this mixture model for the chapter in this book, then it might be not only an important article of theory, but it would also be an important statement about what one can do to be theoretical in an art/archaeological way; you can still be rigorous in theoretical terms, and still present that theory in a way that is enlivening and actually aesthetic in your sense, if I understand you correctly. You would be "doing" the theory in your writing.

Marko Marila: Yes, it is a question of how to incorporate the sense of the aesthetic in the theoretical text. Since the defense of my philosophically dense PhD thesis in archaeology, all that I have wanted to do is to put that philosophy into action, to put the whole idea of speculation into action with a more concrete methodology. In many ways this craving for speculative methods is what has brought me to art/archaeology in the first place. Building my text for this book in this way, but interlacing the parts, becomes very concretely a speculative method itself. It also ties in with what I am doing with Tim Flohr Sørensen's *Hub for Speculative Fabulation upon Incidental Observations*. There is a small group of us, ten people. Some are artists, some are archaeologists, but all are, in some sense at least, both. For our first assignment, Tim paired each one

Pergunta: Na última parte da sua comunicação na conferência, dizia que coisas novas surgem do passado. Isso faz-me pensar na ficção científica onde coisas novas surgem do futuro. Isto é uma falha importante na conectividade do tempo-espaço e do passado-presente-futuro. Volto ao conceito da performance da Suvi Tuominen, e o que ela propôs na apresentação da conferência e no capítulo deste livro: pode a arte/arqueologia ser performativa, fazer algo disruptivo, tornando o campo da arqueologia incerto nas suas bases?

Marko Marila: Isso remonta ao que falávamos antes, a uma discussão de coisas que fazem sentido. De várias formas, a arte/arqueologia poderia até ter esta atribuição de fazer coisas que não fazem sentido da forma como estamos acostumados a que as coisas façam sentido. É tudo uma questão de abalar as suas perceções, desafiando os seus hábitos de pensamento e de reflexão. Refletir acerca da causalidade de uma forma semelhante a uma bola de bilhar é um hábito de pensar, e que as coisas são caixas negras, e que a individualização e a emergência são uma caixa negra, que nunca iremos conhecer o que irá emergir.

Comentário: Eu tenho dúvidas gerais em muitos dos tópicos de hoje. Na abertura da exposição, Martin Kunze disse algo acerca de acelerar a mudança. Toda a ideia do *"ineligible"* e tudo o que faz parte disso: tirar as coisas do contexto; reaproveitar; e perturbar. Não é tudo isto uma questão de acelerar a mudança? Não é isto o que podemos esperar que aconteça com qualquer artefacto se olharmos para o futuro? Cornelius Holtorf tem um projeto que trabalha 100,000 anos no futuro, num contexto completamente diferente. Isto não é uma questão completamente diferente que ninguém fez, mas é uma questão bastante diferente. Então, nesse projeto eles assumem que tudo ficará fora de contexto e que significará algo completamente diferente, e que pode ou não perturbar certas circunstâncias. Aqui, tudo vem a um muito encurtado espaço de tempo, mas é um processo semelhante.

Além disso, se olharmos para trás, isto é também uma coisa que sabemos que aconteceu durante o decorrer da história. Estamos a lidar com artefactos históricos de diferentes períodos históricos. Não é o verdadeiro ato de arqueologia também arte/arqueologia? Significa reaproveitar algo, retirá-lo do contexto, e perturbar tudo.

Comentário: Mas quando é ensinado a ser arqueólogo, é ensinado a reconstruir e definir a totalidade, clareza, e explicação, e a ter em conta o contexto. Arte/arqueologia é algo mais: um afastamento dessa tradição. Nas sociedades ocidentais industrializadas, somos ensinados a perceber o passado como algo que é inerentemente valioso, e que as coisas que daí advêm são ainda mais valiosas (quer isso seja em termos monetários ou intelectuais ou culturais). A minha questão é porque é que pensamos dessa forma. Desse sistema de valorização histórica vêm tantos problemas sociais: desigualdade, valorizações, nacionalismo, direitos de propriedade. E se parássemos e disséssemos apenas "não"? E se a valorização não for sobre o passado? E se quebrarmos a ligação?

Comentário: Não discordo, mas isto é tudo a narrativa de arqueologia, e não é o que os arqueólogos estão realmente a fazer. O que eles estão a fazer é realmente o que está a ser descrito. É perturbador, colocar as coisas noutro contexto, e não é necessariamente positivo. Pergunto-me se vemos no verdadeiro ato da arqueologia, processos semelhantes aos que vemos aqui no ato da arte. É apenas um discurso diferente, e um público diferente.

Comentário: Como artista e arqueólogo, concordo com esse ponto. Questiono-me muito acerca do papel das instituições. São as instituições que criam a narrativa da arqueologia e do passado, como algum tipo de entidade transparente e valiosa?

Comentário: Não tenho a certeza, embora sugira que estes tenham alguns outros conjuntos de valores que estão a ser exibidos nesta exposição. É um questionamento da desvalorização dos objetos dos arqueólogos originais, que determinaram que esses objetos não são importantes. Tudo o que aconteceu nesta exposição foi uma nova criação de objetos que tinham sido descartados pelos arqueólogos e pela sua narrativa e padrões de valorização.

Referências citadas

Abbott, B.P. 2016. Observation of gravitational waves from a binary black hole merger. *Physical Review Letters* 116: 061102.

Andersen, S.S.L., Jackson, A.D. and Heimburg, T. 2009. Towards a thermodynamic theory of nerve pulse propagation. *Progress in Neurobiology* 88: 104-113.

Bailey, D. 2017. Disarticulate-repurpose-disrupt: art/archaeology. *Cambridge Archaeological Journal* 27(4): 691-01.

Benioff, H., Harrison, J.C., LaCoste, L., Munk, W.H. and Slichter, L.B. 1959. Searching for the earth's free oscillations. *Journal of Geophysical Research* 64(9): 1334-37.

Benjamin, J. 2014. The ever-new then - on the materialisation of historic sound forms. In *Sounds Like Theory. XII Nordic Theoretical Archaeology Group Meeting in Oulu 25.–28.4.*2012, edited by J. Ikäheimo, A-K. Salmi, and T. Äikäs, pp.111-19. Helsinki: The Archaeological Society of Finland.

Chladni, E.F.F.W. 1787. *Entdeckungen über die Theorie des Klanges*. Leipzig: Bey Weidmanns Erben und Reich.

Corliss, W.R. 1983. *Earthquakes, Tides, Unidentified Sounds, and Related Phenomena: A Catalog of Geophysical Anomalies*. Glen Arm: The Sourcebook Project.

Davies, C.J. 2019. The problem of causality in object-oriented ontology. *Open Philosophy* 2(1): 98-107.

Deen, M., Wielandt, E., Stutzmann, E., Crawford, W., Barruol, G. and Sigloch, K. 2017. First observation of the earth's permanent free oscillations on ocean bottom seismometers. *Geophysical Research Letters* 44: 10,988-96.

of us with a fellow Hub member and asked us to write something. The only rules were that we can use text and images and the work has to be both incidental and speculative. I am working with a collaborator in Copenhagen on this, and we have an idea of writing something that introduces an aspect of the incidental in academic writing. When you were a child, do you remember having these letters, where you would write a sentence, and a friend would continue, and then you would pick up and they would finish. In our collaboration, we want to put into practice something similar to that and to explore forms of speculative action.

Question: In the last part your talk at the conference, you were saying that novel things emerge from the past. This makes me think of science fiction where novel things emerge from the future. This is an interesting glitch in time-space and past-present-future connectivity. I go back to the concept of Suvi Tuominen's performance, and what she proposed in here conference presentation and in her chapter in this book: could art/archaeology be performative, doing something disruptive, making the field of archaeology uncertain in its tissues?

Marko Marila: It goes back to what we were talking about earlier, to a discussion of things making sense. In many ways, an art/archaeology could even have this mandate towards making things that do not make sense in the way that we are accustomed to things making sense. It is all about shaking your preconceptions, and challenging your habits of thought and of thinking. Thinking of causality in a billiard-ball kind of way is one habit of thinking and that things are black boxes and that individuation and emergence is a black box, that you will never know what will emerge comes out of that.

Comment: I have a general question on many of the topics from today. At the opening of the exhibition, Martin Kunze said something about accelerating change. The whole idea of "ineligible" and everything that is part of it: taking things out of context; repurposing; and disrupting. Isn't all of this really about accelerating change? Isn't this what we can expect to happen with any artefact if we look into the future. Cornelius Holtorf has a project that works 100,000 years in the future, in a completely different context. This is not a completely different question that no-one has asked, but it is a very different question. So, in that project they assume that everything will be out of context and mean something completely different, and that it may or may not disrupt certain circumstances. Here, everything comes at a much shorted timespan but it is a similar process.

Also, if we look back, this is also one thing that we know has happened over the course of history. We are dealing with historic artefacts from different historic periods. Isn't the very act of archaeology also art/archaeology? It means repurposing something, taking it out of context, and disrupting everything.

Comment: But when you are taught how to be an archaeologist, you are taught to reconstruct and define wholeness, clarity, and explanation, and to grab hold of context. Art/archaeology is something else: a move away from that tradition. In western industrialized societies, we are taught to understand the past as something that is inherently valuable, and that the things that come from it are even more valuable (whether that is in monetary or intellectual or cultural terms). My question is why do we think this way. From that system of historical valuation come so many social problems: inequality, valuations, nationalism, rights to land. What if we stopped and just said "no"? What if valuation is not about the past? What if we break that connection?

Comment: I don't disagree, but this is all the narrative of archaeology, and it is not what archaeologists are actually doing. What they are doing is actually what is being described. It is disruptive, putting things in a new context, and it is not necessarily positive. I wonder if we see in the very act of archaeology, similar processes that we see here in the act of art. It is just a different discourse, and a different audience.

Comment: As an artist and an archaeologist, I agree on that point. I wonder a lot about the role of institutions. Is it the institutions that create the narrative of archaeology and of the past as some kind of clean, valuable entity?

Comment: I am not sure, though I would suggest that they have some other sets of values that are being played out in this exhibition. It is a questioning of the original archaeologists devaluing of the objects, who determined that these objects are not important. Everything that happened in this exhibition was a making anew of objects that had been discarded by the archaeologists and by their narrative and standards of valuation.

References cited

Abbott, B.P. 2016. Observation of gravitational waves from a binary black hole merger. *Physical Review Letters* 116: 061102.

Andersen, S.S.L., Jackson, A.D. and Heimburg, T. 2009. Towards a thermodynamic theory of nerve pulse propagation. *Progress in Neurobiology* 88: 104-113.

Bailey, D. 2017. Disarticulate-repurpose-disrupt: art/archaeology. *Cambridge Archaeological Journal* 27(4): 691-01.

Benioff, H., Harrison, J.C., LaCoste, L., Munk, W.H. and Slichter, L.B. 1959. Searching for the earth's free oscillations. *Journal of Geophysical Research* 64(9): 1334-37.

Benjamin, J. 2014. The ever-new then - on the materialisation of historic sound forms. In *Sounds Like Theory. XII Nordic Theoretical Archaeology Group Meeting in Oulu 25.–28.4.*2012,

Deleuze, G. and Guattari, F. 1987. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Deming, D. 2004. The Hum: an anomalous sound heard around the world. *Journal of Scientific Exploration* 18(4): 571-95.

Heimburg, T. and Jackson, A.D. 2005. On soliton propagation in biomembranes and nerves. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States* 102(28): 9790-95.

Jasen, P.C. 2016. *Low End Theory: Bass, Bodies and the Materiality of Sonic Experience*. New York, NY: Bloomsbury.

Lefebvre, H. 1996. *Writings on Cities*. Oxford: Blackwell.

Lefebvre, H. 2002. *Critique of Everyday Life. Vol. II*. London: Verso.

Marila, M. 2019. Slow science for fast archaeology. *Current Swedish Archaeology* 27: 93-114.

Morton, T. 2013. *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality*. Ann Arbor, MI: Open Humanities Press.

NASA 2017. Spooky space "sounds". Https://www.nasa.gov/vision/universe/features/alloween_sounds.html (accessed 25 April 2020).

Nawa, K., Suda, N., Fukao, Y., Sato, T., Aoyama, Y. and Shibuya, K. 1998. Incessant excitation of the earth's free oscillations. *Earth, Planets and Space* 50: 3-8.

Peirce, C.S. 1992. *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings. Volume 1 (1867-1893)*, edited by N. Houser and C. Kloesel. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Prabhakar, S., Noonan, J.P., Pääbo, S. and Rubin, E.M. 2006. Accelerated evolution of conserved noncoding sequences in humans. *Science* 314: 786.

Salmon, W. 1998. *Causality and Explanation*. New York, NY: Oxford University Press.

Shaviro, S. 2009. *Without Criteria: Kant, Whitehead, Deleuze, and Aesthetics*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Simondon, G. 1992. The genesis of the individual. In *Incorporations*, edited by J. Crary and S. Kwinter *Incorporations*, 297-319. New York, NY: Zone Books.

Simondon, G. 2009. The position of the problem of ontogenesis. (Trans. Gregory Flanders). *Parrhesia* 7(2-3): 4-16.

Stengers, I. 2011. *Cosmopolitics II*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Tanimoto, T. 2001. Continuous free oscillations: atmosphere-solid earth coupling. *Annual Review of Earth and Planetary Sciences* 29: 563-84.

edited by J. Ikäheimo, A-K. Salmi, and T. Äikäs, pp.111-19. Helsinki: The Archaeological Society of Finland.

Chladni, E.F.F.W. 1787. *Entdeckungen über die Theorie des Klanges*. Leipzig: Bey Weidmanns Erben und Reich.

Corliss, W.R. 1983. *Earthquakes, Tides, Unidentified Sounds, and Related Phenomena: A Catalog of Geophysical Anomalies*. Glen Arm: The Sourcebook Project.

Davies, C.J. 2019. The problem of causality in object-oriented ontology. *Open Philosophy* 2(1): 98-107.

Deen, M., Wielandt, E., Stutzmann, E., Crawford, W., Barruol, G. and Sigloch, K. 2017. First observation of the earth's permanent free oscillations on ocean bottom seismometers. *Geophysical Research Letters* 44: 10,988-96.

Deleuze, G. and Guattari, F. 1987. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Deming, D. 2004. The Hum: an anomalous sound heard around the world. *Journal of Scientific Exploration* 18(4): 571-95.

Heimburg, T. and Jackson, A.D. 2005. On soliton propagation in biomembranes and nerves. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States* 102(28): 9790-95.

Jasen, P.C. 2016. *Low End Theory: Bass, Bodies and the Materiality of Sonic Experience*. New York, NY: Bloomsbury.

Lefebvre, H. 1996. *Writings on Cities*. Oxford: Blackwell.

Lefebvre, H. 2002. *Critique of Everyday Life. Vol. II*. London: Verso.

Marila, M. 2019. Slow science for fast archaeology. *Current Swedish Archaeology* 27: 93-114.

Morton, T. 2013. *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality*. Ann Arbor, MI: Open Humanities Press.

NASA 2017. Spooky space "sounds". Https://www.nasa.gov/vision/universe/features/alloween_sounds.html (accessed 25 April 2020).

Nawa, K., Suda, N., Fukao, Y., Sato, T., Aoyama, Y. and Shibuya, K. 1998. Incessant excitation of the earth's free oscillations. *Earth, Planets and Space* 50: 3-8.

Peirce, C.S. 1992. *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings. Volume 1 (1867-1893)*, edited by N. Houser and C. Kloesel. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Prabhakar, S., Noonan, J.P., Pääbo, S. and Rubin, E.M. 2006. Accelerated evolution of conserved noncoding sequences in humans. *Science* 314: 786.

Salmon, W. 1998. *Causality and Explanation*. New York, NY: Oxford University Press.

Shaviro, S. 2009. *Without Criteria: Kant, Whitehead, Deleuze, and Aesthetics*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Simondon, G. 1992. The genesis of the individual. In *Incorporations*, edited by J. Crary and S. Kwinter, 297-319. New York, NY: Zone Books.

Simondon, G. 2009. The position of the problem of ontogenesis. (Trans. Gregory Flanders). *Parrhesia* 7(2-3): 4-16.

Stengers, I. 2011. *Cosmopolitics II*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Tanimoto, T. 2001. Continuous free oscillations: atmosphere-solid earth coupling. *Annual Review of Earth and Planetary Sciences* 29: 563-84.

fig. 1

fig. 2

figura 1 Fragmentos de osso foram queimados num forno pequeno de laboratório a 800°C por duas horas. A temperatura foi escolhida porque estudos experimentais mostraram que as piras funerárias pré-históricas chegaram a temperaturas médias similares (© Marko Marila).

figura 2 Os fragmentos queimados foram classificados de acordo com a sua cor e depois de queimados foram moídos em areia fina num almofariz (© Marko Marila).

figura 3 *The Hum* na galeria do museu. *The Hum* consiste numa placa de Chladni modificada e um vídeo que mostra a escultura em ação (© Marko Marila).

figura 4 Detalhe do *The Hum*. Placa de alumínio ligada ao altifalante por uma haste de bronze (© Marko Marila).

figura 5 Detalhe do *The Hum*. As duas placas de Petri contêm areia de osso de duas cores diferentes (© Marko Marila).

fig. 3

fig. 4

fig. 5

figure 1 Bone fragments were fired in a small laboratory furnace at 800 °C for two hours. The temperature was chosen because experimental studies have shown that prehistoric funerary pyres reached similar average temperatures (© Marko Marila).

figure 2 The fired fragments were classified according to their color after firing and then were ground into fine sand in a mortar (© Marko Marila).

figure 3 *The Hum* in the gallery space. *The Hum* consists of a modified Chladni plate and a single channel video showing the sculpture in action (© Marko Marila).

figure 4 Detail of *The Hum*. The aluminum plate connects to the loudspeaker via a brass rod (© Marko Marila).

figure 5 Detail of *The Hum*. The two petri dishes contain bone sand in two different colors (© Marko Marila).

Álvaro Brito Moreira. Licenciado em Ciências Históricas e doutorado em Geografia e História pela Universidade de Santiago de Compostela. É membro da Fundação de Ciência e Tecnologia e do Centro de Investigação Transdisciplinar - Cultura, Espaço e Memória da Universidade do Porto. Desenvolve investigação na área da Arqueologia, História Antiga e Arte Contemporânea, em particular no domínio da prática transdisciplinar de arte/arqueologia. Escreve e apresenta comunicações de âmbito científico em seminários, congressos e instituições educativas.
Desde 1990, exerce a sua prática profissional na Câmara Municipal de Santo Tirso, centrada na área da Gestão Cultural, Arqueologia e Museologia, onde desenvolveu vários projetos museológicos, designadamente do Centro Interpretativo do Monte Padrão, Centro Interpretativo da Fábrica de Fiação e Tecidos de Santo Tirso, projeto de requalificação do Museu Municipal Abade Pedrosa / Sede do Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso e o do Centro de Arte Alberto Carneiro.
No âmbito das funções que desempenha como diretor do Museu Municipal Abade Pedrosa | Museu Internacional de Escultura Contemporânea realizou os Simpósios Internacionais de Escultura de Santo Tirso comissariou inúmeras exposições temporárias, realizou encontros científicos e promoveu a coordenação editorial de atas, catálogos e monografias.

Doug Bailey é Professor de Arqueologia Visual no Departamento de Antropologia da Universidade de São Francisco. O seu trabalho vai desde a arqueologia pré-histórica do Leste da Europa até à reutilização de materiais arqueológicos em contextos de arte contemporânea e museus. Os seus livros incluem *Breaking the Surface: an Art/Archaeology of Prehistoric Architecture* (Oxford, 2018), *Unearthed* (Sainsbury Centre, 2010), *Prehistoric Figurines: Representation and Corporeality in the Neolithic* (Routledge, 2005), and *Balkan Prehistory: Exclusion, Incorporation, and Identity* (Routledge, 2000). As suas publicações recentes, as exposições e a presença na *web* (www.artarchaeologies.com) incidem no desenvolvimento de uma abordagem extra-disciplinar ao passado. Licenciado em Arqueologia Clássica (Dartmouth, 1985), com Mestrado e Doutoramento em Arqueologia (Cambridge, 1986 e 2001).
Contacto: dwbailey@sfsu.edu
Web: www.artarchaeologies.com
https://anthropology.sfsu.edu/people/faculty/doug-bailey

Dov Ganchrow é *designer* de produto e Professor no Departamento de Design Industrial, na Academia das Artes e Design de Bezalel, Israel, onde se licenciou com excelência em 1993. Atualmente é *designer* independente, e trabalhou durante uma década e meia com o Professor Ami Drach (1963-2012) em diversos projetos de design no âmbito médico, consumidor, mobiliário e design de exposições de museus, juntamente com a criação de trabalhos mais pessoais, experimentais e conceptuais. Os seus trabalhos são muitas vezes caracterizados pela utilização inteligente e manipulação de materiais e tecnologias, *readymades* e, também, humor. Têm sido extensamente exibidos e encontram-se em coleções privadas e de museus.
Contacto: dov.ganchrow@gmail.com
Web: www.dov-ganchrow.com

Jana Sophia Nolle vive e trabalha em Berlim e São Francisco. Produz fotografia, escultura e instalações, alternando entre suportes feitos à mão ou inspirados em artesanato e processos digitais e projetos de âmbito social. O seu trabalho reside na investigação, observação e documentação. Muitas vezes, o início dos seus projetos é baseado ou em experiências autobiográficas, ou em fenómenos sociais. Os seus interesses refletem um fascínio pela mudança social, pelas identidades frágeis, assim como por indivíduos envolvidos em transformações sociopolíticas. Tendo currículo em investigação, muitas vezes Nolle atua como investigadora e como observadora, analisando as vidas de outras pessoas e utilizando métodos de investigação científica e fotografia conceptual. O trabalho de Nolle tem sido exibido internacionalmente, de forma individual e coletiva, em exposições e festivais. Fez o Mestrado em Ciência Política e Antropologia na Escola de Estudos Orientais e Africanos da Universidade de Londres, e tem um diploma em Belas Artes de Fotografia, da Ostkreuzschule für Fotografie, em Berlim. Jana tem sido representada pela Catharine Clark Gallery, São Francisco, desde 2020.
Contacto: hello@jana-sophia.com
Web: jana-sophia.com

Marko Marila é investigador de Pós-Doutoramento na Universidade de Helsínquia. Publicou e lecionou temas relacionados com teoria arqueológica, património cultural e semiótica. Dentro destes domínios, os seus principais interesses de investigação têm incluído a história e filosofia da arqueologia, a relevância ontológica e epistemológica da ambiguidade e da especulação na teorização arqueológica, a natureza e limites da multidisciplinaridade no contexto das revoluções científicas arqueológicas, e a interseção entre arqueologia e arte.
Contacto: marko.marila@helsinki.fi

Álvaro Brito Moreira graduated in Historical Sciences and has a PhD in Geography and History from the Santiago de Compostela University. He is a member of the Science and Technology Foundation and of the Transdisciplinary Research Center - Culture, Space and Memory from Oporto University. His research areas of interest are Archaeology, Ancient History and Contemporary Art, particularly in the field of art/archaeology. He writes and presents his scientific works at seminars, conferences and educational institutions.
Since 1990, he has worked at Santo Tirso City Hall, in the fields of Cultural Management, Archaeology and Museology, where he developed several museology projects, namely Monte Padrão Interpretative Centre, Santo Tirso Factory Interpretative Centre, Abade Pedrosa Municipal Museum/International Museum of Contemporary Sculpture and Alberto Carneiro Art Centre.
As a director of the Abade Pedrosa Municipal Museum and the International Museum of Contemporary Sculpture, he held the International Sculpture Symposia of Santo Tirso, curated numerous temporary exhibitions, held scientific meetings and promoted the editorial coordination of conference proceedings, catalogs and monographs.

Doug Bailey is Professor of Visual Archaeology in the Department of Anthropology at San Francisco State University. His work ranges from the prehistoric archaeology of Eastern Europe through the remediation of archaeological materials in contemporary art and museum contexts. His books include *Breaking the Surface: an Art/Archaeology of Prehistoric Architecture* (Oxford, 2018), *Unearthed* (Sainsbury Centre, 2010), *Prehistoric Figurines: Representation and Corporeality in the Neolithic* (Routledge, 2005), and *Balkan Prehistory: Exclusion, Incorporation, and Identity* (Routledge, 2000). Recent publications, exhibitions, and web presence (www.artarchaeologies.com) focus on developing an extra-disciplinary approach to the past. Bailey's BA is in Classical Archaeology (Dartmouth, 1985), and his MPhil and PhD are both in Archaeology (Cambridge, 1986 and 2001).
Contact: dwbailey@sfsu.edu
Web: www.artarchaeologies.com
https://anthropology.sfsu.edu/people/faculty/doug-bailey

Dov Ganchrow is a product designer and Senior Lecturer in the Industrial Design Department at the Bezalel Academy of Arts and Design, Jerusalem, Israel, from which he graduated with excellence in 1993. Currently an independent designer, Ganchrow had worked for a decade-and-a-half with Professor Ami Drach (1963-2012) on diverse design projects spanning the fields of medical, consumer, furniture, museum exhibit design alongside the creation of more personal, experimental, and conceptual works. Their works are often characterized by intelligent use and manipulation of materials and technologies, readymades, as well as humor. They have been shown extensively and are in private and museum collections.
Contact: dov.ganchrow@gmail.com
Web: www.dov-ganchrow.com

Jana Sophia Nolle lives and works in Berlin and San Francisco. She produces photography, sculpture, and installations, moving from handmade and craft-inspired mediums to digital processes and socially engaged projects. Her work lives among research, observation, and documentation. Often, the starting point of her projects is based on either autobiographical experiences or social phenomena. Her interests reflect a fascination with social change, fragile identities, as well as individuals embedded in socio-political transformations. Having a research background, Nolle often acts as an investigator as well as an observer, scanning the lives of others and using methods of both scientific research and conceptual photography. Nolle's work has been exhibited internationally in solo and group exhibitions and at festivals. She received her MSc in Political Science and Anthropology from the School of Oriental and African Studies at the University of London, and has a degree in Fine Art Photography from Ostkreuzschule für Fotografie in Berlin. Jana has been represented by Catharine Clark Gallery, San Francisco, since 2020.
Contact: hello@jana-sophia.com
Web: jana-sophia.com

Marko Marila is a postdoctoral researcher at the University of Helsinki. He has published and taught topics related to archaeological theory, cultural heritage, and semiotics. Within these fields, his primary research interests have included the history and philosophy of archaeology, the ontological and epistemological relevance of vagueness and speculation in archaeological theorizing, the nature and limits of multidisciplinarity in the context of archaeology's scientific revolutions, and the intersection of archaeology and art.
Contact: marko.marila@helsinki.fi

Patrik Elgström e Jenny Magnusson. Jenny Magnusson estudou na Academia das Artes de Valand; Patrik Elgström, na Universidade de Fotografia: ambas as instituições se situam em Gotemburgo. Juntos expuseram nas Galerias Jochen Hempel e Künstlerhaus Bethaninen, em Berlim (onde Patrik Elgström fazia parte do Programa Internacional para Artistas Visuais, da Comissão de Bolsas das Artes Suecas, IASPIS, 2014-15), Värmland Art Museum em Karlstad (2014), Ystad Art Museum (2014), Blue Star Contemporary Art Museum em San Antonio, Texas (2016), Konstepidem em Gotembrugo, Gallery Rostrum Malmö (2017), Riss (e) em Varese, Itália, e Hemma Hos em Gotemburgo (2018). O evento mais recente foi a sua exposição conjunta SKYMMER OCH SER na Royal Academy of Arts, e na WELD (uma plataforma independente para processos experimentais e produção de conhecimento), ambos em Estocolmo (2019). Elgström fez também uma exposição individual GIHON RIVER no Centro de Fotografia, Estocolmo (Primavera de 2020) com imagens feitas no Estado de Vermont, EUA. Magnusson é representada pela Galleri Fagerstedt, Estocolmo.
Web: www.jennypatrik.se

Simon Callery estudou no Colégio de Arte de Cardiff, no País de Gales. É pintor e atualmente vive e trabalha em Londres e Turim. As suas pinturas recentes enfatizam a materialidade e são frequentemente feitas em contacto direto com as superfícies do ambiente urbano ou no local da paisagem. Nas pinturas recentes, as telas são marcadas, cortadas e perfuradas, embebidas em têmpera altamente saturada e construídas para revelar o espaço interior. Colaborou com a Escola de Arqueologia, Universidade de Oxford, durante muitos anos. Callery faz pinturas físicas e diz que trabalha "para dar o corpo de volta à pintura". O seu trabalho faz parte das seguintes coleções: Arts Council Collection, Londres; Astrup Fearnley Museum of Modern Art, Oslo; Birmingham Museum Trust; British Museum, Londres; European Investment Bank, Luxemburgo; Centre National des Arts Plastiques, Paris; Nottingham Trent University; Stanhope plc; Tate, Londres.
Contacto: simoncallerystudio@gmail.com
Galeria: Annex14. Limmatstrasse 270. CH 8005 Zürich
(info@annex14.com)

Suvi Tuominen identifica-se como artista, performer e arqueóloga. Nos seus trabalhos recentes de investigação, tem trabalhado com práticas de movimento improvisado, de somática, de escrita, de dança com objetos, de audição, de filmagem e de fotografia. As suas trajetórias de investigação são habitualmente descritas como divertidas, caóticas, desorganizadas e carnais. Suvi tem o Mestrado de Arqueologia da Universidade de Helsínquia, uma formação em dança contemporânea do North Karelia College, encontrando-se atualmente a finalizar o Mestrado de Estudos de Arte Viva e Performance na Universidade das Artes de Helsínquia.
Web: www.suvituominen.com

Patrik Elgström and Jenny Magnusson. Jenny Magnusson studied at the Valand Academy of Art; Patrik Elgström, at the University of Photograph: both institutions are based in Gothenburg. Together they exhibited at Gallery Jochen Hempel and Künstlerhaus Bethaninen in Berlin (where Patrik Elgström was part of Swedish Arts Grants Committee's international program for Visual and Applied Artists, IASPIS Scholar, 2014-15), Värmland Art Museum in Karlstad (2014), Ystad Art Museum (2014), Blue Star Contemporary Art Museum in San Antonio, Texas (2016), Konstepidem in Gothenburg and Gallery Rostrum Malmö (2017), Riss (e) in Varese Italy, and Hemma Hos in Gothenburg (2018). The most recent event was their joint exhibition SKYMMER OCH SER in the Royal Academy of Arts, and at WELD (the independent platform for experimental processes and knowledge production), both in Stockholm (2019). Elgström had a solo exhibition GIHON RIVER at the Centre for Photography, Stockholm (Spring 2020) with images made in the state of Vermont in the US. Magnusson is represented by Galleri Fagerstedt, Stockholm.
Web: www.jennypatrik.se

Simon Callery studied at Cardiff College of Art in Wales. He is a painter and currently lives and works in London and Turin. Recent paintings emphasize materiality and are often made in direct contact with the hard surfaces of the urban environment or on location in the landscape. In recent paintings the canvasses are marked, cut and punctured, soaked in highly saturated distemper and constructed to reveal interior space. He has collaborated with the School of Archaeology, University of Oxford for many years. Callery makes physical paintings and has said he works "to give painting its body back". His work is part of the following collections: Arts Council Collection, London; Astrup Fearnley Museum of Modern Art, Oslo; Birmingham Museum Trust; British Museum, London; European Investment Bank, Luxembourg; Centre National des Arts Plastiques, Paris; Nottingham Trent University; Stanhope plc; Tate, London.
Contact: simoncallerystudio@gmail.com
Gallery: Annex14. Limmatstrasse 270. CH 8005 Zürich
(info@annex14.com)

Suvi Tuominen identifies herself as artist, performer, and archaeologist. In her recent research projects she has worked with practices of improvisational movement, somatics, writing, dance with objects, listening, filming, and photography. Tuominen's research trajectories are usually described as playful, chaotic, messy, and carnal. She holds a Master in Archaeology from the University of Helsinki, a vocational degree in contemporary dance from North Karelia College, and is now finalizing a Master's degree in Live Art and Performance Studies at the University of Arts Helsinki.
Web: www.suvituominen.com

Publicação

Atas da Conferência Internacional – *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*

7 março, 2020

MIEC|MMAP – Santo Tirso, Portugal

Título

Ineligible: a disruption of artefacts and artistic practice

Coordenação

Álvaro Moreira

Doug Bailey

Sara Navarro

Autores

Álvaro Moreira

Doug Bailey

Dov Ganchrow

Patrik Elgström e Jenny Magnusson

Jana Sophia Nolle

Marko Marila

Simon Callery

Suvi Tuominen

Tradução

Tânia Pereira

Revisão

Tânia Pereira

Helena Gomes

Design gráfico

Studio WABA

Pré-impressão, impressão e acabamento

Penagráfica - Artes Gráficas, Lda.

Créditos

© dos textos: os autores

© das traduções: os autores

© das obras e fotografias reproduzidas: os autores e arquivos nomeados

© da publicação: MMAP|MIECST, Câmara Municipal de Santo Tirso; Centro de Investigação e de Estudos em Belas-Artes da Universidade de Lisboa e Departamento de Antropologia da Universidade de S. Francisco, EUA.

© capa: "Details of Decay, Athens, Greece", Céline Murphy (2017). Fotografia: Céline Murphy

Edição

Câmara Municipal de Santo Tirso

Tiragem

500 exemplares

ISBN

978-972-8180-74-4

Depósito legal

475305/20

Data de publicação

2020

Publication

Atas da Conferência Internacional — *Creative (un)makings: disruptions in art/archaeology*

7 março, 2020

MIEC|MMAP — Santo Tirso, Portugal

Title

Ineligible: a disruption of artefacts and artistic practice

Coordination

Álvaro Moreira

Doug Bailey

Sara Navarro

Authors

Álvaro Moreira

Doug Bailey

Dov Ganchrow

Patrik Elgström e Jenny Magnusson

Jana Sophia Nolle

Marko Marila

Simon Callery

Suvi Tuominen

Translation

Tânia Pereira

Proofreading

Tânia Pereira

Helena Gomes

Graphic design

Studio WABA

Pre-press, printing and binding

Penagráfica - Artes Gráficas, Lda.

Credits

© of the texts: their authors

© of the translations: their authors

© of the works of art and photographs: their authors and the mentioned archieves

© of the publication: MMAP|MIECST, Câmara Municipal de Santo Tirso; CIEBA – UL and Department of Anthropology - SFSU.

© cover: "Details of Decay, Athens, Greece", Céline Murphy (2017). Photo: Céline Murphy

Edition

Câmara Municipal de Santo Tirso

Print run

500

ISBN

978-972-8180-74-4

Legal deposit

475305/20

Publication date

2020

ISBN 978-972-8180-74-4

9 789728 180744

SANTO TIRSO
CÂMARA MUNICIPAL

MUSEU INTERNACIONAL ESCULTURA CONTEMPORÂNEA

FCT Fundação para a Ciência e a Tecnologia

SAN FRANCISCO STATE UNIVERSITY

b a

cieba

belas-artes ulisboa

SANTO TIRSO
CÂMARA MUNICIPAL