

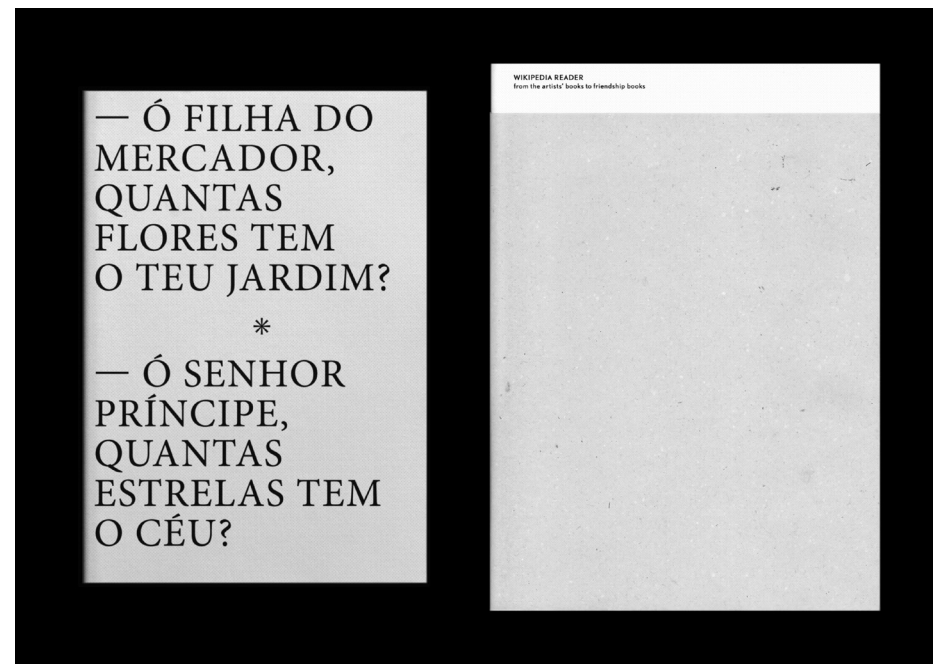
MUNDAINEUM

F A B R I C A F E A T U R E S



Como objecto criativo, procura-se

<http://www.232761697889.org>





Alise reuniu forças e com um gesto resolutivo espetou o arranca-corações no peito de Partre. Ficou a olhar para ela. Morria muito depressa mas fazia um último olhar de espanto ao verificar que o seu coração tinha a forma de um tetraedro. Alise ficou muito pálida. Jean-Sol já estava morto, e o chá arrefecia. Agarrou no manuscrito da Enciclopédia e rasgou-o. Um dos criados veio limpar o sangue e todas as porcarias que a caneta tinha feito na pequena mesa rectangular. Alise pagou, abriu os dois braços do arranca-corações e o coração de Partre caiu em cima da mesa; voltou a fechar o instrumento brilhante, meteu-o na carteira e saiu.

Boris Vian, L'Écume des Jours

CLOSE BACK



M M RY

CLOSE SKIP INTRO

M M RY—M. Inês Chambel

E se um dia ao acordar "confundisse a mulher com o chapéu"?

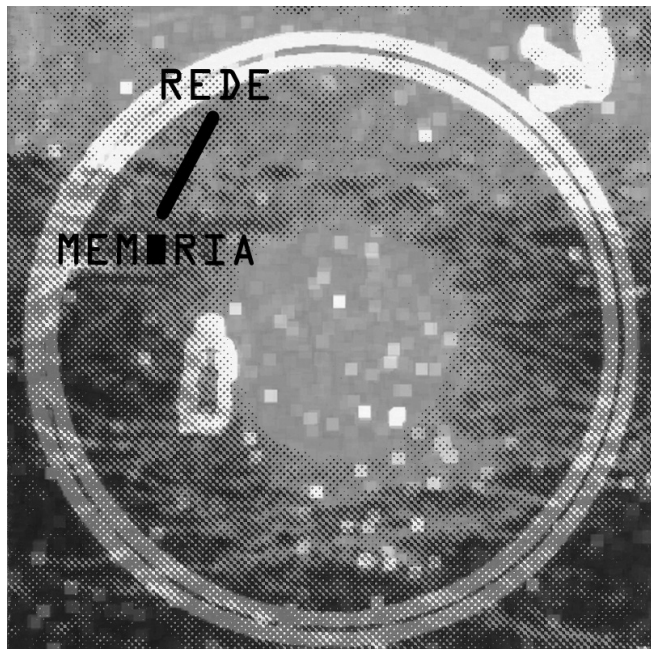
M M RY é um projecto que teve como ponto de partida a ocorrência de lapsos na memória semântica de uma comunidade.

O projecto constitui-se numa aplicação interactiva demonstrativa dessas falhas na associação de conceitos. Partindo de um texto, retirado de "L'Écume des Jours", de Boris Vian, o participante tem a oportunidade de construir uma narrativa, escolhendo associações dentro das unidades de memória de cada uma das personagens da comunidade – X, Y, Z – correspondentes às unidades

de memória de José Lucas, Mariana Keil e Simone ou Sara.

A cada conceito está associada uma memória (codificada e correspondente a uma imagem). No entanto, perante um "lapso de memória", algumas associações de conceitos são permutadas; "confunde-se a mulher com o chapéu", utilizando o episódio descrito por Oliver Sacks. Algo que pode ser facilmente dado como adquirido – a linguagem – é demonstrado como um sistema vulnerável e susceptível a alterações.

<http://mkmmry.tumblr.com>

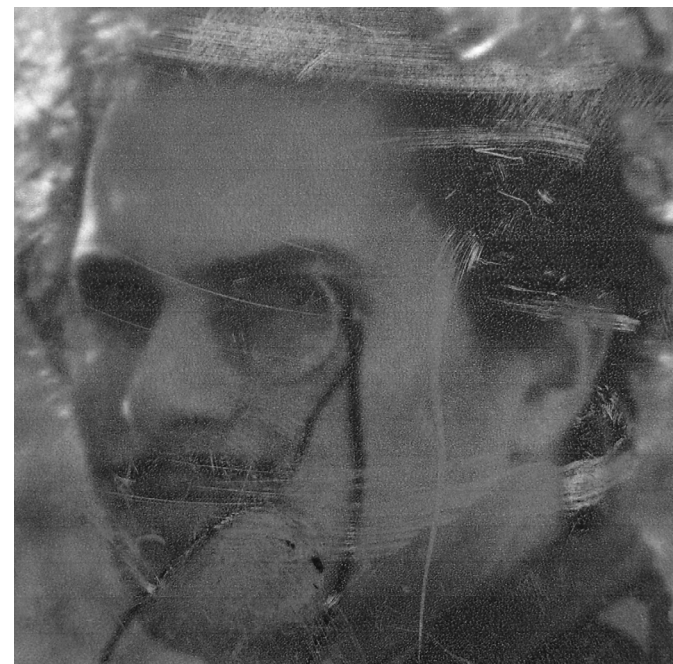


THE GAP SOCIETY—Catarina Carvalho

"The Gap Society" foi criada para o projecto Mundaneum e constitui-se como uma sociedade construída por níveis que representam diversas épocas. Nesta sociedade personagens do Séc. XXI cruzam-se com outras de outros séculos que existem em tempos e espaços diferentes para juntos iniciar uma discussão-reflexão sobre a cidade como espaço comunitário que pressupõe hierarquia e união mas cujas novas configurações digitais transportam essas relações para a transparência, anonimato e isolamento. As personagens debatem-se sobre como criar a

memória colectiva numa sociedade maioritariamente virtual que não possui matéria palpável para guardar.

Foi neste ambiente narrativo que se desenvolveu a actividade projectual que culminou no filme [Rede-Memória], como representação visual e materialização das ligações dentro do nosso cérebro quando despertamos para a consciência de um outro eu. O subconsciente irá despertar para memórias guardadas, das quais não tem noção, e associá-las a datas, nomes, lugares, construindo uma narrativa através dessas ligações.





TAGLINE—Ana Bispo

Na actualidade, a sociedade acaba por se habituar às demonstrações de vandalismo que os writers e os graffitis apresentam com tanto orgulho, em paredes alheias. Passear por Lisboa não é o mesmo. As paredes estão cheias de mensagens, marcas, palavras de ódio. Os prédios são todos iguais: tristes pelo aspecto que apresentam.

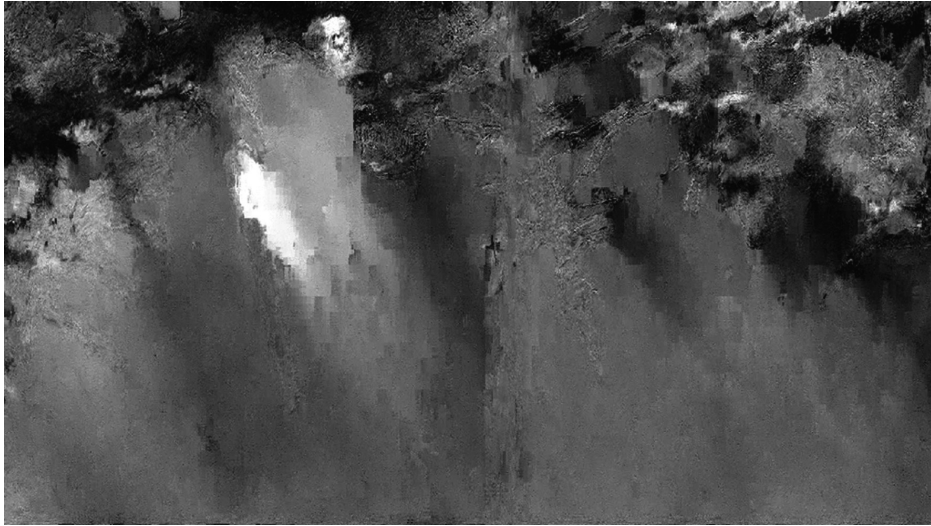
Pedro está empenhado em trazer uma nova alegria à cidade, ao mesmo tempo que dignifica os graffitis. Embora também ele seja um graffiter, abomina aquilo que a cidade se tornou. Para ele, ser graffiter, não é escrever tags ou mensagens na parede. É algo muito mais nobre e gratificante. É fazer as paredes falarem, contarem

uma história. O aquário Vasco da Gama deve poder brincar com os seus próprios peixes, O CCB devia dançar com os seus espectáculos ou tornar-se mais sério com as suas palestras. Tantos edifícios que ganhariam com esta forma de arte nas suas paredes.

Tudo começa quando Pedro dá uma conferência, sobre o graffiti. A ideia era poder limpar a cidade, devolvendo-lhe as suas cores, e ao mesmo tempo criar uma base de dados com os trabalhos dos artistas que pretendessem criar obras de arte urbana. Cristina, que fora lá parar por insistência dos seus colegas, começou a perceber a dimensão daquele projecto ambicioso. Só faltaria um investidor.



<http://tagline-dcnm.tumblr.com>



TERRANULLIUS—M. Inês Fortunato

Terranullius é um romance expandido da autoria de Meursault (Mondovi, 1942-) iniciado em 1967 que arquiva, preserva e produz registos multimedia sobre Lugares que se pensa que aconteceram no tempo, na tentativa de cartografar esses lugares temporal e espacialmente, com recurso a linguagens que se adequem à sua (possível) existência.

Meursault tem-se dedicado ao estudo da memória, da certeza e irreversibilidade do passado. Tem vindo a construir um arquivo, uma biografia de Lugares situados no tempo e aos quais

regressa para estudo. Mas nunca se volta aos Lugares; nunca são os mesmos. Nem os registos.

O que nos garante então que o que se passou se passou realmente? Em que recursos, artefactos ou registos confiamos para registarem e confirmarem aquilo que percebemos? Como percebemos? E qual o lapso entre o que percebemos e o que foi? O que é alterado no nosso presente se o acesso ao passado revelar sempre uma outra história?

Fala-se de Lugares.



THE MEN INSIDE OF ME—Tatiana Alves

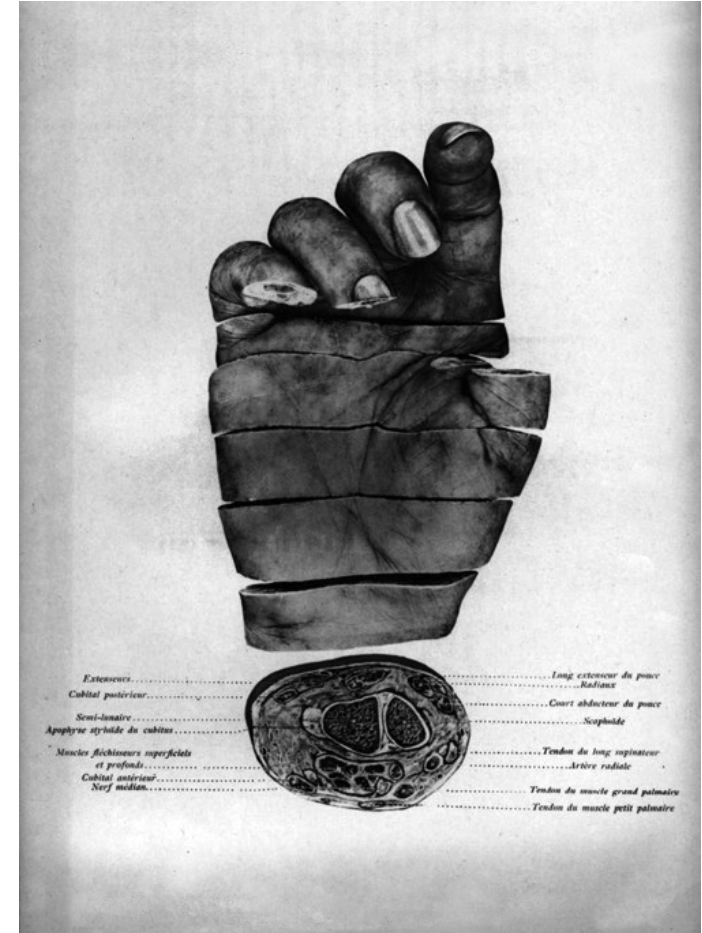
We are a trading community, a commercial people. Murder is doubtless a very shocking offence, nevertheless as what is done is not to be undone, let us make our money out of it. 1841, Punch.

"THE MEN INSIDE OF ME" é um projecto, inspirado na época victoriana e no romantismo, sobre a morte nos meios de comunicação da altura. No século XIX o homicídio era inexistente, mesmo assim, as pessoas procuravam o grotesco e amavam a noção da morte como modo de entretenimento.

O projecto é uma instalação de objectos ou um módulo expositivo composto por múltiplos objectos gráficos exposto

sobre uma parede em forma de instalação, sendo que cada objecto é o mais autêntico e fiel da altura. Esta expõe a história ficcional de Dr. Charles Addams e a sua luta interior com a esquizofrenia e as suas outras três personas: Sir. Edward Cream, Dr. Bedlam, Insp. Byrnes.

As personagens manifestam-se em objectos (fotografias, cartas, zine, som, vídeo) e usam estes para comunicarem entre si, ou seja, cada persona tem um meio de comunicação e explora-o de maneira a comunicar a sua personalidade e a manifestar-se no mundo. O propósito da instalação é fazer com que o fruidor consiga identificar as várias personalidades e somá-las numa só.



Apoio



Faculdade de Belas-Artes
UNIVERSIDADE DE LISBOA