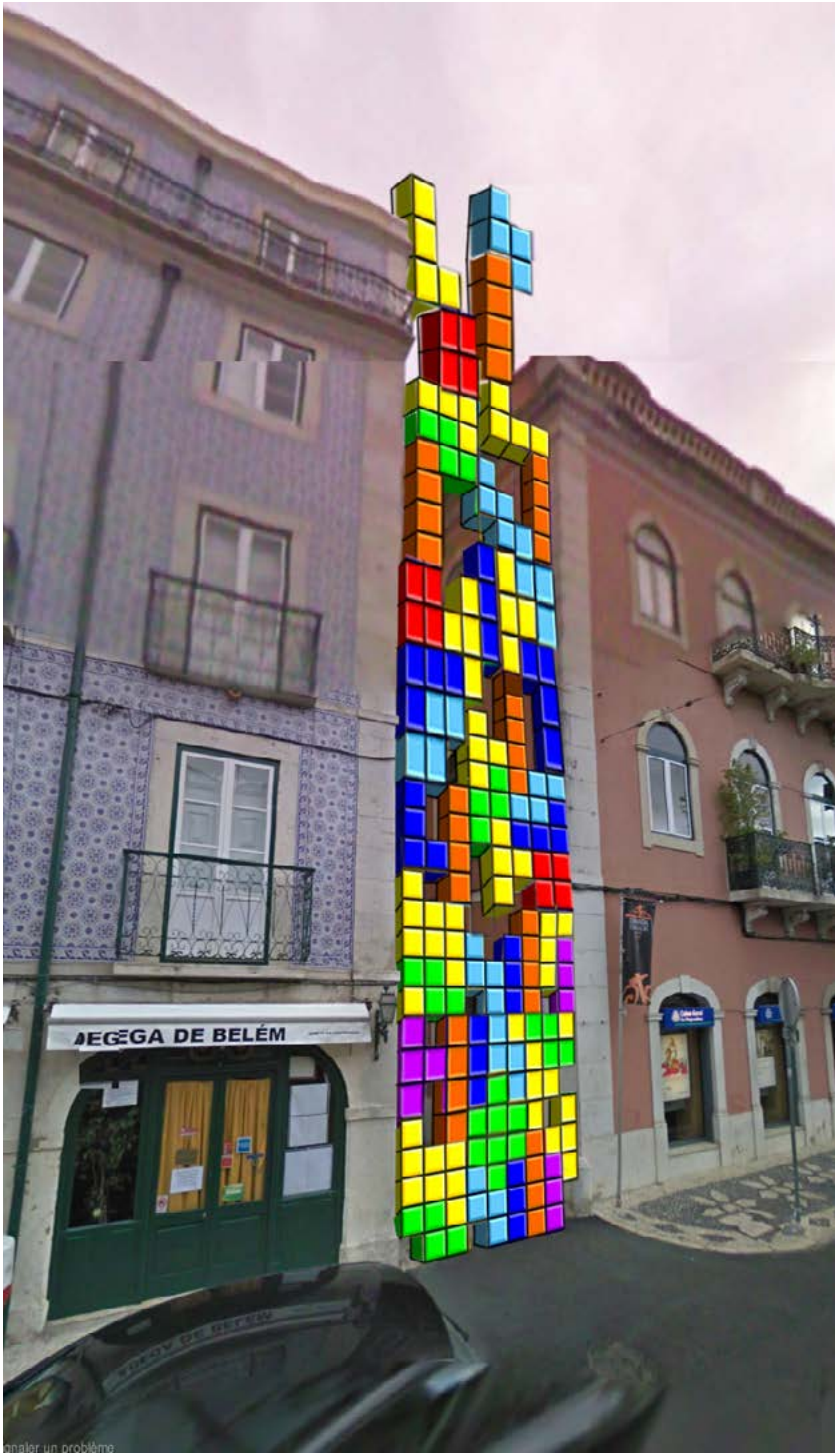


Opera Buffalino

Benedetto Buffalino



Texto: Mário Caeiro



conter un problema

BENEDETTO BUFALINO

LE BABY FOOT URBAIN, 2014

Carton, scotch, peinture, 100 m²
Vue du projet sur l'esplanade du Musée d'art
contemporain de Lyon
Avec les joueurs de l'AS Duchère
Production : Musée d'art contemporain de Lyon



BENEDETTO BUFALINO

LA VOITURE POT DE FLEURS, 2013

Voiture, 3 m³ de terre, bambous, 1,6 x 3,5 x 3 m
Parking de la Mairie de Riorges
Production : Mairie de Riorges





O ato de brincar, tanto humano como nas restantes espécies, surge de modo quase automático sem imposição externa nem objetiva. O brincar inicia-se nas primeiras horas de vida, pela exploração do espaço fora da barriga da mãe, e assente, sobretudo nos primeiros anos, na exploração, não apenas do mundo exterior, mas acima de tudo na exploração das capacidades dos sentidos para sentirem esse exterior. O fundamental da cognição, que assenta na capacidade de atribuir significado ao que os sentidos experienciam, obrigando a uma constante exploração dos mesmos assim como da relação destes com o mundo exterior. Daí que o brincar se assuma fundamentalmente fisiológico enquanto criança e depois evolua para uma base quase exclusivamente cognitiva.

Nelson Zagalo

Nas artes urbanas de Benedetto Buffalino, o ordinário torna-se extraordinário. Campo de jogo, carro, caravana ou apartamento são transformados em experiências sociais, passatempos absurdos, provocações interactivas, situações-quiasmos. Ou pura e simplesmente modos alternativos de usar os objetos. O que transforma por completo a relação do espectador com o entorno urbano. Seja esse espectador turista pós-moderno, *flâneur* precário, cientista social de férias ou polícia de costumes no seu tempo livre.

É como se determinados elementos do meio urbano ganhassem vida, animados por uma inusitada refuncionalização cujo sentido último surge em

aberto, ou pelo menos rejeitando uma narrativa determinada que não a da sua própria inscrição como ludicidade. O design superado pela arte, talvez. O mundo *designificado* e propriamente *joguificado* ressignificando-se no plano do interface. Jogo e terreno e jogo num mesmo. Certo é, nada volta a ser como dantes depois do potencial lúdico do que quer que seja ser explicitado e, sobretudo, tornado operativo, utilizado.

Claro, há depois uma linguagem, o lado mais intuitivo, plástico, desta estética. Nela são recorrentes as figuras do carro (sucessivamente transformado) e do terreno de jogo (inusitado), para mencionar dois tropos que prevalecem na sequência de imagens escolhidas para estas páginas. O fundamental é que estes gestos mais ou menos risíveis equivalem à construção de situações (brincadeiras, jogos) com toda a energia do *détournement*. Pois que tudo isto são coisas que existem e que, no momento da activação lúdica perpetrada pelo artista, deixam de existir para se tornarem espectros de um plano de abstracção que é pulverizado. Pelo menos durante o ‘tempo de jogo’, a duração do enlace.

Dir-se-ia que estamos perante uma das mais radicalmente evidentes performáticas do possível. Singelíssimas transmutações de objectos em *coisas mentais* que são ao mesmo tempo dispositivos para a interacção física, com a materialidade típica do design de produto e do mobiliário urbano, senão, pontualmente, da arquitectura (mais ou menos efémera). Dispositivos esses que são vivenciáveis como um *teatro sem teatro*: *Qualquer que seja o seu lugar, fechado ou aberto, cénico ou nómada, o teatro é sempre uma meditação pública*





BENEDETTO BUFALINO

LA CARAVANE DANS LE CIEL, 2013

Bois, plexiglass, peinture, nacelle, 4 x 2 x 12 m

Fêtes Escales, Parc Louis Dupic, Vénissieux

Production : Mairie de Vénissieux



BENEDETTO BUFALINO

LA VOITURE DE POLICE POULAILLER, 2013

Voiture de police, bois,

poules 2 x 3,5 x 1,6 m

Festival Polyculture, Ferme d'élevage de Vernand

Production : Association Polyculture

BENEDETTO BUFALINO

TENNIS EN APARTEMENT, 2014

Moquette, peinture, filet, raquettes, balle, 70 m²

Vues de l'installation à la Galerie appartement Interface, Dijon

Production : Galerie appartement Interface



BENEDETTO BUFALINO

LA VOITURE JACUZZI SEAT IBIZA, 2014

Voiture, eau, compresseur, 1,6 x 3,5 x 1 m
Réalisée à l'occasion de la résidence AFIAC à Lautrec

Commissaires invités : Willian Gourdin et Paul de Sorbier





sobre o laço ou o não-laço entre o artífio e a vida.¹

É portanto tão divertido quanto sério, este tipo apropriação dos tempos urbanos para os tornar em vazios operativos. Se Marx definiu três momentos do dia – 8 horas para trabalhar, 8 para descansar e 8 para fazer o que se quiser – Buffalino é um revolucionário *intervencionista*², espécie de activista político de última geração³ e simultaneamente espectador certamente embevecido com as suas liberais criações sem mensagem política (em sentido estrito) que se reconheça. Mormente ao nível do discurso (que de certa forma está absolutamente ausente, ou melhor, eficazmente impregnado no acontecer).

O lado obscuro destas obras é em todo o caso o de uma profunda melancolia, um *dark side* todo ele *nonsense* que separa estes experimentos de passatempos triviais, já que neles o (sor)riso é resistência do humano perante o que o 'cerca'. Note-se, creio, que é um trabalho por isso mesmo avesso a usos e abusos publicitários – e à moda – mesmo quando tudo poderia ter a seu 'favor' para se tornar mais uma passageira estética do consumo.

Em suma. Vale(m) esta(s) obra(s) pelo prazer que proporciona(m) – o prazer do texto urbano, para repapagear Barthes – e a *durée* da sua extremamente criteriosa e específica interrupção-interrogação. Mas mais, são emblemas do desejo sem o qual qualquer cidadania artística seria mero epifenómeno das indústrias culturais. Aliás, estas imagens, que circulam indistintamente – para não dizer secretamente – entre a cidade e os festivais, a galeria e circuitos emergentes nas margens da arte estabelecida, são

radicalmente refractárias até mesmo a este meu discurso e à sua veia crítica. Para bem delas próprias. Pois que isto é uma arte que é a vida a brincar e não o brincar com a vida.

Muito importante na afirmação desta linguagem no tempo actual é o jogo duplo gerado pelo facto de estas peças funcionarem perfeita- e simultaneamente como conceitos (na verdade, basta um *thumbnail* para lhes captar a essência, como demonstra o *site* do artista) e memoráveis vivências participativas. Isto prova que o interesse do artista é deixar bem clara a sua ideia e a sua ética operativa, sem que isso comprometa a experiência absolutamente intransmissível dos utilizadores. Talvez seja esta por excelência a arte conceptual de um tempo de redes sociais.

Em suma, palavras para quê, é um artista francês. *Ping, pong. Splash, splash, cocorococó.* Conclua-se então, porventura mais seriamente, de novo com o autor da epígrafe:

Se a criação artística nos pode por vezes parecer, ainda que dotada de objeto e materialidade, inútil, é porque tendemos a avaliar o mundo na base da motivação extrínseca, do retorno transformável e material, contudo é através desta que podemos verdadeiramente garantir a nossa ação autónoma no mundo, garantir uma efetiva presença, mas acima de tudo elevar e avançar a consciência, e por isso mesmo não podemos secundarizar a sua relevância para a nossa espécie.³

Mário Caeiro





BENEDETTO BUFALINO

LA VOITURE TABLE DE PING-PONG, 2016

Voiture, bois, peinture, raquettes, balle, 1,6 x 3,5 x 1 m

Vues de l'installation réalisée dans le cadre

d'ARTO festival de rue de Ramonville, Maison

Salvan, Labège

Production : Festival Arto Ramonville



BENEDETTO BUFALINO

LE TERRAIN DE SPORT, 2016

Briques de construction, enduit blanc, 15 x 30 m

Vues de l'installation à la Biennale d'art contemporain

d'Anglet

Commissaire d'exposition : Paul Ardenne

Production : Ville d'Anglet

Bibliografia

Barthes, Roland. *S/Z*. New York: Hill and Wang, 2002.

Borja-Villel, Manuel J.; et. al.; *Um Teatro Sem Teatro*, Barcelona, Lisboa, 2007.

Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

Thompson, Nato; Sholette, Gregory (eds.); *The Interventionists. Users' Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, The Mit Press, Massachusetts, 2004.

Frasca, Gonzalo. *Play the Message: play, game and videogame rhetoric*. Ph.D. Thesis. Copenhagen: IT- Universitetet. 2007.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

Nachmanovitch, Stephen: *Free Play: Improvisation in Life and Art*. New York: Penguin, 1990.

Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

Zagalo, Nelson; Caeiro, Mário; et. al.; *VICENTE'16. O JOGO DA GLÓRIA (OU A VIDA NA ÓPTICA DO UTILIZADOR)*, Mercador do Tempo, Lisboa, 2016.

Notas

¹ Borja-Villel, Manuel J., «Um Teatro Sem Teatro: O Lugar do Sujeito», in *Um Teatro Sem Teatro*, Barcelona, Lisboa, 2007, p. 25.

² Thompson, Nato; Sholette, Gregory (eds.); *The Interventionists. Users' Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, The Mit Press, Massachusetts, 2004.

³ Zagalo, Nelson; «Arte, brincar Criativo», in *VICENTE'16. O JOGO DA GLÓRIA (OU A VIDA NA ÓPTICA DO UTILIZADOR)*, Mercador do Tempo, Lisboa, 2016.