**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
Doutorado em Artes**

**CTRL+ART+DEL:
CONTEXTO, ARTE E TECNOLOGIA**

Fábio Oliveira Nunes

Tese apresentada à Área de
Concentração: Artes Plásticas da
Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo, como
exigência parcial para a obtenção
do Título de Doutor em Artes, sob
a orientação do Professor Doutor
Gilberto dos Santos Prado.

**São Paulo
2007**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
Doutorado em Artes**

**CTRL+ART+DEL:
CONTEXTO, ARTE E TECNOLOGIA**

Fábio Oliveira Nunes

Tese apresentada à Área de
Concentração: Artes Plásticas da
Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo, como
exigência parcial para a obtenção
do Título de Doutor em Artes, sob
a orientação do Professor Doutor
Gilberto dos Santos Prado.

**São Paulo
2007**

Assinatura dos membros da Comissão Julgadora

---

*Para os meus pais,
pelo apoio incondicional.*

*Para Soraya,
pelo companheirismo, dedicação e amor tão belos.*

*Para o amigo psitacídeo Feihinho,
saudades.*

AGRADECIMENTOS

Ao orientador e amigo Gilbertto Prado,
pelo convívio enriquecedor de todos esse anos.

Ao grande amigo, artista e pesquisador Edgar Franco,
pela parceria nos dois projetos práticos desta tese – *Freakpedia* e *Vislumbres Pós-humanos* – e
pela amizade sempre sincera.

Aos professores Omar Khouri, Milton Sogabe, Monica Tavares e Silvia Laurentiz,
pela solicitude, apoio e amizade em tantos momentos.

Aos artistas e pesquisadores Ana da Cunha e Andrei Thomaz,
pela fundamental ajuda com referências e sugestões.

Aos amigos de longa data, Diniz, Vivian e Alexandre
pelo apoio nos projetos.

Aos colegas do Grupo Poéticas Digitais da ECA-USP,
pelas discussões em torno dos novos meios.

Aos apoios financeiros da CAPES e da CPG ECA-USP,
na bolsa de doutorado e bolsas PAE.

RESUMO

Este trabalho é uma reflexão sobre a produção artística em artemídia em que o contexto em suas diversas esferas – social, público, tecnológico ou econômico – é parte fundamental de sua proposta. Interessa-nos investigar em quais circunstâncias a arte tecnológica poderá atuar em questionamentos do cotidiano e da própria tecnologia. Para tanto, este percurso apóia-se inicialmente na teoria da Estética Relacional de Nicolas Bourriaud, aproximando-se de diversas estratégias artísticas de intervenção ou desvio contra o uso homogêneo dos meios. A pesquisa contempla também a análise de diversos trabalhos artísticos de autores nacionais e estrangeiros, dentro do escopo assinalado, e resultou igualmente na elaboração de dois projetos poéticos em desenvolvimento conjunto com o artista Edgar Franco, o site Freakpedia e o Projeto Vislumbres Pós-humanos.

Palavras-chave: Artemídia; Arte-comunicação; Arte e tecnologia; Contexto social; Cotidiano.

ABSTRACT

This work is a reflection about a new media art production which the context in different forms – social, public, technological or economic – is elemental part proposition. Interest us to explore what situations the technological art will act in quotidian questions and technology. Therefore, this way is supported initially in Nicolas Bourriaud's theory Relational Aesthetics and also, in second moment, in several artistic strategies of intervention or transgression against homogeneous media use. The research contemplate analysis of national and foreign artworks, inside of scope marked, and resulted also in elaboration of two practical projects in development with the artist Edgar Franco, the web site Freakpedia e o Project Vislumbres Pós-humanos.

Keywords: Media art; Communication Art; Art and technology; Social context; Quotidian.

SUMÁRIO

RESUMO
ABSTRACT

Lista de figuras	17
INTRODUÇÃO	21
Contexto	21
Tecnologia	22
Arte	23
CAPÍTULO 1 - O contexto inserido na arte	29
1.1 Dadaísmo	31
1.2 Conceitualismos	34
1.3 Arte postal	37
1.4 Beuys: arte como escultura social	40
1.5 Situacionismo	42
1.6 Arte sociológica	46
1.7 Estética da Comunicação	51
1.8 Fred Forest	56
1.9 Mídia e arte	59
1.10 Estética Relacional	61
1.11 Posturas tecno-relacionais	68
CAPÍTULO 2 - Relações e mediação em rede	73
2.1 Censura na rede Internet	77
2.2 Web 2.0	79
2.3 Wikipedia: enciclopédia colaborativa	88
2.4 Produção em web arte	93
2.5 Freakpedia: conceitos	97
2.6 Freakpedia: técnica e conteúdo	103
2.7 Ação e mediação	109
2.8 Web 3.0	114
CAPÍTULO 3 - Hegemonia cyborg	119
3.1 Cyberpunks	119
3.2 Cyborgs	128
3.3 Sociedade de controle	130
3.4 Mercado e tecnociência	134
3.5 Fluxos e desacelerações	143
3.6 Emergência	147
3.7 A Aurora Pós-humana de Edgar Franco	152
3.8 Projeto Vislumbres Pós-humanos	156
CAPÍTULO 4 - Tecnologia e seus distúrbios	167
4.1 Formas relacionais	170
4.2 Reflexos e desvios	173
4.3 Ações de convivência	177
4.4 Ações ao monitoramento	181
4.5 Ações intrínsecas	193
4.6 Ações com modelos sociais	203
4.7 Outras ações	212
CONSIDERAÇÕES FINAIS	217
BIBLIOGRAFIA	223
Artigos e livros	223
Matérias de sites, jornais e revistas	231
Web sites	233

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: A Fonte (1919), de Marcel Duchamp.....	34
Fonte: MINK, 1996.	
Figura 02: Inserções em Circuitos Ideológicos (1970), de Cildo Meireles.....	36
Fonte: http://www.bbc.co.uk/collective/ (acesso em 07/10/2007).	
Figura 03: Evolução/Revolução (1971), de Julio Plaza	39
Fonte: http://mac.mac.usp.br/exposicoes/04/plaza/ (acesso em 01/10/2007).	
Figura 04: A revolução somos nós (1972), de Joseph Beuys	41
Fonte: http://www.artnet.com/magazine/news/walrobinson/Images/walrobinson2-1-11s.jpg (acesso em 02/10/2007).	
Figura 05: História em quadrinhos (1967) de André Bertand e texto de Raoul Vaneigem	43
Fonte: http://libcom.org/thought/situationists-an-introduction (acesso em 03/10/2007).	
Figura 06: Imagem da publicação situacionista Spectacular Times, em 1968	44
Fonte: http://www.archive.org/download/SpectacularTimesImagespdf/images.pdf (acesso em 05/10/2007).	
Figura 07: Página do jornal Folha da Tarde de 03/10/1973	47
Fonte: http://www.webnetmuseum.org/ (acesso em 20/09/2007).	
Figura 08: Passeio Estético-Sociológico no Brooklin (1973) de Fred Forest	48
Fonte: http://www.webnetmuseum.org/ (acesso em 20/09/2007).	
Figura 09: Farmácia Fischer (1975) de Hervé Fischer	50
Fonte: http://www.mac.usp.br/projetos/arteconceitual/fischer.htm (acesso em 21/09/2007).	
Figura 10: Hole in Space (1980) de Kit Galloway e Sherry Rabinowitz	54
Fonte: http://www.ecafe.com/museum/hp_gy_1987/hp_gy_1987.html (acesso em 01/10/2007).	
Figura 11: L'Oeuvre du Louvre (1990) de Paulo Laurentiz	54
Fonte: ARANTES, 2005.	
Figura 12: A torneira telefônica (1992) de Fred Forest	55
Fonte: http://www.webnetmuseum.org/ (acesso em 20/09/2007).	
Figura 13: Tecno-casamento (1999) de Fred Forest e Sophie Lavaud	57
Fonte: http://www.webnetmuseum.org/ (acesso em 20/09/2007).	
Figura 14: Corpo na Rede (2002) de Fred Forest	58
Fonte: http://www.webnetmuseum.org/ (acesso em 20/09/2007).	
Figura 15: La D.S. (1993) de Gabriel Orozco	64
Fonte: http://www1.uol.com.br/bienal/24bienal (acesso em 22/09/2007).	
Figura 16: Dolores from 10 to 10 (2002) de Coco Fusco	65
Fonte: http://channel.creative-capital.org/project_image_popup_70.html (acesso em 01/10/2007).	
Figura 17: “Shop-drop” da artista Zöe Sheehan Saldaña	66
Fonte: http://www.zoesheehan.com/ (acesso em 10/09/2007).	
Figura 18: Smart Companion da Philips	69
Fonte: http://www.research.philips.com (acesso em 12/09/2007).	
Figura 19: Bienal do ano 3000 (2006) de Fred Forest	74
Fonte: http://www.biennale3000saopaulo.org/ (acesso em 12/09/2007).	
Figura 20: Site de relacionamentos Orkut	81
Fonte: http://www.orkut.com (acesso em 10/10/2007).	
Figura 21: Ambiente Second Life	84
Fonte: http://www.cronopios.com.br/site/internet.asp?id=2452 (acesso em 05/10/2007).	
Figura 22: Wikipédia (versão lusófona) em setembro de 2007	89
Fonte: http://www.pt.wikipedia.org (acesso em 17/09/2007).	
Figura 23: NÓISGRANDE (2006), organizada por Fábio Oliveira Nunes	91
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 24: Site Jodi (1994)	95
Fonte: https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/Jodi (acesso em 03/09/2007).	
Figura 25: ONOS - On Operating System (1999) de Fábio Oliveira Nunes	95
Fonte: Arquivo pessoal.	

Figura 26: Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	98
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 10/09/2007).	
Figura 27: Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	104
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 20/09/2007).	
Figura 28: Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	104
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 20/09/2007).	
Figura 29: Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	107
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 14/10/2007).	
Figura 30: Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	107
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 14/10/2007).	
Figura 31: Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	107
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 14/10/2007).	
Figura 32: Alteração em Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	110
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 02/08/2007).	
Figura 33: Alteração em Freakpedia de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes	110
Fonte: http://www.freakpedia.org (acesso em 02/08/2007).	
Figura 34: Cena do filme Metropolis (1927) de Fritz Lang	122
Fonte: http://www.sas.org/tcs/weeklyIssues/2004-07-02/feature2/art/metropLg.jpg (acesso em 15/10/2007).	
Figura 35: Cena do filme Frankenstein (1931) de James Whale	124
Fonte: http://imdb.com/title/tt0021884/ (acesso em 16/10/2007).	
Figura 36: Cena do filme Blade Runner (1982) de Ridley Scott	126
Fonte: Imagem capturada de vídeo.	
Figura 37: Cena do filme TRON (1982) de Steven Lisberger	127
Fonte: Imagem capturada de vídeo.	
Figura 38: Massacre Endeavor (2006) de Vivian Puxian	129
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 39: Por um fio (1996) do grupo SCIArts	133
Fonte: http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/agosto2005/ju296pag04.html (acesso em 20/10/2007).	
Figura 40: Cena do filme Laranja Mecânica (1971) de Stanley Kubrick	144
Fonte: Imagem capturada de vídeo.	
Figura 41: Revóltil (2006) de Fábio Oliveira Nunes	144
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 42: Delay n.2 ou Retardo n.2 (2003) de Fábio Oliveira Nunes	146
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 43: O mito ômega (2006) de Edgar Franco	152
Fonte: http://www.mitomega.com.br (acesso em 28/08/2007).	
Figura 44: Seres Extropianos do universo ficcional de Edgar Franco	154
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 45: Seres Tecnogenéticos do universo ficcional de Edgar Franco	154
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 46: BrinGuedoTeCA (2006) de Edgar Franco	155
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 47: Logotipo e imagem de apresentação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	157
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 48: Personagens do Projeto Vislumbres Pós-humanos	159
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 49: Personagens do Projeto Vislumbres Pós-humanos.	159
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 50: Personagem do Projeto Vislumbres Pós-humanos	159
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 51: Descrição do sistema do Projeto Vislumbres Pós-humanos	161
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 52: Planta do espaço da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	163
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 53: Estudo em 3D da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	164
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 54: Estudo em 3D da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	164

Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 55: Estudo em 3D da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	164
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 56: Estudo em 3D da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	165
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 57: Estudo em 3D da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	165
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 58: Estudo em 3D da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos	165
Fonte: Arquivo pessoal.	
Figura 59: Zombiac(2000) de Perry Hoberman	168
Fonte: http://www.perryhoberman.com/ (acesso em 10/10/2007).	
Figura 60: Zombiac(2000) de Perry Hoberman	168
Fonte: http://www.perryhoberman.com/ (acesso em 10/10/2007).	
Figura 61: Vestis (2004) de Luisa Paraguai Donati	179
Fonte: http://paginas.terra.com.br/arte/VESTIS/fotos.html (acesso em 10/10/2007).	
Figura 62: Social Mobiles (2003) de Crispin Jones	180
Fonte: http://www.ideo.com/case_studies/social_mobiles/ (acesso em 15 /09/2007).	
Figura 63: Equipamentos vestíveis desenvolvidos por Steve Mann	183
Fonte: http://www.wearcomp.org/mann.html (acesso em 11/10/2007).	
Figura 64: Steve Mann atuando com o WearComp	183
Fonte: http://www.wearcomp.org/mann.html (acesso em 11/10/2007).	
Figura 65: Performance do grupo Surveillance Camera Players, em 2001	184
Fonte: http://www.notbored.org/the-scp.html (acesso em 04/10/2007).	
Figura 66: Spio (2004) de Lucas Bambozzi	187
Fonte: http://www.rizoma.net/interna.php?id=348&secao=artefato (acesso em 15/10/2007).	
Figura 67: Surveillance Video Entertainment Network (2007) de Amy Alexander e outros	188
Fonte: http://deprogramming.us/ai/index.html (acesso em 20/09/2007).	
Figura 68: Swipe (2002/2004) do Preemptive Media	191
Fonte: http://www.we-swipe.us (acesso em 12/09/2007).	
Figura 69: Esc for Escape (2004) de Giselle Beiguelman	196
Fonte: http://www.desvirtual.com/escape/ (acesso em 15/10/2007).	
Figura 70: Accept (2003) de Perry Hoberman	196
Fonte: http://www.perryhoberman.com/ (acesso em 10/10/2007).	
Figura 71: Spore 1.1 (2004) dos artistas Douglas Easterly e Matthew Kenyon	196
Fonte: http://swamp.nu/ (acesso em 04/10/2007).	
Figura 72: GenTerra (2001) do Critical Art Ensemble	201
Fonte: http://www.critical-art.net/biotech/genterra (acesso em 11/09/2007).	
Figura 73: Free Range Grains (2003/2004) do Critical Art Ensemble	201
Fonte: http://www.rizoma.net/interna.php?id=300&secao=artefato (acesso em 14/10/2007).	
Figura 74: Problemarket (2000) dos artistas Davide Grassi e Igor Stromajer	204
Fonte: http://www.problemarket.net (acesso em 16/10/2007).	
Figura 75: Mejor Vida Corporation (1998) de Minerva Cuevas	206
Fonte: http://www.irational.org/mvc/espanol.html (acesso em 10/09/2007).	
Figura 76: Carteira de estudante Mejor Vida Corporation (1998) de Minerva Cuevas	206
Fonte: http://www.edith-russ-haus.de/pix/system/cuervas_id.jpg (acesso em 16/10/2007).	
Figura 77: FuckU-FuckMe (1998) de Alexei Shulgin	209
Fonte: http://www.cronopios.com.br/site/internet.asp?id=1776 (acesso em 15/10/2007).	
Figura 78: RYT Hospital (1997/2003) de Virgil Wong	209
Fonte: http://www.rythospital.com (acesso em 10/09/2007).	
Figura 79: CNNplusplus (2006) de Heidi Kumao e Chipp Jansen	211
Fonte: http://www.cnnplusplus.com (acesso em 11/09/2007).	
Figura 80: Telemadre.com (2002) do coletivo 'Mmmm...'	211
Fonte: http://www.telemadre.com (acesso em 04/10/2007).	
Figura 81: Cozinheiro das Almas (2005/2006) do Grupo Poéticas Digitais	213
Fonte: Imagem capturada do game.	
Figura 82: F69 (2004) de Suzete Venturelli e Mário Maciel	214
Fonte: Imagem capturada do game.	
Figura 83: Debugging Life (2006) de JLNDRR	214
Fonte: http://www.debugginglife.com (acesso em 19/10/2007).	

INTRODUÇÃO

CTRL+ART+DEL. No universo da informática, a combinação das teclas CTRL+ALT+DEL é empregada quando um computador (com alguma das versões do sistema Microsoft Windows) ou um programa precisa ser abruptamente reiniciado da maneira menos ortodoxa: depois de algum erro grave que impeça a continuidade de suas atividades. É a escolha derradeira e muitas vezes arriscada – em que dados poderão ser perdidos ou avariados. Feita a escolha, o sistema carregará todas as suas diretrizes novamente e esperamos que, desta vez, enfim, a ordem seja restabelecida. Uma ação de reinicializar, de reavaliação de suas próprias diretrizes.

Contexto

Se a vida contemporânea pudesse ter também uma combinação capaz de nos fazer reinicializar nossos pontos de vista, certamente uma opção seria a confluência de três elementos: o contexto, a arte e a tecnologia – estas duas últimas fluindo em um mesmo conjunto em função do primeiro elemento. A intenção parece despropositada se partirmos do princípio otimista de que não há condição a ser resolvida. Se acreditarmos realmente que o rumo das coisas é o adequado, essa proposição não fará sentido algum. Assim, não há como negar um pessimismo diante das circunstâncias atuais e uma descrença de que o cenário seja alterado sem um elemento desencadeador.

Esse pessimismo nasce a partir da constatação de situações em que algumas premissas básicas dos direitos individuais e coletivos estão, de algum modo, ameaçadas ou estão sujeitas a práticas tendenciosas, mercantilistas, impositivas ou intrusivas. Essas práticas são perceptíveis no cotidiano em termos concretos: na proliferação de câmeras de vigilância em todos os espaços públicos, como parques, escolas, estabelecimentos comerciais ou até mesmo nas ruas; na existência de tecnologias através de satélites capazes de localizar com exatidão qualquer elemento do globo; nas ferramentas aparentemente inofensivas como os cartões de fidelidade de supermercados e grandes magazines; na ameaça permanente de restrições de conteúdos na rede Internet; na ávida necessidade das grandes corporações em manter um banco de dados de seus clientes; no desvendamento do Projeto Genoma Humano por laboratórios ávidos em desenvolver novos medicamentos.

Evidentemente, esse sentimento pessimista não pode se estender para uma postura paranóica, mesmo porque essas práticas atuam em um permanente *mise-en-scène*, onde cada ato é justificado coerentemente dentro daquilo que é politicamente correto e, muitas vezes, estendido como benefício para aquele que é oprimido – como quando temos câmeras de vigilância “para a sua própria segurança”. Nestas práticas, não há uma imposição assumida, mas uma estratégia de permanente sugestão, pois o ato de consumir ainda presume a liberdade e o poder do cliente.

O domínio destas práticas é exercido por um sistema de forças de grande extensão com ramificações em todas as áreas da vida. Não se trata de um sistema institucionalizado ou da economia de mercado – o capitalismo – simplesmente. Muito menos de alguma ameaça corporificada e concreta como nos enredos *cyberpunks*, mas de um conjunto de forças que está pulverizado e atuante em cada aspecto do cotidiano. Não temos a opção de não fazer parte dele, mas podemos trazê-lo à tona. Corporações multinacionais, globalização, o uso desmedido de transgênicos não são mais do que decorrências do seu domínio. Muito mais importante do que atuar contra esta ou aquela empresa – como muitos ativistas realizarão atos em lanchonetes de fast-food ou contra companhias de comunicação – é tentar criar uma sensibilidade para lidar com essa condição presente, atuando naquilo que o indivíduo percebe em seu cotidiano.

Tecnologia

Nestas circunstâncias, não podemos nos iludir com a premissa de que a tecnologia é sempre benéfica a todas as pessoas: muito pelo contrário, a tecnologia está na mão daqueles que detêm o poder e isso implica em intenções. É claro que há um lado positivo em grande parte das vezes – que é o que justifica esta ou aquela aplicação –, mas há que sempre atentar-se para que caminhos essas tecnologias possam tomar. Ao contrário dos especialistas ou entusiastas em geral – de alguns jornalistas deslumbrados com os avanços até educadores que vêem uma revolução nos seus métodos –, os artistas devem sempre manter uma observação criteriosa ao lidar com meios que estão impregnados de implicações sociais. A tecnologia como é recebida no nosso cotidiano está inserida em um contexto ideológico da hegemonia: progresso, avanço, inovação ou moda são alguns dos conceitos empregados para se fazer consumir ou crer que a mais alta tecnologia é sempre a opção mais indicada.

Com a tecnologia, temos a instauração de novas operações sociais – em que as relações

não estão restritas às pessoas, pois com o surgimento de sistemas cada vez mais complexos, nascem discursos maquínicos de maior “inteligência” e inserção no âmbito relacional. Os robôs sociais (operando em ambientes de relações) são sintomáticos desta condição, bem como os autômatos de linha de produção ou operadores de *telemarketing* com seus discursos pré-determinados, numa via invertida (em que o humano toma uma consciência de máquina). Essa hegemonia é assumidamente *cyborg* ao passo que pretende tornar simétricos, os comportamentos da máquina e do humano.

Grande parte dos comportamentos maquínicos nasce de uma visão sistêmica, que é fundamental para a organicidade do conceito de emergência e de sistemas complexos. Ambos serão elementares na estrutura da chamada inteligência artificial, que por sua vez, pode originar tanto aplicações positivas como fazer parte de sistemas de monitoramento cada vez mais eficazes. O surgimento de uma consciência artificial – cada vez mais próxima às capacidades humanas – é um dos pontos de partida mais recorrentes na ficção científica, em especial no *Cyberpunk*. O movimento anteviu o crescimento das redes de computadores, a fusão homem-máquina, o poder incomensurável de grandes corporações internacionais e se posicionou de maneira pessimista diante da possibilidade da falência de instituições como a ética, a liberdade, a compaixão, a igualdade e outros preceitos da humanidade.

O cenário distópico do *Cyberpunk* parece dar forma ao pensar na atual tecnologia a partir de fatos concretos como a substituição da mão-de-obra humana por equivalentes eletrônicos, a presença multiplicada das câmeras de vigilância em espaços públicos, a utilização crescente de dispositivos de monitoramento e identificação como códigos de barra e etiquetas RFID, a visão onipresente dos satélites, a utilização da biotecnologia com finalidades gananciosas; e das conseqüências destes fatos, o surgimento de novas formas como a permanente formação de modelos, o fluxo informacional, a instauração de duradouras relações financeiras em contrapartida a relações humanas cada vez mais transitórias, o pensamento corporativo homogêneo, a eugenia provável, para citar algumas circunstâncias.

Arte

A proposição inicial das reflexões desta pesquisa é que caberá aos artistas dos novos meios intervirem especialmente neste modelo hegemônico, desconstruindo o discurso homogêneo

e criando desvios estratégicos. Uma interferência que se propõe em ir além de devaneios estéticos – o deslumbramento da imagem digital e suas potencialidades – para a imersão em sua inserção social – nas relações entre indivíduos e/ou máquinas. A tecnologia então é pensada no interior de um contexto social, gerando ou intermediando relações. Esse percurso será possível a partir das proposições da estética relacional, tratada por Nicolas Bourriaud como uma teoria capaz de julgar as obras de arte em função das relações humanas que são figuradas, produzidas ou suscitadas. Essa estética relacional conduz-nos a pensar no contexto da produção artística (o centro de exposições, a cidade, o país ou relações mundiais) e em trabalhos que minimizam sua autonomia artística. Ou seja, embora não possam simplesmente ser julgados com base apenas em seu contexto, mas sim esteticamente e com base em referenciais artísticos, ao mesmo tempo, estes trabalhos não devem ser desvinculados das circunstâncias de relações em que foram concebidos.

Apesar do contexto desfavorável, é na apropriação das mesmas tecnologias da hegemonia que a arte dos novos meios torna possível agir na contramão do estabelecido. Como intervenção, distúrbio ou desvio – seja qual for a definição – o artista pode agir no sentido de criar interstícios – espaços-entre – que não se enquadrarão dentro dos parâmetros hegemônicos; um início de uma ação que não prega necessariamente o ataque mas sim uma explicitação das circunstâncias. Bem, quando Bourriaud fala da rotulação da arte relacional como uma forma de crítica suavizada, há de se trazer também sua defesa para o âmbito desta produção que poderíamos chamar de tecno-relacional: além do caráter social, essa produção também é lida por suas referências históricas (com a história da arte) e por seus pormenores estéticos (a produção, a visualidade, a linguagem envolvidas). O papel desta produção não é atacar seus opositores, mas direcionar-se ao indivíduo deste contexto e fazê-lo desvelar propósitos ocultos, pensar em outros modelos sociais com base em seu cotidiano cada vez mais tecnológico.

É neste cenário, em que surgem duas produções de minha co-autoria (em desenvolvimento conjuntamente com o artista Edgar Franco), que são germinais no decorrer destas idéias. Uma delas é *Freakpedia*, que é uma enciclopédia digital desenvolvida com estrutura *wiki* a qual permite uma produção colaborativa em seus verbetes, assim como acontece em outras enciclopédias da Internet. A principal diferença da *Freakpedia* em relação às demais é sua pretensão insignificante: são aceitas especialmente contribuições de verbetes caracterizados por assuntos de pouca ou nenhuma relevância. Ou seja, tudo que não tiver importância

nenhuma cabe no interior desta enciclopédia. E por extensão, ela mesma não almeja ter nenhuma relevância e nem ser comparada com as demais. A *Freakpedia* deturpa o modelo de relevância defendido pela conhecida Wikipédia: para os wikipedistas, somente aquilo que for “relevante” deve ser digno de estar presente ali. Com esta concepção, desconsiderando a possibilidade de ir além do paradigma enciclopédico tradicional, os editores reforçam o ideário da mídia de massa e da hegemonia – excluindo tudo aquilo que estiver distante do repertório médio de wikipedistas, como produções alternativas e para reduzidos públicos. Essa concepção acaba sendo um paradoxo em torno daquela que se auto-intitula “enciclopédia livre” – quando na verdade, apenas faz uso do chamado software livre (sem restrições de direitos autorais).

Os equívocos da Wikipédia são também motivações importantes para se pensar na popular Web 2.0 – em que as estruturas colaborativas passam a ser cada vez mais presentes. Sites com grande penetração popular como *Orkut* e *YouTube* ou ambientes como o *Second Life* posicionam o antigo “leitor” da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos; um indivíduo que não está apenas disposto apenas a buscar informações como também em produzi-las: fotografias, vídeos, textos, diários eletrônicos (blogs) e até mesmo o preenchimento de extensos perfis de preferências e círculos de amizade em sites de relacionamento, são exemplos desta popularização.

Outro trabalho de minha co-autoria, que também é fundamental neste percurso, é o Projeto *Vislumbres Pós-humanos*, uma instalação na qual o visitante irá se deparar com as criaturas oriundas do universo ficcional de Edgar Franco. O artista é influenciado pela produção artística em novos meios que lida com a figura do pós-humano, por movimentos pós-humanistas e pela ficção científica para criar um universo futuro povoado por seres mutantes que possuem corpos híbridos de humano e/ou animal e/ou vegetal e/ou silício. Algumas destas criaturas são dotadas de consciências e sentidos ampliados pela biotecnologia, robótica ou telemática e, bem como, algumas criaturas já abandonaram o plano físico, existindo apenas como blocos de informação permanentemente percorrendo uma rede telemática avançada deste mundo.

No projeto da instalação, cinco criaturas híbridas de Franco têm seus comportamentos em relação ao visitante definidos por oscilações da bolsa de valores eletrônica NASDAQ. Conforme empresas que lidam com robótica e com biotecnologia oscilam positivamente ou

não, os seres irão ao encontro do visitante (sob a forma de uma projeção no interior de um ambiente escuro) com menor ou maior hostilidade. Quanto maior o rendimento dos papéis negociados por estas empresas, menos hostis as personagens serão com seus visitantes. O *Projeto Vislumbres Pós-humanos* insere o indivíduo dentro de uma lógica sistêmica do mundo: cada indivíduo consumidor é co-responsável pelos avanços tecnocientíficos, por suas escolhas e por suas omissões, como o nível mais fundamental de um complexo sistema. Quando optamos por esta ou aquela marca de alimentos, medicamentos ou equipamentos eletrônicos, por exemplo, existe a cooperação – junto a uma coletividade – de um comportamento que será traduzido em última instância em lucros ou prejuízos num sistema orgânico e autogerenciado que é o mercado global.

Diversos artistas dos novos meios se propõem a esta empreitada em diferentes graus e estratégias. Alguns se posicionarão no universo das relações humanas, outros atuarão nos meios de comunicação e tecnologia, bem como, há aqueles que serão implacáveis com o monitoramento e ambíguos com a possibilidade de modelos sociais alternativos. Em todos, porém, existe a ressonância de posturas notadamente conceituais – em que a idéia é o âmago.

Marcel Duchamp, dadaísta e pai dos conceitualismos, já traz no *Ready-made*, as implicações do contexto em sua apreensão. A cada ato de descontextualizar, está implicado o contexto que deixa de ter o objeto e aquele que o recebe. No conceitualismo, há um jogo entre a condição do leitor na poética, o contexto e as estratégias de desmaterialização do objeto, a fim de fazer restar prioritariamente idéias. Essa incitação mental é a estratégia fundamental para questionar conteúdos sociais e políticos, podendo ainda, fazer uso do próprio contexto artístico para metaforizar outros valores. Um dos exemplos é a arte postal – que ao questionar a relação receptor/emissor e instaurando a colaboração, acaba também atuando contra um pensamento hierárquico, tipicamente disciplinar. E o mesmo pode também ser aplicado em relação a aberturas participativas na arte, como em Lygia Clark e Hélio Oiticica.

Na intersecção entre os novos meios e o conceitual, está a produção do artista Fred Forest que desde seus tempos de arte sociológica, nos anos 70 do século XX, atua em um espaço mútuo entre a investigação da linguagem e o apontamento do contexto social. Muitas vezes, parte para a explicitação do “espetáculo da vida”. Suas propostas conduzem-nos a inquietações

que geram novos espaços de relações e que conseguem desconstruir uma ideologia dominante de maneira magnífica. Sem dogmatismos, pretensões universais ou discursos assumidamente políticos.

O espaço de trabalho de artistas dos novos meios que busquem esse tipo de sensibilização não acontecerá sob o discurso empoeirado e desatualizado das classes sociais ou da ação contra o imperialismo ou ressuscitando os dinossauros de esquerda. Essas posturas se tornam tão ultrapassadas quanto a própria noção de propriedade ou da presunção de um poder constituído em forma concreta. Essa produção artística atua sem grandiloquência, quase apolítica em grande parte das vezes em que as utopias libertárias dão lugar a tentativas microscópicas, restritas ou pontuais. Não é a intenção de mudar o mundo, mas de criar um mundo de pequenos distúrbios. Assim, CTRL+ART+DEL seria a reflexão (sob a forma de um *ready-made* retificado) que não propõe estabelecer uma nova ordem social, mas sim almeja escancarar a ordem então colocada e fazer-nos questionar o porquê das coisas assim funcionarem.

* * *

Este trabalho compõe-se de quatro capítulos que refletem em torno do contexto na produção artística em novos meios. O primeiro capítulo, *O contexto na arte*, parte para a apresentação de um percurso de diversos momentos artísticos em que o contexto social está presente, como na acepção do *Ready-made* de Marcel Duchamp, nas produções que fazem uso de conceitualismos, no Situacionismo e no coletivo de Arte Sociológica, entre outros. Por fim, abordaremos a Estética Relacional de Nicolas Bourriaud e a proposta de inspiração em seus pensamentos para abordar uma produção dos novos meios questionadora de seu contexto. O segundo capítulo, *Relações e mediação em rede*, tem como argumento principal o site de web arte *Freakpedia*. É em seu entorno que nascem reflexões em torno do indivíduo, seus poderes e restrições na Internet, entre outras questões, como a postura da enciclopédia colaborativa Wikipédia, como um espaço de censura e patrulhamento. Já o terceiro capítulo, *Hegemonia Cyborg*, tem em sua essência o projeto *Vislumbres Pós-humanos*, que o finaliza. O capítulo parte do Cyberpunk e do imaginário nele cultivado, para adentrar nuances de nosso contexto social e tecnológico, trazendo as considerações de diversos autores – pontuando idéias sobre sociedade, economia, tecnologia e inquietações contemporâneas –, além do trabalho do artista Edgar Franco. O quarto e último capítulo, *Tecnologia e seus distúrbios*, é dedicado a um

mapeamento de alguns trabalhos de artistas nacionais e estrangeiros que lidam com o contexto contemporâneo, propondo discutir a convivência, o monitoramento, a própria tecnologia e modelos sociais. As formas relacionais de Bourriaud, bem como as idéias de artistas como Steve Mann e o coletivo Critical Art Ensemble serão fundamentais neste último percurso. Após os capítulos, há as considerações que fecham estas reflexões.

Capítulo 1

O contexto inserido na arte

Marshal McLuhan, ao falar sobre os meios como extensão do homem, recorre ao mito de Narciso para tentar explicar a fascinação do homem pela tecnologia. Vindo Narciso da palavra grega *narcosis*, significando entorpecimento o fato de tomar como outra pessoa sua própria imagem refletiva na água, tornou-se maravilhado por sua própria extensão. Sua percepção foi tomada e criou-se um “sistema fechado” em si mesmo, tornou-se o servomecanismo de sua própria imagem prolongada e repetida. Enfim, McLuhan nos traz a seguinte idéia: o homem se torna fascinado por suas extensões em qualquer material que não seja o dele próprio. Há quem diga que os homens se apaixonam por mulheres que reflitam sua própria imagem. Os sentimentos de Narciso seriam bem diferentes se ele soubesse que ele via era, na verdade, uma repetição dele mesmo (ao contrário do que nos é apresentado normalmente sobre o mito, um caso de “auto-amor”). Ao mesmo tempo, um segundo paralelo é desenvolvido pelo autor: em casos de choque – como cair de alguns metros ou perder um ente querido – o sistema nervoso humano cria uma “auto-amputação”, desliga um ou mais sentidos com o intuito de que o indivíduo não pereça. No caso da tecnologia, há um entorpecimento gerado pela “auto-amputação” da consciência humana: as máquinas assumem para lidar com o choque da guerra, da urbanização, da modernidade – circunstâncias que explicitam nossa fragilidade. Os indivíduos transformam-se em servomecanismos enfeitiçados com a máquina tanto quanto Narciso com sua própria imagem. Ainda que já não caiba pensarmos nos meios tecnológicos como nossa extensão – frente a uma autonomia cada vez mais iminente – essa fascinação ainda persiste.

De um modo geral, a abordagem das exposições de arte e tecnologia reflete a fascinação diante das conquistas tecnológicas, ecoada na imprensa de entretenimento. É recorrente a idéia de que a produção em arte e tecnologia se nutre de um deslumbramento em torno do que a máquina pode proporcionar. É certo que as novas possibilidades de produção de imagem, percepção, interação, simulação, entre outras, envolvem artistas e teóricos em grande magnitude, desprovendo alguns de um senso crítico mais apurado. Nisso, tornou-se comum a idéia de que a arte tecnológica necessariamente está em função daquilo que uma inovação técnica – o computador mais poderoso ou o dispositivo mais recente, por exemplo – pode proporcionar. Mas é necessário pensar num outro sentido e apresentar as exceções a essa regra.

Em oposição à fascinação tecnológica, em 2004, o Instituto Itaú Cultural, em São Paulo, realizou o simpósio e exposição Emoção Art.ficial 2.0 com o tema “divergências tecnológicas”, sugerido pelo artista Jeffrey Shaw, consultor do evento. O texto dos curadores Arlindo Machado e Gilberto Prado, dava corpo e voz ao que seria a expressão contrária aos discursos apologéticos da tecnologia, apresentando uma produção artística em novos meios, caracterizada pela insatisfação em relação aos discursos das benesses do progresso científico, ou mesmo da promoção ao consumismo. Além disso, atenta-se para a condição incômoda de um país como o Brasil, distante dos países verdadeiramente produtores *high tech*, mantendo-se à periferia dos centros de poder e – especialmente – em que o acesso aos bens tecnológicos é muitíssimo restrito e excludente. O evento abordou uma postura na produção artística dos novos meios até então com pouca visibilidade: o questionamento do contexto tecnológico e social como a tônica do discurso. O espaço operatório dos artistas com esta postura abarcou as diferenças e discórdias sociais, o espetáculo, o mercado, o monitoramento, a política, a coerção social ou as relações – tantas vezes conturbadas – entre homem e tecnologia. Esta abordagem contextual está presente em diversos momentos artísticos. Faremos um percurso neste sentido até voltar às questões tecnológicas.

BOURRIAUD (2006, p. 30-31) traz uma característica presente nos trabalhos artísticos a partir dos anos 90 do século XX, que será muito importante no decorrer deste nosso pensamento: a instauração de uma produção que não está livre de ideologias ou posições políticas, onde o contexto social é parte fundamental. Para entender onde se situa essa condição, primeiramente é necessário que voltemos ao tempo em que a obra de arte ainda existia como uma “conexão” ao divino. A arte já teve pretensões mais transcendentais, atuando como meio entre os homens e as forças invisíveis que atuavam sobre a sociedade humana, ainda sendo exemplar ao trazer uma natureza que representava a ordem divina, facilitando a sua compreensão. Porém, a partir do Renascimento, essa ambição foi deixada de lado e se passou a colocar o homem em relação com o mundo. Uma nova ordem de relações em que a situação física do humano em seu universo – ainda que com grande influência do divino – é apresentada, graças a novas proposições visuais, como a perspectiva de Alberti ou mesmo o *sfumato* de Leonardo da Vinci.

A questão aberta pelo Renascimento seria “qual a nossa relação com o mundo físico?” e se dirigiu primeiramente a totalidade do real, no sentido de automatizar a percepção, mas depois foi direcionada para segmentos desta realidade, num percurso nem sempre linear

– de idas e vindas em torno do transcendente e da realidade. Então, se antes o artista se ocupava da vinculação entre humanidade e divindade, depois entre o humano e o objeto, desde algum tempo os trabalhos se direcionam para discutir as relações sociais em que o artista focaliza o contexto, o universo de comportamentos que o seu trabalho suscitará em seu público, bem como a formação de modelos sociais, que circunscrita não só um campo ideológico, mas também a novas formas estéticas em que predomina a relação. O objeto artístico é pensado como elemento indissociável do seu contexto – indivíduos além do próprio artista e a sociedade – e surgem novas formas como a performance, as manifestações, as colaborações e outras situações em que são estabelecidos intercâmbios. Em todos os casos, essas situações propõem uma abordagem que não é somente estética, é também ora social, ora socializante.

É interessante observar que esses trabalhos terão como foco o seu contexto prioritariamente – e a conseqüente relação que podemos ter com ele. Não estamos evidentemente falando de um contexto físico – como as invenções artísticas que surgem em função de uma proposta *in situ* – mas de um contexto mais geral, que parte da própria estrutura institucional da arte, para as características sócio-econômicas e políticas desta sociedade que recebe o objeto artístico, bem como os atores envolvidos em ambas as esferas (ibidem, p. 138). Nesta situação os trabalhos não estão livres de uma ideologia, mas, ao mesmo tempo, não se limitam apenas a “relevar” algo; não estão limitados na esfera social e se ocupam de criar modelos simbólicos de seu tempo. Neste sentido, tem-se que observar, por exemplo, a prática de vanguardas históricas como o Dadaísmo, em que o contexto é parte de um complexo sistema de relações.

1.1 Dadaísmo

Até hoje, não há um momento da história da arte que tenha conseguido aliar a estética transgressora a uma abordagem social mordaz como o Dadaísmo. Diriam os seus fundadores: “Dadá não significa nada”, “Dadá foi produzido na boca” – o balbuciar infantil os faz anárquicos, provocativos, desordeiros e experimentais. Não há um plano pragmaticamente definido – ou há o plano de não haver planos. Dadá é único e veio do nada: a tabula rasa, conceito que recusa o passado, assim como os futuristas. Mas o Futurismo – embora tão arrebatador quanto – se apresenta com uma paixão desmedida ao

progresso e à guerra, opção equivocada até mesmo para o Dadá mais *nonsense*. A formação desse sentimento *nonsense* dadaísta é simultâneo ao advento da primeira guerra mundial, deflagrada em 1914, tida como uma aberração do bom senso. Sendo brutal e desumana, a guerra instigaria esse esvaziamento de sentidos: nada significamos, pois a existência se esvazia de sentidos. Ao nada significar, o Dadaísmo alcançou um conturbado encontro entre a arte e vida: não é a representação em jogo, mas sim a apresentação. Não há mais porque representar este mundo: vamos desconstruí-lo. O objeto artístico toma uma nova forma em que o diálogo entre as coisas existentes nunca foi tão coeso. O Dadaísmo como parte da arte moderna traz uma importante contribuição: fazer parte da realidade e implica em tornar-se não mais “janela” para um outro mundo, mas aceitar-se também dentro dos paradigmas que a realidade vivida nos impõe. Na acepção dos modernismos distancia-se da idéia de representação como se pensava até então e se passa a colocar a experiência humana no centro das atenções, partindo daí para elementos “não-artísticos”, ou seja, imersos na realidade (HAFTMAN apud SEDLMAYR, s/d, p. 166).

Mais do que refletir a própria falta de bom senso da primeira guerra, a indeterminação lógica dadaísta abriu espaço para uma vívida experimentação de formas, de suportes, de linguagens e mesmo, relações com o espectador. Ainda que distante de uma participação ativa, muitos trabalhos vão induzir a uma provocação ao receptor da obra, denotando que esse sujeito passa a ser pensado dentro da poética destas ações. Há a intenção de realizar um despertar por meio do choque, do estranhamento naqueles sujeitos que teriam, por assim dizer, um pensamento mediano alimentado pelo que estava até então estabelecido:

Dadá convidou à formação de mal-entendidos, provocou-os e apoiou toda sorte de confusões: por princípio, por capricho, por oposição intrínseca. (...) Mas esta confusão era apenas um pretexto. Nossas provocações, demonstrações e oposições constituíam tão-somente um meio de atizar a raiva no burguês filisteu e, através da raiva, induzi-lo a um despertar envergonhado (RICHTER, 1993, p.03).

Seguindo por uma linha igualmente social, Hans Arp, um dos mais ativos nomes do movimento, acredita que a escolha Dadá era tentar estabelecer uma nova ordem:

Buscávamos uma arte elementar, que pudesse curar o ser humano da loucura de sua época, e procurávamos uma nova ordem que fosse capaz de estabelecer o equilíbrio entre o céu e o inferno.

Sentíamos que haveria de surgir bandidos, os quais, no desvario do poder, iriam utilizar-se até mesmo da arte para estupidificar seres humanos (ARP apud RICHTER, 1993, p.23).

Se revoltar e interferir nos esquemas da própria existência, dominados pela moral burguesa e pela inflexibilidade é o mote dos dadaístas e de grande parte da arte moderna – especialmente dos futuristas. Segundo FERRARA (1986, p.09), propõe-se um novo modo de vida:

A rejeição da antiga estética, sempre considerada nos seus aspectos mais ortodoxos, supõe a destruição da antiga escala de valores, do antigo modo de vida à rigidez moral, a aristocracia, a hierarquia social, é substituída pelo amoralismo, pelo operário, pela prostituta, pela fábrica, colocados em igualdade de valor e oportunidade, sem prejuízo, evidentemente, daquelas visões que o Romantismo, nos seus momentos de ruptura, tem de alguns desses temas como o operário, a prostituta, o anti-herói, etc. .

A vida, especialmente sob o amparo das revoluções científica e industrial e no surgimento de uma nova era econômica e política – incluindo aí a Primeira Guerra – combina uma situação onde emerge um espírito de força, batalha e ameaça. Ainda que contrários à guerra, os dadaístas incorporam um espírito de vanguarda – termo este também de uso militar – com alarde e eloquência. Seus delírios *nonsense* serão sempre incisivos, petulantes, mordazes, críticos. Essa situação de enfrentamento é um dos maiores legados do movimento que alimentará um espírito crítico que poéticas modernas e contemporâneas compartilharão; especialmente aquelas que lançam mão de conceitualismos, onde há a preponderância da idéia no sentido de desmaterialização do objeto, vão referenciar diretamente ao Dadá.

Com a postura Dadá, o objeto artístico ganha um novo valor dado mais pela idéia ali implícita do que pelo que está explícito e objetivamente visível. E isso é evidenciado especialmente na produção do artista Marcel Duchamp, o maior inspirador da arte de conceitualismos do século XX, dentre todos os Dadás. Ao descontextualizar um objeto do universo do prosaico, como o seu célebre urinol de porcelana (Fonte, 1917), não é o elemento presente em si – uma peça de finalidades sanitárias – que conta, mas o contexto que o legitima enquanto objeto artístico. O papel do artista aqui é deslocar o objeto de um lugar para outro, nascendo aí a idéia de apropriação. O *Ready-made* não é mais a tentativa de representar o real e sim de apresentar o real como tal. A apropriação, portanto, desloca o sentido de “criar” de algo realizado manualmente – como uma escultura ou pintura – para algo que é fundamentalmente

pensado. Criar então, pode ser também inserir um objeto em um novo cenário, considerando-o como personagem dentro de novos papéis (BOURRIAUD, 2007, p.25). Essa predominância da idéia é elemento fundamental para a construção de um conceitualismo.

Figura 1: *A Fonte* (1919) de Marcel Duchamp.

1.2 Conceitualismos

Em regra, o conceitual implica num jogo entre contexto (artístico, social, político, um ou todos reunidos), a condição do leitor na poética e as estratégias de desmaterialização do objeto, a fim de fazer restar prioritariamente as idéias. Muitas vezes é o contexto em que esse objeto é socializado que dá ferramentas de decodificação das mensagens, e isso é visto com frequência nas propostas duchampianas. Ao fazer sua escolha do urinol e apresentá-lo, o artista explicita o espaço comum no qual o leitor e o objeto coabitam. Essa discussão passa a ser possível a partir do momento que o objeto artístico passa a ser pensado como inserido na realidade, como já se sabe. A maneira insólita de que esse contexto é trazido cria um desconforto intelectual que é típico das poéticas conceituais¹.

---

1. Apontando os conteúdos programáticos comuns da Arte Conceitual (a histórica – produzida entre 1960 e 1970) e das poéticas de conceitualismos, FREIRE (1999, p.29) discorre sobre os elementos presentes: “A existência da aura (ou sua ausência), o significado do contexto (no caso a exposição e/ou ►

A idéia é então, elemento impalpável e intangível, que não se agrega necessariamente a um apelo formal comum: não há um “estilo” ou elementos visuais que a identifique de antemão. Com a idéia, a mente é a morada da arte e não apenas o olho, como Duchamp iria criticar aquilo que chama como “arte retiniana”. Por outro lado, a idéia, desde os tempos mais remotos, tende a ser fluida, pois se desprende de um objeto único e manufaturado. Daí, a arte conceitual tenderá muitíssimo para a circulação, reprodutibilidade e transitoriedade – em contraposição a noção de arte como mercadoria estanque e passivamente consumida. Há um aspecto socializante dos conceitualismos que envolve rupturas na recepção e veiculação artística, refletindo diretamente em pesquisas de novos modos de difusão em meios e linguagem. Essa tendência socializante irá diretamente refletir em novos espaços que são ocupados pelos artistas: a arte antes restrita ao domínio de galerias e museus, passa a flertar situações insólitas dos elementos do cotidiano e da vida comum.

Mas a discussão do conceitualismo não se limita à linguagem e aos espaços de arte; há uma produção que é ao mesmo tempo conceitual e politicamente inserida. Neste sentido, temos o trabalho do artista brasileiro Cildo Meireles², especialmente o trabalho *Inserções em Circuitos Ideológicos* (1970), em que o artista imprime e distribui anonimamente mensagens políticas contra a ditadura militar do Brasil, em notas de dinheiro e garrafas de Coca-Cola. Em proximidade, vale lembrar também de Artur Barrio, conhecido por seu interesse com as sobras, sobretudo orgânicas e autor de “trouxas” ensangüentadas que eram espalhadas pelas cidades do Rio de Janeiro e Belo Horizonte. Trabalhando com a expectativa e temores das pessoas – as “trouxas” eram verdadeiras incógnitas macabras, com algo de cadavérico – constituiu-se numa ação de forte cunho político e

---

museu) assim como o papel reservado ao artista se formulam em novas bases nessas poéticas conceituais. A obra Conceitual quebra expectativas arraigadas e cria, muitas vezes, um desconforto intelectual ou em alguns casos, até mesmo físico para o espectador. Frequentemente, a participação a que nos referimos é a atividade resultante desse incômodo. De qualquer maneira, seja através de intervenções no ambiente, (dando a ver o contexto), seja através de projetos envolvendo a consciência do corpo, ou seja ainda nos trabalhos envolvendo palavras (...) o que importa ressaltar é o predomínio da idéia sobre o objeto”.

2. Entre outros importantes eventos, o artista participou da exposição *Information* no MoMA (Museu de Arte Moderna de New York) em 1970, considerada um marco na produção de arte conceitual. O curador e crítico Paulo Herkenhoff fala sobre a produção de Meireles: “A obra de Cildo poderia ser descrita como uma teoria poética da sociedade. Ela coloca questões que vão da política a ideais e estratégias. Examina espaços e processos de comunicação, as condições do espectador, os legados da história da arte e o espaço social do gueto - espaço frequentemente evocado. O foco de sua arte pode abranger desde a expansão econômica do capitalismo internacional a um pequeno gesto cultural de índios brasileiros”. Texto retirado de: HERKENHOFF, Paulo. Um gueto labiríntico: a obra de Cildo Meireles. In: HERKENHOFF, Paulo; CAMERON, Dan; MOSQUERA, Gerardo. Cildo Meireles. Tradução Len Berg; texto Jorge Luis Borges. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

Figura 2: *Inserções em Circuitos Ideológicos* (1970) de Cildo Meireles.

social denunciando, nos anos 70, a hedionda vida proporcionada pela ditadura militar no Brasil³.

Aliás, na América Latina, a produção artística dos anos 60 e 70 do século XX é sensivelmente pautada pelo engajamento político em virtude da vida conturbada nos regimes ditatoriais presentes em vários países. A supressão da liberdade de expressão e dos direitos políticos individuais, aliada a sistemática perseguição a qualquer tipo de manifestação com cunho político contrário a estes governos, alimenta uma produção compromissada com a crítica muitas vezes irônica e velada, onde as distinções entre questionamento político e artístico se confundem de modo consciente. Ainda que o momento justifique o acolhimento de mecanismos que a princípio tornassem as intenções mais politizadas dos trabalhos artísticos difusas, essa situação contribuiu inicialmente para explicitar grandes habilidades de criação e discursos de artistas e autores e, além disso, tornou evidente o caráter questionador que a arte – subvertendo ou não – pode ter com seu contexto.

---

3. Em texto da 23ª Bienal de São Paulo, o crítico Agnaldo Farias lembra também das experimentações de Barrio com cerca de 500 sacos plásticos contendo sangue, pedaços de unha, saliva (escarro), fezes, urina, ossos, igualmente dispersos no Rio de Janeiro. Assim como as trouxas, os sacos eram colocados à curiosidade e à manipulação dos transeuntes anônimos. O texto pode ser visualizado no endereço: <http://www.uol.com.br/23bienal/universa/pubrab.htm> (acesso em 21 de maio de 2006).

1.3 Arte postal

A ânsia de circulação e difusão pautada pelos conceitualismos terá seu ápice verdadeiramente na Arte Postal, que foi bastante utilizada para distribuir pensamentos críticos em relação ao momento político. A Arte Postal (ou *mail art*), surgida em meados dos anos 60, é o primeiro movimento onde os trabalhos artísticos trafegam num círculo transnacional independente (PRADO, 1994). Renegando o circuito tradicional⁴, os artistas lançam mão de técnicas de reprodução como o xerox e criam um sistema paralelo, não-hierárquico, uma rede onde seus personagens são tanto emissores quando receptores, insinuando criações coletivas – onde é possível determinar como antecedentes das experimentações colaborativas da rede Internet, em trabalhos de web arte. Ao mesmo tempo, além de renegar o mercado da arte, a arte postal será um caminho alternativo às estruturas restritivas dos meios de comunicação de massa, tornando acessíveis as mais distintas faturas artísticas, de cadernos impressos até fotografias. Sobre a Arte Postal, um dos seus maiores entusiastas, o artista uruguaio PADÍN (1988) diz:

Enquanto em outros lugares, a Arte Postal tende a banalizar-se e a se tornar comercial, em nossos países, não podendo subtrair o condicionamento que nossas peculiaridades e tradições impõem, quase naturalmente ela se constituiu em um instrumento de luta e denúncia somando-se ao tenaz esforço de nossos povos por ascender a melhores e mais humanas condições de vida, em um marco de paz e justiça social. Não obstante, ‘cada época tem sua própria linguagem’, as recentes gerações, tomando os princípios na leitura crítica da Arte Postal e na aplicação de novos meios que o tempo põe em suas mãos, saberão reciclar criativamente este fenômeno artístico internacional que não conhece fronteiras nem imposições de qualquer tipo.

Padín, por conta da sua produção, foi preso no ano de 1975, juntamente com o artista Jorge Caraballo, acusados do crime de “difamação e zombaria das forças armadas”. O artista permaneceu dois anos em cárcere e quando foi libertado, o governo o proibiu terminantemente de se corresponder por correio até o ano de 1984.

Nos anos 70, especialmente entre os países de situação política conturbada – como ocorre

---

4. Com o passar dos anos, a arte postal passa a ser institucionalizada: os trabalhos até então independentes passam a fazer parte da coleção de museus e galerias. No ano de 1981, a XVI Bienal de São Paulo, que teve a curadoria geral de Walter Zanini, contou com uma curadoria de Arte Postal por Julio Plaza.

na América Latina – a arte postal ganha fôlego político e surgem inúmeros trabalhos que desafiam a perseguição dos regimes. Alguns dos artistas que participam deste movimento são: Julio Plaza, Anna Bella Geiger, Regina Vater, Jorge Caraballo, Paulo Bruscky, Avelino de Araújo, Daniel Santiago, L.M. Andrade, Leonhard Frank Duch, Odair Magallanes; da Argentina, Edgardo Antonio Vigo, Horacio Zabala, Carlos Ginzburg, Graciela Gutiérrez Marx, Juan Carlos Romero, Luis Iurcovich, Luis Catriel e Luis Pazos; no Chile, Guillermo Deisler; na Colômbia Jonier Marín; na Venezuela, Diego Barboza e Dámaso Ogaz; no Uruguai, Haroldo González e Jorge Caraballo e, por fim, no México, Santiago, Mathías Goeritz, Felipe Ehrenberg e Pedro Friederick. Nos anos 80, há outros nomes como: Regina Braga, Gilbertto Prado, Roberto Keppler, Philadelpho Menezes, Alexandre Nobrega, Tarcísio Silva, Teresinka Pereira, Lucio Kume e Hudinilson Jr, entre outros vários.

Sobre os trabalhos, há uma grande variedade de poéticas e linguagens presentes. Em 1977, o uruguaio Jorge Caraballo, difunde o seu trabalho *Sem título*, no qual em similaridade aos testes universais de acuidade visual, propõe a leitura da frase: “Are you a free man?”. Justapondo o teste universal (composto de símbolo similar à letra E maiúscula em distintas posições) ao seu “novo” teste com igual diagramação, o artista convida ao esforço de se enxergar a diminuta palavra FREE (livre), suscitando a própria distância que esta por ventura está daquele que lê. Pontuando a política externa, o artista Julio Plaza realiza *Evolução/Revolução* (1971), trabalho composto de 10 imagens em que a figura sorridente do então presidente norte-americano Richard Nixon mescla-se com a guerra do Vietnã. Há também publicações no gênero, como a *Povis*, de J. Medeiros e Falves da Silva, revista do Rio Grande do Norte que entre os anos de 1969 e 1977 juntou e distribuiu os trabalhos enviados pelos artistas de todas as regiões do país. Assim como outras publicações oriundas da arte postal, sua produção era artesanal e se aproximava muito da idéia de livro de artista – tipo de objeto artístico difundido algumas décadas mais tarde.

Além de questionar o próprio sistema social – a opressão e censura política da época – a Arte Postal também questiona o próprio sistema das artes⁵. Ao propor uma difusão que inicialmente não ocorre através dos espaços tradicionais da arte, há uma quebra não apenas na acepção dos

---

5. Percebe-se um viés utópico ao distanciar – ao menos num primeiro momento – do circuito e práticas convencionais: buscar a democratização da arte. Sobre isso, a crítica Aracy Amaral, no texto do catálogo da XVI Bienal de São Paulo (1981) opina: “[...] engajar-se na mail art é tornar-se *brother in mail*, pois a estrutura da *mail art* não é hierárquica e a idéia geral parece ser a aquisição constante e contínua de novos receptores-emissores para a inclusão na comunidade. A mail art democratiza a prática da arte, mas não consegue superar o impasse da dialética quantidade-qualidade”.

Figura 3: *Evolução / Revolução* (1971) de Julio Plaza.

trabalhos, mas também o rompimento da relação fixa entre emissor e receptor, pelo caráter colaborativo das redes instauradas. Algumas vezes, os trabalhos não possuem uma autoria convencional: sua passagem pelos nós da rede, dilui a noção convencional de autoria ao passo que as mensagens podem ser alteradas em qualquer momento. Ao mesmo tempo, não há preocupações em torno de uma autenticidade – idéia ligada às tradições e à permanência física dos trabalhos – muito pelo contrário, os trabalhos são pensados para serem efêmeros e fluidos.

Questionando igualmente o sistema social e das artes, em meados dos anos 50 emerge a arte do Grafite (ou *Graffiti*) moderno, inicialmente um modo de rebeldia: no Brasil, seu surgimento é uma forma de expressão contra a ditadura, sob a forma de palavras de ordem. Mais adiante, o Grafite torna-se uma das mais subversivas formas de expressão, pela sua essência intervencionista – em que se confunde com vandalismo. Assim como a Arte Postal, o Grafite almeja uma democratização em suas mensagens, ao passo que suas produções serão ostentadas em paisagens de grande fluxo populacional e nas periferias das grandes cidades. Em geral, se desfruta da consciência de seu papel: sendo acessível às camadas mais pobres da sociedade tanto na criação como na fruição, constitui-se na expressão artística menos elitizada que se dispõe hoje.

Desde o Dadaísmo, então, observa-se uma produção artística que segue por um viés sociológico: há a consciência de que a produção está inserida num contexto social e econômico (o mercado da arte, o espaço do museu, a relação do artista com o receptor, a arte elitizada) ou político (guerras, regimes ditatoriais, censura) e absorve estas circunstâncias. Nesse sentido, se faz necessária a aproximação de uma interessante definição do artista alemão Joseph Beuys sobre a idéia da arte como “escultura social”.

1.4 Beuys: arte como escultura social

Beuys é considerado um dos mais influentes artistas da segunda metade do século XX. É conhecido tanto pela sua participação ativa no grupo Fluxus⁶, como também é notório pela sua maneira peculiar de encarar o mundo, sendo autor de declarações controversas como: “tornar as pessoas livres é o objetivo da arte” e ainda, “todo homem é um artista”, que pontuam as relações entre arte e vida social. Sua produção artística direciona a uma libertação do indivíduo através da arte, o primeiro ponto para uma mudança social, conforme ele declara ao pensar a arte como “escultura social”: “a arte não é somente um artefato material, ela é acima de tudo, uma ação projetada para ter consequências sociais”.

As ações do artista estavam imersas num pessimismo crítico da humanidade. Em sua performance *Como explicar imagens para um lebre morta*, de 1965, o artista – com a cabeça besuntada de mel e ouro em pó, coloca um cadáver de lebre no colo e permanece por três horas seguidas falando com ele, enquanto o público observa a ação através da janela. Numa outra ação patrocinada por uma galeria nova-iorquina, denominada *Eu gosto da América e a América gosta de mim* (1974), Beuys ao chegar de avião nos Estados Unidos, se enrola em feltro (um dos materiais, assim como a cera e a gordura, recorrentes em sua poética), entra numa ambulância e parte para a galeria onde iria permanecer cinco dias ininterruptos sob a companhia de um coioote – típico animal norte-americano. Para o artista, os animais estariam no ápice da evolução das espécies, já que seria o instinto, a forma mais avançada do pensamento. Além disso, o homem seria o único ser que pede justificativa para cada ato e para sua própria existência, sendo que os animais estariam desobrigados disso.

Além de seguir no sentido moderno do objeto artístico – como elemento que se relaciona no universo dos existentes – o que, num certo sentido, implica numa ocupação social, Beuys vai além e propõe uma mudança social por meio daquilo que a arte propiciaria. Em um dos seus trabalhos, o artista traz seu auto-retrato (onde caminha em direção a quem o vê) e mais abaixo

---

6. No interior do grupo Fluxus (grupo que contou entre os anos 60 e 70 com a participação de Wolf Vostell, Yoko Ono, Takato Saito, Nam June Paik, John Cage, entre outros vários artistas de diversos países), Beuys foi responsável por performances que instauravam um universo mitológico e mágico, com o uso de animais algumas vezes. O grupo tem grande importância em vívidas ações de experimentalismo, com o uso de elementos do cotidiano muitas vezes.

a frase “*A revolução somos nós*” (1972) que dá título à obra. É o postulado para explicitar uma revolução que deve se produzir a partir da condição individual. O contexto desta revolução seria uma crise nos valores racionalistas – em especial, a ciência, a matemática, a tecnologia – bem como os produtos desta postura racionalista – guerras, genocídios e alienação. O artista então, cria sua filosofia particular como antítese desse universo, propondo a crítica desses valores e o caráter emancipatório do indivíduo criador. Embora se considerasse como um sucessor do legado de Marcel Duchamp, Beuys certa vez criticou a *Fonte*:

Ele o trouxe [o urinol] para dentro do museu a fim de estabelecer que é a transferência de um lugar para outro que o transforma em arte. Mas estabelecer isto não o levou à conclusão – simples e óbvia – que todos os homens são artistas. Ao contrário, ele se elevou num pedestal dizendo, veja como eu choquei a burguesia (BEUYS apud SEDDON, 2005).

O indivíduo comum estaria no centro de seu pensamento reformador: uma saída para a crise dos valores presentes seria a ampliação da linguagem através do estranhamento, ou seja, abrindo novas perspectivas de ação/comunicação, seria possível um enfrentamento criativo do ser com o mundo (PRADA, 1995, p.120). Esta seria a única ação com capacidade transformadora do contexto social, sendo que esta mudança dependeria muito menos de projetos políticos totalizadores – como o socialismo, rejeitado pelo artista – e estaria ainda mais distante da crítica pura ao aparato econômico, cultural ou tecnológico do poder. Essa

Figura 4: *A revolução somos nós* (1972) de Joseph Beuys.

busca de uma nova sensibilidade é uma releitura dos preceitos dadaístas, especialmente no que diz respeito ao “despertar” do homem comum, embora esteja aqui revestida com uma pretensão mais clara do que no Dadá.

Por um lado, as idéias de Beuys ressoam com as preocupações das poéticas que incluem o receptor como parte fundamental da obra: mesmo a Arte Postal, numa mesma época, buscou romper a fronteira de criação tornando cada receptor de mensagens um potencial emissor. Essa idéia de trazer o indivíduo para o centro da obra, oferecendo o status de criador a ele, confunde-se com o próprio exercício de poder social – por coincidência, a participação na arte advém num momento em que a participação política e social (especialmente no contexto brasileiro, em ditadura) passa por um momento de crise. Por outro lado, ao contrário de Beuys que se volta para o indivíduo com a esperança de que ao mudar sua sensibilidade, mudará também a realidade, muitos artistas seguirão em sentido contrário, voltando suas forças para o seu contexto contemporâneo, com forte viés político e descrença. É o caso do Situacionismo, do qual falaremos agora.

1.5 Situacionismo

Os situacionistas se constituem na fusão de participantes do Dadaísmo, do Futurismo e de movimentos posteriores de vanguarda como *Internationale Lettriste*, o *International Movement for an Imaginist Bauhaus* e a *London Psychogeographical Association* num mesmo movimento denominado Internacional Situacionista, em 1957 na Itália. A essência ideológica do movimento, alimento para o célebre livro *A sociedade do espetáculo*, de Guy Debord, é a de que a sociedade consumidora do Capitalismo e as nações soviéticas do pós-guerra se constituem num grande espetáculo de mistificação no qual o público seria forçado a assistir (DOWNING, 2002, p.98). Em outras palavras, imagina-se que a experiência real – que implica numa participação – estaria confiscada em função de uma vivência mediada por terceiros. Debord fala da “irrealidade da sociedade real”:

Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o modelo

atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e o consumo que decorre desta escolha. Forma e o conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente (DEBORD, 1997, p.14).

Esta é a justificativa para os situacionistas realizarem contra-espetáculos provocativos, com proximidades no intuito dadaísta e futurista de escandalizar e romper com a situação vista como alienação. Aliás, eles compartilhavam do mesmo niilismo dos dadás, de modo especial na política: enxergavam que tanto as políticas baseadas no sistema capitalista quanto aquelas que abraçaram o socialismo estavam fadadas ao fracasso porque ambas possuíam a mesma essência do pensamento burguês. Criticando não só esse pensamento como também aqueles que se opunham de modo formal e sistematizado a este mesmo pensamento: é necessário ser radical. Um dos lemas mais difundidos do movimento era: “A humanidade só será feliz quando o último burocrata for enforcado nas tripas do último capitalista”. E desse mesmo modo, se pensava a arte: ou ela se presta à revolução ou não significa coisa alguma.

Figura 5: História em quadrinhos (1967) apresenta o ideário situacionista, com desenho de André Bertand e texto de Raoul Vaneigem.

As intervenções situacionistas ocorriam no “espetáculo da vida cotidiana” em ações, denominadas como *détournement* – ou *desvio* – que se realizavam sob a forma de um rearranjo de formas visuais oficiais e estabelecidas, pervertendo o uso original ou subvertendo suas funções. Os entusiastas então realizam provocações públicas como, por exemplo, instalar um Papai Noel não-oficial numa loja de departamentos durante o período natalino distribuindo presentes gratuitamente e o uso de grafite na modificação de avisos públicos. Parte da produção em *desvio* era também difundida através da revista do grupo (produzida até 1969, num total de 12 edições), além de outras publicações como o inglês *Spectacular Times*, onde

The dreams are dreamt
and found wanting.

Figura 6: Imagem presente na publicação situacionista *Spectacular Times*, em 1968.

havia alterações em anúncios, quadrinhos, logotipos e, claro, textos engajados do movimento⁷. A estratégia do *desvio*, em grande parte dos casos, tem proximidade com o conceito de *Ready-made* do dadaísta Duchamp, mais exatamente ao que pode ser chamado de um *Ready-made* retificado (ou ajudado), como o retrato de Mona Lisa de bigode em *L.H.O.O.Q.* (1919). E também com a própria idéia de apropriação.

O legado propriamente artístico do situacionismo é pequeno, ainda mais se observarmos que o suposto ineditismo de sua postura ainda se alimenta muito da rebeldia do Dadá, nos primeiros momentos. Na primeira fase da Internacional Situacionista, o grupo se apresenta como uma “frente revolucionária na cultura”. No número um da revista que levava o nome do grupo, Debord anuncia estes “revolucionários culturais”:

Uma associação internacional dos situacionistas pode ser considerada como uma união dos trabalhadores de um setor avançado da cultura, ou mais exatamente como uma união de todos aqueles que reivindicam o direito a um trabalho que é impedido de existir pelas atuais condições sociais. E essa associação deve ser considerada como uma tentativa de organização de revolucionários profissionais na cultura (I.S., 2002, p.15).

Neste número da revista, os situacionistas declaram que não há como existir uma “pintura ou

---

7. Porém, nem tudo que era produzido pelos situacionistas se baseava na apropriação ou intervenção: havia também uma produção pictórica, em que se destaca Asger Jorn, que havia sido fundador do movimento CoBrA, anos antes.

música situacionista”, mas sim é possível existir apenas o desvio como expressão propriamente do movimento. Acima de tudo, o desvio é uma estratégia “libertária” para desmoralizar a “razão” (o mesmo racionalismo criticado por Beuys) cultivada pelo sistema hegemônico que busca formatar todas as relações e se impor aos indivíduos.

A agitação política francesa e a relação com grupos marxistas acabam tornando as discussões artísticas mais raras, quando entre os anos de 1960 e 1961, todos os artistas da I.S. são expurgados abruptamente (com exceção de Asger Jorn, que sai tranqüilamente). O objetivo especialmente de Debord – acusado de ditador pelos descontentes – é transformar o grupo, até então caracterizado de vanguarda artística em um movimento prioritariamente político. Com o decorrer dos anos, então, o movimento passou a tender cada vez para a ação mais efetiva e politicamente revolucionária. Suas ações passaram a ser cada vez menos irônicas e zombadoras e cada vez mais dogmáticas. O movimento teve participação em um dos momentos mais conturbados da história da França, em Maio de 1968. Uma de suas ações, um panfleto menosprezando a figura do estudante francês deflagrou um episódio chamado “Escândalo de Estrasburgo” que contribuiu para a revolta de estudantes e ocupação de universidades francesas e uma greve geral que alcançou a participação de 10 milhões de trabalhadores. A partir daí, o movimento se enfraquece e se finda no mesmo ano. O ideário situacionista é referenciado como inspiração para movimentos posteriores como o punk, por exemplo. As suas práticas de desvio também são inspiração para movimentos militantes jovens da atualidade – a ironia muitas vezes é uma saída simpática aos engajados.

Seja partindo para o radicalismo político ou por uma visão mais subjetiva e intimista na tentativa de uma mudança na cena de sua época, o intuito é buscar um lugar simbólico ou reinventado em que os valores sejam outros, distantes do que é imposto pela sociedade, como o consumo ou o racionalismo. BOURRIAUD (2006, p.15-16) recorre a Karl Marx para trazer a idéia da arte como “interstício social”. O termo utilizado por Marx para determinar as sociedades de troca que escapam do cenário capitalista em que privilegia o lucro, é empregado para pensar espaços “entre” em que os intercâmbios são dados por condições mais abertas, num ritmo distinto daquele que a sociedade impõe. As relações sociais – entre humanos, num primeiro momento – estão cada vez mais condicionadas a espaços específicos e pré-estabelecidos, como “zonas de comunicação” impostas. Segundo o autor, as relações estão cada vez mais restritas por conta da crescente mecanização das funções sociais e surgimento de poderosas ferramentas de comunicação: as máquinas substituem espaços de relações – de prazer ou de

conflito. A arte acaba desenvolvendo um projeto político quando problematiza essa situação, quando se esforça em abordar a esfera relacional da vida. Neste sentido, há que se destacar o coletivo francês de Arte Sociológica (Art Sociologique), criado pelos artistas Fred Forest, Hervé Fischer e Jean-Paul Thenot, em que vemos novamente o elemento contextual como fundador do diálogo artístico. O grupo não será tão “destruidor” quanto o situacionismo, mas seguirá questionando convenções sociais com grande presença de conceitualismos.

1.6 Arte sociológica

O grupo surge em 1972 e se corporifica através de um manifesto publicado no jornal francês *Le Monde* em 1974. A idéia era organizar ações que procurassem somar a teoria sociológica da arte e a prática artística, explicitando elementos latentes destas relações e, muitas vezes, usando métodos das ciências sociais como entrevistas, por exemplo. Dentre a produção do grupo, vários trabalhos questionam situações estabelecidas no contexto artístico e comunicacional. São vários trabalhos realizados por seus membros que colocam estas idéias em prática. No Brasil, em novembro de 1973, o artista Fred Forest organizou uma obra-acontecimento chamada *Passeio Estético-Sociológico no Brooklin*. Nessa ação o artista passeia pelo bairro paulistano conjuntamente com um grupo de 30 pessoas, com estudantes e uma equipe da TV Cultura de São Paulo, partindo para a contemplação das mais várias partes do bairro: um açougue, um banco, uma igreja, um posto de gasolina, ruas, enfim, todos os elementos urbanos são objetos de observação do grupo. O artista propõe uma espécie de espetacularização da vida cotidiana, optando pela percepção estética para despertar uma consciência daquele cenário. Em todos os espaços, o grupo interpelava o responsável pelo lugar buscando conhecer sua condição sócio-econômica. Causando estranheza especialmente naqueles que não compartilhavam do deleite proposto, a ação foi acompanhada pelos olhares perplexos de uma viatura da polícia.

No mês anterior do mesmo ano, durante a 12ª Bienal de São Paulo, Forest realizou um passeio tão insólito quanto o realizado posteriormente no bairro do Brooklin: com uma série de placas em branco carregadas por várias pessoas, o artista realizou uma caminhada denominada como *O Branco invade a cidade*, nas ruas do centro da capital paulista, amotinando milhares de pessoas no percurso entre o Largo do Arouche e a Praça da Sé. Embora o acontecimento não tivesse qualquer tipo de violência, o ato realizado em plena ditadura militar foi interpretado como

Figura 8: O *Passeio Estético-Sociológico no Brooklin* de Fred Forest acontecido em 1973, no bairro paulistano.

vida de pobreza e trabalho duro e daí trazer estas pessoas para uma situação menos passiva, convidando-os a fazer algo que trouxesse alguma significação para o marasmo de suas vidas. Na tentativa de fazer isso, o artista munido de seu equipamento de vídeo, primeiro motivará os idosos através da captação de sua vida quotidiana e sua posterior exibição aos próprios indivíduos gravados. Como já se espera, a exibição gera a peculiar fascinação ao vídeo, visto que ver a si mesmo gera a sensação de “ver-se de fora” e, com isso, causa um novo envolvimento. Interessante estratégia para o passo seguinte: convencer os idosos a aprenderem a manipular os equipamentos de vídeo para realizar suas próprias produções. E assim aconteceu. Os anciãos tornam-se atores, cantores, dançarinos, palhaços e outras tantas coisas, fazendo “filmes”⁹ bem primários que se tornam mais do que uma tarefa: também entretenimento. Daí, com as produções concluídas, uma espécie de festival fílmico realiza-se com direito a competição e discussões acaloradas. Tudo é capturado em vídeo por Forest – onde ao contrário do antropólogo, que vê e observa ao longe – interfere no meio social com sua perspicaz lente do vídeo.

As palavras de FLUSSER (1975) traduzem os interesses do artista:

O propósito de Forest era de provocar os anciões a olharem-se, e fazê-los cessarem de olhar o passado e o futuro (então: a morte). Ele queria forçá-los a olhar o presente, isto é, sua ‘realidade’.

9. Não seriam exatamente filmes, por serem produzidos em vídeo, obviamente, mas as tentativas dos idosos se voltam para produzir algo “cinematográfico”, partindo dos cânones desta linguagem.

Nesse caso, a ‘realidade’ era, evidentemente, a alienação do asilo, da realidade social. O propósito de Forest era, então, don-quixotesco: aquela gente estava condenada a morrer na alienação do conforto e do estupor; e Forest pretendia torná-los conscientes desta inevitável alienação, dirigindo seus olhares sobre esta situação.

Essa tentativa de fazê-los despertar se aproxima muito das idéias de Beuys, sobre a arte como “escultura social”, já que os idosos são incentivados a um olhar consciente sobre sua própria condição degradante e presente justamente exercendo a criação. Mas, ao final da experiência, são produzidos grotescos vídeos que acabam sendo uma metáfora da própria sociedade ocidental – fundamentalmente excludente para aqueles que não estão em seus desígnios. Forest age como um arauto da grotesca sociedade tecnológica que estamos inseridos.

Mais adiante, Forest segue em direção a premissas mais comunicacionais: emblematicamente, Forest em *Arquitetura do presente* (1973), propõe ao espectador observar seu próprio contexto cotidiano, ao apresentar imagens captadas em tempo real da galeria no qual se encontra e também da rua desta. Neste trabalho o artista suscita questões tanto de ordem mais social como controle, invasão, relação público-privada, quanto questões mais próximas da linguagem, como a representação e o tempo real. O trabalho foi realizado em Paris, inicialmente em maio de 1973 e mais tarde, em dezembro do mesmo ano, utilizando a Rua Augusta, em São Paulo, quando coletou e expôs inúmeros artefatos díspares como um refinado sapato feminino, um pacote de macarrão, um par de luvas de borracha e uma lata de sardinhas – adquiridos na rua em questão. Numa galeria, os objetos são apresentados para observação e vinte monitores de televisão apresentam a rua em tempo real, através de uma câmera instalada em circuito fechado. Uma verdadeira “autópsia” da Rua Augusta, como o trabalho foi chamado pela imprensa na época. Forest, assim como foi buscado por Beuys e pelos situacionistas, procura um espaço mútuo entre a investigação da linguagem e o apontamento do contexto social, reincidente nesta demonstração do “espetáculo da vida”.

Hervé Fischer, outro nome do Art Sociologique, escreveu um livro intitulado *L’Histoire de l’art est terminée* (Paris, 1981) onde analisa a história das vanguardas como um movimento linear que visa sempre à superação dos momentos anteriores, e ainda apresenta o que seria uma quarta dimensão da obra de arte quando exposta, o seu contexto social – que também a constitui enquanto um objeto artístico. Além de sua produção teórico-crítica, Fischer também realizou trabalhos artísticos que discutiam a instituição do museu. Em uma de suas realizações no

Brasil, no ano de 1975, instalou, na Praça da República, uma barraca denominada *Farmácia Fischer* onde distribuía pílulas de poliuretano embaladas em saquinhos de plástico e prometia cura para todos os males, desde pouco dinheiro a falta de amor. Sobre a obra, FREIRE (1999, p.133) diz:

A idéia de público de arte é (...) subvertida com esse projeto. A participação é parte inerente do trabalho e a categoria 'público' é estendida para muito além dos setores convencionais. Os passantes da Praça da República tornam-se integrantes do trabalho artístico. (...) A consulta rápida para sanar os males cotidianos com o clínico transforma-se em situação artística: as pílulas, que servem à cura, despertam, nesse caso, a consciência dos desejos sufocados pelo cotidiano repetitivo. A rua ou, nesse caso, a praça pública é o local privilegiado para o encontro da arte com a política. Trata-se, segundo o artista, de um trabalho 'profilático', politicamente engajado.

Jean-Paul Thenot, também do grupo, por sua vez, utiliza questionários para relacionar-se com o público. Em um dos seus trabalhos, *Sem título* (1970/74), o artista apresenta reproduções de “obras-primas”, como *Les Moissonneurs* (1553) de Brueghel e *Vega-Pal* (1969) de Vasarely, e pede para que o público, através de diversas faixas de preço, diga qual é o seu valor. A relação entre percepção da obra e – literalmente – acepção de valores, pontua o mercado da arte e sua distância em relação ao senso comum econômico.

Figura 9: O artista Hervé Fischer com sua *Farmácia Fischer* em 1975, na Praça da República, em São Paulo.

Indo além do grupo francês, há outros artistas que trabalham em uma direção parecida, tornando notória esta “quarta dimensão” da obra – o contexto nas mais diversas esferas. Assim como Thenot, o alemão Hans Haacke, que também utilizou questionários em diversas ocasiões. No trabalho *Visitor Profile* (1971-72), o artista propõe questionamentos sobre o contexto político e social de sua época, com perguntas do tipo: “você considera que a bagagem moral dos Estados Unidos está se enfraquecendo ou está se reforçando com o envolvimento deste país com as questões da Indochina?”; e também “você acha que os negócios que visam o lucro imediato são compatíveis com o bem comum?”.

1.7 Estética da Comunicação

Com o emergir de meios tecnológicos de comunicação mediando o dia-a-dia, o então artista sociológico Fred Forest une-se ao teórico Mario Costa para a definição da Estética da Comunicação em 1983. Depois deles, tornam-se também adeptos do movimento Horácio Zabala, o artista Roy Ascott e o teórico canadense Derrick de Kerckhove, entre outros nomes. Esse movimento seria proposto como:

Uma meditação filosófica de uma ordem geral sobre a nova condição antropológica e conseqüentes novas formas de experiências estéticas possibilitadas pelas tecnologias de comunicação, e sobre as novas direções nas quais as tradicionais categorias estéticas (forma, beleza, o sublime, gênios, etc.) são conduzidas (COSTA, 1991, p.124)

Mario Costa diz que a tecnologia é elemento externo ao que é intrinsecamente humano, quando comparada à técnica que, por sua vez, é inerente à figura do indivíduo criador. Os resultados da técnica estão ligados ao artista, pois dele – e apenas dele – advém os resultados. Já as tecnologias não são dependentes do homem – o que é diferente das idéias dos meios como extensão do homem, de Marshal McLuhan¹⁰:

A passagem das técnicas às tecnologias, na produção artística, constitui uma verdadeira e própria

---

10. McLUHAN (1971, p.61): “Com o advento da tecnologia elétrica, o homem prolongou, ou projetou para fora de si mesmo, um modelo vivo do próprio sistema nervoso central”. COUCHOT (2003:93) parte para uma outra definição da distinção entre tecnologia e técnica: a técnica passa a ser tecnologia a partir do momento em que não é mais empírica, mas “solidária” da ciência.

mutação. As imagens, as palavras, o movimento, os sons são tecnologicamente produzidos e tecnologicamente conservados e recriados. Tudo isso é subtraído ao corpo, deixa de ser um resultado de suas operações. Com a passagem da técnica, como prolongamento do corpo, à tecnologia, como suas funções separadas, o artista é posto diante de uma desapropriação do próprio corpo como instrumento da arte, e a arte modifica profundamente a sua essência (COSTA, 1995, p.45).

O movimento propõe uma união entre a tecnologia e o humano, através da apropriação dos meios de comunicação. Nesta confluência surgiria uma “mutação antropológica” nascida de uma lógica própria – a interação e uma nova fenomenologia dos acontecimentos – e da diluição das fronteiras entre “o que é ou não de si”. Nas palavras de COSTA (1991, p.125), a indicação desta, uma mutação em curso:

O sujeito é também transformado através da Estética da Comunicação. O sujeito não é definido através de seu rígido relacionamento entre o que é de si e o que não é de si, mas perde a casca e se torna um campo corrente de energia.

A Estética da Comunicação é uma das primeiras teorias em torno de uma nova fenomenologia de eventos em que a presença, a relação espaço-tempo e mesmo outras propriedades habituais do objeto artístico, como o belo e a forma (tratados também no célebre O Sublime Tecnológico, de Mario Costa) tomam novas condições. A proposta da Estética da Comunicação é inicialmente exaltar a superação dos limites físico-temporais, que é alimentada pela própria superação entre limites de humanidade e tecnologia.

Além disso, na introdução do livro Sublime Tecnológico, FABRIS (1995, p.07-11), ao abordar a Estética da Comunicação, comenta as relações desta com algumas experiências das vanguardas históricas e neovanguardas, apontando que o próprio Costa relaciona sua proposta com o Futurismo, Dadaísmo e o Grupo Fluxus com a exploração do acontecimento; com a arte conceitual e o fenômeno da desmaterialização; com a poética de obra aberta pelas possibilidades de interação e assim por diante. E ainda, a própria concepção da Estética da Comunicação que, baseada em dez princípios fundamentais, busca indiretamente re-configurar as linguagens já estabelecidas, um ideário que se configura como um manifesto, prática tipicamente modernista. É certo que a própria inserção dos novos meios invariavelmente rompem com os paradigmas da arte no domínio estético, e mais do que exaltar, a “Estética da Comunicação” anuncia os propósitos desta quebra, mapeando a área fluída das novas tecnologias.

Há vários trabalhos de arte-comunicação que irão apresentar essa nova fenomenologia, trabalhando com Slow Scan TV, ligações por meio de satélites e/ou telemática¹¹. Segundo PRADO (1997a), o primeiro evento a reunir artistas com o uso das telecomunicações por meio de uma conexão bidirecional via satélite, aconteceu no ano de 1977, através do evento *Send/Receive Satellite Network*, organizado por Willoughby Sharp, Liza Bear e Keith Sonnier, localizados na cidade de New York (EUA). Conectados a eles, estava o grupo localizado em São Francisco (EUA), coordenado por Sharon Grace e Carl Loeffler. Os artistas mantiveram-se conectados por três horas na primeira edição do evento e a ação foi transmitida em emissoras de ambas as cidades. Ao contrário das facilidades que dispomos hoje para transmissão de imagens em direto por meio da rede Internet, a transmissão fazendo uso de satélites foi algo muitíssimo dispendioso e complexo. Um outro ato pioneiro, também no ano de 1977, foi a abertura da Documenta de Kassel VI através de uma performance transmitida via satélite para TVs da Alemanha em que o artista Douglas Davis¹² convidava os espectadores a passar através da tela nos seus “últimos nove minutos” (que dá título do trabalho) que lhe restam. No mesmo trabalho foram apresentadas performances de Nam June Paik e Joseph Beuys.

Uma das experimentações mais conhecidas, utilizando satélites, é *Hole in Space* (1980) de Kit Galloway e Sherry Rabinowitz, que explicita muito bem essa nova fenomenologia que trata a Estética da Comunicação. Tratou-se de uma conexão via satélite em direto entre as duas costas americanas, unindo duas praças públicas nas cidades de New York e Los Angeles. Através de telões instalados em cada um dos espaços, as pessoas presentes podiam se comunicar umas com as outras, tornando, pouco a pouco, uma espécie de espaço de encontro entre parentes e conhecidos distantes, que marcavam “encontros” através desse vácuo espacial. Além dos satélites, merecem destaque também as utilizações artísticas de redes computacionais anteriores à rede Internet quando a maioria delas eram redes efêmeras, construídas pontualmente para determinados eventos¹³.

---

11. Da associação das telecomunicações com a informática, surge o termo telemática, que ainda hoje é utilizado para designar trabalhos criados nas redes de computadores como a Internet.

12. É possível assistir a um trecho em vídeo da performance *The Last Nine Minutes* de Douglas Davis através do endereço: <http://www.youtube.com/watch?v=n-fhUb9wWmE> (acesso em 01 de setembro de 2007).

13. Sobre arte telemática entre os anos 70 e 90, é indicado: PRADO, Gilberto. Cronologia de experimentações artísticas nas redes de telecomunicações. In: Trilhas, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas, n.6, pp.77-103, 1997a. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwrt/textos/gilbertto3.html>> (acesso em 20 de junho de 2007).

Figura 10: *Hole in Space* de Kit Galloway e Sherry Rabinowitz, acontecido em 1980, entre as cidades de Los Angeles e New York, EUA.

Há também experimentações em torno de dispositivos mais cotidianos (embora não o fossem tão comuns anteriormente), como o aparelho de fax e o telefone. Uma das ações acontecidas no Brasil ocorreu no carnaval de 1990, em 28 de fevereiro, quando um grupo de artistas brasileiros capitaneados por Paulo Laurentiz, entre os quais podemos citar Anna Barros, Lúcio Kume, Mario Ishikawa, Milton Sogabe e Regina Silveira, realizaram a partir de Campinas (SP), o evento *L'Oeuvre du Louvre*. Tratava-se de uma transmissão via fax para o Museu do Louvre de Paris, que procurava “invadir” com várias mensagens, o tão conhecido museu. A ação – realizada unidirecionalmente e também batizada de “invasões poéticas” – suscitou um espírito de provocação, ao realizar este “bombardeio” poético numa das instituições de arte mais conhecidas do mundo.

No que diz respeito ao telefone, voltamos a Fred Forest. É através de uma performance utilizando o aparelho que ele traz à tona um dos princípios da Estética da Comunicação: a relação entre os meios e o tempo. No trabalho *Celebração do Presente*, realizado em 04 de maio de 1985, em um programa de televisão realizado ao vivo na Itália, o artista inicia sua apresentação discando um número que toca persistentemente aos olhos dos presentes no auditório. Repentinamente, o artista se levanta e sai do estúdio, pega uma motocicleta, distancia-se do lugar de onde estava e, para a surpresa de todos, atende ao seu próprio telefonema.

Figura 11: Trabalho de Paulo Laurentiz no evento *L'Oeuvre du Louvre*, acontecido em fevereiro de 1990.

Figura 12: Detalhe do folheto de divulgação do trabalho *A torneira telefônica* (1992) de Fred Forest.

Mais tarde, o telefone também seria protagonista em *A torneira telefônica* (1992), onde o artista convida as pessoas a ligarem para um número de telefone – divulgado por folhetos e anúncios de jornal – que está associado a um dispositivo físico instalado em uma galeria que despeja água em um recipiente¹⁴. A ligação, porém, não é simplesmente local. O sinal passa por New York, Tóquio para daí voltar a Paris, numa espécie de jogo entre os satélites geoestacionados na órbita terrestre. Neste trabalho, o artista flerta com o conceito de rede, que seria evidenciado em grande parte de sua produção adiante. O telefone esteve presente também em outros trabalhos do artista muito anteriores à *Estética da Comunicação*, quando é pensado como instrumento de expressão social: no mesmo ano de outras célebres ações como *Passeio Estético-Sociológico no Brooklyn* e, ainda, *O Branco invade a cidade*, o artista apresenta-se na XII Bienal de São Paulo com 10 cabines telefônicas que possibilitam ao público a veiculação de mensagens através do sistema de som da exposição. Assim como as outras ações da mesma época, a ditadura militar se sente incomodada e tenta censurar o trabalho. Do mesmo modo que o “branco” dos cartazes e dos jornais¹⁵, Forest literalmente dá a voz ao cidadão comum, proporcionando espaços de livre manifestação.

14. Esta instalação interativa de Forest foi realizada em Turin, na Itália. Após 15.000 chamadas recebidas, o balde transbordou, inundando o piso do espaço. Esse trabalho não só se relaciona com o conceito de rede – aqui presente pelo uso da rede telefônica – como também pela ação colaborativa à distância, que dá forma a uma situação fisicamente presente e coletiva. Em relação à idéia de rede, alguns autores curiosamente referenciam ao fato de que o artista foi funcionário dos correios na Argélia (seu país de nascimento), o que o teria dado um conhecimento intuitivo e prático sobre relações dessa espécie.

15. Ao lançar mão de vários meios, como o jornal, os cartazes e até a televisão – com seus 30 segundos de branco – Forest inaugura a idéia de cross media (ou mídia cruzada) em que uma mesma ação se dissemina simultaneamente sob a forma de uma trama que estrategicamente se expande em muitos meios ao mesmo tempo.

1.8 Fred Forest

Forest traz consigo muito mais do que o otimismo esboçado nas entrelinhas do movimento da Estética da Comunicação. Ele consegue ir além dos meios comunicacionais como interface e/ou suporte, abrindo a discussão sobre o espaço da comunicação em sentido pleno e contextualizado, criando incômodos e estranhamentos muitíssimos conceituais. O fluxo não é só dos meios, mas da própria sociedade encapsulada nestes fluxos. Embora o artista assumidamente divida sua produção em Arte Sociológica (nos anos 70 e começo dos anos 80) e a Estética da Comunicação (toda a sua produção posterior), o que se vê é a união de premissas dos movimentos. Há, na verdade, uma ampliação na noção de contexto para abarcar, além da questão social, econômica, política, também o viés tecnológico. Os meios tecnológicos de comunicação também se fazem presentes enquanto contexto. Um dos exemplos desta postura é a ação promovida pelo artista em 1988, quando resolve mobilizar a cidade francesa de Toulon em torno de uma personalidade fictícia chamada Julia Margaret Cameron. O trabalho *Em busca de Julia Margaret Cameron* é uma tentativa de apresentar os limites tênues da mídia em torno daquilo que é ficção e realidade, e seu poder de influência nos indivíduos. O artista, baseado nos anúncios de pessoas procuradas, cria uma situação que se desenvolve através de cartazes, panfletos entregues em locais públicos, grafite e anúncios no rádio e na televisão, produzindo um sentimento de suspense em torno de uma personalidade que simplesmente desapareceu. O público, por sua vez, é convidado a participar enviando cartas ou mensagens telefônicas, relatando tal mistério – o conteúdo é apresentado em um museu da cidade. Ao final da ação, uma atriz contratada para fazer o papel da procurada personalidade, apresenta-se em carro aberto, como se fosse um triunfante retorno.

Emblemático desta condição de fluxo do cenário social é o trabalho *A Bíblia Eletrônica* (1991), realizado durante a Guerra do Golfo, que apresenta um ambiente composto por 15 displays com *leds*¹⁶ iluminados que trazem comunicados sobre a guerra e trechos retirados ao acaso da Bíblia, onde ambos se misturam, criando conflito e conexão entre as fontes tão diversas. No mesmo ambiente, há seis toneladas de areia trazidas especialmente do Kuwait (país invadido durante a guerra por tropas iraquianas) e um televisor que continuamente apresenta flashes sobre os fatos ocorridos em alta velocidade.

---

16. *Leds* são diodos emissores de luz (do inglês *Light Emitting Diode*), minúsculas “lâmpadas” amplamente utilizadas em dispositivos luminosos, na maioria das vezes, coloridos.

Forest encara a sociedade presente em sua pedra fundamental, que são os meios, tornando-os não apenas uma extensão desta sociedade, mas o seu próprio âmago. Nos meios, estão contidas as intenções desta sociedade e, por conta disso, é o espaço de ação das visões idealistas do artista; como quando se candidata para o cargo de presidente-diretor geral da televisão pública da Bulgária, em outubro de 1991. Neste período, o país está sob um governo stalinista, ainda com ressonâncias do antigo regime socialista e sob o apoio da antiga União Soviética (URSS). Utilizando sempre indefectíveis óculos coloridos, Forest se lança em uma campanha nacional defendendo uma programação televisiva mais “nervosa” e “utópica”, uma “reforma” para uma televisão mais livre e interativa, como ele apresenta. A campanha é apoiada pela oposição do governo que vê uma chance de desestabilizar os políticos da situação e alcançar uma democratização mais plena. A ação se torna tão séria ao ponto até mesmo de seu concorrente Ognan Saparev, ser obrigado a aceitar um debate ao vivo pela televisão. Todos acabam tomando a farsa de Forest como verdadeira. Por conta disso, quando faz uma carreata na cidade de Sofia, causando um enorme turbilhão e manifestações populares a favor do candidato-artista, a ação acaba com Forest sendo obrigado a deixar o país, nos termos impositivos de que sua presença já não é mais bem-vinda por lá.

Essa presunção dos meios como âmago da sociedade contemporânea também é presente em seu próprio casamento, o *Tecno-casamento* (também referenciado como *Ciber-casamento*), realizado em 1999 com a artista Sophie Lavaud. A iniciativa de realizar o primeiro casamento através da Internet acaba sendo sintomática de uma sociedade que se vê por meio da

Figura 13: Imagens do site do *Tecno-casamento* (1999) realizado entre os artistas Fred Forest e Sophie Lavaud.

tecnologia, se fundindo e confundindo com a própria. Nesta situação, o enlace matrimonial é também “um trabalho de arte colaborativa e interativa, e uma experimentação em uma cerimônia on-line”, segundo o então noivo. Os artistas tiveram o evento transmitido através de um site da rede, como também possuíam avatares que acompanhavam os movimentos de seus correspondentes em carne e osso em um ambiente 3D surrealista simultaneamente. A Internet não só abrigava os espectadores da ação como também, alguns dos participantes do casório – como as testemunhas. E como já seria esperado, o público podia felicitar os recém-casados e até mandar flores on-line.

O artista não deixa também de observar as questões do poder do mercado no mundo contemporâneo. Se antes da Estética da Comunicação ele realizou a ação *Metro Quadrado Artístico* (1977), um dos seus trabalhos mais conceituais, onde ele vendia um espaço artístico de 1m², através da criação da *Sociedade Civil Imobiliária do Metro Quadrado Artístico* de um total de 20m² para criticar a especulação imobiliária e, por extensão, a artística também, já agora nos novos meios, mercado e meios se misturam. Muitas das produções migraram para a Internet – algo natural para quem já vinha trabalhando com os conceitos de rede muito antes desta própria se configurar – e ele resolveu colocar a si mesmo – como corpo fragmentado e rede – à venda por meio de cartão de crédito. Em *Corpo na Rede* (2002), Forest faz a venda irônica e simbólica de partes do seu corpo através da rede, discutindo a transformação do homem em mercadoria digital.

No decorrer dos anos, a discussão de Forest não estará somente posicionada sobre a instauração de uma estética de fluxos e acontecimentos, mas se soma à investigação social já trabalhada

Figura 14: *Corpo na Rede* (2002) de Fred Forest.

desde o coletivo de Arte Sociológica nos anos 70. A visão social de outrora, que é minimizada com o movimento idealizado com Mario Costa, passa a ser mais complexa; ora sutil, ora irônica, ora investigativa, ora estética. O fato é que os meios passam a representar mais do que dispositivos de fluxo – mas contextos vivos e repletos de intenções sociais, econômicas, políticas. Seu gesto é inquiridor, controverso e corajoso. Esta investigação social dos meios está presente tanto quando ele parte para um questionamento de mercado, ou quando parte para um desvelar mais ideológico, de apropriação consciente dos meios. Ele é, sem dúvida, um visionário nos desvios da artemídia e na abordagem ácida e contundente dos novos meios.

1.9 Mídia e arte

Ao agora, apropriar-se artisticamente dos meios contemporâneos, mais especialmente dos meios de comunicação e entretenimento de massa, surge a definição de artemídia (ou media art), que irá englobar desde o vídeo (a televisão) aos meios mais recentes, como tecnologias móveis (arte wireless) e artes da rede (web arte). A denominação mídia é aplicável ao aparato eletrônico-informacional da contemporaneidade, composta de jornais, revistas, televisão e sites noticiosos, que colabora para uma visão de que esse gigantesco corpo e hegemonia são sinônimos. A apropriação deste espaço que por si só – pelas suas finalidades singulares em relação à *mass media* – já contribui para um ruído poético em meio a tantas vozes homogêneas.

É bom que se diga que o que temos não é apenas uma discussão de suportes instrumentais, onde se espera o uso de dispositivos novos e condizentes com o seu tempo presente, mas a eminência da discussão estética contemporânea em meios igualmente contemporâneos. Porém, esses meios são produzidos com finalidades industriais para a produção massiva. Mesmo as ferramentas mais específicas para produção são pensadas a partir de um uso comum e convencional. Ao falar sobre as imagens limítrofes da produção contemporânea e sua relação com os meios, MACHADO (2004, p.04) salienta:

Experiências (...) que lidam com questões essenciais da arte, como o estranhamento, a incerteza, a indeterminação, a histeria, o colapso, o desconforto existencial não estão obviamente no horizonte do mercado e da indústria, ambientes usualmente positivos, otimistas e banalizados. Algoritmos e aplicativos são concebidos industrialmente para uma produção mais rotineira e conservadora, que não perfura limites, nem perturba os padrões estabelecidos.

Os artistas propõem a reinvenção dos meios que é alegórica de uma recusa de se submeter à lógica dos instrumentos de trabalho e do projeto tecnológico já instituído. Muito antes do advento de meios mais recentes, podemos observar essa postura já no vídeo brasileiro. A geração denominada como “vídeo independente” – em especial, os grupos TVDO (leia-se TV Tudo) e Olhar Eletrônico – realiza experimentações de linguagem e, ao mesmo tempo, inserem problemáticas sociais em seus trabalhos. Essa geração produz paralelamente ao modelo broadcasting da televisão comercial – ainda que se insira em meados dos anos 80 em diversos programas da própria televisão. Suas produções se pautam pelo caráter outsider, apresentando aquilo que não interessa ao meio massivo ou abordando de maneira completamente distinta, causando estranhamento. É um exercício de reinvenção, concedendo absolutos poderes a si. Como diria o artista e videomaker Tadeu Jungle: “Tudo Pode”¹⁷.

Em proximidade com a discussão das relações da arte com a mídia temos a artista americana Dana Birnbaum em suas apropriações imagéticas da *mass media* em trabalhos como *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978), que faz uma reciclagem televisiva com as imagens da série televisiva Mulher Maravilha, editando um novo vídeo a partir das transformações da heroína e *Rio Videowall* (1989) em que as silhuetas dos transeuntes num espaço público, capturadas em um circuito de vigilância, são cobertas por imagens via satélite da mundialmente famosa CNN.

Observamos que a artemídia faz uso constante de um tempo tipicamente situacionista: o “desvio”. Sobre esta prática nos meios tecnológicos, Arlindo Machado nos traz com clareza:

Como poderíamos entender esse “desvio” do projeto tecnológico original no diálogo com as mídias e a sociedade industrializada? Ora, a artemídia é justamente o lugar onde essa questão encontra uma resposta consistente. O fato mesmo das suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas

---

17. Tadeu Jungle sobre a TVDO – que além dele, incluía Walter Silveira, Ney Marcondes e Paulo Priolli: “Tudo pode ser um programa de televisão. Tudo. O que acontecia, era. O que não acontecia, também era. (...) Achávamos que podíamos tudo” (JUNGLE, 2007:203). Emblemático do seu próprio nome, a “TV Tudo” encara toda a experiência da vida como televisão, tudo cabe no universo midiático. As experiências de vida e mídia se somam, tornam-se uma só coisa.

se constituem, se reproduzem e se mantêm. Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade (MACHADO, 2004, p.06-07).

Na artemídia podemos observar que há uma confluência no sentido de entender a apropriação e experimentação dos meios que culmina na transgressão estética como uma metáfora da própria idéia de subversão social, visto que, a mídia por si só já é emblemática de uma posição de hegemonia. A mídia possui um poder onipresente, estendido pelas teias do universo eletrônico, especialmente pelo ciberespaço e, ao mesmo tempo, faz uso de uma linguagem rotineira, pré-determinada e previsível, formatada para a média da população. Essas condições constituem-se num evento de grandes proporções que não se limita aos meios e linguagens em si, mas se confunde com a própria sociedade. Como bem é trazido por DEBORD (1997, p.172), em seus *Comentários sobre a Sociedade do Espetáculo*, em 1988, quando elabora a idéia do *Espetacular Integrado* em que não só não sabemos os limites de onde é sociedade e onde é espetáculo, como também o espetáculo político-social (o poder espetacular concentrado) e o espetáculo financeiro (o poder espetacular difuso) se fundem em um só elemento. Mas sobre a própria idéia da Sociedade do Espetáculo, BOURRIAUD (2006, p.106) observa que a teoria situacionista, na ânsia de enquadrar a produção espetacular, ignora ao fato de que o espetáculo – que investe em primeiro lugar contra as formas de relações humanas, já que seria uma “relação social entre pessoas mediadas por imagens” só poderá ser pensada e combatida através de novos modos de relações entre pessoas. Esta é uma das premissas trazidas pela idéia de uma arte relacional, que contraria idéias de uma produção artística autônoma da realidade e conduz a uma prática que toma como ponto de partida teórico e prático, as relações humanas e seu contexto social.

1.10 Estética Relacional

Bourriaud parte da concepção de que o artista é um indivíduo que “toma um trem em movimento”, ou seja, que habita as circunstâncias que o presente oferece para transformá-lo em um contexto de vida e, em seguida, torná-lo seu próprio universo de criação. Não seria apenas uma questão perceptiva como é trazida por LÉVY (1998, p.40), que aponta que a arte

traduz os hábitos perceptivos induzidos por condições de vida, como o próprio Futurismo seria impensável sem os meios de transporte rápidos ou sem o cinema. Segundo Bourriaud, a modernidade contemporânea instaurou novas circunstâncias sociais, tão significativas que partem para serem protagonistas de uma produção questionadora cada vez mais recorrente a partir dos anos 90 do século XX. Essa produção é observada através do *critério de coexistência* em que toda obra de arte cria um modelo de sua própria sociedade, seja transpondo o âmbito do real ou se traduzindo nele. Digamos por exemplo, que uma produção artística seja realizada com o apoio de um regime totalitário. Ela será estanque e fechada sobre si mesma (especialmente sobre simetrias e padrões estéticos clássicos), não deixando que seja possível ver além do que está posto, de “completar o que se olha” (ibidem, p.139).

O critério de coexistência é o ponto de partida para a *Estética Relacional*, que é uma teoria baseada na análise de obras de arte em função das relações humanas que figuram, produzem ou suscitam. A Estética Relacional aponta para o diálogo que se funda no elemento social. Notadamente, essa teoria se fundamenta no materialismo (em especial, Louis Althusser que escreveu “O materialismo do encontro”), que toma como princípio a idéia de que o mundo não possui origem e nem sentido que o preceda, ou seja, a essência da humanidade seria então a relação entre os indivíduos e suas formas sociais: “a essência humana é o conjunto de relações sociais” (Marx). Assim também não existiria um “fim da história”, nem um “fim da arte” já que ambas existem em função de um contexto: falar em fim da arte é confundir fim de jogo (*game*), com o fim de partida (*play*), numa metáfora trazida por Hubert Damisch. Toda vez que muda o contexto, uma nova partida se anuncia e o jogo permanece (ibidem, p.18). Como diria Duchamp, “a arte é um jogo entre homens de todas as épocas”. Diante desta visão, o contexto toma uma importância que significa a perda da autonomia do objeto artístico, cada vez mais distante da idéia da “arte pela arte”.

Na arte relacional, a discussão sobre as relações humanas é o ponto de partida mais freqüente para apropriar-se do contexto. Seria possível, a partir delas, mapear nuances da nossa condição presente, já que as relações entre indivíduos estariam cada vez mais subjugadas às imposições da sociedade. Em um *revival* dos tempos em que se construíam banheiros públicos para que as ruas da cidade permanecessem limpas, agora estariam também os espaços públicos cada vez mais limpos de toda “escória relacional” através das novas ferramentas de comunicação. Os espaços públicos deixam de ser lugares de encontro e tudo passa a estar submisso a espaços pré-determinados, fechados e privados. As praças públicas das grandes cidades permanecem

vazias enquanto nas alas de alimentação de shoppings e casas de café, as pessoas se amontoam em busca de alguma relação inter-humana. Os espaços de consumo tornam-se espaços relacionais. De outro lado, emergem os contatos mediados pelas redes, instaurando novas circunstâncias de relacionamento.

Neste contexto, a arte seria então, um espaço de explicitar relações. O mundo da arte é um campo por excelência do diálogo, já que cada obra de arte poderia muito bem se definir como relacional à medida que nasce da negociação e disseminação entre numerosos emissores e receptores¹⁸. Mas, indo além, é possível dar conta da especificidade da arte atual ao opor as relações restritas ao campo das artes às relações mais abrangentes em que se abarcam as relações entre os indivíduos e os grupos, o artista e o mundo, e, em consequência, as relações do espectador e o mundo. Assim, desde o Renascimento, surgem formas artísticas plenas que advêm de contextos (as manifestações, a performance, os encontros, a participação etc.) intrinsecamente relacionais. Quando em 1965, Beuys propõe restringir o espaço da galeria para somente ele e um cadáver de lebre – ficando todos os espectadores do lado de fora – é o esboço de forma estética se tornando uma forma relacional.

Ainda que trabalhe em um sentido mais perceptivo, alguns trabalhos de Lygia Clark também são exemplares no sentido de promover uma realidade relacional, nos quais se mantém uma conexão entre pessoas para uma exploração sensorial compartilhada, como em *Nostalgia do Corpo* (1965/1988), em que a artista elabora objetos com finalidades relacionais de descobrir a si mesmo e ao outro. No trabalho da artista é a apreensão desta realidade vivenciada que levará a uma transcendência do indivíduo, uma tomada de “consciência em torno da alienação em que vive” (CLARK apud SPERLING, 2007).

Nos anos 90, a ação dos artistas da arte relacional se daria especialmente sob a criação de modelos sociais simbólicos da condição social presente ou sob a abordagem de uma sociabilidade peculiar. No Brasil, podemos identificar as premissas da arte relacional, por exemplo, em José Leonilson. O artista expõe circunstâncias de relações em seus trabalhos, baseando-se nas

---

18. Além disso, como bem é trazido pela Estética da Recepção, há que se pensar neste “outro” que se relaciona com o objeto artístico num sentido mais amplo, conforme PLAZA (2003, p.12), que cita a Estética da Recepção, onde se destacam os teóricos da Escola de Konstanz (Jauss, Iser e outros), e traz a idéia de uma transsubjetividade: “O sujeito da produção e o sujeito da recepção não são pensáveis como sujeitos isolados, mas apenas como social e culturalmente mediados, como sujeitos ‘transsubjetivos’”.

Figura 15: *La D.S.* (1993) de Gabriel Orozco.

angústias do homem contemporâneo, tendo a si mesmo como parte deste contexto. Em seus trabalhos, está uma tessitura do emocional e dos relacionamentos humanos, especialmente em seus desenhos, bordados e instalações – o “outro” freqüentemente questionado. Em seu último projeto – exposto após sua morte em 1993 – *De bom coração/Da falsa moral*, o artista cria uma instalação no qual há duas camisas costuradas em uma só e mais duas camisas justapostas em cadeiras, suscitando relacionamentos e intimidade. Há proximidade com o trabalho do artista cubano Félix González-Torres, nas dualidades; as relações amorosas e a necessidade do “duplo”, como em *Untitled – Perfect Lovers* (1991) em que dois relógios marcam a mesma hora e *24 affiches* (1991), em que há duas almofadas sobre uma cama desfeita, ainda com a marca dos corpos.

Indo além da investigação do “outro” neste espaço relacional, essa produção pode se direcionar de modo mais contextual. Um exemplo mais implicado com o urbano está em Gabriel Orozco conhecido por seu carro “individualista” na XXIV Bienal de São Paulo em 1998, o chamado *La D.S.* (1993). O carro (um “recorte” em um famoso modelo da Citroën), onde é possível permanecer apenas uma só pessoa, é a síntese da individualidade das grandes cidades. Já com uma discussão assumidamente política e social, há o trabalho de vídeo e performance de Coco Fusco, como em *El ultimo deseo/The Last Wish* (1997), sobre repatriados cubanos, ou na discussão sobre a mulher latina e turismo sexual na performance *Stuff* (1996). Mais tarde, Coco Fusco irá realizar trabalhos cada vez mais incisivos como o vídeo *Dolores From 10 to 10*, apresentado em 2004, na exposição *Emoção Art.ficial 2.0* no Instituto Itaú Cultural, sob a forma de monitores de vídeo espalhados pelos andares do prédio, como aqueles de espaços de vigilância em que apresenta um vídeo baseado em uma história real de uma funcionária mexicana que foi coagida e presa em uma fábrica.

Figura 16: Imagens do vídeo *Dolores from 10 to 10* (2002) de Coco Fusco.

Na recorrência do contexto, é possível também fazer uma aproximação da arte relacional com a prática contemporânea do “shop-drop”. Alguns artistas realizam ações que consistem em colocar réplicas ou produtos modificados no interior de lojas ou supermercados e assim disponibilizarem seus trabalhos artísticos para serem comprados por qualquer pessoa – sem que esta pessoa tenha a consciência de que está levando um trabalho de arte. A prática, realizada por artistas norte-americanos como Zöe Sheehan Saldaña¹⁹ e Ryan Watkin-Hughes, acontece da seguinte maneira: primeiro o artista compra o produto que será replicado ou modificado, depois realiza a réplica (anexando a etiqueta do produto original) ou a modificação e a insere no contexto do comércio nas gôndolas, cabides e prateleiras onde há produtos similares. A artista Saldaña ocupa-se especialmente da manufatura de bolsas, vestidos e roupas femininas. Já Watkin-Hughes, da modificação dos rótulos de latas de sopas e outros alimentos. Em Saldaña, há uma interessante inversão que remete diretamente ao *Ready-made*: o produto original (um objeto em série) é colocado para ser exposto no contexto do museu, enquanto a réplica – manufaturada – é um objeto único (mas vendida como objeto em série) a ser comercializada ao preço de seus similares industriais. O mais interessante nestes casos é conceber que é o contexto que tanto legitima o produto como arte ou a arte como produto.

19. No site da artista é possível encontrar algumas imagens de seus atos “shop-drop”: <http://www.zoesheehan.com/> (acesso em 10 de setembro de 2007).

Figura 17: Comparação entre peça original e seu equivalente de “shop-drop” da artista Zöe Sheehan Saldaña.

Embora esteja em permanente flerte com os conceitualismos, a arte relacional não significa um retorno à “arte conceitual” – a histórica – já que não celebra a imaterialidade. Segundo BOURRIAUD (2006, p.57) já não existe uma primazia do processo de trabalho sobre os modos de materialização da obra (exatamente o oposto da *process art* ou da arte conceitual, que realiza uma sobrevalorização do processo mental em detrimento do objeto físico). É uma produção em que cada objeto é um vetor de relações com o outro, em que pouco importa se isso acontece por meio de uma ligação telefônica ou de uma escultura.

Por outro lado, a arte relacional é vista por alguns como uma forma suavizada de arte crítica, pois ao atuar em locais restritos como museus e galerias – espaços restritos – ou não ser suficientemente corrosiva ao apresentar um espaço social alienado, mercantilista, inóspito e mecanizado, parece que o seu próprio sentido de questionamento social é tímido. Porém, há que se observar que essa produção deve ser lida a partir do seu próprio contexto que é o artístico, tomando suas relações com a história da arte e especialmente levando em conta o valor político da forma, o chamado critério de coexistência (ibidem, p.103). Ou seja, ao contrário de uma produção mais militante, que extravasa a esfera artística – nas inspirações do ideário situacionista de “fim da arte” – a arte relacional, por sua vez, não tem objetivos sociais, mas sim, dá origem a produtos sociais ou formas de sociabilidade distintas ou sintomáticas, como parte da complexidade de um contexto. De certo modo, seu valor social se mescla ao seu valor expositivo no bojo de um projeto acima de tudo plástico.

Quando opta por ser relacional, a produção se distancia do risco de ser prioritariamente referencial, ainda que faça uso do contexto – que caracteriza essa função de linguagem,

conforme JAKOBSON (1995, p.122-127). Pois, ainda que o contexto esteja presente, o artista se orientará pela mensagem como tal, “por ela própria”, lançando mão de estratégias conscientemente estéticas: é a função poética que predomina. Sob um prisma de posturas frente ao contexto, essa produção está taticamente posicionada agregando os conceitualismos, em que a idéia se traduz em relações e posicionando-se diante da discussão social, sem abdicar de seu primordial caráter poético. Em grande parte das vezes, a estratégia é criar a partir da arte como “interstício social” – um espaço “entre” da sociedade – estruturas “micro-utópicas”²⁰ e miméticas do contexto social ou do cotidiano, que substituirão as grandes utopias e esperanças revolucionárias de outros tempos. São aberturas quase silenciosas no corpo social que destoam em objetivo e amplitude das antigas posturas mais radicais.

Mas, ao abordar os novos meios, BOURRIAUD (2006, p.82) é ainda cético no que diz respeito a traduzirem essa estética relacional:

A arte só exerce seu dever crítico sobre a técnica a partir do momento em que pode deslocar suas prerrogativas; por isso, os principais efeitos da revolução informática são visíveis hoje em artistas que não se utilizam do computador. Pelo contrário, aqueles artistas que produzem imagens “infográficas” (...) caem geralmente na armadilha da ilustração: seu trabalho é no máximo, um sintoma ou engenhoca, ou pior, a representação de uma alienação simbólica do meio informático e sua própria alienação dos modos de produção impostos.

O autor pode ter razão ao menos em parte: há diversos artistas em arte e tecnologia que possuirão uma postura apologética frente à tecnologia, prevalecendo o deslumbramento, a premissa “dos avanços tecnológicos” na arte ou o caráter demonstrativo daquilo que se pode realizar com os novos meios. Muitos não questionam o contexto social, político ou econômico que se insere o dispositivo, o software, o meio etc., bastando a estes simplesmente utilizá-los com fins estéticos. A existência desta produção que acaba representando esta “alienação simbólica” é verdadeira. Uma produção de culto ao tecnológico – e é desta que fala Bourriaud – mas há que se observar também, a insurgência de trabalhos nos novos meios que irão se

---

20. Há uma inspiração no que GUATTARI (apud BOURRIAUD, 2006:35) já apresentava há mais de vinte anos: “Assim como penso que é ilusório apostar em uma transformação da sociedade, também creio que as tentativas microscópicas, como as experiências comunitárias, as organizações de bairro, a implantação de uma creche em uma universidade, etc., jogam um papel absolutamente fundamental”.

contrapor ao estabelecido, fazendo nascer questionamentos sociais e estéticos tão precisos quanto da produção “sem *gadgets*” de que o autor analisa.

Ao mesmo tempo, há um saudosismo na opinião do autor, em torno do uso de novas tecnologias de comunicação – que instauram novas práticas relacionais, mas não excluem definitivamente a comunicação cara a cara. E ainda: instauram novos comportamentos que evidentemente dialogam com um contexto cada vez mais mecanizado. Na verdade, com a eminência de dispositivos tecnológicos cada vez mais complexos, não podemos mais falar apenas em relações humanas – já que o humano está cada vez mais renegado a um plano secundário. Como BOURRIAUD (ibidem, p.16) mesmo aponta a substituição de pessoas reais por máquinas em serviços, como o de despertador telefônico ou do caixa eletrônico, essas relações antes humanas são substituídas por relações efetivamente tecnológicas.

1.11 Posturas tecno-relacionais

O aparecimento de robôs sociais é emblemático: há casos como *Setezoom*²¹, software da empresa brasileira Insite, uma “modelo virtual” com sistema de inteligência artificial com capacidade de manter longos e espirituosos bate-papos via Internet; *Smart Companion*²², da Philips, um “robô de mesa” que é capaz de entender o que é dito, responder às perguntas por voz utilizando a Internet e conhecer o humor do seu usuário por expressões faciais; *Aibo*²³, um “animal robótico” lançado em 1999 pela Sony, que como um cãozinho chega à casa de seu dono com comportamento de filhote e após algumas semanas é capaz de entender até 100

---

21. *Setezoom* é um “chatter robot” criado em 2001 para a Gessy Lever, em função da marca *Close-up*. Possui um banco de palavras e incorpora conceitos existentes em uma conversa humana como “memória, contexto, aprendizado e aparente elaboração de idéias a partir de um assunto”, como está no site de seus realizadores. Há uma versão deste robô em: <http://www.inbot.com.br/sete/> (acesso em 03 de setembro de 2007).

22. A Phillips apóia e desenvolve uma série de pesquisas em torno de robôs sociais. Além do *Smart Companion*, há também o *eMuu* – um robô emotivo, que demonstra suas “emoções”, com informações disponíveis em: <http://www.bartneck.de/work/researchProjects/socialRobotics/emuu/> (acesso em 08 de setembro de 2007). Informações sobre o *Smart Companion* estão disponíveis em: http://www.research.philips.com/password/archive/23/pw23_smartcompanion.html (acesso em 08 de setembro de 2007).

23. Mais informações sobre *Aibo* em: <http://support.sony-europe.com/aibo/index.asp> (acesso em 08 de setembro de 2007). Sua produção foi descontinuada em março de 2006.

Figura 18: O “robô companheiro” – *Smart Companion* – da Philips, que reconhece expressões e busca conteúdos para suas conversas na rede Internet.

palavras e reconhecer a voz e o rosto de seu dono. Além destes casos, há diversas pesquisas em torno de interfaces mais humanóides, com o uso de expressões físicas em “rostos” com pele sintética, bem como estudos sobre a sociabilidade humana e reconhecimento de padrões humanos, com a intenção de criar robôs capazes de estabelecer relações “naturais” com os indivíduos, com funções como recepcionar pessoas ou guiá-las por um caminho, entre outras atividades sociais.

A técnica em seu caráter mais amplo, enquanto produtora de bens de produção é ideal para apresentar as relações produtivas: por exemplo, podemos imaginar o advento da fotografia como parte de um desenvolvimento científico e técnico que culmina no seu aparecimento; seu surgimento é contemporâneo à necessidade de identificação de pessoas em larga escala. Podemos dizer que cada época tem as máquinas que refletem diretamente um pensamento inerente. A função da arte é se apropriar de cada uma das novas técnicas, estabelecendo uma nova lógica que reverbera diretamente na própria sociedade que concebe sua máquina. Nas palavras de BOURRIAUD (ibidem, p.82), mais especificamente sobre a tecnologia, podemos pensar melhor nestas relações:

Podemos, sem dúvida, afirmar que a arte obriga a tomar consciência dos modos de produção e as relações humanas produzidas pelas técnicas de sua época. A arte torna muito mais visíveis, esses modos de produção, dando-nos a possibilidade de imaginar inclusive suas conseqüências na vida cotidiana. A tecnologia só interessa ao artista na medida em que pode colocar em perspectiva seus possíveis efeitos; não está obrigado a condená-la como instrumento ideológico.

O instrumento ideológico de que fala o autor é a ideologia hegemônica que está encapsulada

na própria tecnologia. Quando falamos de tecnologia, estamos fazendo justamente a distinção proposta por Mario Costa, quando propõe a Estética da Comunicação, em que a tecnologia – aos menos, a princípio – é uma entidade autônoma na execução de suas tarefas, desvinculada da ação do humano. Os artistas da Estética da Comunicação buscaram justamente uma fusão do humano com as tecnologias – em um otimismo que é bem significativo nas reflexões de Roy Ascott –, mas o que temos observado é que essa fusão está ocorrendo abruptamente através do poder da tecnociência²⁴, em que não é a tecnologia que está em função do humano, mas sim, o humano em função da tecnologia, promovendo instâncias híbridas.

Homogeneização e padronização são algumas das propriedades desta ideologia que procura transformar todas as instâncias da vida em produto consumível. É o chamado “Capitalismo Mundial Integrado” (CMI) de Félix Guattari. GUATTARI (apud BOURRIAUD, 2006, p.123) acredita que esse novo capitalismo engendra um “imenso vazio da subjetividade”, uma “solidão maquinal” que só cessa ao alcançar a desertificação das relações diretas. Um vazio que só será preenchido ao se conceber um novo contato com o inumano, a máquina. Diferentemente de outras técnicas concebidas até então, a tecnologia não só é um reflexo de um pensamento de seu contexto como também passa a definir seu próprio entorno de relações.

A partir destas circunstâncias é que a apropriação artística da própria tecnologia poderá originar estes mesmos “interstícios sociais”, previstos inicialmente na arte relacional fora dos novos meios. Artistas dos novos meios serão capazes também de fazer esta abordagem com implicações mais diretas a partir dos próprios meios. É uma situação em que cabem as considerações de MACHADO (2002, p.155) sobre produzir arte em novas tecnologias, como um espaço de objetivos paradoxos, em que a realização estética está atrelada ao desvelar as verdadeiras intenções contidas no projeto tecnológico, seja de qual natureza

---

24. O termo é utilizado para definir a interdependência entre as técnicas e as ciências no saber contemporâneo. Segundo ARAÚJO (1998, p.12-14), a tecnociência segue por duas perspectivas aparentemente contraditórias: uma primeira na qual o saber contemplativo e discursivo dá lugar ao método experimental e à modulação matemática na produção do conhecimento, ou seja, o que era “teoria” dá lugar à “ação sobre a realidade”; em uma segunda perspectiva que minimiza a primeira: o que realmente importa são as redes de relações entre os indivíduos, constantemente atualizadas e mantidas, que “por definição não exclui os interesses políticos e econômicos”. Somadas, conferem um caráter “operatório”, ramificado e onipresente em todos os campos do conhecimento.

for²⁵. Como é bem trazido pelo artista Steve Mann, trata-se de uma postura “reflexionista”, como uma estratégia que toma a metodologia do “opressor” para mirar ao próprio. Assim, esse corpo social é ampliado para além das relações humanas – entre os indivíduos – para a instauração de relações híbridas – homem e máquina; máquina e máquina.

Essas relações implicam primeiramente no entendimento da tecnologia como parte da própria ideologia dominante – e por conta disso, interessa a nós, conduzir a um desvio consciente. A tônica que é trazida por Arlindo Machado na definição de “artemídia” é fundamental para pensarmos não apenas no desvio da “mídia” – no sentido dos meios comunicacionais – mas da tecnologia e da tecnociência. “O inimigo”, como é referenciado por Bourriaud, não está restrito a um poder instituído ou financeiro, nem apenas está através dos meios que entorpecem o indivíduo, como fora proposto por Guy Debord, em 1967. É uma condição acima de tudo relacional e ramificada permeando campos e espaços dos indivíduos onipresentemente.

Através dos novos meios, esses modelos descritos por Bourriaud podem ganhar uma nova dimensão, não somente simbólica, mas processual. A arte dos novos meios pode ser capaz de instaurar essas pequenas interferências com uma complexidade mais intrínseca e precisa; pode também dar origem a novas formas de comportamento, novos gêneros mercantis e novos valores circunscritos num microcosmo. Indo em direção ao desvio no interior das relações tecnológicas, se desperta consciências nas mutações ocorridas no corpo social. É o desafio de realizar uma arte relacional que foca nas relações truncadas, latentes, codificadas e monitoradas agora através das próprias tecnologias.

---

25. Sobre a produção artística em novas tecnologias, MACHADO (2002, p.155): “Essa atividade é fundamentalmente contraditória: de um lado, trata-se de repensar o próprio conceito de arte, absorvendo construtiva e positivamente os novos processos formativos abertos pelas máquinas; de outro, trata-se de tornar também sensíveis e explícitas as finalidades embutidas em grande parte dos projetos tecnológicos, sejam elas de natureza bélica, policial ou ideológica”.

Capítulo 2

Relações e mediação em rede

No Pavilhão da Bienal de São Paulo, ao mesmo tempo em que se realizava a 27ª edição do megaevento das artes, o artista Fred Forest, separado da exposição internacional por apenas uma parede e alguns poucos metros, criticava duramente o circuito artístico e a estrutura arcaica das artes. Essa edição, acontecida em 2006, trouxe à tona a vida urbana e os distúrbios sócio-culturais numa visível continuidade das propostas das duas edições anteriores – *Iconografias Metropolitanas* (2002) e *Território Livre* (2004) – porém, trazendo uma complexidade e uma abertura de posicionamentos bem mais dinâmicos e líquidos, além de um compromisso mais denso com a vida real. A questão é: “como viver junto”? É uma das edições mais políticas e, talvez por isso mesmo, traz pequenas lembranças de momentos dos anos 70, em que artistas desafiavam a ditadura militar – e hoje desafiam hordas de advogados: um dos fatos noticiados durante a 27ª Bienal foi a censura ao grupo dinamarquês Superflex¹ e seu *Guaraná Power*, proibido de ser veiculado pela Fundação Bienal devido a receios sobre possíveis contendas jurídicas com os advogados de uma marca de refrigerante. Outra restrição com a mesma justificativa – evitar complicações jurídicas – também foi muito noticiada: a interferência da fundação no trabalho com bloqueadores de celulares do artista brasileiro Marcelo Cidade, que pretendia utilizar os aparelhos para restringir o uso dos telefones móveis em todo o pavilhão, e permitiu-se instalar apenas um (e não quatro, como planejado), tornando o trabalho completamente inócuo.

Proibições à parte, por ser o mais importante evento das artes plásticas na América Latina, essa opção política criou visibilidade para um ativismo artístico cada vez mais crescente – sintomático de um contexto global onde existe desde a intolerância das diferenças até a onipresença do mercado. Mas ao mesmo tempo, ao aglutinar muitas propostas neste sentido, discute-se a própria essência desta produção, seu ideal estético e seus significados abrangentes num contexto social; uma objetividade que pode ser facilmente confundida com a tirania de um só discurso político e muitíssimo referencial. Estética e crítica poderiam viver juntas? Na outra extremidade, porém, está Fred Forest, que com a impertinência de um grilo, proclama

---

1. Sobre o grupo, há informações no site <http://www.superflex.net/> (acesso em 02 de agosto de 2007). O grupo é conhecido também por sua Free Beer – uma cerveja de “código livre”, similar aos softwares assim também chamados, sem restrições de autoria e tendendo à sua disseminação.

Figura 19: Imagem do site da *Bienal do ano 3000* (2006) de Fred Forest.

uma “nova bienal numérica, planetária, participativa e verdadeiramente democrática”! Uma bienal para anos futuros – mais precisamente para o ano 3000.

A *Bienal do ano 3000* de Forest é um site disponível através do endereço <http://www.biennale3000saopaulo.org/>² e que possibilita que qualquer internauta insira imagens, vídeos e textos diretamente nele, sem qualquer restrição ou filtro. Além do site, uma instalação com acesso ao conteúdo on-line foi apresentada no MAC-USP do Parque Ibirapuera, que se localiza exatamente no terceiro andar do prédio da Fundação Bienal. Alguns poucos metros separam duas condições antagônicas de lidar com arte. De um lado estaria uma “exposição antiquada, condicionada a conceitos obsoletos”, como o da ideia de curadoria e da materialidade, por exemplo, e de outro, “uma bienal na qual os artistas e os cidadãos tomam o poder e exercem seu direito à palavra e à imagem, em toda liberdade de expressão”, segundo o texto do próprio site. Sua inclinação conceitual é discutir o “democrático”, um viés político mais que perfeito diante do “como viver junto” da bienal fisicamente presente. Uma bienal sem curadoria é também não sucumbir aos interesses de mercado, capazes de manipular os critérios de qualidade artística, subjetivos para a grande maioria. Temos uma bienal *livre*, portanto.

E, indo além, o artista procura questionar também a miopia da arte contemporânea em relação ao imaterial e tecnológico. Para Forest, “o sistema da arte contemporânea continua focado no objeto material, ao passo que bancos, máfia, militares etc. prosperam no meio virtual e

2. Acesso em 02 de setembro de 2007.

da informação”³. O sistema artístico estaria agarrado a conceitos do passado, negando-se a aceitar aquilo que invade todas as dimensões do estético, do simbólico e do social.

Forest é reincidente ao implicar com a Bienal de São Paulo: desde 1973 seria *persona non grata* da Bienal com a ação *O Branco invade a cidade*, quando caminhou com cartazes em branco pelo centro da cidade e com isso despertou a atenção da polícia e foi preso. Forest resolve fazer sua própria exposição em 1975, a *Bienal do ano 2000* – uma exibição alternativa, mas num espaço contíguo ao do evento, justamente no espaço do MAC-USP no Parque Ibirapuera. Em 1975, participam diversos artistas como Amélia Toledo, Anésia Pacheco e Chaves, Armando Canuto, César Loureiro, Euclides Sandoval, Fábio Magalhães, Luiz Carlos Homem da Costa, Gabriel Borba e Gastão de Magalhães, entre outros. O título irônico é oriundo da idéia de que a Bienal “concorrente” seria apoiada pelo regime militar – e aquela, independente, seria então, de um tempo futuro. Forest questiona diretamente o modelo de relações impostas, criando, em ambos os trabalhos, um modelo próprio – um sistema artístico original.

Ao analisar a produção artística de Forest, LÉVY (1995) irá nomeá-la como arte da implicação, condicionando esta a uma arte “sem assinatura”:

A arte da implicação não constitui mais a obra no sentido clássico, até mesmo uma obra aberta ou indefinida: ela faz emergir processos, ela quer abrir uma carreira a vidas autônomas, ela introduz ao crescimento e à habitação de algum mundo. Ela nos insere dentro de um ciclo criativo, dentro de um meio vivo do qual já somos todos co-autores. Work in progress? Ela desloca o acento do work em direção ao progress. Suas manifestações poderão ser relacionadas a momentos, a lugares, a dinâmicas coletivas, mas não mais a pessoas. É uma arte sem assinatura.

Lévy acaba recorrendo no lugar comum da destruição do autor em função de uma multidão de indivíduos que participam. Mas é bom que se observe que há um indivíduo central neste processo – que é Fred Forest – e que ele faz uso dos participantes como ferramentas ou atores no interior de uma coletividade. Isso é muito bem apresentado por FLUSSER (1975), especialmente no trabalho do artista no asilo em Hyères, em 1973, onde o que temos é a

3. Entrevista presente no texto Resistência nas artes plásticas, no site IBASE, no endereço: <http://www.ibase.org.br/modules.php?name=Conteudo&pid=1539> (acesso em 02 de setembro de 2007).

transformação dos participantes (os idosos que produzem os vídeos, assistindo-os depois) em ferramentas do seu discurso.

Essa idéia do participante como ferramenta é muito recorrente também no discurso de outros artistas. Com grande proximidade ao trabalho de Forest em Hyères, em 2007 o catalão Antoni Abad realizou uma instalação, no Centro Cultural São Paulo, em que motoboys fotografam, gravam e publicam o seu dia-a-dia na Internet, através de celulares com câmeras que os acompanham pela cidade. O projeto denominado *Canal*Motoboy*⁴ acaba trazendo uma visão com forte carga sociológica ao passo que os 12 motoboys não irão só fazer algumas experimentações mais líricas com a câmera, como também não deixarão de apontar os problemas sociais de sua profissão – normalmente exercida por jovens pobres da periferia – como o desrespeito no trânsito por motoristas, a falta de segurança nas ruas, a rapidez sobre-humana nas entregas, a distância entre os extremos da cidade e a fatalidade dos acidentes. Os motoboys não são autores plenos do trabalho, mas sim, partes de um discurso maior regido por um autor que propõe um canal de criação.

Pensando na colaboração a Forest, cada participante passa a ser elemento de uma coletividade que é direcionada pelo artista, importando muito menos o resultado individual de cada um e sim sua inserção. O processo é o que realmente importa. Em outras palavras, há uma nova figura do autor que se distingue obviamente da figura clássica e essa aproxima-se muito mais de uma *autoria procedimental*, em que não há objetos fechados e sim potencialidades. MURRAY (2003, p.149), ao falar sobre narrativas em meios eletrônicos nos deixa isso mais claro:

Autoria procedimental significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos. Significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em resposta às ações dos participantes. (...) O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas.

---

4. O trabalho de Abad está disponível no endereço <http://www.zexe.net> (acesso em 01 de setembro de 2007). No mesmo endereço, há outros trabalhos em proximidade ao apresentado em São Paulo, em que grupos marginalizados ou excluídos também são dotados de celulares com câmeras e temos, on-line, o resultado destas incursões: em 2005, prostitutas de Madrid transmitiam das ruas da cidade e em 2006, imigrantes nicaraguenses em Costa Rica. Também em 2006, portadores de necessidades especiais de Barcelona (Espanha) registram e publicam através de celulares, imagens sobre caminhos e obstáculos nas ruas da cidade. O artista dá espaço a grupos sem presença ativa nos meios de comunicação de massa.

E continuamos a congregar com as mesmas idéias de MURRAY (ibidem, p.150), sobre uma banalização do papel do autor:

Os críticos contemporâneos estão atribuindo autoria aos interatores porque não compreendem as bases procedimentais da composição eletrônica. O interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos.

Mas LÉVY (1995) é muito mais feliz ao resumir a fórmula da arte da implicação com algumas poucas palavras: “suscitar a obra em vez de impô-la”. A proposta que antecede qualquer trabalho que busque a intervenção criativa de seus participantes nunca se resume ao que é imposto, mas ao que pode existir em potencialidades.

Essa coletividade em rede não constitui status de autor, ainda que crie e exerça determinado poder. Nas atuais condições da rede em que surgem estruturas fundamentalmente voltadas à inserção colaborativa, há até agora, o papel do propositor, o autor dos procedimentos, que poderá ser tanto um artista, um conglomerado mundial ou uma fundação sem fins lucrativos. A rede oscila entre proporcionar ferramentas de relação ao indivíduo e destituí-lo de seu poder quando preciso for. Há mecanismos cada vez mais presentes que visam realizar mediação na rede. Da mediação à restrição há apenas um pequeno passo.

2.1 Censura na rede Internet

As redes telemáticas (em especial, a rede Internet) já foram muitas vezes apresentadas pelos entusiastas como verdadeiros paraísos da democratização e do poder do indivíduo. Mais do que nunca existiria a planificação de poderes, antes restritos na mão daqueles que detêm canais de comunicação convencionais. A Internet surge por sua vez, sem qualquer pretensão democrática: é uma rede estabelecida com fins militares, oriunda da Guerra Fria sob o nome de ARPAnet. A ARPAnet surge no fim da década de 60, por conta da preocupação do departamento de defesa (Darpa) dos Estados Unidos com um ataque nuclear massivo – tempos de preocupações com a ex-União Soviética (URSS). Cria-se, então, uma rede de computadores, descentralizada e super-ramificada, capaz de manter conectados centros de inteligência militar. Em 1985, a rede já estava ligada a outras redes, agora com fins de pesquisa entre universidades americanas e européias. Em 1991, a Internet chega ao Brasil, em universidades públicas e em 1994, começam

as primeiras tentativas de acesso comercial a Internet. A Rede Mundial de Computadores se populariza no decorrer dos anos, sendo cada vez mais acessível ao cidadão comum não só no seu local de trabalho ou em sua residência, como também em agências de correios, estações de metrô e trem, lanchonetes, cibercafés e lan houses.

Embora se apresente como tecnicamente livre, já que está disposta para contribuições a qualquer tempo, por qualquer usuário que pretenda dispor conteúdos, diversas instituições e governos se preocupam em criar restrições de publicações e acesso. Entre os países mais recorrentes nestas práticas está a China. É comum a polícia chinesa realizar *blitzen* em cibercafés, buscando qualquer usuário que procure postar contra o governo ou visualizar conteúdos ilegais; sites que falem sobre democracia, liberdade e direitos humanos, não são só bloqueados como também estão proibidos de aparecer nas versões chinesas dos motores de busca mais conhecidos como o *Google* e *Yahoo!* – ambos já criticados pelo consentimento às práticas do regime chinês. E são notórias as prisões constantes daqueles que buscam fazer qualquer tipo de denúncia fazendo uso da rede. Porém, a prática de censura não é somente chinesa: são atualmente 25 países fazendo varreduras na rede em busca de conteúdos “proibidos”, segundo pesquisa da organização *OpenNet*⁵ (mantida pelas universidades de Toronto, Oxford, Cambridge e Harvard). A tendência é que não só a censura em si, mas a tecnologia empregada nestes casos avance rapidamente. Além disso, a censura não é realizada de modo igualitário em todos os países: na Coreia do Sul, por exemplo, não se pode acessar nada sobre a Coreia do Norte; no quesito político, Mianmar é ainda mais restritivo que seu maior país vizinho, a China; há que se lembrar também de Irã, Omã e a Arábia Saudita, que fazem uma censura mais social, proibindo pornografia, sites de apostas e conteúdo gay. Aliás, na China, a *Wikipedia* é bloqueada e no Paquistão, o *Google*. Pelo seu caráter distribuído, a rede ainda inviabiliza um controle infalível: aos usuários mais experientes é possível fazer uso de maneiras que se possa burlar algumas restrições.

Há países em que há restrições mais brandas e o governo limita-se ao controle velado das informações que navegam pela rede. Os Estados Unidos, temerosos desde o ataque de 11 de setembro de 2001, já realizaram pressões em torno do site *Google*: em 2006, o governo americano tentou obrigar o site a revelar os registros de busca de seus usuários, ato que foi proibido pela justiça dos EUA. Por outro lado, segundo a agência EFE, o *Yahoo!* e a *Microsoft*

---

5. Para acompanhar o mapa da censura da Internet no mundo, acesse o site da OpenNet Initiative: <http://map.opennet.net/> (acesso em 01 de setembro de 2007).

teriam colaborado com o governo, embora aleguem ter mantido o anonimato dos usuários. Aliás, o ataque de 2001 ao World Trade Center, em New York, além de ser justificativa para criar controles mais rígidos no tráfego internacional de pessoas, especialmente nos países do hemisfério norte, também alimentou especulações em torno de uma instituição somente comparável ao Grande Irmão do livro *1984*, de George Orwell, o sistema *Echelon*⁶. Esse sistema seria um poderoso e secreto modelo de interceptação mundial de telecomunicações financiado pelo governo norte-americano e auxiliado por outros países como o Canadá, Nova Zelândia, Reino Unido e Austrália, iniciado em 1948, hoje capaz de realizar varreduras em qualquer meio eletrônico do mundo, filtrando conteúdos advindos de telefones celulares, telefones fixos, mensagens de fax, transmissões de rádio e, claro, mensagens eletrônicas através da Internet. Ao mesmo tempo em que se assemelha com mais uma lenda do mundo cibernético – visto que estaríamos falando de uma entidade onisciente – é fato que governos, em especial da Comunidade Européia, se preocupem e realmente investiguem a existência de tal sistema de espionagem e controle. Mas acima das preocupações dos governos, deveria estar em jogo o direito à privacidade e ação livre de cada cidadão do mundo.

Atualmente, a Rede Mundial de Computadores – a Internet – passa por um momento de redefinição onde ocorre a emergência de sistemas que se baseiam prioritariamente na ação e relação de seus participantes, que estabelecem redes de contato e partilha e que se sobrepõe em relação ao uso até então estabelecido da rede: o acesso a informações pontuais e localizadas, da mesma forma que consultamos outras bases de dados. A web não é mais uma base de dados apenas, mas uma rede de relações dinâmicas e ativas, a também conhecida Web 2.0⁷.

2.2 Web 2.0

Web 2.0 é um termo banalizado como sinônimo de sites interativos que possibilitam a participação dos indivíduos ou possuem conteúdo diferenciado – como sites comerciais que oferecem campos de comentários aos produtos que oferecem ou apresentam os mesmos

---

6. Sobre Echelon e a reação européia sobre sua possível existência: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=192&secao=conspirologia> (acesso em 01 de setembro de 2007). Texto de José Arbex Júnior, presente também na Revista Caros Amigos, n. 41, de agosto de 2000.

7. Sobre Web 2.0 ver: <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2007/03/25/web-20-melhor-dizer-midia-social-ou-midia-colaborativa/> (acesso em 03 de setembro de 2007); <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20173.shtml> (acesso em 02 de outubro de 2007); e também <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2006/10/30/o-que-e-web-20/> (acesso em 10 de outubro de 2007).

conteúdos de uma página convencional no formato de um blog. Estratégias comerciais à parte, essa nova versão da web – que não significa uma mudança técnica como o termo pode sugerir e sim uma nova concepção de uso da rede – posiciona o antigo “leitor” da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos, um indivíduo que não está apenas disposto apenas a buscar informações como também em produzi-las⁸. Ele mesmo se transforma em informação acessível: as comunidades virtuais oferecem status de celebridades aos seus freqüentadores. Nelas, o usuário preenche questões que mais parecem ter sido retiradas de alguma revista de fofocas, como “cinco coisas sem as quais não consigo viver” ou “no meu quarto você encontra”. Cada usuário possui um álbum público de fotos, no qual pode expor sua intimidade e se relacionar. É a instauração de espaços virtuais de relação ativa e permanente.

Ao contrário do modelo convencional da *mass media* – que gere e fornece conteúdo imaginando o receptor como figura passiva – os sites que possuem maior visibilidade hoje prosperam ao se ocuparem da criação de estruturas de participação e inserção dos seus usuários em sistemas dinâmicos. Sites como *YouTube*⁹ e *Orkut*¹⁰, ambos do conglomerado *Google*¹¹, *Flickr*¹² do site de buscas *Yahoo!*¹³, *MySpace*¹⁴ da Fox, *Twitter*¹⁵, *Facebook*¹⁶ e os diversos provedores de *blogs*

---

8. É importante salientar que muito antes das discussões de Web 2.0, a produção em web arte já fazia uso deste usuário-colaborador, através de diversas proposições colaborativas e também já lidava com sociabilidades virtuais em ambientes multiusuário. O novo termo na verdade pontua a proliferação destas idéias ao grande público alguns anos depois.

9. Site alimentado pelas colaborações em vídeo dos usuários: <http://www.youtube.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

10. Comunidade virtual, atualmente popular entre brasileiros: <http://www.orkut.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

11. <http://www.google.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

12. Site colaborativo para imagens: <http://www.flickr.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

13. <http://www.yahoo.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

14. Comunidade virtual, atualmente popular nos EUA: <http://www.myspace.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

15. Site colaborativo onde os usuários respondem ao “o que estão fazendo naquele momento”: <http://twitter.com> (acesso em 30 de agosto de 2007).

16. Comunidade virtual, popular nos EUA: <http://www.facebook.com> (acesso em 03 de setembro de 2007).

Figura 20: Página do site de relacionamentos Orkut.

gratuitos, como *Blogger*¹⁷, também do Google, e *Windows Live Spaces*¹⁸, da Microsoft, existem em função daquilo que os internautas têm a contribuir. São interfaces de veiculação/discussão do que é produzido sob a forma de textos, fotos, vídeos e até a veiculação de si mesmos, através das comunidades virtuais. Em muitos casos, o sistema possibilita a inserção de comentários e discussões, tornando visíveis as ressonâncias das contribuições.

O site *YouTube* possibilita que qualquer usuário se cadastre e possa inserir vídeos de até 10 minutos de qualquer natureza, excetuando conteúdo adulto. Ainda que a empresa apresente a interface como apenas para produções em que o internauta seja o autor, tentando com isso desestimular a veiculação de produções com restrições de direitos autorais, uma grande parte dos vídeos presentes é oriunda de imagens de programas de televisão e filmes e, ainda, é certo que quase a totalidade dos vídeos publicados não possui autorização de veiculação dos indivíduos gravados. Num dos episódios mais dantescos da Internet no Brasil, em 2006, uma apresentadora de televisão foi flagrada em atos libidinosos em uma praia italiana com seu namorado e o vídeo revelador foi justamente veiculado através do site de vídeos. A apresentadora conseguiu que a justiça brasileira banisse o acesso a todo o conteúdo do site, prejudicando milhares de usuários brasileiros por alguns dias¹⁹. A situação tornou evidente o

17. Plataforma para a publicação de blogs: <http://www.blogger.com> (acesso em 02 de setembro de 2007).

18. Plataforma para a publicação de blogs: <http://www.spaces.live.com> (acesso em 30 de agosto de 2007).

19. Inúmeros sites se utilizam da estrutura do *YouTube* para apresentar vídeos em suas páginas. A censura irrestrita ao site tornou estes vídeos inacessíveis. Mais sobre esse episódio em "RCTV e Cicarelli: proibido é mais gostoso?": <http://www.fabiofon.com/blog/?p=47> (acesso em 03 de setembro de 2007).

despreparo das autoridades ao lidar com uma estrutura dinâmica e coletiva: são milhões de vídeos e usuários conectados a todo tempo. Ao restringir pontualmente um ou mais vídeos, em alguns instantes, eles estariam lá novamente, por iniciativa de outros usuários. Da mesma forma que por ocasião da censura ao *YouTube*, o vídeo da apresentadora na praia reverberou por sites similares da rede e sistemas *Peer-to-Peer*²⁰, tornando a decisão judicial completamente inócua. Ao mesmo tempo, o episódio abre precedentes para que outras ações restritivas aconteçam – por motivos menos fúteis até.

Atualmente, o site *YouTube* possui um link para denúncias de conteúdos proibidos – tornando cada usuário, um delator em potencial – e realiza sistematicamente varreduras para eliminação destes mesmos conteúdos. Com a mesma política, o site de relacionamentos *Orkut*, que esteve envolvido em 2006 com a acusação de conivência a atos discriminatórios e atos de pedofilia por parte do Ministério Público Federal brasileiro, procura instigar os seus usuários a denunciarem atos tidos como ilegais. A acusação implicaria na proibição ao acesso do *Orkut* no Brasil – país que possuía mais de 30 milhões de perfis de usuários, em junho de 2007.

Assim como no *YouTube*, o *Orkut* também proíbe a publicação de conteúdos protegidos por direitos autorais, embora possua a seguinte cláusula em seus *Termos de Uso*:

Ao enviar, publicar ou exibir quaisquer materiais no serviço orkut.com, você nos concede, automaticamente, o direito irrevogável, perpétuo, isento de royalties, transferível, sublicenciável, não-exclusivo e mundial para copiar, distribuir, criar trabalhos derivados, utilizar e exibir publicamente tais materiais. ²¹

O site possui, desta forma, direitos irrestritos sobre qualquer produção que venha a ser publicada através do site: discussões, poemas, textos, imagens ou mesmo as informações pessoais ali presentes são legalmente propriedade do conglomerado *Google*, poder concedido por cada um dos usuários presentes no serviço. A mesma apropriação, no entanto, não ocorre com os vídeos

---

20. *Peer-to-Peer* (Ponto a ponto ou P2P) é um sistema de compartilhamento de arquivos, onde os usuários realizam trocas de arquivos dos mais diversos tipos, em tempo real. Ao contrário do download, onde o usuário acessa um arquivo em um servidor, no P2P o usuário é, ao mesmo tempo, cliente e servidor – ao mesmo tempo em que baixa os arquivos também os disponibiliza aos demais conectados no sistema. Vários programas possibilitam o acesso: *Kaaza*, *Shareaza*, *eMule* e outros.

21. Disponível em: <http://www.orkut.com/html/pt-BR/terms.orkut.html?rev=2> (acesso em 30 de agosto de 2007).

presentes no *YouTube*: lá cada usuário é autor (ou com direitos de) e responsável por suas publicações em seus *Termos de Uso*. Como muitos vídeos são disponibilizados sem a anuência de seus autores (muitas vezes grandes conglomerados de comunicação e entretenimento), o site transfere toda a responsabilidade legal a seus usuários.

As discussões sobre direitos de autor na Web 2.0 se complicam ainda mais no uso dos sistemas *Peer-to-Peer*, através de softwares como *Kazaa*, *LimeWire*, *Shareaza*, *eDonkey* e *eMule*. Nestes sistemas, os desenvolvedores de software procuram se esquivar para que não sejam responsabilizados pelo uso mais freqüente dos sistemas: o compartilhamento de conteúdos protegidos por direitos autorais, como softwares, filmes e músicas. Porém, oferecem ferramentas cada vez mais apropriadas para a prática, com anonimato e estabilidade. Como os arquivos nas redes de compartilhamento são distribuídos por centenas e até milhares de usuários – dependendo da popularidade de cada arquivo – a identificação e punição dos envolvidos são dificultadas. Mesmo sendo uma prática ilegal, na maioria das vezes – já que a comercialização ainda é incipiente, especialmente no Brasil – o download de músicas em MP3²² alimenta um ávido mercado de CD Players de mesa e automotivos, celulares, câmeras e portáteis que tocam o formato de áudio.

O termo Web 2.0 também é empregado para designar a popularização de comunidades virtuais em plataformas 3D, como *Second Life*²³. Trata-se de um ambiente virtual multiusuário na Rede Internet²⁴, onde vários participantes passam a ter uma vida dupla: podem fazer passeios, ter uma vida social ativa com festas e eventos sociais, ir ao banco, fazer compras em shoppings, assistir a shows, comprar imóveis virtuais e até casar. O *Second Life* é também utilizado entre as empresas da nova economia: grandes companhias disponibilizam eventos através

22. O formato de áudio MP3 se popularizou para downloads de músicas através da Internet por conjugar qualidade de som e uma excelente compactação, tornando o arquivo mais rápido de ser carregado. O mesmo fenômeno de mercado tem acontecido com formatos compactos de vídeo, originando portáteis para a sua exibição.

23. Mais informações e download do programa no site: <http://www.secondlife.com> (acesso em 02 de setembro de 2007).

24. Há ambientes virtuais multiusuário criados muito antes do conceito de Web 2.0, como *Activeworlds* (<http://www.activeworlds.com> – acesso em 30 de agosto de 2007) de 1997, por exemplo. No campo da arte mídia, podemos citar o *The Distributed Legible Cities* (1998), do artista australiano Jeffrey Shaw, inspirado no histórico *Legible Cities* e o brasileiro *Desertesejo* (2000), de Gilberto Prado, acessível na Internet através do endereço <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo> (acesso em 03 de setembro de 2007).

Figura 21: Um dos espaços no ambiente *Second Life*, chamado “São Paulo, Jardins”, com grande participação de brasileiros.

do mundo virtual, fazem cursos para funcionários e reuniões com funcionários fisicamente distantes. Universidades, bancos, supermercados estão criando seus equivalentes virtuais dentro deste mundo paralelo também. Embora os primeiros ambientes 3D que possibilitam o contato, a partilha espaço-tempo ou mesmo a construção de espaços na Internet seja bem anteriores ao *SL* (que surge em 2003) a sua principal contribuição foi se aproximar do real até nos quesitos mais pecuniários: o poder do dinheiro – especialmente da moeda específica do mundo, chamada de *Linden Dollar* – é visível a partir do momento em que você resolve mudar o seu visual, ou melhor, do seu avatar – sua representação no mundo. Mas, o acesso ao mundo é gratuito, quando evidentemente você não terá acesso a todas as frivolidades de uma verdadeira sociedade de consumo.

E como já é comum entre os meios, em que há uma constante contaminação entre as linguagens – em que os novos meios modificam os anteriores. A idéia de um sistema baseado em conteúdos e gerenciamento de usuários já incentiva a produção de canais de televisão que são abastecidos por vídeos produzidos por pessoas comuns. No Brasil, em 2007 foi instituído pelo Grupo Abril, o canal por assinatura Fiz TV²⁵ que procura incentivar o envio de vídeos através do site do canal. No site os vídeos são vistos por seus visitantes e conforme ganha popularidade (sendo cada vez mais assistido), o vídeo poderá ser visualizado nas diversas seleções da TV. Há programas que apresentam vídeos noticiosos ou jornalísticos (reportagens de todos os cantos do país, flagras capturados por câmeras de celulares, denúncias), documentários,

25. O site oficial da emissora colaborativa: <http://www.fiztv.com.br> (acesso em 03 de setembro de 2007).

clipes independentes e curtas em vídeo, por exemplo. O canal procura migrar as idéias desta nova versão da web para uma “TV 2.0” – onde sua essência é colaborativa e cada usuário interfere diretamente na grade horária da emissora. A proposta está numa espécie de limbo tecnológico, já que parte do pressuposto que os vídeos desejam o “reconhecimento” da TV – como mídia mais convencional – mas, ao mesmo tempo, se esquece que não há sentido propor uma seleção se tudo o que está na TV também pode ser visto pela web e que cada internauta poderá fazer por ele mesmo, sua programação particular. E claro, ainda que pretensiosamente colaborativa, a TV ainda pode possuir filtros inerentes aos próprios interesses do grupo que controla o canal: é colaborativa, mas não é livre.

O otimista Pierre Lévy defende a idéia de que a Web 2.0 não representaria uma inovação, já que desde os anos 90 ele já defende a idéia de uma “inteligência coletiva”: essa web participativa que hoje se encontra massificada já estaria definida nos primórdios da rede²⁶. Mas o que teríamos então é um surgimento de diversas aplicações em que a colaboração torna-se mais evidenciada e comum. A colaboração torna visível um espaço comum em que as pessoas envolvidas coabitam, como um modelo de sociabilidade, como objeto finito. Ao contrário dos teóricos que defendem o fim da aura do objeto artístico (muito referenciada por Walter Benjamin), BOURRIAUD (2006, p.72-74), por sua vez, ao observar a multiplicação de estratégias participativas, acredita que na verdade teríamos hoje um deslocamento desta aura para os meios que configuram essa forma coletiva. Num contexto maior, o autor observa que estaríamos numa nova fase do projeto moderno: se durante séculos a modernidade se dedicou a criticar o predomínio da comunidade sob o indivíduo – do anonimato que emerge a figura da assinatura autoral – há justamente, hoje, uma proposição que é desconstruir o individual, criar novos modos de “estar-junto”.

A colaboração irá se estender para além da publicação de conteúdos de pessoas comuns ou a formação de comunidades virtuais: torna-se um novo pensamento presente também na produção de softwares – os softwares livres. A produção coletiva existe em contraposição aos direitos de autor: o uso de seus programas não estará sujeito às políticas de propriedade intelectual. Eles são produzidos por grande número de programadores, que configuram extensos grupos de trabalho.

Os entusiastas do software livre acreditam que o software, ao contrário de bens materiais

---

26. Opinião presente em entrevista dada ao jornal Folha de São Paulo, em 14 de agosto de 2007.

e como resultado do conhecimento humano, tende ao caráter fluido, sendo que limitações comerciais e de propriedade são restritivas e completamente contrárias à natureza destas produções. A difusão deve ocorrer sem limitações de qualquer espécie. Ao mesmo tempo, o software livre acaba sendo uma resposta a grupos hegemônicos como a Microsoft, que está presente em 97% dos computadores corporativos no Brasil, em dados de 2006, através de seus populares e pagos sistemas operacionais, como Windows 98 e Windows XP²⁷. Esse poderio gera uma insegurança natural entre os usuários: o que pode fazer uma companhia que detém controle sobre a maioria absoluta de computadores do mundo? Nada que uma produção cyberpunk não tenha pensado.

O primeiro incentivo das idéias colaborativas na produção de programas de computador surge em 1969, por ocasião do desenvolvimento do sistema operacional UNIX, que ao contrário dos sistemas proprietários, possibilitava a modificação de seu código-fonte por qualquer usuário com conhecimentos em programação. Isso dá origem aos chamados softwares open source – uma das premissas do chamado software livre. Em 1984, uma outra iniciativa é fundamental: Richard Stallman cria o Projeto GNU²⁸ – que seria o embrião do sistema operacional GNU Linux – e implica um caráter mais incisivo, criando os preceitos do software livre. Em 1985, Stallman lança um manifesto anti-copyright intitulado “General Public License”, que apresenta um modelo de licença a ser aplicada em cada programa, o qual determina a ausência de direitos autorais e o incentivo para a redistribuição do mesmo. Atualmente, vários softwares livres podem ser baixados gratuitamente na Internet para as mais distintas aplicações – muitos deles concorrendo com seus equivalentes comerciais. Alguns destes softwares são desenvolvidos comunitariamente por diversos programadores – muitas vezes em locais fisicamente distantes – e disponibilizados em repositórios na Internet para qualquer pessoa.

No universo do software livre, surge a estrutura *wiki* como elemento colaborativo e livre para ação de uma coletividade. Permite a edição de páginas da Internet por qualquer internauta e sua publicação instantaneamente sem qualquer tipo de revisões, filtros ou restrições prévias.

---

27. Segundo a Fundação Getúlio Vargas, em pesquisa realizada em 2006. É certo que esta proporção deva ser ainda maior em computadores presentes nas residências brasileiras, visto que sistemas operacionais livres ainda não possuem popularidade e acessibilidade suficientes. Fonte: http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=9467 (acesso em 15 de agosto de 2007).

28. Site do projeto: <http://www.gnu.org/> (acesso em 02 de maio de 2007).

Tudo acontece por meio do seu navegador web, o que torna tudo muito simples. O espírito é tornar cada leitor, um produtor em potencial, numa alternância constante destes papéis. Aliás, cada colaboração está sujeita a edições de outras pessoas, em um permanente *work in progress*. Todos são parceiros de uma construção coletiva e permanentemente mutante. Cada internauta é também um revisor e espera-se que quanto maior o número de participantes de uma comunidade com base em uma estrutura *wiki*, maiores as chances de que os conteúdos presentes sejam vistos e alteráveis por um número maior de pessoas. Em outras palavras, o controle de conteúdo é exercido por todos.

O termo *wiki* seria derivado de “Wikiwiki”, que em havaiano significaria “super-rápido”, traduzindo a instantaneidade de sua edição. É também referenciado como *WikiWikiWeb* e *Wardswiki*. O site *Portland Pattern Repository*²⁹, produzido a partir de 1995 por Ward Cunningham, toma para si o rótulo de primeira produção assumidamente em *wiki*. O site de Cunningham é basicamente um repositório de inúmeros artigos, apresentados em páginas muito simples (com um design típico dos primeiros anos da web), organizados por hipertexto. Há também páginas pessoais – uma lista com as pessoas presentes na comunidade. Ao final de cada página, há um “edit page”, que abre um editor e torna o conteúdo editável. Segundo as próprias páginas editáveis do site, ele nasce com o foco principal de discussão sobre “pessoas, projetos e padrões no desenvolvimento de softwares” – algo específico para programadores que acaba dando origem a um repositório de assuntos ligados a tecnologia digital. A maior parte das aplicações desta tecnologia está ligada a repositórios – de informações sobre determinado assunto abrangente a uma comunidade envolvida, como tutoriais de softwares ou linguagens de programação – ou à criação coletiva propriamente dita, especialmente verbal.

A maior contribuição desta tecnologia é tornar possível a implementação de sites em que há a participação/edição/publicação direta e sem filtros, algo possível mesmo para aquele que não possui domínio técnico para o desenvolvimento da interface. Em outras palavras, a estrutura já está pronta e cabe ao desenvolvedor apenas customizar seu site. Há diversos programas *wiki*, a grande maioria gratuita, que pode ser baixada pela Internet, personalizada e instalada em um servidor web. Porém, não há uma “revolução” neste sentido, sendo que muito antes da popularização *wiki*, já existiam diversos sites

---

29. O site está disponível a partir do endereço: <http://www.c2.com/>.

produzidos no contexto da web arte que já previam esta publicação/ação direta, inclusive indo até além do textual³⁰.

2.3 Wikipedia: enciclopédia colaborativa

Um dos mais famosos projetos colaborativos em wiki presentes na Internet é a Wikipédia³¹, desde 2001 mantida pela Fundação *Wikimedia*. Sua fama é tamanha a ponto de tornar-se um sinônimo de *wiki*, como é abreviadamente referenciada. Trata-se de um sistema colaborativo que tem por objetivo a manutenção de um banco de dados sob a forma de uma enciclopédia virtual gratuita na rede, agregando todos os campos do conhecimento.

Em sua pretensão ambiciosa, faz-se recorrente pensar no mito da biblioteca universal como já fora pensado por Ted Nelson (LEÃO, 1999:21) – o inventor do termo Hipertexto – na concepção do projeto *Xanadu*, no qual seria possível trocar imagens, textos, sons ou filmes, através da estrutura não-sequencial e conexões hipertextuais. A mesma fundação que abriga a Wikipédia possui também projetos irmãos como *Wikicionário* (dicionário aberto em diversas línguas), *Wikiquote* (um repositório de citações de personalidades relevantes), *Wikilivros* (repositório de livros e conteúdos didáticos), *Wikisource* (textos com valor histórico, sem restrições de autor), *Wikimedia Commons* (repositório central de imagens e conteúdos multimedia para a utilização em todos os projetos nas mais diversas línguas), *Wikispecies* (catalogação de espécies vivas), *Wikinews* (agência colaborativa de notícias) e *Wikiversidade* (ambiente para formação universitária na web, utilizando conteúdos dos demais espaços da fundação).

A manutenção da Wikipédia é realizada de modo coletivo, sendo que o sistema está aberto

---

30. Aqui no Brasil, podemos citar *Aller – Antologia Labiríntica* (1997), de André Vallias, que possui momentos em que o internauta pode inserir textos no site, propondo uma criação coletiva. Disponível em: <http://www.refazenda.com.br/aleer/> (acesso em 02 de setembro de 2007). Indo além do texto, há o site de criação colaborativa, em que o visitante pode inserir desenhos, garatujas, *Open Studio* (<http://artcontext.net/act/00/openStudio/> - acesso em 15 de agosto de 2007) de Andy Deck. Deck também desenvolveu o site *Graphic Jam* (1999) com Mark Napier, atualmente off-line, que como o *Open Studio*, possibilitava visualizar as inserções (ver o outro desenhando) em tempo real.

31. Está disponível através do endereço <http://www.wikipedia.org>, tendo sua versão em português – referenciada neste trabalho, na maioria das vezes – no endereço <http://www.pt.wikipedia.org>.

Figura 22: Home page da enciclopédia colaborativa Wikipédia (versão lusófono) em setembro de 2007.

a colaborações em qualquer texto, por qualquer internauta³², como já é presumido pela tecnologia *wiki*. É um espaço aberto, capaz de agregar inúmeros colaboradores e colaborações: possui atualmente em suas versões, em mais de 200 línguas, mais de um milhão e meio de verbetes, em comparação com a bicentenária *Britannica*, que possui 28 mil verbetes em apenas uma língua. Só sua versão em português possui mais de 200 mil verbetes on-line. Ao mesmo tempo, sua abertura irrestrita a colaborações é o principal motivo de polêmicas em torno do site: os entusiastas acreditam que a facilidade de edição dos conteúdos agrega valiosas informações, sendo que, por sua vez, os mais céticos observam que os conteúdos não seriam confiáveis justamente porque qualquer pessoa – algumas vezes sem imparcialidade – pode dispor informações que dificilmente podem ser checadas. E, além disso, há o risco permanente de vandalismo. Para manter “a ordem” dentro da enciclopédia digital, há alguns usuários com privilégios acima dos demais, denominados administradores, que podem propor o bloqueio de usuários e o apagamento de qualquer verbete. Os administradores policiam os conteúdos em torno de um conjunto de normas definidas para um “padrão enciclopédico” que implica na recusa de informações pessoais nos verbetes, além de temas inéditos (que não possuem outras referências), entre outras situações³³.

Como o surgimento de uma nova página ocorre a qualquer momento, somente no decorrer de acessos, os conteúdos serão encontrados e avaliados pelos administradores, seja em seu

32. Com exceções a páginas em que o acesso à edição é restrito, como, por exemplo, em verbetes que abordam assuntos polêmicos.

33. Descrição sobre formatos recusados na enciclopédia presente em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:O_que_a_Wikipedia_não_é (endereço com acentos – acesso em 15 de março de 2007).

formato ou em razão de sua relevância no contexto enciclopédico. Se tido como algo pouco importante, o verbete estará sujeito à eliminação.

A discussão em torno da relevância de conteúdos torna-se subjetiva a partir do momento em que não existem critérios comuns aos editores lusófonos. Em uma situação ocorrida na versão em português em que um usuário do estado da Bahia vê sua banda ser eliminada do sistema e indaga aos administradores quais os critérios de relevância, percebe-se que os critérios são pessoais: um deles acredita que a relevância estaria na quantidade de referências no site *Google* e outro, muito mais presunçoso, diz simplesmente que como “afeito à área cultural da Bahia”, simplesmente pelo fato de não conhecer a determinada banda, ela não é relevante³⁴. Ainda, há o caso de um verbete sobre um conhecido evento de arte e novas mídias, realizado em São Paulo e no Rio de Janeiro que foi eliminado por conta de ser uma iniciativa desconhecida destes avaliadores. Os organizadores do evento também tiveram seus verbetes biográficos apagados. Ainda no campo das artes, até verbetes sobre o histórico dadaísta Kurt Schwitters foram eliminados em 2007. Os administradores recebem diariamente inúmeras mensagens de repúdio a eliminação de conteúdos presentes – conformando um tipo de censura freqüente.

Inclusive, entre os meses de fevereiro e março de 2007, também fui vítima de alguns atos restritivos no mesmo momento em que várias personalidades, eventos e trabalhos de arte e tecnologia foram eliminados da versão lusófona da enciclopédia virtual sob o argumento de que não possuíam relevância suficiente para permanecer ali disponíveis. De minha autoria, a revista digital-objeto NÓISGRANDE³⁵, foi eliminada sem uma discussão pertinente em torno da permanência: entre um dos motivos alegados pelos administrados foi o fato de que a revista – que tem 70 unidades produzidas artesanalmente nada representava no universo de milhões de habitantes de São Paulo. Não satisfeitos apenas com a eliminação do verbete referente ao projeto, também foi apagado sob a justificativa de “personalidade não-

---

34. O texto referente aos critérios pessoais sobre relevância está presente em um espaço coletivo de discussões na Wikipédia em português: http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Café_dos_novatos (endereço com acentos – acesso em 15 de março de 2007)

35. A NÓISGRANDE é uma revista digital-objeto organizada por mim e com a participação de Omar Khouri, Paulo Miranda, Daniele Gomes, Diniz Júnior, Edgar Franco, Josiel Vieira, Letícia Tonon, Peter de Brito e Vivian Puxian. Apresenta-se como um objeto de resina transparente que possui um mini-CD-ROM em seu interior, com 10 trabalhos diferentes produzidos em Macromedia Flash. Foi lançada com 70 exemplares, discutindo a questão de objeto único (“noz” em resina, cada uma assinada pelo organizador) e objeto infinitamente reproduzível (o CD-ROM). Foi lançada em 2006, na Casa das Rosas - Espaço Haroldo de Campos de Poesia e Literatura, em São Paulo.

enciclopédica” (sem nada mais, além destas palavras), o verbete referente ao poeta visual, artista gráfico e organizador de publicações independentes Omar Khouri, que desde os anos 70 contribui ativamente para a pesquisa e produção em artes e poéticas da visualidade. Do artista multimídia Edgar Franco - um dos participantes da NÓISGRANDE, assim como Khouri – foi apagado o projeto musical Posthuman Tantra, produção com vários álbuns já lançados, inclusive no exterior. O mais estarrecedor é que a eliminação é também uma oportunidade de menosprezar os conteúdos presentes: o projeto de Franco foi tratado como “*banda que lançou músicas apenas em CD-R, totalmente desprovido de mérito*”, o que demonstra a limitada interpretação destes indivíduos para qualquer expressão distante dos meios de massa. Qualquer iniciativa independente – voltada a um público restrito – é vista com menosprezo pelos administradores da enciclopédia.

Figura 23: Interface e imagem do invólucro de resina (destaque) da revista digital-objeto NÓISGRANDE (2006), organizada por Fábio Oliveira Nunes.

Os critérios dúbios na Wikipédia tornam-se ainda mais evidentes pela presença de verbetes sobre celebridades instantâneas oriundas de programas televisivos como *reality shows* e dançarinas de grupos populares de forte apelo comercial, por exemplo, que permanecem sem qualquer vestígio de eliminação. A presença de elementos especialmente ligados ao *mainstream* televisivo faz-nos acreditar que o critério de relevância está baseado no reconhecimento da mídia de massa – o que exclui a comunidade acadêmica e científica e também todas as manifestações de cunho alternativo e restrito, por consequência. Embora se autodenomine como “a enciclopédia livre”, as manifestações tidas como *underground* como fanzines, publicações de baixas tiragens ou bandas fora do *establishment* musical, estão certamente sujeitas à exclusão por não serem “enciclopédicas” .

A Wikipédia não representa uma quebra no paradigma enciclopédico: observa-se uma inclinação a basear-se nas mesmas premissas das enciclopédias tradicionais quando partem de uma lógica “de alguns para muitos”, ou seja, partem do crivo de alguns editores. Os administradores partem para uma seleção ainda mais problemática, visto que entronizam essa lógica excludente, maximizada pelo desconhecimento dos assuntos tratados. Talvez seja possível alcançar um outro patamar enciclopédico se o caráter de relevância fosse substituído pela veracidade dos fatos: somente aquilo que realmente existe ou existiu, passível de prova, faria parte deste repositório. Com isso, dá-se a liberdade ao consulente no futuro realmente balizar a importância de cada fato ou personalidade, em um distanciamento impossível para nós.

Após a popularização da Wikipédia, surgem diversos sites que fazem uso da estrutura *wiki* também para agregar verbetes. Em um sentido de “aperfeiçoamento” da enciclopédia virtual mais popular, surge a Citizendium³⁶ (de “citizens compendium”, compêndio dos cidadãos, em inglês), que procura agregar editores especialistas, de Larry Sanger, um dos fundadores da própria *Wikipedia*. Aliás, ausência de especialistas na Wikipédia merece crítica, visto que muitas eliminações estão calcadas em um desconhecimento pessoal de seus administradores. Num sentido mais opositivo, há o repositório brasileiro Desciclopédia³⁷ que se destaca por ser uma deturpação da seriedade e veracidade proposta por uma enciclopédia, ao trazer verbetes humorísticos criados em colaboração. Curiosamente, no verbete sobre a Wikipédia na Desciclopédia, em julho de 2007:

Wikipédia é um jogo online massivo de edições jogado por experts em redundância, ceticismo, pseudociência, pedantismo, fazer hyperlinks, reverter artigos, exigir fontes confiáveis (ou seja, que eles concordem com o conteúdo), verificação, e iniciar flamewars³⁸ súbitas pelo que é enciclopédico.

Já a americana Conservapedia³⁹ está voltada para uma comunidade com valores conservadores

---

36. <http://www.citizendium.org/> (acesso em 20 de março de 2007).

37. <http://desciclo.pedia.ws> (acesso em 18 de março de 2007).

38. Termo empregado para a hostilidade em meios digitais, através de listas de discussão, bate-papos, fóruns e outras ferramentas.

39. <http://www.conservapedia.com> (acesso em 15 de março de 2007).

e explicitamente se opõe ao que ela chama como “erros”, “preconceitos” e “censura” da Wikipedia em inglês. Logo na primeira página há um link para uma extensa lista de tópicos “negativos” sobre a concorrente famosa e “liberal”. Notadamente, a Conservapedia traz inúmeras versões de verbetes com uma editoria mais uníssona ao seu público leitor: em algumas situações, por exemplo, questiona a veracidade da teoria evolutiva de Charles Darwin.

Ainda fazendo uso da estrutura *wiki*, pode-se observar também experimentações artísticas como as realizadas pelo coletivo italiano Wu Ming Foundation⁴⁰, que através de seu endereço na Internet propôs a criação de um romance colaborativo, assinado por uma entidade coletiva denominada Luther Blisset.

As discussões fermentadas na Wikipédia suscitarão em uma parceria com o artista multimídia Edgar Franco, através da qual juntos desenvolvemos um projeto artístico na Internet que se vale das possibilidades da estrutura *wiki* e da crítica em torno dos conceitos de “enciclopédico” e “relevante”, trazidos à tona como elemento disforme e controverso. Esse projeto de web arte foi batizado com o título de Freakpedia – claramente uma referência à Wikipédia, que por sua vez é uma contração do termo *wiki* com a palavra enciclopédia. Freakpedia substitui o *wiki* pela palavra *freak* (do inglês, o mesmo que estranho, esquisito ou incomum), onde uma enciclopédia que cultua o que nenhuma outra guarda, é no mínimo, muito estranho. Comentaremos sobre esse trabalho mais adiante e antes disso, abordaremos agora o universo da web arte.

2.4 Produção em web arte

A produção em web arte necessariamente está ligada ao campo de significações que a Internet – em especial, sua interface gráfica, a World Wide Web⁴¹ – suscita, como também às especificidades técnicas e conceituais que nela se inserem⁴². Tecnicamente falando, essa

40. <http://www.wumingfoundation.com/english> (acesso em 15 de agosto de 2007).

41. A World Wide Web – a chamada WWW – é a parte mais popular da Internet, muitas vezes se confundindo com a própria rede. Chama-se assim a interface gráfica da rede, acessível através dos conhecidos sites. Há outros serviços que estão fora da WWW, como os e-mails e o protocolo FTP (File Transfer Protocol) para transferências de arquivos, por exemplo.

42. Há um outro trabalho onde estas questões são abordadas de modo mais específico: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil> (acesso em 03 de setembro de 2007).

produção é calcada na efemeridade: a tecnologia permanece em caráter de atualização constante e deste modo a cada instante os trabalhos estão sujeitos a novos elementos em sua visualização, tais como novos *browsers* ou *plug-ins*⁴³. Ao contrário de outros meios mais tradicionais, a recepção técnica pode variar conforme as especificidades de cada equipamento que se conecta ao trabalho, tornando-se impossível determinar com precisão a visualização e funcionamento em cada computador visitante.

A efemeridade também está presente na própria permanência dos trabalhos à disposição de seus visitantes: é natural que os sites se mudem de endereço na rede ou simplesmente desapareçam, sem deixar qualquer vestígio. O efêmero está também naqueles trabalhos que fazem uso do tempo real – do uso de imagens em tempo real através de câmeras para a rede (*webcams*) – e que por conta de sua complexidade são instaurados em períodos determinados, em função de eventos pontuais. Nestes casos, muitas vezes os sites possuem uma contrapartida física como uma instalação ou um quiosque eletrônico.

O tempo simultâneo e coletivo da rede viabiliza a existência de espaços colaborativos de participação mútua e conjunta entre os visitantes, seja através de dispositivos em espaços fisicamente distantes, em instalações tais quais espaços virtuais, onde o visitante pode ter indícios da presença de uma coletividade ativa – ou, em alguns casos, a telepresença instaurada. Há uma presença condicionada na poética do artista que pode tanto limitar-se a simplesmente oferecer caminhos múltiplos de navegação ou estabelecer convites para ações mais complexas, criativas e efetivas.

Ao mesmo tempo, grande parte da produção irá se pautar pela desconstrução dos paradigmas do próprio meio, como foi exemplarmente realizado pelo site *JODI*, em 1994. *JODI* foi heterodoxo em muitos sentidos: trazia páginas – inclusive sua abertura – com mensagens de código-fonte, ícones sem qualquer sentido, imagens e elementos intermitentes, tudo sem qualquer explicação – não havia qualquer texto ou sugestão do que realmente se tratava. Sem nada que nos faça crer o contrário, a situação diretamente nos parece algum ataque de vírus – suscitando no usuário um temor daquilo que nós podemos chamar de contaminação de seu “corpo virtual”, em última instância, o terminal. O conteúdo, prioritariamente estético

---

43. *Browsers* (programas navegadores como *Internet Explorer* e *Mozilla Firefox*, por exemplo) e *plug-ins* (programas que funcionam a partir de outros com funções específicas, como *Shockwave Flash*, por exemplo) podem determinar a visualização do trabalho, conforme foi planejado pelo artista ou não.

Figura 24: Interface e o respectivo (e esquemático) código-fonte do site *Jodi* (1994).

desta produção dos artistas europeus Joan Heemskerk and Dirk Paesmans, contraria qualquer proposição “bem-intencionada” da rede, onde os sites deveriam funcionar com clareza, legibilidade e eficiência.

JODI funciona porque é, acima de tudo, pensado para ser visto através da rede por internautas comuns. É o contexto tecnológico compartilhado por todos que está em voga. Aliás, com uma lógica inspirada em *JODI*, em 1999, criei o site *ONOS* – *On Operating System*, uma experimentação produzida em Macromedia Flash na ainda incipiente Internet no país, em que momentaneamente ocupava a tela cheia do terminal, fazendo com que o usuário-médio se confundisse – naquele momento, quase a totalidade dos computadores possuía apenas os sistemas operacionais *Microsoft Windows 95* ou *Windows 98* – com a semelhança entre a

Figura 25: *ONOS* - *On Operating System* (1999) de Fábio Oliveira Nunes.

animação e a interface de seu sistema. Ora, ao propor isso, o interesse estava em estabelecer momentos de desautomatização do indivíduo – os botões, os “programas” estavam todos desarticulados e sem qualquer função. Para completar, havia algumas telas que indicavam a presença de um vírus – elementos suficientes para um grande número de e-mails condenando tal proposta. Essa desautomatização implica em fazer o usuário se distanciar do lugar-comum de sua relação com a máquina e questionar o meio. Receio e anseio se confundem, invertendo expectativas.

Mas indo além da questão estética, não se pode também esquecer que a web arte proporciona um espaço em que os trabalhos são vinculados de modo independente, visto que não é necessário que o mercado da arte aceite determinada produção para que ela venha a estar disponível ao público. Os trabalhos são publicados e disponibilizados muitas vezes com recursos próprios dos artistas, através de seus equipamentos ou aos que tem acesso. Não só realizam a produção como também utilizam a própria rede para divulgar por meio de e-mails, blogs e/ou comunidades virtuais. É uma produção que acontece paralelamente ao circuito artístico convencional⁴⁴ – muitas vezes com pouca ou nenhuma participação em espaços como galerias de arte e Bienais⁴⁵.

De outro lado, porém, ainda que exista essa independência, é visível que os artistas que produzem web arte buscam se aproximar das instituições artísticas e estas, por sua vez, vêm gradualmente observando essa produção especialmente por suas fortes nuances contemporâneas: o ato de estar em rede hoje é o que fora a invasão do vídeo (ou da televisão) em décadas atrás. Há algumas questões neste jogo: os artistas ainda desejam alguma legitimação, muitas vezes por motivações institucionais (universidades, escolas ou necessidades de realização de projetos); os espaços que buscam discutir e difundir essa produção são muitas vezes segmentados,

---

44. Importante lembrar da arte postal como antecedente neste sentido: independente e transnacional (PRADO, 1994).

45. A política da 27ª edição da Bienal de São Paulo, com o tema “Como viver junto” em 2006, teve um único exemplar de uma produção em web arte. Trata-se do trabalho da dupla Young-Hae Chang Heavy Industries (da Coreia do Sul, Young-Hae Chang e Marc Voge), que dialoga muito mais com o cinema – pela narratividade e pela disposição sob a forma de créditos – do que com a própria rede. O trabalho é baseado em textos que abordam o cotidiano, ora banal, ora político em Seul e o faz de modo inusitado e criativo. Disponível em: <http://www.yhchang.com/> (acesso em 01 de setembro de 2007). Vale lembrar que na Bienal anterior, Território Livre (2004), o curador Alfons Hug declarou: “Acho que essa Bienal está dando atenção a vários suportes, como o vídeo e a instalação, mas não a enxergo como lugar de novas tecnologias. Isso cabe ao Itaú Cultural” (Folha de São Paulo, 15/07/2004).

criando nichos restritos – incursões mais pluralistas arriscam-se em descontentar tanto os tecnológicos como os mais convencionais.

Divergências à parte, o desprendimento do mercado – mesmo porque o caráter imaterial e público da web arte dificulta sua comercialização – e sua veiculação sem intermediários, proporciona uma produção que consegue congrega ao mesmo tempo liberdade de produção com acessibilidade ao seu público. Em outros meios, esses dois elementos simultâneos só seriam possíveis àqueles que possuem renome suficiente para que sua produção seja vista sem restrições. O artista da web produz e veicula o que quer, mas também caberá a ele tornar-se visível dentro dos infinitos labirintos da rede.

Uma das contribuições que nos interessa no universo da web arte é a realizada pelo artista Antoni Muntadas em *The File Room*⁴⁶. O artista sempre contribuiu especialmente para o surgimento de um pensamento crítico em torno dos novos meios. Neste trabalho de 1994, assim que a Internet foi tornada pública, ele estava lá questionando a tão esperada liberdade, através do meio recém-criado. É uma produção de web arte que existe por meio da colaboração em rede e que há a discussão da censura, onde o artista propõe catalogar e disponibilizar várias ações de repreensão a trabalhos artísticos de diferentes meios e épocas – possibilitando também a contribuição de internautas para o enriquecimento do banco de dados. Com *The File Room*, o artista propõe reconstruir uma história oficial das artes e por consequência, emerge um espaço social e político. É no contexto deste tipo de produção – na web e com viés crítico – que se insere a Freakpedia, que abordaremos agora.

2.5 Freakpedia: conceitos

Celebrando o mesmo senso irônico dos situacionistas e de niilismo dos dadaístas, o objetivo maior envolvido em Freakpedia é estabelecer um espaço colaborativo na rede Internet em que são aceitas contribuições de verbetes caracterizados por abordagens de pouca ou nenhuma relevância. Não se espera qualquer rigor enciclopédico. Aqui, assuntos e personalidades que estariam distantes da importância ansiada em outras enciclopédias podem estar efetivamente presentes.

---

46. <http://www.thefileroom.org> (acesso em 01 de setembro de 2007).

Figura 26: A página principal da Freakpedia em setembro de 2007.

Na verdade, há uma crítica celebrada que vai diretamente para a Wikipédia. Há um culto generalizado por grande parte dos entusiastas da rede, em acreditar que a tecnologia *wiki* representa uma revolução de uma coletividade frente a um sistema hegemônico. De certa forma, esta tecnologia realmente pode ser capaz de criar estruturas menos rígidas e menos restritivas, mas o exemplo com certeza não cabe para a enciclopédia tida como “livre”. Nela, ainda que não exista o papel de um poder centralizador, há um pensamento hegemônico que nada difere daquele exercido em espaços convencionais. Não há uma mudança de valores e paradigmas e sim a tentativa de reproduzir a lógica dominante em seus conteúdos.

A Wikipédia é cultuada em todos os nichos da sociedade. Como é uma fonte acessível – muitas vezes presente logo nos primeiros resultados dos programas de busca – é utilizada desde o

aluno do ensino fundamental, que recorre ao site como fonte de referência para realização de trabalhos escolares na íntegra, até o pesquisador em nível de pós-graduação, que pode ali buscar referências gerais de assuntos que não são de sua área. Não é incomum presenciar apresentações em congressos e teses que fazem uso da Wikipédia como fonte confiável. Há até projetos governamentais de diversos países que estudam incentivar o seu acesso como banco de dados. Porém, a grande maioria não percebe que o sistema não é restritivo – estando à mercê de uma elite de administradores – como é frágil na verificação de veracidade de seus conteúdos: há uma grande incapacidade dos administradores e wikipedistas em geral, em acompanhar, por exemplo, datas e nomes referenciados nos verbetes⁴⁷.

Diante da descrença na Wikipédia e, por conseguinte, na própria estrutura *wiki*, como dispositivo incapaz de estabelecer o conhecimento dentro dos paradigmas convencionais surge a Freakpedia. A estrutura *wiki* pode dar voz a uma coletividade desde que não seja pensada como fonte de criação de estruturas de informação centradas na credibilidade e confiabilidade. Caberia muito mais como a linguagem capaz de dar corpo a um repertório coletivo, multilinear e democrático que não pode ser sofrer uma cisão entre o que é ou não relevante. A estrutura *wiki* é mais propícia às subjetividades – ao particular que é dividido por todos. Com estas idéias, a Freakpedia se lança com um propósito conceitual definido – mas inesperado e mutante nas imagens e textos que advirão destes conceitos. Incorporar a insignificância, o irrisório e sem relevância pode ser encarado como um ato de niilismo nonsense, uma ironia diante da importância que todos nós – e nossas criações – almejamos um dia. Mas acima de tudo, persiste a idéia de criar um espaço realmente livre, visto que a liberdade definitivamente não é algo insignificante.

A figura incentivadora do trabalho – tomado como nosso “Freakpatrono” – é Kurt Schwitters, dadaísta histórico do movimento em Hannover, Alemanha. Schwitters era um artista nas 24 horas do dia: cada bilhete de bonde, cada envelope, papel de embrulhar queijos, arames, penas ou pano de chão, enfim, qualquer coisa tida como insignificante, como restos ou

---

47. Há o caso de internautas que tem como “hobby” colocar informações errôneas e auto-referentes no interior de verbetes existentes na Wikipédia. Lá é possível que você configure entre os mais famosos atletas, entre físicos ou astrônomos de grande relevância: esta ação pode causar um efeito em bola de neve, no qual pessoas poderão realmente acreditar e perpetuar os erros. Sobre a confiabilidade da Wikipédia, até mesmo um de seus fundadores, Larry Sanger, declara que “a Wikipédia ainda é muito útil e foi um fenômeno interessante, mas chegamos à conclusão de que não é uma fonte totalmente confiável”. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u21947.shtml> (acesso em 03 de setembro de 2007).

lixo mesmo, estava gabaritada para fazer parte de seu repositório pessoal; suas produções, como colagens e seu maior trabalho, a “Coluna de Schwitters” (ou *Merzbau*), existiam em função da sua predileção por estas pequenas coisas. Como sua obra principal, a “Coluna de Schwitters” que era algo no que trabalhou com ardor até os seus últimos dias na Alemanha. Esse trabalho consistia na ocupação de um imóvel que possuía, criando um espaço em que elementos eram acumulados no interior de concavidades. Ali, formas côncavas e convexas formavam um misto de obra de arte e museu, onde era possível encontrar unhas, pedaços de gravata, dentadura, mechas de cabelo, objetos pessoais, entre outros vários elementos de artistas amigos e conhecidos, como Piet Mondrian, Hans Richter, Hans Arp, Kazimir Malevich e também de seus familiares. No decorrer dos anos, a obra ocupou um andar inteiro do prédio onde a instalara até que o artista decidiu perfurar o teto para continuar sua expansão vertical. Perseguido pelos nazistas, acabou tendo seu trabalho destruído por bombas. Tentou, no entanto, criar outras Colunas na Noruega e também na Inglaterra, onde faleceu em 1948, com sessenta anos de idade.

Suas produções constituem-se em uma síntese de sua visão muitíssimo particular do mundo e de sua necessidade de aglutinar, catalogar e construir seu repositório pessoal a partir de pequenas coisas, como é desejado que os participantes da Freakpedia também assim o façam; que compartilhem do desejo de aglutinar suas subjetividades. Mas como se isso não fosse o bastante, o artista não foi expurgado somente pelos nazistas em 1937, como também pelos wikipedistas, em pleno século XXI. Foram duas circunstâncias: dois verbetes que levavam o seu nome e foram sumariamente apagados da Wikipédia Lusófona em 24 de julho de 2006 e novamente mais tarde, em 17 de abril de 2007. Durante a elaboração deste trabalho, um outro verbete também sobre o artista estava em vias de ser eliminado por acusações de violação de direitos autorais.

Como um apanhado geral das idéias trazidas em Freakpedia, 10 proposições iniciais foram desenvolvidas para conduzir conceitualmente aqueles que participam do projeto:

1. Somos “freak” porque celebramos as pequenas coisas. Não à grandiosidade dos acontecimentos e das pessoas – Freakpedia está aberta a contribuições pequenas e sem qualquer pretensão maior.

Esta enciclopédia se faz estranha por celebrar as coisas insignificantes, ao contrário de qualquer outra publicação do gênero. O indivíduo não teve nenhuma relevância ao país? O fato simplesmente

não alterou em nada a ordem mundial? Algo tão insignificante que não merece mais do que uma dúzia de palavras? Não importa a profundidade nem seu tamanho em qualquer contexto – o contexto da Freakpedia é ser livre e isso é ser freak.

2. Não nos interessa a audiência nem a maioria – a irrelevância em Freakpedia está desde a sua concepção: que mal existe em criar algo para irrisórios visitantes?

Também somos insignificantes: não pretendemos ter nem um décimo de leitores do que a Britannica, a Encarta ou mesmo a Wikipédia possuem. A massificação é sempre vista com grande relevância e isso é contra nossa política de completa irrelevância. A Freakpedia não foi pensada para mais do que alguns participantes: insignificantes em número diante da multidão presente na Internet.

3. Ser rejeitado em outros espaços por falta de relevância é um convite para estar aqui.

Este é também um lugar para os rejeitados por relevância: assumir sua irrelevância com naturalidade é ser livre.

4. Qualquer coisa em que a importância seria mínima para a humanidade está no tamanho certo para caber aqui.

Novamente, uma celebração da insignificância que reitera os preceitos do trabalho: o que importa é o pessoal, o íntimo, invariavelmente visto como sem importância para um contexto maior – se é que ele existe.

5. Qualquer intenção megalomaniaca deve encontrar outro espaço.

Desconsideram-se os assuntos, fatos e pessoas que querem transbordar significância. Ora, muito cuidado, pois se estiverem na Freakpedia, serão invariavelmente insignificantes.

6. Ao contrário das demais enciclopédias, a Freakpedia está aberta ao novo e à inovação. Tudo que inova, um dia já foi sem importância alguma.

Em contraposição à recusa da Wikipédia sobre ineditismos, vale salientar que grande parte dos

administradores da famosa enciclopédia desconsidera a pesquisa acadêmica, enxergando cada pesquisa como “mais uma entre muitas”. O especialista é desconsiderado por não lidar com aquilo que já é massificado.

7. Celebra-se o direito de “nada-querer”, da improdutibilidade e de estar na contramão do consumo.

O consumo, como senhor da contemporaneidade não atua com poderes dentro da Freakpedia. A insignificância nunca interessou ao pragmático mercado, que diz “você é importante para nós” ou “você é especial”.

8. A existência é constituída de momentos de duvidosa significância e a Freakpedia é a oportunidade de imortalizar esses momentos.

Tornar o insignificante também imortal é dar liberdade a ele, desligando-se da pessoa de seu criador. As pessoas poderão morrer mais felizes após liberar o que existe de insignificante nelas.

9. Tudo que é assumidamente reconhecido, comprovado e abalizado pela maioria não tem razão de existir na Freakpedia.

O insignificante não é a futilidade dos reality shows, dos programas de auditórios da TV ou qualquer coisa que se classifique como cultura de massa. Ainda que isso seja insignificante, o que é massivo não nos interessa: já há um mercado inteiro pela sua significância. E, além disso, a cultura de massa é hegemônica, não precisa de nós.

10. A verdadeira liberdade não se rende ao desconhecimento das maiorias.

O desconhecimento não pode ser motivação para determinados temas não estarem disponíveis ao grande público: se desconheça, aceite sua própria irrelevância. Não a imponha. A Freakpedia pega a verdadeira liberdade, verdadeiramente livre dos limites obscuros e subjetivos da relevância. Não há liberdade se não há uma consciência libertadora.

Estes critérios são propostos diante da comunidade colaboradora do projeto e estão sujeitos a livres interpretações, usos e até alterações – afinal, estão dentro da estrutura *wiki*.

2.6 Freakpedia: técnica e conteúdo

A participação do visitante começa a partir do acesso ao endereço <http://www.freakpedia.org> – onde está disponível a versão beta do site. O primeiro passo é realizar a criação de uma conta de usuário, ação possível através do link “Crie uma conta e participe”. Ali, o novo usuário pode escrever o seu nome de usuário (login) e também criar uma senha pessoal. Esses dados não identificam o usuário – nome completo, endereço de e-mail ou qualquer outro dado mais pessoal não são requisitados – e são apenas indicativos de uma comunidade que faz uso do site. É possível, por exemplo, que uma mesma pessoa crie quantas contas quiser com nomes diferentes. Os dados definidos serão necessários a cada acesso, como acontece em qualquer serviço pessoal na web (como e-mails, redes sociais e outros serviços). Ao se logar⁴⁸, o visitante passa a ter acesso a todas as áreas públicas do site, tornando visíveis as abas “edite-me”, “histórico”, “criar” e “carregar”, quando estiver em uma página de verbetes. A aba “visualizar” é a única disponível a todos visitantes, mesmo para aqueles que não estejam registrados.

As abas possuem as seguintes funções:

Visualizar. Apresenta o conteúdo de cada verbete em sua última edição.

Edite-me. Ao ser acionada a partir de um verbete visualizado, carrega o editor em javascript, que possibilita a edição do texto ali apresentado. Há algumas opções de formatação e a possibilidade de edição através de HTML⁴⁹ para usuários avançados e, por fim, sugere-se que os verbetes incluam um termo que os identifique dentro de das categorias propostas no site⁵⁰.

Histórico. Apresenta uma lista das alterações do verbete visualizado, apresentando a data e o

---

48. Termo corrente entre os internautas para o ato de inserir login (nome de usuário), password (senha) e passar a ser identificado pelo serviço da web.

49. A HTML (abreviatura para a expressão inglesa *HyperText Markup Language*, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto) possibilita que o usuário edite a página no seu código-fonte, inserindo formatações que não estão disponíveis no editor padrão do site.

50. Atualmente, há as seguintes categorias: conceitos, seres, fatos, objetos e lugares. Com a inserção do termo antecedido de asterisco (algo como *seres) acontece a indexação de cada verbete em uma ou mais categorias.

Figura 27: Página da Freakpedia com as abas disponíveis após o usuário inserir nome e senha.

Figura 28: Editor em Javascript da Freakpedia. Através dele, os visitantes podem criar novos verbetes ou modificar os já existentes.

nome do usuário que realizou cada edição. Através do histórico é possível reverter o verbete para edições anteriores ou apenas acompanhar o decorrer de edições de cada texto.

Criar. Cria um novo verbete, o qual pode ter conteúdos diretamente escritos no editor ou copiados de outros lugares (utilizando a função colar do editor). Como na edição, sugere-se que os verbetes incluam um termo que os identifique dentro de das categorias da Freakpedia.

Carregar. Torna possível fazer *upload*⁵¹ de um arquivo on-line para uso em um verbete em que qualquer imagem ou arquivo anexo com tamanho de até 500KB poderá ficar disponível: o sistema gera um endereço web que pode ser utilizado no corpo do verbete a ser criado ou editado.

Em determinadas páginas, não estarão habilitadas ou visíveis todas as abas – por exemplo, quando o visitante estiver criando um novo verbete somente estará disponível, além daquela que se refere à ação de criar a aba “Carregar”. Da mesma forma, ao acessar a página de verbetes recentes, apesar de todas as abas presentes, a que se refere à edição e ao histórico estão desabilitadas. Aliás, a página de verbetes recentes é uma das mais simples maneiras de acompanhar a criação e edição de novos textos, assim como o sistema de busca, presente em todas as páginas do site.

A produção técnica do trabalho se baseia no software *Speedywiki*⁵², que por sua vez é baseado na linguagem de programação PHP (também denominada como Pré-processadora de hipertexto), utilizada amplamente na produção de web sites dinâmicos com o uso de banco de dados, como é o caso deste site. Ao contrário de outras aplicações utilizadas na Internet, como as páginas HTML e animações produzidas com Macromedia Flash – que podem ser vistas diretamente em um programa navegador off-line sem estar em um servidor –, o conteúdo produzido em PHP só poderá ser visto depois de instalado em um servidor, o qual que poderá ser improvisado em uma máquina ou mesmo através da rede. O servidor web por sua vez, terá que ter necessariamente suporte a PHP, caso contrário as páginas não serão corretamente exibidas. O software *Speedywiki* foi escolhido devido a sua simplicidade de instalação e formatação, bem como seu suporte a editor WYSIWYG (termo que advém das iniciais em inglês da expressão “What You See Is What You Get”, ou traduzindo: “O que você vê é o que você tem”), que se aproxima de um processador de textos ou um editor de e-mails na web, quando se pode ver a formatação (tamanho da letra, cores, espaços etc.) da mesma forma que será apresentada após a edição. Nem todos os softwares *wiki*, como o próprio *Mediawiki* que é a “máquina” por detrás da *Wikipédia*, possibilitam essa condição,

---

51. *Upload* é a ação de enviar um determinado arquivo de um computador para um servidor conectado à Internet, tornando o arquivo disponível a qualquer internauta na rede. É o contrário do termo *download*, quando a partir da rede é possível “baixar” arquivos.

52. O programa e suas referências podem ser encontradas em: <http://speedywiki.sourceforge.net/> (acesso em 01 de setembro de 2007).

pois para editar verbetes na enciclopédia mais conhecida da rede é necessário o domínio de “tags” (comandos) específicos – o que sem dúvida dificulta o acesso a usuários leigos. O editor utilizado na Freakpedia é o FCK Editor⁵³ – também gratuito assim como *Speedywiki* – que possui diversas opções de formatação e estabilidade superior ao editor original do software *wiki*.

O primeiro passo ao adotar o programa *wiki* foi realizar a tradução de seus botões, cabeçalhos e avisos apresentados ao visitante não só para a língua portuguesa como também para a situação específica deste trabalho. Isso feito, o segundo passo foi formatar um novo layout, reformulando diversos elementos visuais. Originalmente, o programa não possuía animações em Macromedia Flash compondo a página, como a maioria dos botões presentes no site e nem o código de cores e formatação escolhidos para os elementos que não são editáveis. Porém, a estrutura fundamental da página – as abas – foi mantida já que é algo habitual para sites desse tipo: a própria interface da *Wikipédia* também faz uso das abas para o acesso às funções mais específicas. Porém, há ainda diversos *bugs* (defeitos) originários do *Speedywiki* que estão sendo observados para posterior correção, tal qual a apresentação de algumas abas em páginas nas quais não possuem qualquer função.

O terceiro passo foi realizar os testes necessários para a implementação do projeto, buscando verificar sua compatibilidade com diferentes sistemas operacionais (Microsoft Windows, Linux, Mac Os), programas navegadores (Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox) e suas respectivas versões. Por alguns meses, a versão alpha do site foi testada também em relação à criação e inserção dos verbetes no banco de dados, como o sistema lida com um número maior de elementos inseridos e se há problemas nas edições sobrepostas em um mesmo verbete. Destes testes, chegou-se à necessidade de utilizar um outro editor, distinto daquele presente no próprio programa, visto que em diversas vezes foi apresentada instabilidade no navegador Internet Explorer ao reeditar um verbete já inserido. Uma das dificuldades presentes em softwares gratuitos e pouco utilizados, como é o caso do *Speedywiki* é a pequena quantidade de referências técnicas e a inexistência de suporte efetivo. Há outros programas gratuitos, porém mais utilizados, que possuem fóruns de debates de questões entre seus usuários ou que disponibilizam suporte pago, como é o caso do FCK Editor.

---

53. Referências e download do programa em: <http://www.fckeditor.net/> (acesso em 01 de setembro de 2007).

Figura 29: Um verbete da Freakpedia em modo de visualização normal.

Figura 30: Visualização do histórico do verbete, com nomes de usuários que efetuaram alterações e datas das ações.

Figura 31: Visualização da lista de verbetes mais recentes, com nome do último usuário que efetuou alterações e data da ação.

Mas deixando a parte técnica de lado e voltando ao conteúdo da Freakpedia, originalmente na página principal do site⁵⁴ está a apresentação daquele que é o patrono – nosso *Freakpatrono* – o artista dadaísta histórico Kurt Schwitters. Na página principal, há a possibilidade de navegação através de categorias do site – conceitos, seres, fatos, objetos e lugares – além do destaque de alguns verbetes mais interessantes que sintetizariam a “filosofia freak” em seu maior grau. Nos meses de julho a agosto de 2007, o destaque estava com verbetes como “O que eu comi hoje?” – um relato pessoal sobre a alimentação de um dia – e “Pedaço de papel com anotações desconexas” – referenciando àquelas anotações que momentaneamente perdem seu sentido ainda que as mantenha sob a mesa de trabalho ou próximo ao computador.

Além dos verbetes em destaque há dezenas de outros que constroem um imaginário de insignificâncias como “A capacidade fecal dos coelhos”, “A rodela vazia de fita adesiva”, “A caneta sem tinta”, “O papel de parede do apê da praia” e “A gravidade e as formigas tanajuras”, onde os títulos já explicitam a condição *sui generis* de seus conteúdos. Há outros que tomam temas universais ou coisas conhecidas e fazem visíveis uma condição ou opinião muito pessoal – em uma excelente contraposição ao que se espera praticar em outras enciclopédias – como o caso de “Amor”, “Arte”, “Cadeiras”, “Lâmpadas”, “Bancos” e “Artista”. Há, por último, uma terceira condição, onde estão aqueles que apresentam maior originalidade como “Desverbeta” e “Memória das ruas”. Excetuando conteúdos proibidos, como textos e imagens protegidas por direitos de autor, qualquer tema é aceito, pois afinal, independentemente de sua relevância ou não, torna-se diretamente irrelevante ao fazer parte da Freakpedia.

Nem todos os verbetes estão dentro exatamente da filosofia da proposta inicial em Freakpedia. Um verbete presente na enciclopédia relatava, sob o subtítulo “utilidade pública”, uma visitante preocupada com as reações de um conhecido remédio administrado como injeção. A visitante publicou que as pessoas não deviam tomar o tal medicamento sob pena de reações indesejáveis que ela mesma havia sentido. Além disso, a usuária também atentou para o fato de que o remédio havia sido proibido em diversos países e que não havia estudos conclusivos no que diz respeito aos seus malefícios. Dizia ela em destaque: “não o tome a não ser em caso extremo!”. Em agosto de 2007, ao observar o acesso de muitos visitantes a partir de sistemas

---

54. Durante vários meses, a página principal da Freakpedia foi sua primeira página, porém, depois a página principal passou a aparecer após um aviso sobre as circunstâncias dos conteúdos presentes no site. O endereço da página principal – e editável – do trabalho é: <http://www.freakpedia.org/freak/index.php>.

de busca utilizando o nome do remédio⁵⁵, descobri que ao buscar o medicamento via *Google*, o verbete presente na *Freakpedia* estava presente logo na primeira página de resultados. Ora, sua presença na primeira página indicava que as pessoas estavam cada vez mais acessando o verbete – o *Google* eleva sempre os resultados mais clicados.

Porém, no mesmo mês, o laboratório fabricante do medicamento – preocupado com a repercussão do verbete nas vendas – enviou através de seu departamento jurídico uma mensagem muito impositiva, ameaçando partir para uma contenda legal se o referido verbete não fosse imediatamente retirado da *Freakpedia*, como em um trecho dizia:

Trata-se de opinião infundada e difamatória, motivo pelo qual deve ser, imediatamente, retirada do ar, sob pena de serem tomadas as medidas judiciais cabíveis.

A retirada por possível difamação é uma das regras para retirar conteúdos da *Freakpedia* e o pedido foi acatado, configurando a primeira eliminação por pressão de um poderoso grupo econômico.

Qualquer um pode escrever o que quiser. E a regra vale também para a página principal. Aliás, a página principal descrita anteriormente, refere-se à composição “original”, nos meses de julho e agosto de 2007. Esta poderá ser alterada a qualquer tempo, por qualquer usuário, como já é sabido. E desde que siga os preceitos desta enciclopédia insignificante não deverá sofrer interferências no sentido de reverter o que foi editado. Aliás, um fato interessante ocorreu na madrugada do dia 02 de agosto de 2007 e nos fez questionar a liberdade e a abertura da ação do visitante neste trabalho.

2.7 Ação e mediação

Concomitantemente à ação dos autores em diversas situações críticas aos editores da Wikipédia⁵⁶, nas quais havia suas referências e, por sua vez indiretamente, o acesso à

55. O site possui um sistema de estatísticas que mapeia os termos utilizados em motores de busca para acesso à *Freakpedia*.

56. Ao mesmo tempo em que a *Freakpedia* foi desenvolvida, há vários textos produzidos pelos autores disponíveis na web e até mesmo na própria Wikipédia, na página de discussão da exclusão da revista digital NÓISGRANDE. Há também vários comentários em blogs e revistas da rede e um artigo presente ►

Figura 32: Página de entrada da Freakpedia alterada com um aviso de um falso “editor chefe”, em 02/08/2007.

Figura 33: Página de um verbete da Freakpedia alterada com um aviso de “conteúdo vetado”.

Freakpedia, algo inesperado aconteceu. Talvez como represália às opiniões e conteúdos abordados pela Internet, o site trazia em sua página inicial, em substituição aos conteúdos originais uma mensagem em letras graúdas e vermelhas que trazia o seguinte conteúdo:

Aviso: Esse (sic) site está sendo investigado pela Polícia Federal devido à (sic) um possível envolvimento de seus autores com invasão de computadores e pornografia infantil. Todo o conteúdo foi bloqueado até a conclusão da investigação.

nos anais do 6º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2007). Todos os textos são críticos à tão aclamada enciclopédia *wiki*. Um dos textos mais acessados foi *A Liberdade dos wikidiotas*, presente na revista digital Cronópios – Literatura e arte no plural e que justamente neste período (julho/agosto de 2007) manteve-se entre os dez textos mais acessados no site: <http://www.cronopios.com.br/site/internet.asp?id=2269> (acesso em 30 de agosto de 2007).

E por fim, a mensagem foi assinada por “Editor Chefe da Freakpedia”, algo no mínimo curioso, como se esta fosse uma confissão de culpa tão direta. Seria evidentemente um simples vandalismo – como tantos que ocorrem diariamente na Wikipédia e esperados na concepção do projeto – se não fosse a atenção a um interessante fato: simplesmente todos os verbetes foram substituídos pelo termo “conteúdo vetado”, com exceção de três verbetes que possuem as referências sobre o projeto como objetivos e nomes dos autores. E esse fato toma uma proporção ainda mais interessante ao saber que o usuário performático ocupou-se durante quase uma hora e meia para alcançar o seu feito. Através do histórico de cada verbete é possível acompanhar o árduo trabalho de editar os verbetes um a um, iniciado às 0:45h (horário oficial de Brasília, 22:45h no horário local do servidor), com a página inicial e concluído às 2:08h (0:08h no horário local do servidor).

É bom que se reitere que este não é um ato *cracker* (ou *hacker*, como o termo foi popularizado), pois o fato não envolve qualquer tipo de invasão, quebra de senhas ou qualquer problema de segurança, muito pelo contrário: o usuário fez uso pleno das possibilidades procedimentais do trabalho, das ferramentas de edição, da possibilidade de criação dos nomes de usuário (optando pelo termo “admin”, reproduzindo o mesmo termo usado na administração do site) e da estrutura já estabelecida de verbetes recentes e uma página de abertura. Não há uma transgressão técnica – como uma invasão ao site – mas sim uma transgressão conceitual excepcional!

Uma participação mais integral, não se limitando a somente a alguns verbetes, mas sim criando uma nova enciclopédia, onde todos os seus elementos estão bloqueados. É evidente que o intuito do indivíduo não era criar uma nova roupagem conceitual ao trabalho, muito pelo contrário, mas o fato é que a experiência amplia as possibilidades até então pensadas: cada um pode se dar ao luxo de criar a sua própria enciclopédia insignificante, desde que tenha paciência e tempo para formatá-la.

Essa circunstância faz pensar sobre a questão da mediação, especialmente em trabalhos que veiculam instantaneamente os resultados destas mesmas ações, incorporando cada participação automaticamente sem qualquer revisão ou filtro. O participante pode subverter a lógica e extrapolar o campo de intervenção proposto. Normalmente, idealiza-se um interator submisso à proposta artística dada, recatado, em dia com a sua moral e disposto a aceitar aquilo que é proposto, um papel previamente determinado a ele. Mas e se o papel a ele atribuído não é exatamente aceito?

O anonimato que os trabalhos de uma participação mais criativa na Internet oferecem está muito além de algumas palavras ou participações com pretensões poéticas e “construtivas”. Diferentemente de trabalhos que propõem participação em espaços expositivos – logo sob outro contexto, em que o sujeito pode ser observado e exposto fisicamente em sua ação – na Internet, o participante desconhecido sente-se à vontade para realizar atos nem um pouco pudicos, colocando palavras de baixo calão, inserindo imagens pornográficas, expressando sua visão de mundo de modo estúpido, incitando transformar estes espaços de liberdade em locais tão democráticos quanto portas de sanitários públicos. É uma condição que qualquer artista que lide com participações criativas na rede terá que estar disposto a lidar. Cabem as afirmações de PRADO (1997b, p.299) sobre o papel daquele que ele chama de artista coordenador, o condutor do projeto:

Na rede, a função do artista coordenador, ‘condutor’ do projeto, é de convidar e de sonhar junto, de colocar as peças geralmente sem a possibilidade de as escolher. O que é pretendido por uma simples mudança de hábitos, o artista implicado como “condutor” de uma ação coletiva, o que quer dizer capaz de levar em consideração os imprevistos desse ou daquele lugar, dessa ou daquela situação. A condução dos trabalhos é necessária para a inicialização dos projetos. É preciso considerar as consequências das escolhas iniciais, admitindo e mesmo desejando as radicalidades.

É interessante, de qualquer forma, que na necessidade do restabelecimento destas radicalidades, o artista faça uso também das ferramentas disponíveis no trabalho, buscando não quebrar a lógica inerente ao discurso. Muitas vezes, como aconteceu neste caso, embora a ação estivesse dentre as possibilidades, ela diretamente impede a introspecção da poética do trabalho aos próximos visitantes – criando uma situação possível de ser encarada como real no “aviso” que envolve “pedofilia” e “polícia federal”. Surge assim a necessidade de reverter o que foi feito – sendo que há um botão específico para isso, que na Freakpedia não apagará o que foi escrito, mas sim irá sobrepor uma nova versão. Através do histórico é possível encontrar todas as alterações, incluindo esta. Aliás, dois dias depois da ação, um outro usuário, agora com o sugestivo nome “liberdade” reverteu a página inicial para a mensagem publicada anteriormente na entrada. Esse fato determinou, então, a necessidade de inserção de uma página de aviso antes da página editável da Freakpedia, dando assim menor verossimilhança a qualquer informação disposta na segunda página (a editável). O aviso constitui-se da informação de que “todo conteúdo publicado foi produzido por usuários do site”. Mais do que preparar o visitante aos conteúdos que o aguarda, a medida visa tornar-nos, os autores do site, cada vez menos censores.

Nos casos específicos da FREAKPEDIA, os entusiastas da estrutura *wiki* seriam unânimes em afirmar que o problema está na baixíssima audiência do site. Explica-se: a manutenção de sites com esta tecnologia somente terá sucesso a partir do momento em que cada internauta, mais do que um leitor ou um editor seja também um censor ativo. O controle não é mais um ato externo à relação do conteúdo e seu leitor esperado, mas sim está internalizado. Cada um não só poderá escrever como também poderá censurar aquilo que acredita não ser digno de ser publicado. Assim, quanto maior a audiência de um site em *wiki*, maior será o número de censores conectados a ele e, no caso de alguém atuando durante uma hora e meia, sua ação seria revertida durante ou logo após o ato. É uma postura que faz sentido no interior de uma *Sociedade de Controle*⁵⁷, conforme Gilles Deleuze, que irá prezar cada vez mais o monitoramento – e nada melhor do que fazer de nós mesmos, monitores de uma coletividade, onde todos se relacionam e se vigiam mutuamente.

Isso nos faz pensar o seguinte: se a Internet foi muitas vezes referenciada como um local onde não teríamos intermediários para direcionar os discursos individuais, onde cada um poderia falar para todos, sem restrições, surge, então, a figura de uma moderação tão forte que passa a estar encapsulada em cada participação, no caso da *wiki*. Sobre isso, o teórico crítico WEISSBERG (2004:124) observa como emerge a figura do intermediário, muitas vezes, um mediador que faz valer as regras daquele espaço. Em comunidades virtuais, há as regras que ditam imposições aos novatos, como ter que ler as Questões mais Frequentes (F.A.Q.) ou os códigos de etiqueta e conduta, e se vê que ao contrário do que se desenhava nos primórdios da rede, quando se pensava em um espaço de transparência perfeita e sem hierarquias, e ainda, com censura muitíssimo enfraquecida, vê-se na verdade, justamente o surgimento de funções mediadoras cada vez mais atuantes, vide os administradores da *Wikipédia*.

Porém, um salto nas funções mediadoras já está sendo dado a partir das tendências que surgem a partir de tecnologias “push”, programas que partem para a personalização da informação da rede com o intuito de montar um noticiário individualizado e customizado. Essas tecnologias esboçam o que pode ser chamado por *automediação* – o aparecimento de agentes capazes de realizar ações de filtragem –, evidentemente com autonomia para descartar o que sua programação permitir. Em parte, eles já existem em motores de busca, como o *Google*, e

---

57. No próximo capítulo deste trabalho abordaremos a Sociedade de Controle – e suas implicações – em maior profundidade.

nestas tecnologias de customização. No entanto, estarão cada vez mais presentes em todas as relações virtuais:

Trate-se, pois, da esfera interpessoal (bilateral e de grupo) ou da comunicação automatizada, a função mediadora renova-se mais do que desaparece, inscrevendo-se no contexto geral de uma pretensão de alargamento dos espaços de autonomia individuais e coletivos. Se o projeto inicial consistia em promover uma relação direta de todos com todos, o que ora se perfila institui novamente, em torno da automediação, uma função separadora singular e prometedora (ibidem, p.125).

A rede habitada por estes agentes de mediação, tende a desenvolver pensamentos e tecnologias apropriadas para esta nova condição. Uma Web 3.0.

2.8 Web 3.0

O próximo paradigma na relação entre o indivíduo da rede e o seu contexto será aquilo que já se antevê como uma chamada Web 3.0 – que está tão coberta de especulações quanto de marketing – que é o surgimento de uma rede habitada cada vez mais por entidades inteligentes. Estas serão capazes primeiramente de sugerir ações para nós, os humanos. Hoje já acontece algo parecido, ao buscarmos palavras no motor de buscas *Google*. O site muitas vezes questiona as nossas certezas perguntando se você não estaria equivocado ao pesquisar este ou aquele termo, por não ser tão popular quanto isto ou aquilo. Muitas vezes também, esta sugestão não está só baseada em similaridades ortográficas – para o termo “pierre leve”, o site sugere “Pierre Lévy” – como também em contigüidades de termos frequentemente usados, partindo do monitoramento especialmente dos usuários registrados.

Num segundo momento, conforme JOHNSON (2001, p.132) nos alerta é possível que tenhamos agentes com responsabilidades cada vez maiores, capazes de limpar a lixeira de nosso computador e realizar tarefas que demandam pequenas decisões. Há a eminência de que estas decisões se tornem cada vez mais significativas, como o surgimento de entidades inteligentes capazes de filtrar inúmeros candidatos a um determinado cargo, por meio apenas de um formulário a ser preenchido na web ou agentes capazes de denunciar atos ilegais – como pedofilia, através da frequência de determinadas palavras e uso de um vocabulário mais próximo

daquele usado por uma criança e um adulto – ou qualquer outra função que invariavelmente lide com uma quantidade exorbitante de dados. Há que se dizer que estes agentes podem ser mais fiéis e atentos que qualquer outro censor. Essa função necessariamente estará presa à lógica fragmentada deste pensar computacional, que tenderá a modular comportamentos (estabelecendo uma lista de itens a ser quantificados), realizando uma perigosa equivalência entre quantidade e qualidade. É necessário fazer que a complexidade da vida seja legível para sistemas artificiais, para que daí seja possível atuar nele com consistência.

A sistematização da complexidade da vida para seres artificiais é um processo gradual. É curioso, por exemplo, que no site de relacionamentos *Orkut*, cada indivíduo é incentivado a qualificar todos os seus contatos – chamados de “amigos” – presentes em sua rede. Uma destas qualificações é determinada pela média de ícones como carinhas sorridentes, cubos de gelo e corações, respectivamente relacionados com o grau de confiabilidade, simpatia e *sex-appeal* do indivíduo em questão. Assim, uma pessoa pode ser, digamos, 60% legal ou 80% sexy dependendo da avaliação dos conhecidos presentes em sua rede. Esses dados “relevantes” são apresentados com destaque em cada perfil para todos os usuários. O *Orkut* é especialista em tentar normatizar as relações humanas – fornecendo ferramentas de agregar valor, como por exemplo, para classificar os amigos em conhecidos, amigos ou melhores amigos – o que pode ser feito mais pelo prazer de confinar pessoas a categorias do que por uma real praticidade.

Já no caso da *Wikipédia*, por exemplo, somente os usuários com mais de 45 dias de registro e mais de 100 edições são promovidos a terem o direito de voto em casos de eliminações. Não importará se suas edições tenham sido inconsistentes ou sem qualquer propósito positivo – elas são quantificadas e, no final, transformam-se em elementos qualitativos. Assim, para oferecer poderes a esse usuário, não é necessário um ser humano – essa quantificação facilitará ao agente tomar a decisão, observando simplesmente a data de sua inserção no sistema e o número de vezes que editou⁵⁸.

No mesmo sentido de tornar o mundo humano legível para as máquinas, surge a discussão presente de uma “web semântica” que visa tornar a rede atualmente voltada à interpretação humana em interpretável também em sentido para as máquinas. A idéia surge nas visões

---

58. Esta é uma situação que atualmente ainda é hipotética, já que essa verificação ocorre ainda na Wikipédia de modo manual por seus próprios administradores, mas é evidente que pela simplicidade de critérios – numericamente acessíveis – a implantação de um agente para essa verificação será eminente.

de Tim Berners-Lee – o mesmo que criou o padrão WWW (World Wide Web), a interface gráfica da rede, e tornou a rede mais amigável aos humanos. A tentativa agora é fazer o mesmo aos agentes da rede:

A web semântica trará estrutura ao conteúdo significativo das páginas da web, criando um ambiente onde os agentes de software que vagueiam de página a página possam prontamente realizar tarefas sofisticadas para usuários (BERNERS-LEE e col., 2001, p.01).

Se hoje um sistema de busca acontece pela similaridade do signo verbal – a palavra pura e simplesmente – em uma web semântica seria possível que o sistema fizesse uso de uma rede de significados para aproximar daquilo que é requisitado. Digamos que eu procure por um determinado software do qual não me lembro o nome; quero encontrar determinado serviço numa região sem ser excludente o bastante para ir além dela se for preciso, enfim tarefas que demandam muito tempo e pesquisa nos atuais sistemas de busca poderiam ser interpretadas para além de suas palavras.

As definições de uma web semântica estão baseadas na tentativa de criar comandos capazes de categorizar conteúdos, sendo que há várias linguagens em via de serem adotadas para esse fim. Hoje, já existem formatações que categorizam os elementos de uma página – como títulos e subtítulos, por exemplo – e estes comandos agiriam num mesmo sentido, trabalhando com áreas do conhecimento ou meta estruturas capazes de conduzir a um universo de abordagem do que é publicado na web. Os mais entusiastas desejariam ver tudo o que já está na rede, ser inserido dentro destas novas definições, tornando possível um outro nível de manipulação destes dados, sendo que na verdade, é a tentativa de tornar o contexto acessível de maneira cada vez mais ampla para as máquinas e, por sua vez, abrir caminho para uma automatização cada vez mais abrangente e totalizadora. Um processo no qual estamos cada vez mais como figurantes, como bem nos situa BOURRIAUD (2006, p.28), ao pensar numa sucessora da Sociedade do Espetáculo, a sociedade dos figurantes:

A emergência de novas técnicas como a Internet e a multimídia, indica um desejo coletivo de criar novos espaços de sociabilidade e de instaurar novos tipos de transações diante do objeto cultural: a ‘Sociedade do Espetáculo’ se sucederia então da sociedade dos figurantes, onde cada um encontraria nos canais de comunicação mais ou menos truncados, a ilusão de uma democracia interativa.

A questão é que essa figuração que estamos exercendo em cada trabalho coletivo, em cada participação anônima em função de uma coletividade, precisa ser questionadora – ou mesmo crítica – o suficiente para que não seja metáfora de uma figuração social. No universo do ciberespaço, quando estamos proporcionando poderes a agentes – fazendo-os capazes de entender o contexto humano para que daí estabeleça relações cada vez mais plausíveis – há sempre o risco de que exista alguma intenção latente, que nos observa ou manipula, na exclusão provável de nossa própria significância e autonomia.

Capítulo 3

Hegemonia cyborg

Case estava com 24 anos. Aos 22, já era cowboy, um gatuno, um dos melhores no Sprawl. Foi treinado pelos melhores em si, McCoy e Bobby Quine, lendas no ramo. Operava com uma taxa de adrenalina quase sempre alta, uma mistura de juventude e competência, com sua consciência fora do corpo projetada na alucinação consensual da Matrix por meio de um deck cyberespacial customizado. Um ladrão, trabalhando para outros ladrões mais ricos que forneciam o software necessário para penetrar as paredes reluzentes dos sistemas corporativos, abrindo janelas para os ricos campos de dados.

O trecho acima é uma das primeiras passagens do livro *Neuromancer*, do escritor norte-americano Willian Gibson, onde é descrito seu personagem principal, Case, um sujeito fora-da-lei que vive de invasões virtuais – a exemplo do que comumente acontece hoje entre hackers e crackers¹. *Neuromancer*, lançado em 1984, é um dos maiores sucessos da literatura de ficção científica do século XX e é sempre lembrado por trazer consigo um termo adotado por teóricos de todo o mundo: ciberespaço. É a ficção de Gibson que cunha o termo para designar o universo informacional percorrido pela mente de Case, através de seus decks; hoje utilizado para designar a trama informacional que engloba a Internet, telefones, satélites e outros tantos meios. Além disso, o livro é um dos melhores exemplares de uma corrente da ficção científica chamada Cyberpunk, que até então estava confinada ao universo underground.

3.1 Cyberpunks

Na tentativa de enxergar melhor nossa contemporaneidade, a ficção científica – em especial, o movimento Cyberpunk – nos parece bem conveniente. Além de lidar diretamente com um

---

1. Hacker e Cracker são denominações recentes e muito comuns para designar aficionados do universo computacional. Ambos possuidores de grande conhecimento técnico, o hacker é um termo normalmente utilizado de modo genérico para designar os fora-da-lei digitais, porém, na sua utilização correta, este sujeito é aquele que age buscando “brechas” em sistemas e softwares mas sem promover qualquer prejuízo alheio. Já o cracker, atua em causa própria, sendo então, segundo os hackers, os verdadeiros delinquentes do ciberespaço, não só violando sistemas mas também provocando danos, criando vírus, usurpando informações, produzindo softwares para uso “pirata” e outras atividades tidas como ilegais.

senso comum sobre as tecnologias, essa produção conduz a um mundo fictício decorrente da nossa sociedade atual, em um esforço do autor de deslocar nosso mundo para aquilo que ainda não é, através de idéias que possuam certa coerência em conceito. Conforme DICK (apud GARCIA, 2003, p.111), no texto “Minha definição de ficção científica”, a produção busca “um choque convulsivo na mente do leitor, o choque do desreconhecimento”. Esse *desreconhecimento* – como um reconhecimento descaracterizado – fará com que o leitor enxergue as diferenças (e por extensão, semelhanças) entre a nossa realidade e o contexto então projetado.

De modo geral, o Cyberpunk anteviu o crescimento das redes de computadores, a fusão homem-máquina, o poder incomensurável de grandes corporações internacionais e se posicionou de maneira pessimista diante da possibilidade da falência de instituições como a ética, a liberdade, a compaixão, a igualdade e outros preceitos da humanidade. Com esta visão pessimista sobre a futura condição humana, os renegados deste “sistema” passariam a tentar interferir em suas bases a fim de resgatar alguns destes preceitos, tentando alterar o cerne desta nova sociedade distópica.

Esse sentimento temerário e pessimista em relação aos poderes dados à tecnologia não é algo sem qualquer antecedência: como se sabe, o primeiro dos computadores, o famoso ENIAC, criado em 1946 nos Estados Unidos, nasceu justamente com uma função bélica bem definida: determinar com precisão gastos com artilharia e mantimentos na Segunda Guerra Mundial. Embora funcionando apenas três meses depois do final da guerra, foi usado no desenvolvimento do projeto da bomba de hidrogênio. Fora isso, mesmo o advento da rede mundial de computadores só aconteceu pelo temor sempre presente em tempos de Guerra Fria: como já é difundido, a Internet nasceu a partir da rede ARPAnet desenvolvida pelo departamento de defesa dos Estados Unidos para ser uma estrutura ágil e interconectada de comunicação durante todo o tempo, em caso de qualquer ataque soviético durante a Guerra Fria. A rede ARPAnet permaneceu durante 13 anos nas mãos dos militares, quando em 1982 decidiu-se abrir a rede para fins científicos (interligando aí universidades americanas e mais tarde, instituições de outros países) e criou-se uma rede paralela chamada de Milnet. Aliás, avanços em outras áreas, como a realidade virtual, também foram possíveis pelos interesses militares.

Mas voltando aos cyberpunks da ficção, suas idéias são difundidas simultaneamente ao

nascimento de uma visão heurística do papel da tecnologia. Se antes a tecnologia era vista como o motor do mundo moderno – matriz das benesses necessárias à vida humana –, agora o crescimento tecnológico é também pautado por preocupações sociais, psicológicas e ambientais especialmente. A análise dos impactos tecnológicos no mundo, nas instituições e nas pessoas passa a ser visto com restrições, alimentando desconfiças.

Voltando no tempo, durante o século XIX, especialmente durante a Revolução Industrial, passou-se a testemunhar o crescimento do capitalismo e dos avanços modernos, resultando assim num crescimento do tráfego urbano, na distribuição de mercadorias em caráter massivo e, claro, novos métodos de produção e novas situações de circulação (do advento das escadas rolantes, divulgadas em 1893 em Chicago, EUA até a estrada de ferro). Nesse contexto, conforme GUNNING (2001:40), o corpo foi condicionado a uma velocidade dada, gradativamente abandonando seu caráter mais estanque:

O drama da modernidade: um colapso das experiências anteriores de espaço e de tempo por meio da velocidade; uma extensão do poder e da produtividade do corpo humano e a conseqüente transformação deste por meio de novos limiares de demanda e perigo, criando novas formas de disciplina e regulação corporais com base em uma nova observação (e conhecimento) do corpo.

Nesta mesma época, alguns estudos – especialmente de Gustav Fechner – passam a entender o corpo e sua percepção, em especial, a visão, como elementos possíveis de serem manipulados e controlados, passando ao domínio do quantificável e do abstrato. Antes da década de 1870, imaginava-se o sujeito perceptivo sob modelos clássicos e estáveis, conseqüentemente modelos inalteráveis. Porém, a abstração da visão, trazida pelos impressionistas, como a própria ilusão de movimento do cinema ou mesmo a fotografia, colaboram para uma percepção mais fluida. Assim, passamos a entender a relação humana com o mundo como algo cada vez mais *customizável* e modelável, abrindo espaço para novas experiências “modernizantes”. Em outras palavras, a tecnologia passa a estar não apenas em função do homem como também, o homem pode – em algum aspecto – se moldar à tecnologia².

---

2. Essa idéia de moldar o ser humano é recorrente nas Sociedades Disciplinares, discutidas por Foucault, como sintomáticas das práticas do século XVIII ao XIX. Uma escola, uma prisão e outros espaços de confinamento buscam justamente moldar o indivíduo. Vamos ver isso com mais profundidade mais à frente.

Figura 34: Cena do filme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Ao fundo, o robô criado por seus inescrupulosos mentores.

Essa adaptação não ocorreria sem traumas. Especialmente quando surgem os primeiros bondes e os primeiros automóveis a disputar o espaço com pedestres e carroças, passa a existir um sentimento de choque – alimentado pelo sensacionalismo da imprensa de então:

O tema distópico dominante na virada do século destacava os terrores do trânsito da cidade grande, em especial com relação aos riscos do bonde elétrico. Uma plethora de imagens representando torrentes de pedestres feridos, pilhas de ‘inocentes massacrados’ e figuras de esqueletos regozijados personificando a morte enfocaram os novos perigos do ambiente urbano tecnologizado. Jornais sensacionalistas tinham uma predileção particular por imagens de ‘instantâneos’ de mortes de pedestres. Essa fixação ressaltava a idéia de uma esfera pública radicalmente alterada, definida pelo acaso, pelo perigo e por impressões chocantes mais do que por qualquer concepção tradicional de segurança, continuidade e destino autocontrolado (SINGER, 2001, p.126).

Emblemático da discórdia entre homem e máquinas, um dos filmes precursores da ficção científica no cinema, *Metrópolis*³ de Fritz Lang traz a relação conturbada num futuro então distante: no ano de 2026, a moderna e inóspita cidade-título, é palco de uma briga de classes, onde de um lado estão os senhores da situação (a elite financeira) e de outro, o proletariado que opera as máquinas e vive em galerias no subsolo da cidade, ilustrando situações de dependência e o surgimento de verdadeiras hordas de autômatos; os próprios trabalhadores presos numa rotina desgastante e infinitamente repetitiva. Há ainda, o robô como um trabalhador “ideal”: aquele que não reivindica direitos e obedece caninamente o seu inescrupuloso criador. A

---

3. *Metropolis* (Alemanha, 1927). Direção: Fritz Lang.

idéia de que a máquina inevitavelmente seria a adversária natural do indivíduo, num universo hipotético onde a técnica superaria o humano, foi sempre recorrente. Durante a revolução industrial, era diante das máquinas que os trabalhadores passavam por situações desumanas, como a longa jornada de trabalho e o perigo eminente de decepar membros ou se ferir no exercício de suas funções – a tecnologia como insalubre companhia.

Fritz Lang posiciona o robô como uma entidade maldita, perfeita para os interesses dos poderosos capitalistas da cidade, mas sem os sentimentos humanistas que os protagonistas – o casal Freder e Maria – esbanjam por todo o filme. As máquinas estariam então desprovidas de “alma” (assim como o benéfico homem de lata do clássico infantil *O Mágico de Oz*⁴ não teria um coração) o que seria preponderante em suas ações. Por outro lado, há o castigo daqueles que criam o robô: ao dar existência à criatura, os representantes da técnica assumem uma postura de deuses. Neste sentido, nada mais próximo do que *Frankenstein*⁵, que antecede o filme (o livro foi publicado em 1818) e se constitui em uma das mais recorrentes imagens do universo das histórias de terror.

Um dos temas principais trazidos em *Frankenstein* é o contexto de sua criação: o início da Revolução Industrial que suscita o sentimento de que o homem pode superar a natureza por meio da técnica – da ciência e da tecnologia. É notável que a postura da autora também envolva algumas implicações religiosas, trazendo o castigo daquele que ousa instituir a vida ou manipulá-la. Aqui o homem domina a técnica e por sua vez, a natureza através da técnica. A briga entre criador e criatura é a grande questão em que se voltam os olhos dos cyberpunks: a possibilidade de uma reviravolta em que o homem passe a ser dominado pela tecnologia que criou.

O Cyberpunk se constitui em uma corrente da produção em ficção científica dos anos 80

---

4. *O Mágico de Oz* (Título original: *The Wizard of Oz*), EUA, 1939. Um dos filmes clássicos do imaginário infantil, originário da adaptação do livro *The Wonderful Wizard of Oz*, publicado em 1900, por L. Frank Baum.

5. *Frankenstein ou o moderno Prometeu* (Título original: *Frankenstein and the Modern Prometheus*), foi publicado em 1818 por Mary Shelley. O romance aborda o estudante de ciências naturais Victor Frankenstein que desvenda o segredo da geração da vida e origina um ser gigantesco, nascido em um laboratório. O criador enoja-se com sua criação e a abandona. Mais tarde, quando a criatura mata sua mulher, irá procurá-la para sua vingança. O livro originou inúmeras adaptações, inicialmente para o teatro e depois para o cinema, sendo a primeira em 1910 e mais adiante em 1931, quando o monstro ganha os aspectos físicos mais conhecidos atualmente como cabeça chata e parafusos no pescoço.

Figura 35: Cena do filme *Frankenstein* (EUA, 1931) de James Whale. O monstro foi interpretado por Boris Karloff e o seu criador (o Dr. Henry Frankenstein), por Colin Clive.

do século XX, que agrega aos valores do movimento punk, especialmente a crítica social e o antiautoritarismo, no contexto do universo da tecnologia, antevendo um futuro sombrio, de conflitos, revolta e totalitarismos, sendo especialmente pouco favorável ao ser humano. Ao mesmo tempo, o Cyberpunk normalmente sinaliza sociedades futuras onde existem seres cibernéticos pensantes – a chamada inteligência artificial – sejam sob a forma de robôs humanóides ou de entidades intrinsecamente virtuais, além de redes que se constituem num mundo paralelo e autônomo e hibridismos entre o biológico e a robótica. No contexto social, muitas vezes não há a figura do estado – há outros agentes reguladores como grandes corporações capitalistas ou mesmo o domínio dos seres de inteligência artificial. Neste sentido, há a dissolução dos valores mais humanistas: as corporações agirão pelo lucro, as máquinas pela conquista de poder e o indivíduo comum permanecerá insignificante diante destas perspectivas. Nos enredos, há ainda a recorrência de paisagens deterioradas, personagens amorais, e claro, protagonistas engajados na missão de alterar a ordem social até então estabelecida. É interessante notar que alguns protagonistas, como o próprio Case de *Neuromancer*, congregam a mesma decadência do meio em que vivem e invariavelmente quebram leis e regras de sua sociedade.

A fórmula recorrente, em grande parte das vezes, apresenta universos distópicos. As condições desfavoráveis do momento presente são levadas aos seus extremos com o intuito de explicitar o que está em questão. Para tanto, considera-se que até o tempo representado no enredo, nenhum movimento que tenha se levantado contra a presente situação obteve significativo

sucesso e somos sempre levados à situação de conflito (seja direto, com implicações épicas, seja indiretamente como contexto dado), de onde nasce o clímax de todo o enredo.

Neste sentido, podemos considerar a produção de escritores como Herbert George Wells (1866-1946) como antecedentes fundamentais nessa ânsia por alterar os caminhos da sociedade presente. H.G. Wells (como é sempre referenciado) é tido como um dos pais da ficção científica moderna e é conhecido especialmente por sua produção fantástica em títulos como *A Máquina do Tempo* (1896) e *Guerra dos Mundos*⁶ (1898), sendo que por várias vezes, o enredo se baseia em uma situação-limite e no questionamento da humanidade presente. Em uma das suas obras mais conhecidas, *A ilha do Dr. Moreau*, de 1896, apresenta Dr. Moreau, um cientista que manipula a criação de seres humanos a partir de animais, por processos de vivissecção. O autor acaba tentando digerir – de modo pessimista – as conquistas das teorias de Charles Darwin.

Considera-se como o surgimento do Cyberpunk, a publicação de *The Shockwave Rider* de John Brunner, em 1975. Outros autores participantes do movimento além de Gibson são: Rudy Rucker, Lewis Shiner, John Shirley e Bruce Sterling. No ano de 1982 é produzido o primeiro filme que referencia a estética cyberpunk: *Blade Runner*⁷ de Ridley Scott.

Cultuado e canonizado, o filme de Scott apresenta um futuro sombrio e inóspito, apresentando várias nuances do Cyberpunk. Embora não possua um caráter socialmente engajado, *Blade Runner* é uma das primeiras histórias a darem corpo ao futuro pessimista dos ciberlibertários: sua atmosfera *noir* contribui para o caráter degradado que irá inspirar *Neuromancer* de Gibson. Seus personagens estão imersos num mundo caótico, inteligível e degradado, mergulhados numa estranha sensação que parece preceder o final dos tempos. *Blade Runner* se passa num momento em que as grandes corporações possuem o domínio econômico, as cidades (a exemplo da Los Angeles retratada) estão incomodamente populosas, violentas e poluídas, a colonização espacial é vendida como oásis de uma vida melhor, a publicidade minimizando

---

6. O romance recebeu várias versões, sendo a mais conhecida, a irradiada por Orson Welles em 1938, que através de sua leitura em uma emissora de rádio, causou grande pânico entre os cidadãos da cidade de New Jersey (EUA) que acreditavam que a história era um verdadeiro alarme noticioso: acreditou-se que a Terra realmente estava sendo invadida por forças alienígenas. Num mundo sem televisão, Welles alcançou uma comoção impossível nos dias de hoje.

7. *Blade Runner* (EUA, 1982). Direção de Ridley Scott. O filme recebeu uma nova versão em 1992, chamada de “versão do diretor”, com pequenas alterações e inclusões de cenas.

Figura 36: Cena do filme *Blade Runner* (EUA, 1982) de Ridley Scott. O replicante Roy Batty (à esquerda, interpretado por Rutger Hauer) com seu criador, Eldon Tyrell (Joe Turkel).

as pessoas em sua magnitude e onipresença e, por fim, os indivíduos parecem tão desolados quanto o espaço que dividem. Nesse contexto, o enredo está na busca em que o policial Rick Deckard realiza em torno da eliminação de replicantes – seres idênticos aos humanos, criados pela *Tyrell Corporation*, que foram proibidos de viverem na Terra. Os replicantes foram concebidos como “humanos mais que humanos” e são utilizados como escravos em colônias fora da Terra, para a realização de trabalhos perigosos ou degradantes. São mais ágeis e fortes do que seres humanos e tão inteligentes quanto estes e possuem, talvez pela própria formação militar, uma inclinação à violência. Os andróides procurados por Deckard buscam seu criador com o intuito de prolongarem sua existência, limitada a apenas quatro anos de vida. O roteiro de *Blade Runner* foi baseado no romance “Do androids dream of eletric sheep?” (Andróides sonham com carneiros elétricos? - 1968) de Philip K. Dick. Dick é também conhecido por inspirar outros filmes através de seus textos, como o mais recente *Minority Report*⁸ e a série cinematográfica *O Exterminador do Futuro*⁹. Sua produção é pautada por um sentimento paranóico especialmente em torno do capitalismo e das grandes corporações nele fundadas.

No mesmo ano que *Blade Runner*, surge o filme *TRON*¹⁰ de Steven Lisberger, que iria seguir por uma estética completamente distinta, ainda que flerte com o ideário do Cyberpunk. *TRON* é uma das primeiras produções cinematográficas em computação gráfica, em que grande parte da história se passa em um mundo virtual, povoado por “programas” que se apresentam

8. *Minority Report* é um conto do autor publicado em 1956, que deu origem ao filme homônimo de Steven Spielberg, de 2002.

9. *O Exterminador do Futuro* (Terminator, EUA, 1984) foi inspirado em dois contos de Dick: *Second Variety* (1953) e *Jon's World* (1954). O filme recebeu duas continuações nos anos de 1991 e 2003.

10. *TRON* (EUA, 1982). Direção: Steven Lisberger.

Figura 37: Cena do filme *TRON* (EUA, 1982) de Steven Lisberger.

como indivíduos. Esse mundo virtual é controlado por uma entidade maléfica – chamada de “Master Control Program” – que terá seu poder abalado por Tron, indivíduo-programa tido como “escolhido” que junto com o programador Kevin Flynn (arredado do mundo real) darão fim ao poderio opressor de MCP. Sem o “tech-noir” de Scott, *TRON* traz um enredo previsível, mas prima pelo universo construído em torno do virtual, bem como, pela questão da imersão completa (aqui colocada como “digitalização”) do indivíduo num corpo virtual. Em proximidade, temos *O Passageiro do Futuro*¹¹, produzido 11 anos mais tarde, que a partir das possibilidades de imersão, traz uma condição extrema: o indivíduo que opta por uma vivência unicamente virtualizada, tornando-se uma entidade do ciberespaço¹².

Nos anos noventa, fatores como a economia globalizada, o neoliberalismo na política, o surgimento da Internet, bem como a hegemonia do capitalismo, segundo alguns especialistas propiciam um sentimento de triunfo especialmente à vertente literária do movimento. A “conquista” estaria na antecipação de elementos hoje presentes e corriqueiros, o que torna aquilo que antes era extraordinário simplesmente prosaico. Na verdade, é mais certo que o fim foi determinado por um esgotamento da fórmula repetida à exaustão do que pelo caráter extraordinário – que caracteriza evidentemente qualquer produção de ficção científica e não só os cyberpunks. Os ideais e a maneira pela qual eram colocados tornaram-se um grande lugar comum: transformou-se em uma doutrinação que não tira o mérito inicial de problematizar nosso contexto contemporâneo e a tecnologia. Ao mesmo tempo, a popularização do uso dos computadores e das redes oferece fôlego extra a um grande número de produções

11. *O Passageiro do Futuro* (The Lawnmower Man, EUA, 1993). Direção: Brett Leonard.

12. O termo cunhado por Gibson, aqui presente como sinônimo de uma trama informacional na qual estão presentes os meios de comunicação como televisão, telefone, Internet, entre outros.

cinematográficas – produções milionárias – que se alimentam deste universo. Encabeçando a lista temos *Matrix*¹³ e *13º andar*¹⁴, entre as produções norte-americanas, e ainda, *Akira*¹⁵ e *Ghost in the shell*¹⁶, baseadas na linguagem do anime japonês.

3.2 Cyborgs

A figura do *cyborg* é imagem recorrente na ficção científica, determinando indivíduos oriundos da simbiose homem-máquina. Mas ao mesmo tempo em que povoa o imaginário, é também figura cada vez mais presente em nossa realidade vivida diante das próteses que a medicina moderna concebe: a cada dia, temos notícias de que locomoção, sentidos e até processos mentais podem ser restaurados ou ampliados por uso de dispositivos artificiais. Mas, indo além do determinismo da matéria – embora os limites entre o artificial (antes mecânico ou eletrônico) e o natural do indivíduo estejam dissolvendo-se – podemos ampliar esse conceito para comportamentos mais interpretativos. Os autômatos da linha de produção industrial, que permanecem em ações repetitivas, ou os atendentes de *telemarketing*, que por telefone agem por pré-formatadas e rígidas normas de relacionamento possuem também um comportamento padronizado que não os distinguiria de máquinas. Aliás, desde a revolução industrial, todas as atividades que envolvam processos objetivos estão – mais cedo ou mais tarde – sujeitos à substituição de equivalentes tecnológicos. Ao ocupar o lugar de máquinas que ainda não existem, são *cyborgs*. Na verdade, somos todos.

Como uma paródia desta condição, está o trabalho *Massacre Endeavor* de Vivian Puxian, presente na revista digital-objeto NÓISGRANDE, por mim organizada em 2006. O trabalho de Puxian, desenvolvido em Macromedia Flash, é um game subversivo baseado no básico ato do clique. Ao começar o jogo, o ponteiro do mouse se transforma em uma mira, indicando ao participante que sua missão é atirar (clicar) sobre a figura estranha (uma criança com

---

13. *Matrix* (EUA, 1999). Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski. O filme recebeu duas seqüências: *Matrix reloaded* e *Matrix Revolutions*, ambas em 2003.

14. *13º andar* (The Thirteenth Floor, EUA, 1999). Direção: Josef Rusnak. Lançado no mesmo ano que *Matrix*, *13º andar* também aborda a realidade virtual e a inteligência artificial.

15. *Akira* (Japão, 1989). Direção: Katsuhiro Otomo.

16. *Ghost in the Shell* (Japão, 1985). Direção: Mamoru Oshii.

ares de peralta), como tantos outros games, mas com um importante diferencial: a cada tiro, surgem mais três figuras iguais, conformando em um jogo em que o jogador nunca conseguirá eliminar seus oponentes. A vitória não existe. O clique se torna um ato cada vez mais inócuo à medida que seus oponentes vão preenchendo a tela, transformando o participante em um estúpido autômato clicador. MACHADO (2002, p.149), ao fazer referência ao legado de Vilém Flusser, fala sobre uma “estereotipia” oriunda das máquinas, onde a repetição conduz inevitavelmente a uma homogeneidade e previsibilidade de resultados. A multiplicação de modelos pré-fabricados, a homogeneização oriunda dos softwares comerciais – onde se produz imagens muitas vezes impessoais, apresentadas em eventos de design – são elementos a serem superados na tentativa de produção de imagens simbólicas. Esse comportamento maquínico previsível alastra-se para além da máquina, conformando também comportamentos humanos homogêneos.

Figura 38: Tela do trabalho *Massacre Endeavor* (2006) de Vivian Puxian, presente na revista digital-objeto NÓISGRANDE.

Segundo HARAWAY (1994, p.243-283), o conceito está muito além deste comportamento maquínico: na verdade, o *cyborg* estaria a subverter os dualismos presentes na cultura ocidental como eu/outro, realidade/aparência, macho/fêmea, cultura/natureza, verdade/ilusão, Deus/homem. O *cyborg* representa a dissolução de limites, propiciados desde o fato de que “não fica claro quem faz ou é feito na relação homem-máquina” até a nossa simbiose com tecnologias de comunicação, simulação e biotecnologias. Sua origem está na dissolução de três fronteiras: a distinção homem-animal, a diferenciação entre organismo (ser humano) e máquina e a distinção entre o físico e o não-físico. A primeira desaparece quando o

humano passa à categoria de um animal que se diferencia dos demais pelo pensar. A teoria evolucionista colabora para isso. Por um outro lado, o animal é humanizado – passam a existir movimentos de defesas dos direitos dos animais que figuram aquilo que antes estava apenas restrito aos humanos. A segunda fronteira, entre organismo e máquina é quebrada quando as máquinas começam a ter certa autonomia – qualidade antes apenas dos seres orgânicos – assim como os organismos tomam características da máquina, com automatismos. A última fronteira é a imprecisão entre aquilo que é físico e não-físico, num desdobramento da segunda fronteira. A nanotecnologia e os avanços em sistemas de realidade virtual – conduz-nos para a dificuldade de identificar realidade e presença, visibilidade e ubiquidade.

3.3 Sociedade de controle

O habitat desse indivíduo é permeado por redes hegemônicas chamadas por HARAWAY (ibidem, p.258) de *Informática da dominação*: onde temos a substituição de antigos sistemas hierárquicos – do chamado patriarcado capitalista por estratégias de controle do capitalismo global. O pensamento da autora converge ao conceito de *Sociedade de Controle*, de DELEUZE (1990, p.215), por sua vez antecederida pela *Sociedade de Disciplina*, de Michel Foucault¹⁷.

Deleuze é um dos mais importantes pensadores do final do século XX, suas referências partem de Nietzsche, Henri Bergson, Spinoza, entre outros. Ao dar continuidade ao trabalho de Foucault, o autor nos dá importantes ferramentas de leitura do mundo contemporâneo: se anteriormente temos as sociedades disciplinares baseadas especialmente em instituições de confinamento, como as prisões, as escolas, as fábricas, os hospitais, entre outros espaços de limites bem definidos, passamos a viver num novo modelo em que o confinamento dá lugar ao descentralizado, ao controle contínuo e comunicação instantânea.

---

17. DELEUZE (1990, p.219) situa na história – tomando por base os estudos de Foucault – três situações: as Sociedades de Soberania (até o século XVIII), na qual apropriar-se é mais importante do que organizar a produção, assim como decidir sobre a morte é mais importante que gerir a vida; as Sociedades de Disciplina (do século XVIII ao XIX, com o apogeu no início do século XX), quando prosperaram os meios de confinamento (fábricas, hospitais, escolas, prisões) onde o indivíduo vive sempre no seu “interior”; por fim, as Sociedades de Controle (a partir da Segunda Guerra Mundial), que surgem na crise da condição anterior.

A sociedade presente, segundo DELEUZE (ibidem, p.216) marcaria a derrocada destes espaços disciplinares que entram em profunda crise. Numa comparação de valores entre ambas as situações, em alguns campos da vida, teríamos então:

SOCIEDADE DE DISCIPLINA

Plano do existente

Indivíduo: moldável

Arte: material

Saúde: cura

Direito: leis fixas

Ação: decorrente, após o fato

SOCIEDADE DE CONTROLE

Plano das potências

Indivíduo: modulável

Arte: processo/gesto

Saúde: prevenção

Direito: jurisprudência

Ação: antecipatória, monitora antes do fato

A partir daqui podemos observar que esse novo paradigma proposto age normalmente por antecipação e na preocupação do que está por vir. Ao contrário de uma sociedade em que está baseada no plano do que é existente, passamos ao plano daquilo que é potência – que assim como a própria idéia de virtual, é aquilo que possui condições ideais para existir, embora possa não estar presente efetivamente no tempo ou no espaço. As potências estão onipresentes nas mais variadas áreas do conhecimento e ações humanas: a saúde, por exemplo, antes restrita à cura de doenças existentes, irá se precaver antes de sua existência. Há, inclusive, estudos para que seja possível identificar maiores tendências de um indivíduo através de determinada moléstia por base de seu código DNA. É a política da prevenção¹⁸. Do mesmo modo, as ações em todos os campos do conhecimento – especialmente aqueles que estão sob a mercê de interesses de mercado como as bolsas de valores – se pautarão pelo monitoramento em todos os níveis, pois é esta ação que proporciona um fluxo informacional permanente para a sua manutenção. O monitoramento é o maior emblema das *Sociedades de Controle*: estar permanentemente observado, disponível para ser rastreado é tema recorrente na ficção científica.

Embora se pense normalmente em câmeras e satélites, até mesmo sites da web são muitíssimo úteis dentro destas circunstâncias. LEMOS (2007, p.277-293) conta a história do “blogueiro”

18. O filme de ficção científica *Minority Report* (EUA, 2004. Direção: Steven Spielberg) ilustra essa idéia de antecipação de modo extremo, trazendo uma sociedade onde a polícia age em função de premonições mediúnicas de chamados “pré-cogs”: cria-se a possibilidade de evitar os crimes antes de acontecerem; são presos aqueles vistos como criminosos em potencial, sem nada que prove sua culpa, exceto a premonição anunciada. Ao mesmo tempo, o filme apresenta um futuro em que o indivíduo é reconhecido (monitorado) onde quer que esteja.

iraniano Hossein Derakhshan, que mora em Toronto, Canadá e foi barrado em sua entrada nos Estados Unidos após o seu nome ser buscado através do site de buscas *Google* pelos agentes da imigração. Ao receberem a página de resultados da procura, foram levados ao seu blog¹⁹ e lá constataram algumas críticas ao governo americano. Derakhshan acabou sendo censurado e impossibilitado de entrar no país. Da mesma forma, é comum o uso de sites de relacionamentos, como o *Orkut*, não só para manter amigos, mas também para acompanhar as relações sociais de outros usuários – especialmente acompanhando os recados que permanecem visíveis a todos os usuários, até que o emissor ou destinatário resolvam apagá-lo. Mesmo o telefone celular também pode ser visto como parte desta cultura do controle, não só pelo fato de ser um dispositivo que torna seu usuário acessível praticamente a todo o tempo, mas também por outras aplicações mais recentes: algumas operadoras já comercializam serviços de localização via celular em que é possível, por exemplo, que os pais de um adolescente saibam exatamente onde ele está naquele momento e sejam avisados quando ele se desloca por um percurso não previsto.

A produção do grupo brasileiro SCIArts²⁰ flerta freqüentemente com a questão do monitoramento através de sistemas eletrônicos a partir do uso de câmeras, da apresentação das imagens capturadas e sensoriamento. Há diversos casos como *Por um fio* (1996), em que a instalação multimídia cria relações entre os outros trabalhos existentes na mesma exposição, operando com os processos paradoxais da observação humana onde interagem simultaneamente espaço virtual e realidade, imagens em tempo real e imagens pré-gravadas; *Entremeios* (1997-2000), onde há a criação de um sistema baseado em imagens e sensoriamento do espaço presente, criando novas relações entre o público, os trabalhos e o espaço; e ainda *Retrato* (1998) que re-elabora a percepção visual humana, criando espelhos em que o observador se vê de novas formas.

A idéia de monitoramento é evidenciada no conceito de *Máquinas de Visão* de VIRILIO (1993, p.127-132), em que o ato de perceber estaria gradativamente sendo transferido para sistemas

---

19. Blog é um site da Internet que possui artigos organizados de forma cronológica, como um diário virtual. O endereço do blog de Hossein Derakhshan é: <http://www.hoder.com/weblog/> (acesso em 03 de setembro de 2007).

20. SCIArts é uma equipe interdisciplinar que desenvolve projetos na intersecção entre Arte, Ciência e Tecnologia. Em 2007, o núcleo do grupo é composto por Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Renato Hildebrand, Rosangella Leote, Gilson Domingues e Julia Blumenschein. Site: <http://www.sciarts.org.br> (acesso em 30 de agosto de 2007). Em alguns trabalhos, o grupo conta com outros participantes.

Figura 39: Detalhe da instalação *Por um fio* (1996) do grupo SCIArts, apresentada no Paço das Artes, em São Paulo. A formação do grupo neste trabalho foi: Fernando Fogliano, Luiz Galhardo, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Rosangella Leote.

inteligentes, onde o computador passa a assumir a análise das imagens. Em outras palavras, surge uma automação da percepção que não se resumiria simplesmente à onipresente captura de imagens dos espaços – das câmeras de vigilância que pululam em cada metro quadrado urbano – mas também à abdicação do homem ao exercício de percepção. Os olhares tendem então a serem modelizados e padronizados a fim de tornarem-se aptos a esse novo perceber.

As sociedades de controle impõem a modulação em substituição aos moldes. Em vez de tentar modelar o indivíduo, aceção essa dada às prisões e escolas (típicas entidades disciplinares), o que se procura agora é torná-lo um ente divisível, desintegrando a sua unidade. Numa massa de trabalhadores, em que temos um só corpo, passa-se a ter uma legião de indivíduos rivalizando entre si, sob essa nova emulação. Numa outra dimensão, o próprio indivíduo passa a se constituir de módulos e a conquista do desvendamento do Genoma Humano, conduz para essa extrema divisão: visto que cada gene humano contingencia partes do corpo. Os módulos são facilmente transferidos ao status de informação: como elementos numéricos, podem ser processados por sistemas informáticos.

Em sites comerciais da Internet, vemos com frequência a presença daquilo que é chamado por JOHNSON (2001, p.131) de *agentes*. Os agentes possuem a capacidade de serem autônomos

já que podem aprender com determinada situação, processando novas informações com base em seu banco de dados de experiências²¹. É um sistema de inteligência artificial, em outras palavras. Num site de vendas de CDs, por exemplo, é esse agente que irá sugerir outros títulos além daqueles que você tiver escolhido, tendo por base a frequência de escolhas similares. De uma maneira bem simples, o sistema procura exatamente formar modelos permanentes e dinâmicos (seus parâmetros são continuamente adaptados, conforme a entrada de dados) e aderir seus indivíduos a estes. Essa idéia se aproxima muito do estado de metaestabilidade que DELEUZE (1990, p.221) descreve como uma ação em metasistemas, regulando a si mesmos a cada instante.

A questão da permanência está diretamente ligada também à idéia de controle. Além do mapeamento contínuo das máquinas de visão ou dos agentes, o controle não está centrado exatamente num exercício de poder rígido e explícito – como o termo pode sugerir – mas sim no caráter permanente de suas instituições. Deleuze atenta para a substituição da escola pela “formação permanente” e o exame pela análise continuada: há a impressão de que nestas sociedades nunca nada é terminado, numa constante sensação de estar em órbita, *ad aeternum*. A busca da construção de relações cada vez mais vitalícias pelas corporações comerciais também ilustra esse momento.

3.4 Mercado e tecnociência

RIFKIN (2001, p.79-92), exímio observador da nova economia, observa que toda a experiência humana está sendo transformada em commodities²². Cada indivíduo passa a ser visto em sua “comercialidade” plena: todos os aspectos do seu ser podem ser convertidos em dados para uma nova compra. Na era chamada pelo autor de “economia da rede” mantêm-se vendedores e clientes em contato o maior tempo possível: as relações de commodity passam

---

21. JOHNSON (2001, p.132) irá contextualizar a ação dos agentes em interfaces computacionais: “Os partidários do agente inteligente consideram essa alteração um enorme avanço do ponto de vista da facilidade de uso: mais fácil do que manipular diretamente a lixeira, só deixar que alguém o faça para nós. Parece bastante sensato, mas há perigos na cessão de controle adicional ao computador. O sentido da revolução da interface gráfica original era dotar o usuário de poder – tornando-nos, o ‘resto de nós’, mais hábeis, e não nossas máquinas”. O autor irá pontuar que a presença dos agentes significa certa autoridade da máquina sobre a nossa vida baseada em interfaces.

22. Commodity designa mercadorias homogêneas especuladas em mercados “líquidos” (leia-se bolsas de valores) como: café, ferro, soja, ouro, etc.

a se estenderem infinitamente, onde mais importante do que vender é estabelecer duradouras relações. Essas relações visam mais do que buscar o maior número de clientes possíveis (como é pensado no capitalismo convencional), vender o maior número de coisas a um mesmo cliente. Neste processo, a palavra-chave é enxergar o potencial de cada estilo de vida e para tanto, criam-se modelos que se baseiam no cruzamento de informações como assinaturas de periódicos, gastos com cartões de créditos e contas telefônicas, por exemplo. Cada indivíduo passa a ser quantificado através de um número de “lifetime value” ou simplesmente LTV²³, que representa potencialmente o seu consumo.

Com o LTV surge a necessidade de estratégias que mapeiem esse indivíduo. Nesse ponto, um entrelaçamento de dados – através de compras com cartões de fidelidade ou mesmo com cartões de crédito, por exemplo – pode permitir que as empresas recebam informações atualizadas e detalhadas sobre o estilo de vida de cada cliente. Uma observação contínua aliada a uma bem-resolvida tecnologia de modelagem – a exemplo do que já ocorre grosseiramente com os agentes dos sites – pode prever desejos futuros de cada indivíduo, tornando-os muitos mais suscetíveis aos apelos do marketing. Então, passa a existir uma ânsia das empresas a uma nova mercadoria: a experiência vivida por cada indivíduo – e em outras palavras, seu modelo de consumo –, que é um ativo muitíssimo cobiçado. Uma das motivações para o provimento de diversos serviços gratuitos na Internet é justamente esse. Ao ter acesso a suas preferências, descritas em seus perfis pessoais de comunidades da rede²⁴, grupos ou até mesmo em conteúdos presentes em suas mensagens pessoais, é possível modular o indivíduo com maior precisão²⁵.

---

23. LTV ou “o valor ao longo de uma vida”, denominação usada no marketing desta nova economia descrita por RIFKIN (2001, p.80). O autor cita o exemplo do revendedor de automóveis Carl Sewell que estima que cada cliente que chega à porta de uma concessionária Cadillac representa um valor potencial para a vida de mais de \$322.000 dólares. Esse valor representa uma projeção do que o indivíduo pode vir a gastar em automóveis durante sua vida e serviços relacionados a estes. O autor cita ainda, Mark Grainer, da diretoria da TARP (Technical Assistance Research Programs Institute), que estima: um cliente médio “fiel” de um supermercado vale mais de \$3.800 dólares por ano.

24. Pensando nas informações inseridas constantemente por seus usuários no sistema, um serviço de rede de relacionamentos virtuais, o Facebook (<http://www.facebook.com>), anunciou em agosto de 2007, sua intenção de inserir publicidade no site por meio das próprias preferências preenchidas pelos usuários, numa tentativa de aumentar a renda do site. O site de e-mail gratuito do Google, o Gmail, utiliza um sistema chamado Adwords em que o corpo da mensagem pessoal é verificado para a exibição de anúncios coerentes ao seu conteúdo: se a mensagem fala sobre “vídeo”, por exemplo, surgem anúncios sobre placas de captura, sites de vídeo e DVDs, empresas de comunicação, entre outros.

25. Alguns serviços gratuitos da Internet deixam nuances explícitas através dos contratos de adesão firmados com seus usuários sobre a prática de coleta de informações pessoais através de conteúdos de

Com o caráter potencial em todos os campos do conhecimento, a informação – como premissa básica para a formação contínua dos modelos – toma uma força nunca antes vista. As redes computacionais popularizadas nos anos 90 do século XX – em especial, a Internet – viabilizam o fluxo contínuo de dados e dão forma ao Ciberespaço. Além disso, as redes abrigam o mercado de capitais, onde o dinheiro freneticamente corre 24 horas por dia – conforme bolsas de valores fecham e abrem no decorrer das horas. A imaterialidade é a tônica desse mercado das redes e a informação é o sangue que rapidamente corre em suas veias.

Segundo LASH (1999), o que está transformando a vida em commodities é a sua transformação em informação. Antes de a definirmos, há que ser feita uma distinção. Se partirmos da Teoria da Informação, conforme PIGNATARI (2002, p.56), o conceito de informação se relaciona ao conceito de entropia, discutido por Nobert Wiener, em que a informação seria o avesso da tendência dos sistemas naturais em perder energia (entropia). Ao propor sistemas organizados (mensagens), a informação opõe-se ao caos entrópico e é vislumbrada pelo seu caráter improvável, novo e original. Porém, a noção de informação aqui empregada é outra; já que Wiener se centra especialmente na transmissão de mensagens (GARCIA, 2003, p.85) e não como um sistema operatório em que se definem estruturas de organização, que é o que nos interessa aqui. Daí, a informação entendida por Lass se caracterizará por ser comprimida, curta, veloz e efêmera; elementos estes que dificultam o exercício reflexivo. Ela é uma fatura que se casa com a célebre frase de Marshall McLuhan: “o meio é a mensagem”. Enquanto antigos modelos narrativos direcionam para um propósito e possuem um discurso, a informação se caracteriza por um metadiscurso, onde suas propriedades intrínsecas como brevidade, volatilidade e seu caráter extremamente indicial são explícitas. A mensagem enquanto, elemento instigador do pensamento – necessitando de tempo e espaço para sua reflexão – inexistente. Mais do que a mensagem, o que importa é alimentar o fluxo em ritmo contínuo.

Os sites de notícias da Internet apresentam muito bem essa nova realidade. As matérias presentes nestes noticiosos são editadas em poucos minutos, sem qualquer tempo de reflexão. Talvez os mais entusiastas possam dizer que se deseja que o próprio leitor exerça esse poder

---

mensagens e sites visitados, por exemplo. Evidentemente, a prática deve se estender também por aqueles que são pagos; já que não há uma política rígida e abrangente nesse sentido. Além dos serviços via rede, instituições financeiras – que possuem o controle das movimentações de seus clientes – também são visadas no monitoramento de práticas que indicam preferências de consumo.

– mas como seria possível se ele mesmo é alvejado por novas notícias a todo instante? No sentido de um escoamento cada vez maior, inúmeras emissoras noticiosas de televisão inserem permanentemente ao redor de suas imagens transmitidas, indicadores econômicos, informações sobre temperaturas em cidades do mundo, além de notas e chamadas de menor relevância, que dão forma a um sentimento de saturação, inviabilizando qualquer juízo de complexidade sobre cada dado apresentado. Ao mesmo tempo, tudo é continuamente descartável: se um artigo acadêmico possui a capacidade de gerar ressonância por anos (discussões e referências bibliográficas, por exemplo), a informação está em função do agora, sendo predestinada a ser obsoleta em alguns instantes.

O fluxo permanente da informação não se restringe à produção noticiosa ou na geração dos modelos de controle. Sua onipresença repercute nos modos com que nos relacionamos com todos os campos da vida: os modismos, a efemeridade de gêneros musicais na mídia, as celebridades instantâneas da televisão. Na economia, por exemplo, ao contrário do capitalismo convencional, RIFKIN (2001, p.93-108) aponta para o surgimento de uma *Era do Acesso* (que dá título a seu livro), onde há a substituição da propriedade privada – centrada no acúmulo de bens – para dar lugar a um mundo em que se paga pelo valor de uso. Ou seja, se é necessário acompanhar o ritmo contínuo do novo, passa a ser mais interessante não possuir algo, mas acessar apenas. A palavra-chave para essa mudança é o *leasing* dos bens – sejam automóveis, computadores ou casas – onde o vínculo não só estimula a contínua atualização como também dá margens para enfrentar instabilidades²⁶.

Mas voltando à idéia de que tudo passa a ser informação, o sociólogo e atento pensador sobre as implicações sociais desse universo, GARCIA (2003, p.86) diz que o conceito de que “o homem é a medida de todas as coisas” passa a não ter sentido:

Antes de mais nada, essa transformação corrói o referencial do humanismo moderno: o homem não é mais a medida de todas as coisas, porque ao privilegiarmos o plano da informação, ao tomá-la como referência última, passamos a valorizar o molecular, o infra-individual, comprometendo a noção de indivíduo e questionando a de organismo.

---

26. Rifkin aponta para o fato de que 80% das empresas norte-americanas aderem ao leasing para o uso de bens como computadores, móveis e veículos. Apesar de não ser uma nova prática econômica, as empresas passaram a adotar a prática a partir dos anos 90, quando surge a permanente necessidade de abandonar tecnologias obsoletas.

O próprio organismo passa a ser visto como informação. E conforme Garcia nos alerta, para um biotecnólogo “o ser humano reduz-se a um pacote de informações – porque o que interessa é o agenciamento de suas informações genéticas”. O mapeamento do Genoma Humano²⁷, projeto internacional iniciado no ano de 1995 e já com sua primeira etapa concluída, viabilizou uma nova propriedade nessa visão. Finalmente, o organismo humano é completamente traduzido em um código, que assim como a informação jornalística será lido em seus fragmentos. A pesquisa agora se concentra no seqüenciamento dos genes, a fim de desvendar suas funções pontuais (áreas do corpo que se relacionam) e relações com doenças (predisposições genéticas a determinadas patologias). Evidentemente, essa pesquisa trará benefícios, mas talvez para segmentos restritos. Curiosamente, com o avanço do projeto, as instituições científicas passaram a dividir a tarefa com companhias privadas, como laboratórios e indústrias farmacêuticas, que se ocupam do seqüenciamento daqueles genes tidos como mais interessantes comercialmente, restando às comunidades científicas dos governos, a pesquisa dos demais. O interesse destas companhias é assinalado pelas inúmeras patentes já registradas. Informações sobre doenças como hipertensão, osteoporose e obesidade já passam a ter dono²⁸.

Abrindo um parêntese: é interessante perceber que existe uma sina humana ao que KERCKHOVE (1993, p.56) chama de “digitalização”. É uma tendência tipicamente ocidental recorrer à estratégia quase automática do princípio de divisão até o menor denominador possível. O alfabeto reduziu toda a língua e grande parte dos nossos sistemas de informação a uma substância: a escrita. E toda língua ocidental passa a usufruir dos mesmos 24 ou 26 símbolos uniformes – as letras. Com o computador, a “digitalização eletrônica” foi muito além da redução realizada ao alfabeto. “A uniformidade das unidades elementares obtidas por digitalização é verdadeiramente extrema: todos os bits são semelhantes; somente sua

---

27. Mais informações sobre a pesquisa do Projeto Genoma Humano podem ser acessadas em <http://www.genome.gov/> (acesso em 01 de setembro de 2007).

28. GARCIA (2003, p.149) conta o ocorrido em 1976 com John Moore, americano portador de um tipo raro de leucemia que foi se tratar na Universidade da Califórnia. Lá, foi tirado o seu baço, e sem o seu consentimento, extraíram do órgão removido uma determinada linhagem de células que continha informações preciosas sobre tipos de câncer; em 1984, as informações genéticas foram patenteadas e vendidas para o laboratório suíço Sandoz; em 1990, o valor desses mesmos dados estava na casa dos US\$ 3 bilhões. Descobrimo o que ocorrera, Moore reivindicou na justiça o seu direito às células, alegando sua propriedade sobre os seus “bens corporais”. Os advogados dos médicos que patentearam a linhagem argumentaram que esta não se constituiria propriedade, já que não era uma parte dele que ele poderia dispor. Ou seja, microscopicamente o indivíduo não mais existe. Passa a ser visto como um repositório de informações, e como uma propriedade “sem dono”, pode ser comprada.

ordem de aparição entre outros bits permite distingui-los” (ibidem, p.57). Algo muitíssimo parecido ocorre ao nos depararmos com o código genético que justaposto com o código binário, percebemos que ambos são igualmente manipuláveis e infinitamente dispostos à recombinação²⁹. Na instância da informação, tanto um software quanto determinada sequência genética são resultantes de uma singular sequência de seus respectivos códigos.

Mas voltando à propriedade intelectual, com a ascensão dos bens dessa natureza (especialmente aqueles oriundos da pesquisa em tecnologia digital e biotecnológica), ocorre uma significativa mudança de relações comerciais: a substituição da relação vendedor/comprador para fornecedor/usuário. Observamos isso quando atentamos para os produtos desta nova economia: o software comercial no qual escrevo neste momento este texto, apesar de tê-lo comprado não me faz proprietário dele; quando pagamos por ele, pagamos pelo uso restritamente – já que o contrato também prevê que não posso realizar cópias daquilo que adquiri. O mesmo ocorre com a biotecnologia. Os genes são comercializados, mas não são vendidos, são licenciados apenas – seus proprietários continuam sendo os mesmos por meio de suas patentes.

Em 1987, o escritório de patentes e marcas do governo norte-americano (chamado de PTO – Patent and Trademark Office) emitiu um decreto que declarou a possibilidade de registro de patentes sobre os componentes dos seres vivos – tecidos, células e genes – desde que fossem descritas suas funções e aplicações. Com isso, deu-se o pontapé inicial para uma troca de valores em relação aos achados científicos: se antes, aquilo que passava a ser experimentado e sabido era nomeado como “descoberta” – como ocorrera com uma gama de elementos químicos – o status agora é de “invenção”. Antes desta data, era veementemente proibida qualquer aceção de propriedade sobre “descobertas da natureza”. Mas a situação mudou, e agora, segundo RIFKIN (2001, p.55):

Os genes e as células humanas, bem como os genes e as células de outras criaturas, já foram patenteadas, e os observadores da indústria predizem que em menos de 25 anos, grande parte

---

29. Essa “digitalização” é percebida também pelo artista Eduardo Kac, no seu trabalho de arte transgênica, *Genesis* (1999). O artista justapõe três códigos – o alfabeto, o código morse e o código genético – a partir de um trecho do livro Gênesis, do antigo testamento. A frase é traduzida para o código morse e em seguida, transforma-se em código genético, por meio de uma chave léxica criada pelo artista. É proposta a manipulação do código genético “bíblico”, realizada através de radiação ultravioleta em bactérias presentes no espaço da exposição. Ao fim do evento, o artista realiza a tradução inversa, passando de código genético, para morse e texto novamente.

do patrimônio genético comum – o legado de milhões de anos de evolução biológica – terá sido isolado, identificado e fechado na forma de propriedade intelectual, controlado, na maior parte, por um punhado de empresas transnacionais gigantes da ciência da vida.

Nesta direção, especialistas indicam que uma das áreas mais suscetíveis a este novo modelo será a agricultura. Diversas empresas transnacionais dedicam-se a produzir patentes sobre sementes geneticamente modificadas, que implicam em novas condições para seu uso; ou seja, se por milhares de anos, o agricultor fazia reservas de sementes para sua plantação em estações propícias, na era da biotecnologia, uma das cláusulas relacionadas ao uso de determinadas sementes patenteadas é a proibição dessa reserva para uso das novas sementes decorrentes da colheita. Da mesma forma que é proibida a cópia de softwares comerciais ou de criar novos softwares a partir de seus códigos-fonte – os direitos do agricultor passam a serem restritos à aplicação numa só estação, ao uso apenas. A concentração das patentes agrícolas em poucas mãos pode significar futuras situações sociais perturbadoras, já que poderá envolver toda a produção mundial de alimentos.

Ao mesmo tempo, a indústria cultural discute a adoção de dispositivos tecnológicos para evitar a cópia e distribuição não-autorizada de músicas e filmes e a indústria da biotecnologia segue em caminho parecido. Rifkin relata o caso da *Terminator Technology*, tecnologia desenvolvida pelas empresas de genética agrícola que consistiria na ação de um “bloqueador” da fertilidade das sementes oriundas da colheita “original”. As sementes nascidas das plantas transgênicas não germinarão até que se borrife determinada substância – ao pagar pelo uso das novas sementes – que desativará o “bloqueador”. Apesar de eficaz, o sistema obteve uma negativa repercussão – recusada por instituições agrícolas internacionais e por países – e foi deixado de lado até que se “criem outras alternativas de proteção da propriedade intelectual”, conforme dito pelas empresas propositoras da *Terminator Technology*. Mas o que fica mais evidente desta situação, e que foi utilizado como justificativa para a aplicação da referida tecnologia é que o sistema de leis e outras barreiras legais (institucionalizadas ainda sob as *Sociedades Disciplinares*, na definição de Foucault) não dão conta daquilo que a hegemonia almeja.

BARLOW (1998, p.11-15), coloca a questão presente da propriedade intelectual como o desafio de vender vinho sem garrafas. Ao abordar a questão do *copyright*, Barlow coloca que até então, havia a preocupação de registrar a propriedade não de idéias, mas da expressão das

mesmas. As idéias e a natureza eram consideradas propriedades coletivas da humanidade. Ou seja, um livro além de fisicamente presente e comercializável, é uma expressão da idéia do autor – mas não a idéia em si, esta permaneceria universal. Os valores estavam, portanto, na transmissão e não no pensamento transmitido. Porém, com a popularização das redes digitais, as idéias não se condicionam mais à matéria. A informação é imaterial, está em rede; e pelo seu próprio caráter fluido, parece escorrer por entre os dedos daquele que procura controlá-la especialmente se este policiamento é ainda calcado em antigas premissas:

A propriedade intelectual sem limites é muito distinta da propriedade física e já não se pode protegê-la, deixando de lado essa diferença. Por exemplo, se seguimos assumindo que o valor se baseia na escassez, como é o caso dos objetos físicos, criamos leis que são precisamente contrárias à natureza da informação, cujo valor pode aumentar em muitos casos com a difusão (ibidem, p.15).

A fluidez com que a informação percorre as redes acaba sendo um paradoxo: enquanto alimenta um sistema que se baseia no controle – voltado à formação permanente de modelos – acaba sendo desviada de planos hegemônicos que empresas transnacionais ou mesmo governos por ventura tenham. Um dos maiores exemplos desse desvio é a explosão dos sistemas *Peer-to-Peer* (P2P) na rede Internet. Os sistemas P2P possibilitam que os internautas acessem arquivos de música, filmes e softwares, utilizando-se de uma rede de compartilhamento de arquivos onde acessam arquivos disponíveis nos computadores de outros usuários, criando redes descentralizadas e colaborativas, onde ao contrário dos arquivos de sites, não estão estacionados em um servidor e sim, fluindo entre computadores que conectam e desconectam nas redes. Grande parte dos conteúdos compartilhados nestas redes é protegida por direitos de propriedade intelectual, fato que protagoniza freqüentes litígios entre usuários e instituições em defesa dos direitos dos autores.

Igualmente apresentando-se como desvio no fluxo informacional, temos os vírus de computadores. O vírus se apresenta como uma das maiores ameaças à manutenção da economia de redes, visto que transforma o controle permanente em estado defensivo constante, através da necessidade de contínua varredura dos sistemas de defesa (os programas chamados de antivírus). Atualmente, grande parte das pragas virtuais se utiliza de estratégias de engenharia social, em que o usuário muitas vezes se depara com e-mails aparentemente remetidos por seus contatos reais. Em 2005, estima-se que num só dia surjam mais de 50

vírus e variantes³⁰. Um dos mais conhecidos e temíveis vírus em 2000, além de ser um dos pioneiros na sua disseminação maciça através da Internet é o *ILOVEYOU* (também conhecido por *Loveletter*), que fingia ser uma carta de amor enviada ao usuário por um de seus contatos reais. Alimentado pela carência afetiva e curiosidade de cada um que o recebia, o vírus em cinco dias contaminou mais de 50 milhões de máquinas, resultando em prejuízos da ordem de 10 bilhões de dólares.

Paradoxalmente, a existência dos vírus é empregada pelas grandes companhias de software como justificativa para desestimular a pirataria de softwares, visto que uma cópia não-autêntica pode conter códigos maliciosos. E mais: as pragas virtuais são justificativas também para uma constante aquisição de novas versões de softwares, visto que versões mais antigas possuem brechas que as tornam vulneráveis. E indo além, a própria estratégia invasiva dos vírus passa a ser a tônica de ações comerciais realizadas por meio de *SPAMs*, *Adwares* e *Spywares*³¹; essas práticas revelam um submundo das redes, seja pela própria natureza infligidora ou por aquilo que é normalmente objeto de anúncios, como equipamentos duvidosos para disfunções sexuais, venda de títulos universitários e material pornográfico. Uma espécie de mercado negro das redes. Mas mesmo estes desvios mais ocultos agem num mesmo fluxo contínuo da informação, sendo que acompanham o desenvolvimento de dispositivos que exatamente atuam contra a sua existência ou veiculação, procurando manter certa invisibilidade e passar silenciosamente pelos filtros. Porém, o maior legado dos vírus e outros softwares tidos como *Malwares* – junto com a ameaça “hacker” – é uma devastadora insegurança que macula e questiona o senso comum sobre as tecnologias.

É importante observar até aqui que as circunstâncias trazidas dão forma a um contexto social que em todas as esferas do humano prevalece o sentido de agregar valor econômico

---

30. Dados retirados de: <http://info.abril.com.br/blog/machado/> (acesso em 12 de junho de 2006).

31. *SPAMs*, *Adwares* e *Spywares* são práticas, na maioria das vezes, empregadas por empresas de tecnologia para flertar ou mesmo adquirir informações de seus clientes “em potencial”. *SPAM* define as mensagens comerciais não-solicitadas, mormente enviadas por e-mail, eclodindo – em virtude de sua grande quantidade – no incômodo da seleção entre mensagens pessoais do usuário; *Adware* é um software normalmente incorporado em softwares distribuídos gratuitamente, que possui a função de anunciar publicidade – muitas vezes não só durante o uso do software principal, mas por todo o tempo que o usuário estiver on-line; *Spyware* (ou software espião) é um software que normalmente permanece oculto na máquina do usuário enviando informações deste para terceiros, muitas vezes podendo direcionar conteúdos publicitários. O último é enquadrado na mesma categoria dos vírus: são chamados de softwares maliciosos ou *Malware*.

indiscriminadamente. A hegemonia a qual nos referimos não está restrita a determinado grupo econômico, empresa ou indivíduos. É uma condição que se circunstancia de acordo com o poder onipresente do “mercado”. É o nosso “inimigo” que se encarna sob uma forma social, generalizando todas as relações em relacionamentos entre provedor e cliente, do trabalho ao afetivo interpessoal, passando pelo conjunto de contatos tácitos que determinam nossa vida privada (BOURRIAUD, 2006, p.14). A partir deste contexto, a arte seria capaz de originar formas indicativas deste momento através de estratégias relacionais que, por sua vez, atuariam no mesmo espaço social de onde acompanhamos a ascensão destes preceitos contemporâneos. Antes disso, porém, vemos também a aparição de posturas mais processuais, simbólicas da informação onipresente.

3.5 Fluxos e desacelerações

Deleuze, a falar das *Sociedades de Controle*, observará a aparição de práticas artísticas mais fluidas que privilegiam o processo. Em alguns casos, emergirá modelos que subvertem a idéia dos fluxos informacionais e outras que lançarão mão destes mesmos fluxos para deles emergir formas estéticas. De toda forma, a arte convida à reflexão do contexto desde que instaure novas temporalidades e fluxos descontínuos em relação às premissas velozes da contemporaneidade.

Inspirado na conhecida produção de Stanley Kubrick, *Laranja Mecânica*³², que justamente discute insubordinação e controle, produzi em 2006 o trabalho *Revolátil*, presente na revista digital-objeto NÓISGRANDE, que viria a contribuir no decorrer do meu pensamento sobre as questões até aqui tratadas. No filme de Kubrick, há uma crítica ao controle da subjetividade condensada na história de uma violenta gangue irlandesa num futuro indeterminado; e seu líder, que é capturado e inserido num tratamento tido como revolucionário – aos olhos do governo – na transformação de perigosos delinqüentes em homens de bem. Alex, o sujeito em questão, é posto então num tratamento de choque em que suas práticas violentas são visualmente impostas (com suas pálpebras presas, sem ter como fugir às imagens) sob o som daquilo que para ele seria seu último refúgio de um deleite descompromissado e pacífico: a Nona Sinfonia de Beethoven.

---

32. *Laranja Mecânica* (Título original: *A Clockwork Orange*), Inglaterra, 1971.

Figura 40: Cena do filme *Laranja Mecânica* (Inglaterra, 1971) de Stanley Kubrick.

Essa subjetividade é então manipulada, na tentativa de transformar Alex – o ex-marginal – em alguém dócil e de “bons valores”, expurgando todos os desejos mais primitivos como a raiva ou o desejo sexual, sob a forma de náuseas intensas que surgem quando estes desejos são esboçados. A crítica de Kubrick se aplica a uma sociedade que se alimenta do espetáculo – à luz das considerações de Guy Debord – visto que seu próprio “remédio” é espetacularo. Suas conquistas somente serão verdadeiramente capturadas por esse mesmo viés – imagem trazida ao final do filme de Kubrick, quando um circo midiático se forma em torno da figura de Alex. Se o controle da subjetividade persiste sob a forma das *Sociedades de Controle* descritas por Gilles Deleuze, neste início do século XXI, se fazem necessárias estratégias de pensar este fluxo, que irão contrastar com a imposição de uma sensibilidade que nasce na era industrial, calcada na superficialidade das relações e da percepção, no pensamento truncado e na permanente expiração do tempo.

Figura 41: *Revolatil* (2006), trabalho de Fábio Oliveira Nunes presente na revista digital-objeto NÓISGRANDE.

Não há como negar que essa velocidade é um dos maiores legados que a Revolução Industrial nos deixou: a onipresença do *time is money*, convergindo em meios de transporte cada vez mais velozes, dos aviões aos trens-bala entre metrópoles. No plano dos meios eletrônicos, o tempo não estará só na velocidade, como também no limite da própria instantaneidade – a velocidade ultrapassa o tempo da realidade, o nosso tempo vivido para constituir-se na antevisão dos fatos, como nos chamados mercados futuros – que fluem permanentemente ao longo das 24 horas do dia, via rede. Ora, temos então uma configuração que é justamente a concepção de informação de LASH (1999): a sobreposição constante, comprimida, curta, veloz, efêmera e sem tempo para a reflexão. Acima de qualquer coisa, está o fluxo informacional que se confunde, por sua vez, com a permanente necessidade de consumo instaurada na sociedade presente. Canais televisivos de vendas e de notícias têm muito mais em comum do que nos apresenta.

Revisto o contexto, um dos modos possíveis de resgatar a reflexão é através da arte – e nessa hipótese, uma das estratégias possíveis é ir num sentido avesso à aceleração dada, propondo poéticas que não se sucumbiriam ao estado de saturação proposto pelos meios e pela própria percepção contemporânea. Um desafio possível é criar ilhas de respiro, onde prevaleça uma não-informação: esse foi o intuito do trabalho *Revolátil*. Quem o acessa se depara com a contemplação do tempo, aqui representado no círculo de uma roda gigante que permanentemente roda e que remete a diversas visões primitivas de desencadeamento temporal – em contraponto à linearidade em que o tempo é visto pelos ocidentais. Além da roda que gira em torno de seu próprio eixo infinitamente – assim como o próprio trabalho que não possui um término – há logo abaixo o termo *Ad Aeternum*, grifado pela Nona Sinfonia de Beethoven que acompanha o decorrer do tempo.

A produção de *Revolátil* é antecedida por *Delay n.2 ou Retardo n.2*³³, trabalho de web arte produzido por mim em 2003 também com Macromedia Flash, que é simplesmente um gráfico similar aos utilizados em situações de download e instalação de programas que se estende por seis minutos. O gráfico “cresce” conforme o tempo e gradualmente também esvaece. Ao fim, indica-se o término – sem que qualquer outro conteúdo seja apresentado – e numa outra janela, os créditos. Tudo isso (ou melhor, apenas isso) com um trecho da música *Xulunga*

---

33. Referências sobre o trabalho: <http://www.fabiofon.com/delay.html> (acesso em 01 de setembro de 2007).

Figura 42: *Delay n.2 ou Retardo n.2* (2003), trabalho de web arte de Fábio Oliveira Nunes.

(*spirit dance*), de Dead Can Dance, que é reproduzida repetidamente por toda a extensão do tempo. Clicar? Interagir? Explorar? Nada aqui é possível. Nada aqui é “time is money”, muito pelo contrário. É a recusa assumida do meio resumida em uma linha que metaforiza a própria existência finita daquele que a vê. Trata-se de uma situação de confronto com o interator, aqui tratado como espectador: instaura-se uma espera quase infinita fazendo com que o sujeito questione a fluidez de tudo que passa a sua volta.

ARANTES (2007) irá definir uma *Estética de Fluxos* a partir das considerações de Zygmund Bauman³⁴, que emprega os termos fluidez e liquidez para descrever as mutações da cultura contemporânea. Estaríamos em uma condição presente em que predomina aquilo que é volátil, incerto, instável e passageiro, enfim. Um mundo flutuante. Em contraponto à estética tradicional da arte clássica, onde o que temos é uma estética da transcendência – o belo que transcende o mundo das idéias – originalmente fixa e imutável, surge uma estética do tempo, ansiada pelo surgimento do cinema. Com o advento dos meios eletrônicos, cada vez mais a arte se distancia de um objeto único e imutável: a Estética da Comunicação de Mario Costa e Fred Forest é fundamental neste sentido, pontuando o fluxo comunicacional no centro do processo artístico. Por fim, com a instauração dos fluxos informacionais na sociedade, temos uma permanente aceleração que rompe com o tempo previsível e linear e instaura o constante sentimento de “tempo sem tempo”, que não está ligado a uma pertinência física, mas a um fluxo de informações.

34. Referência da autora: BAUMAN, Zigmund. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

Assim, uma Estética de Fluxos estaria não apenas nos artistas que fazem uso dos meios informacionais para criação, mas na discussão da fluidez e dos fluxos de informação, inerentes à sociedade midiática contemporânea:

É uma estética que pelo modo interativo e conversacional, deixa de funcionar de forma estável, acabada e fixa, colocando nos fluxos de informação, seu acento principal. Fluxo entre as próprias formas constituintes da obra e as da imagem sempre em processo entre inúmeros estados possíveis.
(ibidem, p.234)

Um dos projetos que fazem uso deste contexto é *I-flux* de Silvia Laurentiz e Martha Gabriel, projeto ainda inédito que se apropria do fluxo de dados presentes na Internet e que cria uma interessante metáfora: há um ser artificial “aquático” confinado que terá seu espaço de ação definido pelo fluxo do ciberespaço. Quanto maior o fluxo de dados, maior a quantidade de “água” na qual esse ser poderá se locomover – e mais tranquilo também. Quanto menor o fluxo de dados, menos “água” e o ser deverá se sentir acuado e limitado em seus movimentos.

O fluxo é a forma disforme que toma a complexidade do mundo, devido ao fato de que o mundo está sendo convertido em informação. Então, tudo é fluxo. Mesmo o que já foi um dia imutável. Dentre as várias formas que essa complexidade se apresenta, temos a *emergência*; a qual é preponderante para o monitoramento informacional de coletividades.

3.6 Emergência

Os estudos em torno de sistemas complexos, algoritmos genéticos e *emergência* são importantes elementos na construção de um aparato monitor, trazendo ressonâncias das questões das Sociedades de Controle. Estabelecer modelos mediante monitoramento antecede à emergência de padrões. A *emergência* é um conceito que extravasa os campos do conhecimento: ela surge na própria observação da natureza (basta olhar para a organização das formigas e determinados seres microscópicos). Está no nosso corpo (o cérebro e seus neurônios) e se apresenta até mesmo no espaço habitado (a organicidade das cidades e das favelas). Nestas situações, há uma coletividade em sistemas que se constroem a partir de baixo ou nas palavras de JOHNSON (2003, p.14) que assim define:

São sistemas bottom-up e não top-down. Pegam seus conhecimentos a partir de baixo. Em uma linguagem mais técnica, são complexos sistemas adaptativos que mostram comportamento emergente. Neles, os agentes que residem em uma escala começam a produzir comportamento que reside em uma escala acima deles: formigas criam colônias; cidadãos criam comunidades; um software simples de reconhecimento de padrões aprende como recomendar novos livros. O movimento das regras de nível baixo para a sofisticação do nível mais alto é o que chamamos de emergência.

Os sistemas complexos, durante muito tempo, foram puramente alvos de observação. Alguns seres microscópios e formigas possuem um tipo de organização não-hierárquica, em que há uma comunidade gerida por todos e onde cada indivíduo possui uma função definida – uma autogestão. Porém, com os avanços no campo dos algoritmos genéticos – conceito trazido entre os anos 60 e 70 do século XX, por John Holland – em que se soma aprendizagem e seleção natural, aliado às possibilidades de computadores mais poderosos a partir dos anos 80 –, a observação da complexidade da natureza é seguida pela criação de sistemas emergentes. Nestes se buscará simular uma coletividade em que seus elementos interagem com seus semelhantes, há respostas a estímulos externos à sociedade e especialmente surge um macrocomportamento observável, sempre no sentido de baixo para cima (bottom-up). Nestas coletividades sintéticas, as respostas são inesperadas e orgânicas; como ocorreria em condições naturais. Softwares, games, música e outras aplicações darão corpo a essa emergência artificial.

Diversos aplicativos conhecidos que simulam comportamentos estão de alguma forma ligados à idéia de emergência. Os simuladores *SimCity* e *The Sims*³⁵ são exemplos muito claros das possibilidades de entretenimento. No primeiro, o usuário é responsável pelo gerenciamento de uma cidade; mas não é uma cidade estática como teríamos em jogos de tabuleiro, como *Banco Imobiliário* (também conhecido como *Monopoly*), mas um conglomerado urbano vivo e orgânico. A cidade é vista sob o prisma de um organismo. Conforme é gerenciada, responde aos estímulos de modo inesperado: impostos, polícia, acidentes, trânsito, descontentamento entre seus moradores, tudo isso faz parte de um complexo sistema no qual o jogador deverá

---

35. *The Sims* foi lançado oficialmente em janeiro de 2000 e foi desenvolvido pelo designer norte-americano de jogos Will Wright, assim como *SimCity*, lançado em 1989. Ambos os jogos já possuem diversas versões e/ou pacotes de extensão. Inicialmente a empresa responsável pelos jogos era a Máxis, que foi adquirida pela gigante do ramo, a Electronic Arts (EA).

mantê-lo em equilíbrio. Já o *The Sims*, do mesmo criador, é tão orgânico quanto: você tem uma vida em suas mãos e o seu dever é proporcionar o sucesso pessoal, quando o ser que você gerencia alcança os seus desejos. Os Sims irão se comportar das mais variadas maneiras conforme as condições externas: comer, ir ao banheiro, se relacionar com outros Sims e fazer compras são algumas das ações realizadas. Curiosamente, comprar é uma ação das que mais proporcionam felicidade aos Sims e, caso contrário, eles podem até entrar em depressão. Outros games como *Black & White*³⁶ – em que você é simplesmente um deus – também fazem uso de um sistema complexo de regras e consequências, em que se observará um comportamento em que você não determina diretamente. Ele gera-se espontaneamente.

Os sistemas bottom-up desempenham um papel que pode muito bem ser visto como democrático. Afinal, convergem no sentido de dar voz e ação às maiorias. As reações e escolhas de uma coletividade conformam-se diante dos estímulos diversos a que estão sujeitas. No Brasil, é comum que as emissoras de televisão aberta na transmissão de programas ao vivo acompanhem os níveis de audiência através de um monitoramento em tempo real, fornecido pelo IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística). Esse monitoramento minuto a minuto acompanha determinado universo de telespectadores pré-selecionados. Cada um possui um dispositivo que envia ao instituto a informação de qual canal está sintonizado (ou se o televisor encontra-se desligado). Assim, é possível que cada programa acompanhe o comportamento da massa de telespectadores e ofereça estímulos: atrações são estendidas ou retiradas abruptamente do ar conforme os índices oscilam para cima ou para baixo. Essa audiência monitorada atua de baixo para cima, modifica conteúdos dos programas (o tempo de cada atração, os assuntos mais recorrentes), o que não é sinônimo de uma programação de qualidade. Aqui apenas se tem a necessidade de satisfazer aquela coletividade que pode migrar para outro canal a qualquer momento.

Johnson sempre recorre ao exemplo dos agentes presentes em sites de livrarias para poder exemplificar a formação de modelos por estes sistemas. Essa escolha, além de simples, revela justamente o que vêm sendo progressivamente usado na tentativa de desvelar os desejos mais íntimos de cada consumidor. É a tentativa de “ler mentes”. Em um site de venda de livros e CDs, os agentes agem em três momentos. Inicialmente, monitorando as escolhas de cada

---

36. Game produzido pela Lionhead Studios e lançado em 2001, através de Electronic Arts e Feral Interactive.

indivíduo. Depois, fazendo uma comparação entre as escolhas de toda a comunidade e com isso, identificando coincidências frequentes – o comportamento emergente. Se uma parcela considerável de leitores compra um livro sobre o poeta concretista Augusto de Campos e também se interessa pelos CDs do poeta e músico Arnaldo Antunes, os agentes poderão determinar esse comportamento como emergente. Assim, num terceiro momento, quando eu optar em comprar algo de Arnaldo Antunes, ele irá sugerir uma produção de Augusto de Campos. O sistema não tem a informação de que há qualquer relação de estilos ou temática entre eles – apenas observa os comportamentos da coletividade. Em alguns casos, quando o visitante é identificado no site, esse comportamento consegue ser ainda mais preciso, pois a comparação pode acontecer em outros níveis; entre as escolhas de uma mesma pessoa, formatando o seu gosto e comparando as suas escolhas com outras.

A emergência artificial incrementa os dispositivos de monitoramento, ao mesmo tempo em que depende deles – ou do fluxo informacional que advém deles. A cultura do controle instaurada na sociedade presente torna a emergência cada vez mais viável, pois é do monitoramento cada vez mais intrínseco ao indivíduo que são criados modelos capazes de prever ou antecipar atos quando os simula. Esses dados monitorados interagem numa mesma coletividade, tornando possível a criação de padrões que irão antecipar escolhas, tendências e desejos. Daí, nada mais justo do que observar a apropriação das práticas de emergência em larga escala pelo mercado. Os sistemas criados pelo mercado estão repletos de intenções. O próprio JOHNSON (2003, p.101) dirá que nem todos os sistemas emergentes são bons:

Dependendo de suas partes componentes, e de como elas se juntam, os sistemas emergentes podem trabalhar em direção a muitos tipos diferentes de objetivos: alguns admiráveis, outros destrutivos. Os círculos de feedback da vida urbana criaram a grande maioria das comunidades mais fascinantes e reverenciadas do mundo – mas eles também têm uma parcela de culpa na autoperpetuação dos ciclos de miséria no fundo das cidades. As favelas também podem ser um fenômeno emergente, o que não é uma desculpa para nos resignarmos à sua existência ou descrevê-las como parte da ordem natural das coisas.

Por outro lado, a emergência artificial pode ser lida como uma tentativa de emulação de um espaço relacional, no qual um contexto é definido pelos padrões que emergem oriundos das relações entre os elementos e as condições de seu entorno. Mas o que ainda se sobressai é o

pragmatismo destas proposições, engendrando um pensamento ainda predominantemente lógico como é muito bem questionado por LAURENTIZ (2004, p.387):

É fato a dominância do pensamento lógico simbólico em nossas vidas, nossas mentes trabalham por categorizações, generalizações, protótipos, mapas, diagramas, e isto nos aproxima dos processos computacionais. Mas, e nossas habilidades criativas, nossa sensibilidade para adquirir novos conhecimentos, nosso raciocínio abduativo, estariam sendo levados em consideração por estes modelos?

A produção artística que faz uso de emergência necessita ser habilidosa para se livrar dos propósitos típicos das poderosas técnicas de monitoramento, que buscam criar modelos dos indivíduos e vêm progressivamente alcançando grande sucesso neste sentido. É necessário que se problematize a emergência artificial no interior de um espaço social que é viabilizado por ela, propondo soluções intervencionistas, partindo para a estratégia situacionista do “desvio”, preconizado por MACHADO (2004, p.06-07) na apropriação realizada pela artemídia. O desafio é criar sistemas capazes de desvirtuar o acompanhamento pragmático de fluxos, comportamentos, reações e desejos, descaracterizando o pensamento já entronizado através dos sistemas hegemônicos.

O projeto de web arte Mito Ômega³⁷, iniciado em 2006 por Edgar Franco, se aproxima da discussão em torno da emergência, ao lidar com um sistema evolutivo em que os elementos interagem entre si, gerando mutações. O autor apresenta o hibridismo cultural como metáfora da própria manipulação genética. Trata-se de um site com algoritmos evolutivos que convida o participante para a participação na gênese de criaturas oriundas de mitos das mais diversas partes do globo. Cada participante escolhe um mito e insere seu “DNA” – representado pelo seu nome que será decodificado e interferirá na mutação com a *quimera virtual* que está no “limbo” do trabalho. Após um ano do início pleno das mutações no site, a última criatura resultante será a síntese de todos os mitos, sendo assim, o mito Ômega. O autor defende a idéia de que os mitos, como Yara (mulher com calda de peixe), Chupa-cabras (com características de animais díspares como lagarto e cão) ou o famoso Minotauro (meio homem e meio touro) são imagens híbridas que povoam o imaginário humano muito antes das possibilidades

---

37. O site está disponível em: <http://www.mitomega.com.br>. Em agosto de 2007, o site está em sua versão alpha disponível, com restrições em alguns aspectos para as mutações.

Figura 43: Seres em metaformose em *O mito ômega* (2006), trabalho de web arte de Edgar Franco.

combinatórias de realizar quimeras reais, como temos hoje, através da manipulação genética. Esse contexto está diretamente ligado à pesquisa artística de Franco; a qual apresenta um universo pós-humano em que a hibridização alcança patamares fantásticos. Vamos falar mais sobre o seu trabalho.

3.7 A Aurora Pós-humana de Edgar Franco

O termo pós-humano, a partir dos anos 90 do século XX, está ligado ao avanço tecnológico e às proposições de incorporar o híbrido ao humano, especialmente no que diz respeito à fusão homem-máquina, natural-artificial ou carne-silício, no aspecto físico – com a adoção de próteses artificiais, por exemplo – ou no aspecto sócio-cultural, que definem a essência humana. A discussão toma corpo especialmente com os avanços na tecnociência, no campo da genética e da robótica, indicando que tudo pode ser traduzido para o campo da informação. De um lado, códigos genéticos e de outros, binários.

É neste contexto que se encontra o universo ficcional do artista Edgar Franco, muito alimentado pelas referências da ficção científica aqui já apresentadas e também por meio de diversos artistas que irão propor a revisão do humano, tais como: Stelarc, Eduardo Kac, Orlan, H.R. Giger, Natasha Vita-More, Roy Ascott e outros mais. Movimentos pós-humanistas como o *The Extropy*³⁸, que acredita numa futura perpetuação da existência através da transferência

38. Grupo americano formado por diversos pesquisadores e artistas, sob a denominação de Extropy Institute, em <http://www.extropy.org> (acesso em 01 de setembro de 2007).

da consciência para um chip de computador, bem como autores como a americana Donna Haraway e Laymert Garcia, no Brasil, são fundamentais para se observar este momento. Assim, os artistas, a ficção científica, os movimentos pós-humanistas e os fenômenos recentes da tecnociência, especialmente na biotecnologia e na robótica, dão origem a um universo futurista composto de seres pós-humanos, chamado de *Aurora Pós-humana*. A finalidade do artista é utilizar este universo como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas mídias.

Na *Aurora Pós-Humana* de Franco, os pós-humanos podem ser criaturas mutantes que possuem corpos híbridos de humano e/ou animal e/ou vegetal e/ou silício. Também têm suas consciências expandidas por novos dispositivos perceptivos criados pelo avanço da biotecnologia, robótica ou telemática. Outra categoria pós-humana corresponde aos seres que abandonaram seus corpos de base carbônica e passaram a habitar um corpo robótico, ou ainda que existem apenas como blocos de informação permanentemente percorrendo uma rede telemática avançada, uma espécie de Internet/Inconsciente coletivo presente nesse mundo ficcional, como metáfora hiperbólica do indivíduo num futuro estado de informação pura³⁹.

A sociedade, nesse futuro hipotético, estaria dividida em três espécies: os *Tecnogenéticos*, os *Extropianos* e os *Resistentes*. Os *Tecnogenéticos* são frutos de hibridização entre humanos, animais e ou vegetais permitidas pelo avanço biotecnológico (entre eles seres que possuem mais membros, ou são hermafroditas, ou buscam formas mitológicas e totêmicas); os *Extropianos* - organismos pós-humanos e não-biológicos; resultado do transplante (upload) da consciência humana para máquinas/chips de computador (eles conseguem perpetuar infinitamente sua “vida” através desse mecanismo); e finalmente os *Resistentes* - em menor número e em extinção, são os poucos que ainda resistem à hibridização ou ao extropianismo, são seres humanos no sentido tradicional.

Entre os *Tecnogenéticos* e *Extropianos* observam-se diferentes graus de relações sociais e fusões híbridas. Mesmo dentro de um mesmo grupo, há certa heterogeneidade: os *Tecnogenéticos* podem se apresentar, por exemplo, como *Radicais* (que defendem a hibridização dos seres como uma religião, transfigurando-se para imitarem a forma física de mitos arquetípicos como Centauro, Sereia, Fauno etc., são avessos a qualquer preceito extropiano) ou *Livres*

39. Impossível não remeter à idéia de cérebro global, trazida por Roy Ascott, sob a idéia de um *Hipercórtex*, além de Pierre Lévy e outros teóricos que se alimentam da idéia de um cérebro coletivo e global – vislumbrado pelo que a Internet pode ser um dia.

Figura 44: Classes de seres *Extropianos* do universo ficcional de Edgar Franco.

Figura 45: Classes de seres *Tecnoenéticos* do universo ficcional de Edgar Franco.

(que aceitam algumas premissas extropianas e até pensam em aderir ao Extropianismo). Os Extropianos por sua vez, podem assumir formas como Neófitos (aqueles que transferiram sua consciência para um chip há pouco tempo, mantendo características humanóides em seu novo corpo ciborgue) ou Avançados (quando abandonam o corpo físico e passam a sua consciência para a rede telemática extropiana, espécie de inconsciente coletivo da espécie)⁴⁰.

Até agora, a maior parte das aparições dos seres da Aurora Pós-humana aconteceu nas produções multimídia de Franco, como as chamadas HQtrônicas⁴¹ e suas revistas de histórias em quadrinhos,

40. Sobre a Aurora Pós-humana: FRANCO, Edgar Silveira. "Aurora Pós-humana: Universo Ficcional Multimídia em Expansão", in: DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (orgs.) Criação e Poéticas Digitais. Caxias do Sul: EducS, 2005, p.61-72.

41. HQtrônicas é uma definição do próprio Edgar Franco para os produtos híbridos oriundos da

Figura 46: Uma das cenas de *BrinGuedoTeCA* (2006), de Edgar Franco, presente na revista digital-objeto NÓISGRANDE.

várias delas em produção independente. O artista possui também um projeto de música *dark ambient*, chamado Posthuman Tantra, que conduz a uma paisagem sonora para o seu universo. O mais interessante, porém, é que o artista propõe uma apropriação de seu universo por outros criadores (FRANCO, 2005, p.70), que podem fazer uso desta estrutura com outros propósitos. Isso é viabilizado pelo seu trabalho minucioso, traçando diversos pormenores econômicos, espirituais, religiosos, sociais, geográficos e tecnológicos, traçando um universo, que embora seja aparentemente bizarro⁴², procura criar certa familiaridade; é uma estratégia do autor, por exemplo, suscitar valores universais questionadores da artificialidade desta nova condição.

Em uma de suas HQTrônicas, *BrinGuedoTeCA*, presente na revista digital-objeto NÓISGRANDE, Franco apresenta-nos um playground de novos brinquedos e brincadeiras: as crianças deste futuro ocupam-se em pervertidas práticas onde seres pós-humanos (talvez desenvolvidos especialmente para esse fim⁴³) são torturados, mutilados ou apoderados

---

hipermídia e dos quadrinhos. O autor observará como se comportam os paradigmas da chamada “arte seqüencial” em meio digital: FRANCO, Edgar. HQTrônicas – Do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2004.

42. No trabalho *Vídeos caseiros dos anos dourados* (1973) de Fred Forest, no âmbito da Arte Sociológica, o artista propõe a idosos confinados em um asilo, a produção de vídeos que irão fazê-los pensar sobre sua própria condição degradante. O resultado são vídeos grotescos, como um universo em miniatura, retrato da sociedade ocidental. O bizarro no trabalho de Franco vai pelo mesmo sentido. É prioritariamente alegórico.

43. Em uma de suas primeiras HQTrônicas, *Neomaso Prometeu* (2001), o autor traz um protagonista que se mutila e se recompõe através de órgãos artificiais criados especialmente para esse fim. Não é de se espantar que aqui estes seres sejam criados artificialmente só para o divertimento infantil, o que certamente levanta uma interessante questão ética.

sexualmente. O prazer da brincadeira infantil dá lugar ao prazer que atos de dominação e crueldade podem oferecer. A perda da inocência dos pequenos seria um rito de passagem necessário para fazer parte deste futuro: uma época em que ter um espírito imaculado não faz sentido algum. Já em uma das suas produções mais recentes, no segundo número do álbum *Artlectos e Pós-humanos*⁴⁴, o artista nos apresenta a história em quadrinhos “Pesadelo Pós-humano” em que um ser extropiano com traços femininos possui delírios de uma condição biológica: o ser se vê oniricamente em uma existência em que possui gênero (é uma mulher), envelhece e finalmente, morre. Ao acordar do delírio, o ser comenta o ocorrido com outro extropiano que é cético em sua posição: “Foram apenas memórias genéticas ancestrais resgatadas por seu inconsciente univérsico; gêneros ‘masculino’ e ‘feminino’, ‘envelhecimento’ e ‘morte’ são conceitos históricos que perderam o sentido para nós”. O outro ser, no entanto, é enfático ao concluir com a simples afirmação: “Mas foi um belo delírio”.

Em ambas as situações, ora pelo viés do bizarro, ora pela exaltação de valores universais mais fraternos e por sua vez, “humanos”, o autor realiza um exercício questionador deste contexto pós-humano: o que muito bem poderia ser lido como uma mera apresentação do futuro concebido a partir dos prenúncios atuais é, na verdade, um pretexto para tornar visíveis valores humanos hoje já preteridos. Nesse aspecto, temos aqui o *desreconhecimento* buscado por Philip K. Dick, o mundo atual num mundo em projeção. Quando o extropiano sonhador fala que a existência humanizada é um belo delírio, estamos na verdade, vendo a clara posição crítica do autor, que se colocará muitas vezes como um pessimista observador de um futuro escabroso, inóspito e fatídico.

3.8 Projeto Vislumbres pós-humanos

Na tentativa de contrapor o contexto presente com a realidade futura, surge o projeto de ciberinstalação *Vislumbres Pós-humanos*, de minha co-autoria, juntamente com Edgar Franco, iniciado em 2006, e que resgata diversos pensamentos até aqui tratados. Atualmente, dada a sua complexidade de produção, na qual envolve diferentes instâncias, desde a programação de um software responsável pelo gerenciamento do sistema, passando pela modelagem e animação

---

44. FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos* 2. Jaú, SP: SM Editora, 2007.

PROJETO VISLUMBRES PÓS-HUMANOS

Figura 47: Logotipo e imagem de apresentação do projeto Vislumbres Pós-humanos de Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes.

em 3D e gravação em vídeo de atores, o projeto encontra-se em fase de busca de recursos que o viabilizem.

Para definir os conceitos envolvidos no projeto, vamos voltar a RIFKIN (2001: 79-92) que nos permite observar que toda a experiência humana (incluindo aí as relações entre pessoas) está sendo transformada em commodities – dispostas como bens a serem negociados em mercados “líquidos”, como bolsas de valores. Cada indivíduo passa a ser visto em sua “comercialidade”, quanto por seus hábitos de consumo – que significam dados possíveis para empresas instigarem uma nova compra – como pela sua inclusão em bancos de dados de clientes, quando passa a fazer parte de um patrimônio digno de grandes negociações. De fato, estamos imersos em um mundo ditado pelo mercado financeiro em escala global: em cada escolha, em cada compra feita, em cada site visitado ou cadastros preenchidos, cada indivíduo, como parte de uma coletividade, interferirá em números quando as empresas com as quais se relacionam lá estão. Da mesma forma, estas empresas – suas conquistas e desígnios – estão redefinindo este mesmo indivíduo especialmente sob a insígnia da tecnociência.

Um dos mercados mais conhecidos e ativos do mundo, a NASDAQ⁴⁵ abriga especialmente

---

45. A bolsa eletrônica americana NASDAQ pode ser acompanhada através da URL: <http://www.nasdaq.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

empresas tidas como da “nova economia”: empresas de tecnologias digitais que lidam com redes, interfaces, robótica, nanotecnologia e outras aplicações, assim como empresas de biotecnologia, que lidam com a manipulação genética, comercializando patentes para a produção de alimentos ou aplicações médicas, por exemplo. Essas situações modificam o status do humano. De modo mais intrínseco, são conhecidas as pesquisas em torno de dispositivos intracorpóreos (como chips e próteses), oriundos de tecnologias digitais, como também as pesquisas em torno da inteligência artificial (buscando interfaces mais próximas do pensamento humano) e da robótica. Por outro lado, a manipulação genética apresenta-nos ao universo dos clones, bem como de medicamentos, práticas médicas e mesmo alimentos aos quais já temos acesso em larga escala, como os transgênicos. Esse contexto da tecnociência atual é parte inspiradora para o projeto *Vislumbres Pós-humanos* que tentará estabelecer um paralelo poético que irá problematizar o status presente ao mesmo tempo em que instiga um futuro inóspito.

Na prática, o projeto propõe apresentar a diversidade da Aurora Pós-humana de Franco nas personagens presentes, incluindo no interior de uma sala escura cinco personagens deste futuro pós-humano projetados em tamanho natural, que reagem à presença do visitante. Propõe-se inserir metaforicamente o visitante numa certa situação de sociabilidade com esses seres. Invoca-se, entre outras questões, a dificuldade de relações das diferenças – fruto da intolerância política, social ou religiosa – tantas vezes encaradas como extrema hostilidade. Ao mesmo tempo, propõe-se também a situação reversa nesse lapso temporal, um *hole in time* em que a personagem do futuro olha ao seu passado (o visitante) com hostilidade, estranheza ou indiferença.

Os seres presentes no espaço da ciberinstalação reagem ao visitante conforme as variações da NASDAQ, que são, por sua vez, relacionadas a níveis pré-determinados que oscilarão da indiferença a uma significativa hostilidade, respectivamente conforme os títulos de empresas de tecnologias digitais ou biotecnológicas são valorizados ou apresentam queda. Em outras palavras: quanto maior a queda, maior a hostilidade das criaturas.

Os seres pós-humanos projetados na ciberinstalação serão cinco. À esquerda e a direita de quem entra no espaço, teremos duas projeções e mais uma, posicionada ao fim do corredor, perpendicular às demais. Temos do lado esquerdo, primeiramente uma projeção de um Extropiano Iniciado (um ser cibernético com formas já distantes das humanas, chamado

Figura 48: Personagens presentes no lado esquerdo do espaço, Extropiano iniciado e Gólem orgânico.

Figura 49: Personagens presentes no lado direito do espaço, Tecnogenético avançado e Gólem de silício.

Figura 50: Personagem presente ao centro do espaço, uma menina híbrida (Tecnogenética livre).

de Ray-K⁴⁶), seguido por um Golem orgânico de estimação (ser artificial, como um robô de carne, chamado de Tay-Kong⁴⁷); à direita, temos um Tecnogenético Avançado (sob a forma de uma criatura híbrida congregando imagens arquetípicas mitológicas, chamado de Davanza⁴⁸) e um Golem de Silício (ser robótico com inteligência artificial, chamado de JCN 9000⁴⁹). Por fim, uma criança híbrida – entre as tecnologias robótica e biológica (chamada de Alice⁵⁰). A inserção destas criaturas ocorre em um ambiente escuro, onde a luz advém das projeções – que por sua vez são monocromáticas e silenciosas. Essas imagens projetadas serão realizadas em estúdio e manipuladas através de animação 3D: praticamente todas as personagens (com exceção dos Golens), serão primeiro representadas por atores devidamente maquiados, com adereços necessários e que terão sua imagem manipulada por softwares 3D para a criação de efeitos especiais, os quais darão maior realismo a suas formas não-humanas.

Para o gerenciamento de seus comportamentos, será desenvolvido um software responsável pela leitura de dados oriundos da bolsa eletrônica. De modo mais detalhado, a mecânica do projeto será a seguinte: primeiro, as empresas serão divididas em dois grupos, de um lado aquelas que lidam com as tecnologias digitais (conteúdos ou tecnologias de redes, dispositivos e hardwares, robótica, entre outros) e de outro, aquelas que lidam com a biotecnologia (manipulação genética, indústria farmacêutica, produção de alimentos transgênicos, entre outros). Cada grupo, formado de quatro companhias, gera uma média das variações de cada empresa. Essa média de cada grupo é o fator preponderante para

---

46. Este ser extropiano tem seu nome inspirado no cientista e futurista norte americano, Ray Kurzweil. Trata-se de um cyborg com um cérebro humano transplantado para um chip de silício, com um corpo cibernético que flutua graças a tecnologias anti-gravitacionais.

47. Este golem orgânico tem seu nome inspirado na tailandesa Taikong Corporation, primeira a colocar no mercado animais de estimação transgênicos, como peixes ornamentais fluorescentes. Possui partes baseadas em corpos de símios, duas faces (uma mais próxima de um macaco e outra humanizada), tendo um terceiro braço com estrutura semelhante a uma garra de escorpião.

48. Este ser tecnogenético tem seu nome inspirado na artista brasileira Priscilla Davanzo, que trabalha com *body art*. Possui quatro braços e quatro mãos e apenas um grande olho na testa; possui um corpo híbrido réptil.

49. Este golem de silício tem seu nome inspirado no computador autoconsciente HAL 9000 do filme *2001: Uma odisséia no espaço* (EUA, 1968), de Stanley Kubrick. Possui corpo bípede e face humanóide.

50. Alice possui pernas que são estruturas híbridas que incluem o DNA de mamíferos como gato, canguru, hiena e répteis como salamandra, dragão de komodo e alguns lagartos; possui também dois braços robóticos.

Figura 51: Descrição do sistema do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*.

o comportamento das respectivas criaturas mais próximas daquele universo, ou seja, os seres Extropiano Iniciado (Ray-K) e Golém de Silício (JCN 9000) correspondem ao grupo das empresas de tecnologia digital, assim como, Tecnogenético Avançado (Davanza) e Golem orgânico (Tay-Kong), ao grupo das empresas de biotecnologia. Por fim, a menina híbrida (Alice) tem comportamento condicionado pela média de ambos os grupos.

A relação da média com o comportamento será o seguinte: conforme as médias sejam mais positivas, as cinco criaturas presentes na instalação terão certa indiferença na presença do visitante; conforme mais negativas, as cinco criaturas serão mais hostis. Os quatro níveis de comportamento pré-determinados são os seguintes:

- Nível 1 (Média positiva): muita indiferença;
- Nível 2 (Média positiva): indiferença;
- Nível 3 (Zero ou média negativa): pouca hostilidade;
- Nível 4 (média negativa): grande hostilidade.

Cada personagem agirá dentro de sua especificidade física e mesmo comportamental – o comportamento hostil de um Extropiano não será o mesmo de um Tecnogenético, por exemplo. Pragmaticamente falando, conforme a média (ou médias, no caso da menina híbrida), o sistema irá selecionar um vídeo dentre as quatro possibilidades. Cada criatura possui um banco de quatro vídeos correspondente a cada um dos níveis. A escolha dos vídeos pré-determinados se dá por opção mais tecnicamente apropriada neste momento: seria ideal que os comportamentos fossem moldados com intensidades exatas às variações da bolsa, mas como o processamento em tempo real com figuras com grande número de polígonos, necessários para uma imagem com grande realismo, torna-se inviável neste primeiro momento. O realismo é elemento chave da imersão e da verossimilhança de termos algum ser ali realmente presente. Assim, optou-se por um banco de comportamentos pré-determinados.

Os vídeos, por sua vez, são acionados no espaço físico da instalação pelo visitante: cada projeção das criaturas possuirá um sensor de movimento capaz de perceber a presença do visitante em frente a cada um dos vídeos. O sensor de movimento dá início à exibição, fazendo com que cada criatura “se aproxime” do visitante e passe a agir conforme as proposições do sistema.

Figura 52: Planta do espaço da ciberinstalação do Projeto Vislumbres Pós-humanos.

Sensores e projeções referentes à seguinte criatura:

- 1 - Extropiano Iniciado (Ray-K)
- 2 - Golem orgânico (Tay-Kong)
- 3 - Tecnogenético Avançado (Davanza)
- 4 - Golém de Silício (JCN 9000)
- 5 - Menina híbrida (Alice)

Figura 53: Estudo em 3D da ciberinstalação do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*. Concepção do espaço externo.

Figura 54: Estudo em 3D da ciberinstalação do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*. Corredor que antecede o espaço de projeções.

Figura 55: Estudo em 3D da ciberinstalação do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*. Na realização do projeto, os desenhos serão substituídos pelas imagens de atores e seres modelados.

Figura 56: Estudo em 3D da ciberinstalação do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*. Na realização do projeto, os desenhos serão substituídos pelas imagens de atores e seres modelados.

Figura 57: Estudo em 3D da ciberinstalação do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*. Na realização do projeto, os desenhos serão substituídos pelas imagens de atores e seres modelados.

Figura 58: Estudo em 3D da ciberinstalação do *Projeto Vislumbres Pós-humanos*. Na realização do projeto, os desenhos serão substituídos pelas imagens de atores e seres modelados.

Uma inspiração que merece menção é o trabalho *Tall Ships*, do videoartista norte-americano Gary Hill, apresentado em 1997 no Museu de Arte Moderna de São Paulo (MAM-SP), que realizou uma importante exposição chamada “O lugar do Outro”, sob curadoria de Marcello Dantas. Esse trabalho, um dos mais significativos ali presentes, se apresentou como uma espécie de “corredor polonês” em que o visitante tinha uma sala com grande comprimento repleta de projeções de pessoas – num total de 16 projeções. À medida que o visitante se aproxima das imagens, a pessoa no vídeo também vai ao seu encontro, ficando ambas, cara a cara. Essa instalação de Hill é como uma metáfora das próprias obras interativas explicitando o encontro do “outro”. O “outro” em *Vislumbres* não é tão amigável quanto em Hill, nem sua aparência e, certamente, nem seu comportamento.

O projeto parte de uma visão sistêmica da dinâmica global. Cada indivíduo consumidor é co-responsável pelos avanços tecnocientíficos, por suas escolhas e por suas omissões, como o nível mais fundamental de um complexo sistema. No meu cotidiano, quando opto por esta ou aquela marca de alimento, quando resolvo iniciar um tratamento com determinados medicamentos ou quando escolho equipamentos eletrônicos mais ou menos “inteligentes”, estou criando – junto a uma coletividade – um comportamento que será traduzido em última instância em lucros ou prejuízos num sistema orgânico e autogerenciado que é o mercado global. Neste sistema, a coletividade é formada por empresas que, por sua vez, também são coletividades – consumidores no primeiro nível e acionistas num segundo momento determinam seus comportamentos: venda ou compra de títulos, fusões ou falências. Um sistema vivo, parafraseando desenvolvimento, mutações ou morte.

Assim, os aspectos de emergência do contexto contemporâneo – a observação dos padrões que emergem do mercado global – é o que rege a maneira pelo qual o indivíduo, o primeiro elemento desta cadeia econômica, será recepcionado pelos seres híbridos. É a apropriação dos comportamentos globais para comportamentos pontuais das quimeras aprisionadas no contexto da instalação. Estas, por sua vez, além de personificarem aquilo que a tecnociência vem conquistando rapidamente, apresentam-se como vislumbres de uma nova existência, sendo esta a pós-humana.

Capítulo 4

Tecnologia e seus distúrbios

O artista norte-americano Perry Hoberman, um dos pioneiros na artemídia, conhecido especialmente por *Bar Code Hotel* (1994) – instalação interativa onde os visitantes utilizam um scanner sobre códigos de barra distribuídos no espaço para criar personagens e definir ações em um ambiente em realidade virtual – propôs também alguns anos mais tarde, trabalhos mais questionadores sobre a tecnologia. Especialmente em *Zombiac* (2000), embora seja menos lúdico do que *Bar Code Hotel*, o artista propõe uma discussão mais densa. Este trabalho consiste em uma instalação com diversos computadores, novos e antigos, alguns com mais de vinte anos e outros bem mais recentes, distribuídos pelo espaço. A tela de cada monitor foi substituída por uma superfície translúcida de plástico que possui uma luz verde embutida. Cada equipamento é dotado de diversos sensores – de presença (movimento) e de som – bem como alto-falantes que emitem diferentes ruídos, estando ainda montado sobre uma plataforma giratória, podendo assim, mudar rapidamente sua face para qualquer direção.

Cada máquina, constituída da maneira mencionada, possui algoritmos e comportamentos semi-randômicos que permitem que no meio desta multidão de computadores, uma ou mais delas inicie uma “conversa”, emitindo ruídos e seqüências de emissão de luz verde. A partir do momento que algum dos computadores inicie, os seus vizinhos giram a face para o monitor ativo e passam a capturar seus flashes e sons, motivando-os a responderem imediatamente. Daí, ao passo que os vizinhos dos vizinhos também captam emissões, instaura-se turbilhões de conversas, que podem ser dos mais variados ritmos (nas palavras do artista¹: diálogo, argumento, bate-papo ou pequena conversa), iniciando e terminando de maneira inesperada, criando grupos espontâneos em constante reconfiguração. O artista diretamente referencia o comportamento de seus terminais como atitudes similares àquelas que são corriqueiras em eventos sociais, como uma festa de abertura de exposição ou um coquetel, nas quais a ação é pautada pelo caráter espontâneo e completamente imprevisível. As máquinas reproduzem – dentro de suas limitações – um espaço relacional.

---

1. As considerações de Perry Hoberman sobre *Zombiac* e demais trabalhos, estão disponíveis em sua página pessoal em: <http://www.perryhoberman.com> (acesso em 01 de setembro de 2007).

Figura 59: Detalhe da instalação Zombiac (2000) de Perry Hoberman.

Figura 60: Visão da instalação Zombiac (2000) de Perry Hoberman.

Mas é interessante ver também que as ações do sistema independem – ao menos num primeiro momento – da contemplação ou da presença do visitante. As conversas se estabelecem e se findam sem que haja a interferência de qualquer indivíduo. Porém, a partir do momento que alguém adentra ao espaço das máquinas e passa por entre elas, conseqüentemente, seus movimentos e sua localização podem ser capturados pelos sensores e os equipamentos oferecerão alguma reação: som de vozes sintetizadas, arquivos de áudio adulterados ou chiados de modem, flashes intermitentes de luz verde. Hoberman fala sobre o seu trabalho:

Numa primeira olhada, os visitantes talvez percebam um arranjo de workstations genéricas. Então, à medida que os monitores trocam flashes um com o outro, a percepção de um estranho

*tipo de comunicação emerge. Finalmente, desviando-se através da instalação, os visitantes podem ter uma sensação de algo próprio do homem (apesar da sensação ser um intruso) inteligentemente ouvindo e direcionando, tentando comunicar, estabelecendo contato*².

Zombiac, num primeiro instante, se aproxima daquilo que COUCHOT, TRAMUS e BRET (2003, p.33) chamam de *interatividade endógena* onde o artista “cria uma situação espaço-temporal (microuniverso, cenas diversas etc.) na qual os objetos virtuais, realistas ou imaginários mantêm entre si relações do tipo ‘emergente’, deixa os objetos desenvolver-se mais ou menos livremente controlando sua autonomia”, já que o sistema é, sob um aspecto, autônomo, da mesma forma que outros trabalhos de arte e novas tecnologias que utilizam seres de inteligência artificial e/ou algoritmos como, por exemplo, *A-Volve* (1993-1994) de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau ou *Evolved Creatures* (1995) de Karl Sims. Não se pode deixar de observar que há também uma *interatividade exógena*, quando o visitante é introduzido e percebido – mas ainda assim ele é apenas um elemento secundário neste espaço relacional predominantemente tecnológico.

Há que se observar que o título do trabalho nos sinaliza para a intenção de pensar uma “inteligência artificial” de maneira crítica: o nome *Zombiac* é apresentado pelo artista como sigla de *Zone Of Monitor-Based Inter-Amnesiac Contact*, mas nós podemos também lê-lo visivelmente como uma aglutinação das palavras *Zombie* (Zumbi) e *Eniac* – esta última o nome do primeiro computador criado, em 1946, que significa *Electronic Numeric Integrator And Calculator*. Um trocadilho onde existe a intenção de explicitar um percurso de simulação do pensamento e de comportamentos que se inicia em *Eniac* até as primeiras aparições que temos hoje de sistemas complexos. Desde os primórdios, os computadores almejam complexidade. São máquinas que anseiam amplos processos interpretativos que não estão restritos às suas interpretações interiores (os cálculos), mas também abarcar suas relações com seus semelhantes maquínicos³.

Enfim, neste espaço relacional tecnológico instaurado, quem então seriam os zumbis? Quem

2. Texto de apresentação do trabalho: <http://www.perryhoberman.com/pages/zombiac/text.html> (acesso em 20 de janeiro de 2005).

3. Sobre esta questão, é interessante observar a idéia de “máquina semiótica” (a relação entre computadores e o processo de interpretação – semiose), trazida por NÖTH (2001) referenciando à semiótica pierciana.

estaria alienado diante de relações que se passam como ininteligíveis? Neste trabalho, há uma simbologia muito importante: os anfitriões e mestres deste microcosmo são os terminais eletrônicos: eles que ditam o contato, iniciam e findam relacionamentos e são eles que inspiram uma comunicação aparentemente plausível. Nestas circunstâncias somos somente intrusos ou menos ainda do que isso: somos elementos insignificantes, como figurantes de um diálogo cada vez mais maquínico. Uma sociedade de figurantes, como já fora pontuado por BOURRIAUD (2006, p.28), que seria a nossa permanência em uma sociedade onde há a ilusão de sermos realmente os senhores da situação.

No fundo, podemos bem observar que há um deslocamento da própria idéia de autonomia. Enquanto se discute a conquista desta propriedade pelas máquinas, aos indivíduos, ela vem sendo gradativamente ameaçada, seja pelo surgimento de mecanismos de automediação, pela ação intensiva de monitoramento e restrições, que estão atuando prioritariamente no campo das relações humanas e definindo nosso contexto social.

Há a ilusão de que ao postar seu vídeo pessoal, acessar um ambiente multiusuário ou possuir um perfil em um site de relacionamentos, nós estaríamos automaticamente no centro das ações. Na verdade, os meios tecnológicos (em que cada um dos milhões de usuários colabora) são os verdadeiros protagonistas. São como *autores procedimentais* numa readequação do conceito de MURRAY (2003, p.149), aqui como condutores que escrevem as regras através das quais agimos e prevêm como poderemos agir. Como em um *game* de grandes proporções, seu sucesso depende de antecipar como as ações serão ou deverão ser desenvolvidas. Neste sentido, mesmo as relações conduzidas a espaços de consumo ou transformadas com a ação de uma lógica de mercado onipresente se relativizam.

4.1 Formas relacionais

Antes de continuar a discussão das relações humanas e tecnológicas, para melhor nos situar, observaremos que os trabalhos em arte relacional justamente se ocuparão de um *modus operandi* que se faz presente através da atuação nas esferas de relações humanas (BOURRIAUD, 2006 p.51). As obras expõem os modos de intercâmbios e o processo de comunicação em sua dimensão de ferramenta que permite unir indivíduos e comunidades. Nesta pretensão, a obra relacional se preocupará com os seguintes aspectos: o aspecto estético, onde o questionamento

é como “traduzir” os pensamentos de forma plástica ou material; o aspecto histórico, onde a discussão sobre como a obra se inscreve no jogo de referências artísticas; e o aspecto social, quando o artista procura encontrar uma posição coerente em relação com o estado atual da produção artística e das relações sociais de seu contexto (ibidem, p.55).

Mas seguido destes três aspectos, inspirados na própria arte de conceitualismos, o autor nos trará também um questionamento mais propriamente voltado ao meio: “quais são os modos de exibição razoáveis em relação ao contexto cultural e a história da arte tal como se atualiza hoje?”. Ainda que ele se limite a observar a aparição de inúmeras poéticas do vídeo – ou que fazem uso do vídeo para a documentação – essa questão esbarra na apropriação de meios de comunicação ou meios tecnológicos típicos do nosso tempo. Ainda que BOURRIAUD (ibidem, p.82) seja um tanto restritivo à tecnologia – muito mais pela “ideologia” que está nela impregnada – do que tanto às possibilidades a serem alcançadas e ainda que diga que os artistas da chamada “infografia” estão preocupados em ilustrar uma posição do que questioná-la, é possível, certamente, fazer um uso dissonante do nosso contexto tecnológico e social através de estratégias que vão num sentido oposto ao pensamento homogeneizado.

Mas antes de voltar às questões tecnológicas, vamos observar ainda as diferentes manifestações da arte relacional. Nesta produção, é possível observar que as ações destes artistas se ocupam basicamente em duas situações, as quais são a exploração de possibilidades de relações sociais pré-existentes nos mais diversos contextos e a recriação de modelos sociais. Em ambas as situações, podemos localizar quatro formas distintas em que a arte relacional se faz presente. A primeira delas é em relação ao tempo: quando há uma relação de compromisso com o objeto artístico, como no caso da performance, uma estética de eventos. A segunda forma é o espaço relacional interpessoal sob a forma de encontros: quando o trabalho artístico surge como objeto que provoca e administra os encontros individuais e coletivos. A terceira forma é o universo dos “contratos sociais”: quando os artistas fazem uso de um “marco relacional” instituído para propor seus trabalhos. E por último, a forma sócio-profissional, onde surge explicitamente a figura do “cliente”: quando o artista atua no campo real, instaurando uma ambigüidade entre função estética e função utilitária. É bom lembrar que todas estas formas serão permeadas por um sentimento comum em torno do contexto social presente e suas implicações, em especial a “coisificação” das relações, ditada por um pensamento de mercado.

A primeira forma é visível especialmente na instauração de um regime de disponibilidade diferente do que se realizava até então. Teoricamente, os trabalhos convencionais de pintura ou escultura, quando expostos em um museu, estão permanentemente disponíveis à curiosidade de um público geral. Com a instauração de novas práticas desde os modernismos – em especial, a performance – o trabalho artístico passa a ser também indisponível em algumas situações em que o trabalho se mostra em alguns momentos e para um público determinado apenas. Depois, resta-nos a documentação por meio de vídeos, fotos ou relatos. Neste caso, se impõe um compromisso de encontro em função do trabalho artístico, que necessariamente não é um encontro com o público. BOURRIAUD (ibidem, p.32) cita os *ready-mades* realizados por Duchamp em função do tempo, quando “determinando de maneira arbitrária, que, em certa hora do dia, o primeiro objeto que tivera em seu alcance será transformado em um *ready-made*”. É o fato temporal que implica em relações com o contexto.

Já a forma das convivências é a mais recorrente. Nestes casos, uma obra pode funcionar como um dispositivo relacional provocando e administrando encontros entre indivíduos e coletividades (ibidem, p.33). A intenção do artista nestes casos é interferir nos limites de intersecção da arte como dispositivo de ação do “como viver junto”⁴ entre pessoas. Há uma utilização dos esquemas relacionais já pré-existentes, sendo que “estas obras constituem micro-territórios relacionais fixados em densidade no *socius* contemporâneo” (ibidem, p.37).

A terceira forma é a que se refere aos artistas que utilizam um forte marco relacional definido a priori, especialmente sob a forma de “contratos” – táticos ou não – que regem o nosso cotidiano. Há uma exploração das relações convencionadas seja no interior do próprio contexto artístico, seja na relação entre o artista e a galeria de arte ou no contexto social, como o matrimônio. A artista Alix Lambert, por exemplo, desenvolveu um trabalho chamado *Wedding pieces* (1992) em que aponta os laços do casamento: em seis meses se casou com quatro pessoas diferentes (três homens e uma mulher), das quais obteve o divórcio em tempo recorde; a artista “se instalou no interior deste ‘RPG’⁵ para adultos’ que é a instituição do matrimônio,

4. No dia 10 de outubro de 2006, aconteceu um debate no Seminário Trocas, na Fundação Bienal de São Paulo, que uniu em uma mesma mesa, Lisette Lagnado – curadora da política 27ª Bienal – e Nicolas Bourriaud. A discussão do “como viver junto” (tema da exposição daquele ano inspirado em seminários de Roland Barthes), da convivência, da colaboração, das parceiras foi a prerrogativa de ambos.

5. RPG é a sigla de Role-Playing-Game, uma espécie de jogo de interpretação de personagem onde os jogadores personificam papéis e atuam em conformidade com um contexto proposto. Surge em 1974, com o jogo norte-americano *Dungeons & Dragons* da empresa TSR e ganha popularidade – com outros ►

fábrica da transformação das relações humanas” (ibidem, p.39). É importante assinalar que os intercâmbios entre pessoas, no interior de uma galeria também são fundamentais para a arte relacional: o próprio vernissage é também um dispositivo social, podendo ser direcionado para fins mais estéticos. Uma referência neste sentido foi a *L'exposition du vide* (1958), de Yves Klein, em que o artista se preocupa detalhadamente com todos os detalhes da rotina de abertura de uma exposição, quando dá uma nova função – sendo esta poética – ao que abarca o seu objeto: o vazio.

Por último, temos a forma sócio-profissional que é quando o artista atua no campo real, instaurando uma ambigüidade entre função estética e função utilitária. Esta se distingue das demais pelo fato de que enquanto as outras acontecem a partir de relações pré-existentes – e o artista se insere nestas relações para extrair formas – aqui se produz modelos sócio-profissionais que criam ambigüidades na relação provedor-cliente. Atuando com parâmetros de “mundos” heterogêneos, temos universos que partem para um realismo operatório, modelizando uma atividade convencional. Surgem então, “empreendimentos” artísticos, concebendo empresas, produtos e relações de consumo. O objeto artístico é tomado pela economia reinante em todas as áreas, deixando de lado seu próprio mercado.

4.2 Reflexos e desvios

Portanto, a produção em arte relacional se divide entre a exploração das possibilidades que as práticas sociais já instituídas realizam no contexto, através de convenções sociais, ritos, compromissos ou formas mais amigáveis e em uma recriação operatória de espaços sociais – que Bourriaud credits aos artistas que seguem na tentativa de realizar um “realismo operatório” por meio de modelos de consumo. Essa recriação que opera sob parâmetros heterogêneos questiona o seu “duplo” – relacionando-se com o indivíduo e por sua vez, com o contexto em questão. Ao propormos então, a extensão das considerações da arte relacional para uma produção em novos meios, as discussões em torno do contexto e das relações estão permeadas pelo poder que se dissemina através das tecnologias e de condições sociais que viabilizam a transformação de todas as esferas da vida em *commodities*. A inserção da tecnologia implica

---

inúmeros títulos com temas medievais, misticismo, terror ou ficção científica – entre os adolescentes nos anos 90.

também em novas circunstâncias em que não se limitarão ao potencial uso de formas (a convivência, os modelos), como é defendido pelo crítico francês, mas também para conteúdos mais pontuais (o monitoramento, a tecnologia).

O coletivo Critical Art Ensemble (CAE) discorre sobre a estratégia da produção artística em meios eletrônicos como um “distúrbio eletrônico”. Na definição do que seria a hegemonia, o coletivo acredita que estamos diante de um *poder nômade*, capaz de permanecer invisível diante dos indivíduos e, ao mesmo tempo, em constante movimentação através das redes. Há um sentimento geral de que há um sistema opressor, mas não é possível localizá-lo nem identificá-lo com precisão (CAE, 2001, p.27). Os monumentos típicos de poder, como as instituições governamentais (palácios, prédios estatais) ou os edifícios de grandes corporações, nesta nova configuração de poder representam uma singela parte, praticamente insignificante e obsoleta. O caráter fixo (ou sedentário, na contraposição ao nomadismo) torna estes monumentos vestígios ocultos do poder, pois já não mais acompanham a flexibilidade e a velocidade das mudanças. Mesmo a concepção da propriedade de bens como emblemática do poder, como traz RIFKIN (2001, p.93-108), é substituída pelo acesso (locação, terceirização) temporário e fluído destes mesmos bens. O verbo “ter” no sentido de bens fixos já não faz mais sentido dentro da lógica corporativa de contínuas mudanças. Essa entidade onipresente capaz apenas de ser sentida, mas nunca materializada parece ser digna de paranóia:

A cibernetica é hoje uma entidade transcendente que só pode ser imaginada. Não se sabe se unificaram seus objetivos programados. Talvez sim, ou talvez suas ações predatórias fragmentem sua solidariedade, deixando trilhas eletrônicas comuns e pilhas de informação como única base de unidade. A paranóia da imaginação é o fundamento para milhares de teorias conspiratórias – todas as quais são verdadeiras. (CAE, 2001, p.27)

Esse poder nômade-invisível flui no interior dos espaços de informação. Não possui como base um mundo físico e estático – está permanentemente em ação, como o próprio mercado que nunca pára. Neste contexto, o CAE (ibidem, p.33) defende a existência de meios de *distúrbio eletrônico* capazes de desestabilizar a hegemonia presente – ou ao menos criar provocações. Inspira-se um tipo de resistência eletrônica que fará uso justamente dos meios em que o poder hoje flui e usufrui. Da mesma maneira que observamos os heróicos *hackers* Case de *Neuromancer* e Neo do filme *Matrix*, o CAE propõe uma tomada invasora e tática dos canais (em que a informação emana) por especialistas de informática “engajados”. Uma tomada utópica, na

verdade: a maioria dos especialistas de tecnologia ou da ciência não está preocupada com questões políticas ou na complexidade social que o seu meio proporciona. Os especialistas estão ocupados em questões de tecnologia e, no máximo, em ações favoráveis ao acesso livre (os softwares livres), em discordância com algumas das grandes companhias de informática. Ao mesmo tempo, há uma questão existencial nesta proposta: “como podemos pedir para que essa classe desestabilize ou destrua seu próprio mundo?” (ibidem, p.34). Ora, no fundo os especialistas são os encarregados diretos da instauração desta hegemonia no contexto tecnológico. Como bem nos situa FLUSSER (2002, p.27) em sua *Filosofia da Caixa Preta*: “O poder passou do proprietário para o programador de sistemas. Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas quem o programa e quem realiza o programa”.

É evidente que há exceções: nem todos os especialistas em tecnologias estão completamente entorpecidos pelas conquistas hegemônicas. Muitos irão colaborar com ações táticas ou artísticas contestatórias. Historicamente, poderíamos prever que a arte não estaria distante destas condições, e ao contrário dos tecnólogos, os artistas podem realizar um distanciamento para enxergar o que a tecnologia realmente pode representar. Assim, coube aos artistas dos novos meios “a responsabilidade de ajudar a estabelecer um discurso crítico sobre o que está realmente em jogo no desenvolvimento desta nova fronteira” (CAE, 2001, p.35). Ainda que hoje se acompanhe cada vez mais o surgimento de ferramentas capazes de neutralizar posturas contrárias a um sistema hegemônico – como bem observamos nos casos de censura e automediação (WEISSBERG, 2004, p.125) –, o espaço tecnológico é, ao mesmo tempo, permissivo a discursos dissonantes e o habitat espontâneo da hegemonia⁶.

Retomando o âmbito de aspectos em que um trabalho de arte relacional se ocupa, sendo eles o estético, o histórico e o social, podemos somar mais um elemento que interage diretamente com os três anteriores ao que o próprio BOURRIAUD (2006, p.82) indica como “modo de exibição”: a tecnologia; mas encarando inclusive, como parte de um novo *modus operandi* não só entre pessoas, mas também nas relações homem-máquina e máquina-máquina. Essa produção em novos meios, ainda fundada em conceitualismos, manterá as mesmas propostas

---

6. Para o Critical Art Ensemble não faria mais sentido tentar atuar contra o poder a partir de referenciais físicos já que os edifícios, as fábricas ou os edifícios governamentais são monumentos obsoletos e apenas resquícios deste poder ali atuante; da mesma forma, a arte pública que se dissemina pelas ruas estaria lidando com um espaço já descartado e insignificante: a própria ideologia de marginalizar estes espaços – a rua como espaço inseguro – é sintomática.

da arte relacional que trata Bourriaud, mas sem realizar concessões à ideologia dominante, uma postura tecno-relacional, digamos.

Na tentativa de problematizar as tecnologias e, por extensão, o contexto social que em elas se dissipam, uma estratégia recorrente aos artistas dos novos meios é a apropriação seguida do desvio. Essa estratégia artística é recorrente entre as poéticas críticas dos novos meios, constituindo em certa medida ao próprio conceito da artemídia em que os meios são tomados a fim de discutir eles próprios (MACHADO, 2004). Essa produção proporciona um processo de inversão de sentidos. O artista Steve Mann, com sua proposta do Reflexionismo, torna isso muito evidente. Ele realiza ações a partir de espaços de vigilância (tais como shoppings e cassinos), utilizando-se do seu computador vestível (*wearable computer*) dotado de um olho-câmera e/ou conexão web para capturar em vídeo aqueles mesmos que se utilizam dos equipamentos de vigilância. Essas imagens são tornadas públicas, invertendo a situação. Não há uma apropriação dos meios propriamente, mas de suas estratégias. O Reflexionismo é colocado pelo artista como uma nova proposta filosófica e tática que toma a metodologia tradicionalmente situacionista de apropriação das estratégias do opressor como primeiro passo para avançar mirando, com a mesma metodologia, diretamente contra quem oprime (MANN, 1997). Assim como os situacionistas propõem a ocupação e desvio de espaços em que a hegemonia atuava naquele momento – produzindo intervenções na publicidade ou mesmo no interior de lojas – hoje a proposta de desvio tecnológico propõe atuar nos novos meios destituindo-os de suas intenções iniciais e convertendo-os. Essa inversão é um dos princípios da chamada mídia tática, trazidos no manifesto “O ABC da Mídia Tática”, de GARCIA e LOVINK (1997), que por sua vez, cita o artista polonês Krzysztof Wodiczko que afirma: “o caçado deve descobrir a maneira de se tornar o caçador”.

É bom que se reitere que a produção em que há a abordagem do contexto social e tecnológico não abdicará de seu status artístico e poético – ainda que possa ter pressupostos referenciais em seus propósitos. Como já fora apresentado, uma produção relacional está incumbida de partir também de referenciais estéticos e históricos – conseqüentemente se preocupando em como resolver esteticamente sua proposta e também como é realizado o diálogo desta produção com os antecedentes artísticos. Cabe aqui, portanto, a observação de que esta produção quer ser lida antes de tudo como arte. Essa diferenciação é necessária, já que existe uma tênue margem entre uma produção artística relacional – que parte das relações do indivíduo com o contexto – e uma produção ativista – que ataca diretamente o sistema hegemônico. Essa

produção ativista muitas vezes não almeja a definição como artística, não tendo, portanto, a intenção de ser lida como objeto estético.

Portanto, não é a contundência da crítica em si que realmente interessa em uma produção relacional. Como bem observa BOURRIAUD (2006, p.102), há quem procure classificar esta postura como uma crítica suavizada, enfraquecida, mas a questão primordial aqui é a transposição de uma experiência de vida e relações, logo um contexto social, para o interior de um universo poético. O seu conteúdo político não pode ser desvinculado de suas intenções estéticas. Ao mesmo tempo em que não colabora para um projeto hegemônico, conforma um espaço-entre, um interstício que dribla as intenções hegemônicas.

As posturas tecno-relacionais não serão oriundas de proposições dogmáticas contra o capital ou contra a globalização necessariamente, mas acima de tudo em torno de experiências vividas no cotidiano permeado pela tecnologia – nos bancos, nos transportes públicos, nos supermercados e claro, nos meios de comunicação – e de qual forma esta tecnologia interfere nas relações, seja como parte delas ou como interlocutora, ou ainda como protagonista. É o questionamento que parte do indivíduo e das suas relações com o seu contexto vivido e cada vez mais tecnológico.

4.3 Ações de convivência

A popularização da colaboração que ocorre através da Web 2.0 é sintomática de uma coletividade que busca integrar-se socialmente através das tecnologias. Se antes a Internet já fora pensada somente como um repositório de conteúdos, agora ela emerge como meio comunicacional intrinsecamente coletivo. Os ambientes virtuais multiusuário são exemplos de uma realidade relacional que é instaurada aos seus visitantes. Por exemplo, o trabalho *Desertesejo*⁷ (2000/2002) de Gilberto Prado, lida poeticamente com estas relações, proporcionando três diferentes espaços – Ouro, Viridis e Plumas – nos quais se explora primeiramente a dimensão solitária da exploração do espaço construído em 3D, depois com a apreensão da presença do

---

7. O trabalho pode ser acessado através do endereço <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo> (acesso em 16 de setembro de 2007). Uma versão sem a função multiusuário também pode ser acessada em <http://www.cap.eca.usp.br/desertesejo/> (acesso em 16 de setembro de 2007). Para mais informações sobre *Desertesejo*, há um estudo anterior disponível em: http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_partilha.html (acesso em 16 de setembro de 2007).

outro e por fim, acontece a efetivação do contato, quando cada interator poderá conversar com os demais em tempo real via texto e ser visto através de uma representação no espaço – um avatar. *Desertesejo* pode ser lido também como uma metáfora das relações em rede: a exploração solitária, quando buscamos conteúdos; o contato mediado por e-mails, fóruns e outras interfaces onde o interlocutor não está acessível no presente; e as relações em tempo real, a exemplo dos programas de mensagens instantâneas e bate-papos da rede. As redes mediam as relações humanas, instaurando novas práticas: a procurada mobilidade das redes é simbólica de uma necessidade presente de estar permanentemente conectado. Conforme BAUMAN (2004, p.78), “estando com o seu celular, você nunca está *fora* ou *longe*, encontra-se sempre dentro – mas jamais trancado em um lugar”. É um estado de permanente fluxo, em que se multiplicam as conexões interpessoais.

Essas conexões são possíveis por uma proliferação de *gadgets* que se inserem no espaço público, como nos telefones celulares – hoje alçados a equipamentos com inúmeras tarefas, reunindo agenda eletrônica, MP3Player, câmera fotográfica, câmera de vídeo, gravador de som e navegador web. Falar, como seu antecessor criado por Graham Bell, é apenas uma entre tantas funções⁸. Para BAUMAN (ibidem, p. 84), as relações acontecidas no interior destes apetrechos tecnológicos substituem as relações *tête-à-tête* – o que antes de ser bom ou mau, condiz com a necessidade contemporânea do fluxo informacional, do instantâneo e momentâneo. As relações através das tecnologias parecem (especialmente no âmbito dos relacionamentos afetivos) mais seguras por pedirem menos envolvimento e exposição de seus envolvidos. Ao mesmo tempo, a interface tecnológica surge como profilática para os relacionamentos ameaçados pelos perigos e caos dos espaços públicos – ou pela crença nestes riscos (CAE, 2001, p. 32).

A artista brasileira Luisa Paraguai Donati desenvolve o trabalho *Vestis – Corpos Afetivos* (iniciado em 2004), constituído de uma roupa capaz de captar a presença do outro, moldando-se automaticamente conforme a percepção de espaços corpóreos. A artista parte da existência de zonas corpóreas nas relações pessoais, convenções sociais muito sutis sobre o espaço de mediação de um indivíduo com o outro. Nos encontros, as pessoas determinam contornos territoriais que serão determinantes no contato, como quando mantemos maior proximidade

---

8. Em 2007, no Japão, os celulares também são utilizados como carteiras eletrônicas (em que seus usuários podem pagar contas em lojas de conveniência ou máquinas de refrigerantes), como tvs em miniatura (assistindo a programas de televisão digital) ou livro eletrônico. Também podem ser utilizados como navegadores urbanos, apresentando a posição de seu usuário em um mapa da cidade onde se encontra.

Figura 61: Performance do trabalho *Vestis* de Luisa Paraguai Donati.

física em relação a pessoas queridas e ficamos mais distantes a estranhos. A roupa da artista é composta de arcos dinâmicos (ligados a micro-motores e sensores) que expandem ou contraem em relação ao outro; um performer realiza a ação em um ambiente interagindo com os espectadores que vêem os arcos alterar de tamanho frequentemente. *Vestis* faz-nos perceber a dimensão deste espaço interpessoal e questionar como ele diretamente “influencia os indivíduos, seus procedimentos, comportamentos, rituais, e a forma como percebem a si próprios e o mundo” (DONATI, 2004).

O trabalho vestível é antecedido pelo site *Intervalo*⁹ (2004) no qual a artista já discute um espaço interpessoal onde cada um possui uma “bolha invisível”, que é ampliada ou reduzida conforme com quem e onde nos relacionamos. O web site procura reconstruir a questão através de imagens da cidade de Plymouth, Inglaterra, revelando a percepção da autora sobre as pessoas em um espaço público.

Essa percepção do “outro” em espaços de convivência é também a tônica do trabalho desenvolvido em 2003 pelo artista e designer britânico Crispin Jones que desenvolveu aparelhos celulares-conceito chamados de *Social Mobiles*¹⁰. No total, foram desenvolvidos junto a uma

9. O site *Intervalo* está disponível através do endereço <http://www.iar.unicamp.br/pesquisas/intervalo/> (acesso em 10 de setembro de 2007).

10. Através do site http://www.ideo.com/case_studies/social_mobiles/ (acesso em 15 de setembro de 2007) é possível ver documentação sobre os diferentes modelos de *SoMo*.

empresa londrina de desenho industrial, cinco diferentes modelos, todos voltados para o celular como elemento social nas relações humanas. O conjunto dos aparelhos já chama sua atenção pelo seu aspecto *low tech* – hoje em dia, os aparelhos celulares são cada vez mais compactos e com formas arredondadas. Os aparelhos de Jones mais parecem tijolos do que aparelhos funcionais – há algo de irônico nisso e é só o começo.

Na tentativa de discutir o impacto dos celulares nas relações humanas, cada aparelho de Jones recebeu uma “função” distinta. O *SoMo 1* por exemplo, é um celular que dá choque elétrico: ele irá descarregar uma corrente elétrica conforme o volume da voz do interlocutor (ou seja, quanto mais alto a pessoa do outro lado da linha falar, mais choque o usuário levará). Esse modelo, quando hipoteticamente utilizado em ambos os lados de uma conversa, incentiva os dois a não serem intrusivos e manter um volume adequado a espaços públicos. Já o *SoMo 2* é o celular para conversas silenciosas, quando o usuário poderá com o próprio aparelho responder economicamente às questões de seu interlocutor (com “ahamm”, “huuumm”, “uhuum” e outros murmúrios monossilábicos). O *SoMo 3* é um aparelho em que o usuário o transforma em

Figura 62: Imagens dos aparelhos *Social Mobiles* (2003). Acima, o *SoMo 1* (que dá choque) e em seguida, o *SoMo 4* (que possibilita comunicar por toques na madeira).

um instrumento musical toda vez que pretende discar um número (sua forma assemelha-se a uma corneta musical). O *SoMo 4* é o mais arcaico de todos em sua proposta comunicacional: os usuários podem se comunicar por batidas na madeira dos aparelhos, como se estivessem batendo em uma porta. Por último, o *SoMo 5* é o mais eficaz em casos de extrema perturbação em locais públicos: tendo dois aparelhos *SoMo*, o usuário incomodado pode direcionar o seu aparelho para o similar do usuário inconveniente e executar ruídos irritantes, retribuindo a perturbação.

Os aparelhos *SoMo* não estão necessariamente discutindo a tecnologia em si, mas o modo pelo qual nos relacionamos através dela: como aqueles que falam muito alto no telefone celular em locais públicos ou os indivíduos que não diferenciam o espaço privado do público. Embora os *SoMo* abordem uma utilização (voz) que nos aparelhos móveis esteja em declínio (conforme o uso de mensagens de texto e outras funções), em grande parte dos países (De SOUZA, 2004b, p. 291-292), o trabalho problematiza as relações humanas e torna visíveis os ruídos já presentes nestas relações: sua intenção não é resolvê-los, mas sim torná-los explícitos através de interessantes interferências conceituais. Por outro lado, como falar ao telefone é também consumir, pouco importa às companhias de telefonia móvel ou aos designers responsáveis pelos aparelhos convencionais qualquer tipo de ação no sentido de educar ao uso em função daquele que não ser invadido pelas intimidades alheias – quando muito, as companhias incentivam o uso de outras funções, que lhes garante uma rentabilidade tão grande quanto o uso de voz.

Estes trabalhos partem da idéia de que a tecnologia é elemento presente e atuante dentro da convivência humana e que tanto os comportamentos humanos quanto os dispositivos tecnológicos estão envolvidos em uma mesma relação sistêmica. Cabe ao artista aqui observar como nos relacionamos por meio destes dispositivos ou como nossas relações podem ser por eles capturadas. Porém, qualquer relacionamento através dos meios está sujeito a ser interceptado ou monitorado, bem como as relações, deslocamentos ou espaços de um mundo cada vez mais mapeado e sem privacidade. Há uma ameaça aos contatos pessoais, pois estes deixam de usufruir da privacidade que lhes é peculiar.

4.4 Ações ao monitoramento

A justificativa de segurança nos espaços públicos faz com que o cidadão comum pouco se importe se sua privacidade está sendo cerceada. As câmeras são vistas como capazes de

prevenir qualquer ato indesejado pela sua simples presença, tantas vezes indicada pela irônica mensagem “sorria, você está sendo filmado”; é comum a instalação de câmeras-placebo pelos espaços urbanos com forma de desestimular a desobediência e a criminalidade, como foi reproduzido pelo artista Marcelo Cidade, na 27ª Bienal de São Paulo, quando instalou câmeras de vigilância de papelão pelo pavilhão, nomeando como *Direito de imagem* (2006). Há estimativas, porém, que existam hoje funcionando ao menos 700 mil câmeras de vigilância espalhadas pela região metropolitana de São Paulo, em locais como shoppings, bancos, universidades, edifícios, parques e na rua. Seus entusiastas acreditam que os dispositivos nas ruas desencorajam desde assaltantes e punquistas a vendedores ambulantes e pessoas que descartam lixo fora das lixeiras. É a construção de um espaço *panóptico* de grandes proporções – como foi pensado pelo inglês Jeremy Bentham no final do século XVIII, um modelo de prisão em que sua arquitetura permitisse que os guardas observassem os detentos sem que fossem vistos e que se transformou como denominação a todo sistema em que não se identifica o poder que nos vigia (CAE, 2001, p.25).

Segundo o CAE (ibidem, p.32), interessa ao poder hegemônico manter a percepção de que as ruas são espaços cada vez mais deteriorados e perigosos, já que esta situação atrai diretamente “hordas de ingênuos” ao interior dos seguros e bem vigiados shoppings – que se tornam espaços relacionais em que a protagonista é a mercadoria. Ao mesmo tempo, a vigilância ocupa a rua descaracterizando-a enquanto espaço democrático e livre, conforme Muntadas¹¹, “estamos perdendo o espaço público ou porque ele é privatizado, ou pelo uso das câmeras”.

O canadense Steve Mann é uma importante referência quando se aborda questões de monitoramento. Suas pesquisas em torno de computadores vestíveis buscam uma estratégica e latente simetria entre o indivíduo e os sistemas hegemônicos: Mann desenvolve um aparato tecnológico contíguo ao corpo do indivíduo como resposta ao desmedido monitoramento dos espaços urbanos. Chama-se de *WearComp*, um computador vestível (*wearable computer*) com câmera, que pode ser operado com as mãos livres – podendo assim seu usuário fazer outras coisas. Da mesma forma que as câmeras de vigilância são muitas vezes ocultas como forma de não intimidar os observados, o canadense, muitas vezes, dedica-se a modos de que sua ação

---

11. O artista catalão Antoni Muntadas fez estas observações à reportagem do jornal Folha de São Paulo em 08 de dezembro de 2006, quando um grupo brasileiro de arte pública (EIA – Experiência Imersiva Ambiental) realizou uma ação constituída de performances pensadas para espaços monitorados por câmeras, com cartazes, máscaras e outros acompanhamentos no centro de São Paulo.

Figura 63: Evolução de equipamentos vestíveis desenvolvidos por Steve Mann no decorrer dos anos.

Figura 64: Steve Mann atuando com o *WearComp* em uma lanchonete.

passse também despercebida. O seu desejo é capturar esses espaços vigiados e para que isso seja feito, toda discrição é necessária. Os dispositivos de captura do *WearComp* foram cada vez mais se tornando menos visíveis – e de elementos estapafúrdios (como uma câmera na cabeça) tornaram-se parte do vestuário. A origem de sua postura é assumidamente situacionista:

Eu proponho o 'Reflexionismo' como uma nova estrutura filosófica para questionamento dos valores sociais. A filosofia reflexionista apropria-se do movimento artístico situacionista, em particular, um aspecto do Situacionismo chamado détournement, no qual os artistas freqüentemente apropriam-se de ferramentas do opressor e então re-situa estas ferramentas em perturbadores e desorientados modos. (MANN, 1997)

O Reflexionismo almeja realizar um espelhamento do aparato de monitoramento sobre os indivíduos, fazendo com que seja possível que a sociedade confronte a si mesma ou veja

Figura 65: Performance do grupo Surveillance Camera Players, nas ruas de Londres, em 2001.

“seu próprio absurdo”. As aplicações do artista em torno desta idéia procuram percorrer os espaços monitorados e seguir as pessoas responsáveis pela vigilância tornando explícita a injusta posição daquele que é monitorado.

Em uma de suas performances realizadas, chamada de *Maybe Câmera - Who's Paranoid?* (1996), Mann entra com uma camiseta provocativa em estabelecimentos comerciais com o seguinte texto:

Para sua proteção, uma gravação de vídeo sua e de seu estabelecimento pode ser transmitida e gravada para lugares remotos. Todos os atos criminosos denunciados!

Além da camiseta, o artista põe-se a fotografar em espaços em que a prática é proibida. Em alguns casos ele realiza a ação acompanhado de um grupo – todos com a mesma camiseta – com a intenção de realmente provocar as pessoas ali presentes, em especial, os responsáveis pela segurança do local. Conforme DONATI (2005a, p.128), “a principal idéia era gerar uma reflexão sobre as mídias que vêm instaurando seus controles pelo exercício da dominação da informação”. Diante desta ação, cabe mencionar o coletivo Surveillance Camera Players¹², que realiza, desde 1996, performances voltadas às câmeras em espaços públicos de metrópoles, com cartazes normalmente apresentados

---

12. Mais informações sobre o coletivo em <http://www.notbored.org/the-scp.html> (acessado em 04 de outubro de 2007).

em seqüências que vão questionar a ação de vigilância onipresente. Mas suas ações são realizadas com simplicidade, sem revidar com a mesma estratégia e tecnologia, como fará Mann.

Já em uma ação posterior, mas utilizando a mesma camiseta algumas vezes, chamada de *Probably Camera - Who's Paranoid?*, Mann desenvolveu um dispositivo especial que possuía uma câmera conectada a uma mochila presa nas costas de Mann, controlada remotamente pela Internet através de uma conexão sem fio. As imagens capturadas iam diretamente para um site. A câmera era colocada no interior de um domo (uma meia-esfera de vidro escuro) que é tipicamente utilizada em espaços vigiados para esconder as câmeras de vigilância. O artista então entra nos espaços e é interrogado por seguranças se em seu domo haveria uma câmera. Mann, por sua vez, mostra-se ora evasivo, ora indeciso e pergunta o mesmo sobre os domos do espaço.

Na ação *No Camera*, Mann realiza uma espécie metáfora do *delay* de vídeo em que primeiro entrevista os responsáveis (gerentes e empregados) dos estabelecimentos e questiona as razões da vigilância nos espaços, utilizando seu dispositivo vestível. Em seguida, o artista se retira e logo depois retorna ao local em que os depoimentos foram gravados, agora com um televisor em que apresenta a entrevista como se estivesse sendo exibida em um canal local. Algo parecido é também realizado em *Shooting Back*, em que faz um meta-documentário quando está, ao mesmo tempo, com seu dispositivo de câmera vestível e uma câmera extra, quando também questiona as pessoas responsáveis pela vigilância. Conforme seu dispositivo vestível é aprimorado, começa a fazer uso de novas situações, como em *My Manager*. Neste trabalho, as pessoas através de sinal de rádio-teletipo (RTTY) poderiam ser suas “administradoras”, quando remotamente escolhiam imagens para a criação de um documentário sobre os espaços monitorados (ibidem, p.129).

É importante pensar que Mann atua no sentido de tornar visível a relação sem qualquer tipo de confiança que os estabelecimentos impõem aos próprios clientes que os enriquecem. Essa desconfiança torna insignificante qualquer tipo de afirmação típica destes espaços, como “você é especial para nós” e outros lugares-comuns do gênero: nada mais do que um circo de aparências. É interessante que os artistas operem em um espaço que escapa do domínio deste mesmo monitoramento criando instâncias alternativas ou reflexivas. Há posturas que podem ser vistas como bem mais radicais em relação ao monitoramento e

consumo, como do movimento Yomango¹³, que propõe realizar furtos em estabelecimentos comerciais, o que além de ser crime em qualquer país, já é algo compreendido e esperado dentro das relações hegemônicas e, pior ainda, só reforça o ideário do poder. O inusitado e conceitualismos consistentes são estratégias fundamentais para tornar visível essa estrutura opressiva e oculta.

O brasileiro Lucas Bambozzi também recorre à discussão dos espaços vigiados com o seu robô *Spio* (2004), apresentado na exposição *Emoção Art.ficial 2.0* no Instituto Itaú Cultural em São Paulo, em que uma câmera é posicionada em um pequeno robô que captura e transforma as imagens de seus próprios observadores e do espaço. MELLO (2006) nos relata que o artista – assim como Simone Michelin, com o trabalho *ADA - Arquitetura do Afeto* (2004) na mesma mostra – teve que entrar em negociação com a empresa responsável pela segurança no espaço expositivo, pois seu trabalho interferia nas normas de segurança do local. O trabalho de Michelin era ainda mais radical em sua proposta: transformar o que seria um “circuito interno” de câmeras em um “circuito externo”, tornando o espaço interno da exposição disponível para quem passa na rua. Bambozzi, por sua vez, também lida com as questões de privacidade em outros momentos de sua produção: na instalação *4 Paredes*, apresentada em 2002 no Paço das Artes, em São Paulo, o artista projeta situações privadas no interior de uma janela. Conforme o visitante se aproxima da janela, as imagens são alteradas suscitando certa invasão de um espaço restrito.

Cabe pensar de qual modo essas imagens capturadas são processadas. Muitas vezes, os sistemas de monitoramento não são apenas acompanhados por humanos – como imaginamos, porém não vemos –, mas também por sistemas baseados em tecnologias que reconhecem faces e comportamentos suspeitos. Espaços de grande circulação como aeroportos ou shoppings são os locais em que esse tipo de vigilância eletrônica pode ser utilizado. Esses sistemas inteligentes são capazes de identificar idades aproximadas e sexo das pessoas monitoradas,

---

13. O Yomango (da gíria em espanhol, *mangar*: roubar) foi um movimento surgido na Espanha em 2003 que pregou a desobediência cotidiana. Eles acreditavam que “a desobediência é uma das melhores maneiras das que dispomos para liberar-nos do pesado manto do controle” (YOMANGO, 2005). Além da intenção de realizar furtos em estabelecimentos, produzia roupas com bolsos ocultos (para facilitar o “roubo artístico”) e peças publicitárias de uma “anti-marca” em que propõe esse “modo de vida”. Mas nem tudo era “mangar”: na ação Yopito, por exemplo, os performers, em grande número, levavam etiquetas eletrônicas apenas e faziam os alarmes tocarem, demonstrando a truculência dos estabelecimentos. Em 2007 o movimento foi desfeito. Há mais informações sobre movimento em sua página web que permanece disponível atualmente em: <http://www.yomango.net> (acesso em 20 de setembro de 2007).

Figura 66: *Spio* (2004) de Lucas Bambozzi.

bem como para os locais onde estas pessoas olham¹⁴ – o que torna possível mapear públicos e seus pontos de atenção.

Neste sentido, o trabalho *Surveillance Video Entertainment Network* (2007) é fundamental. Os oito artistas britânicos¹⁵ envolvidos no projeto colocam que se hoje é possível utilizar esses sistemas de vigilância para detectarem criminosos e terroristas, porque não também utilizar esses mesmos sistemas para detectarem possíveis astros do rock entre os transeuntes? Com um tom muito divertido, *SVEN* consegue questionar o espetáculo da vigilância: trata-se de um sistema em que as imagens de câmeras de vigilância são interpretadas por computadores, através de algoritmos, examinando a possibilidade dos observados serem astros de rock, analisando similaridades físicas, cores das roupas que estão vestindo e dos cabelos, entre outros elementos. Uma vez que o sistema tenha identificado determinada pessoa como um autêntico roqueiro – o que não significa que o sujeito tenha que ter muitos atributos incomuns – o

14. Neste sentido, em 2007, foi lançada uma câmera capaz de saber “a intensidade” do sorriso da pessoa gravada, bem como para onde ela está olhando, entre outras funções; informações em http://idgnow.uol.com.br/computacao_pessoal/2007/10/04/idgnoticia.2007-10-04.3311945574/ (acessado em 04 de outubro de 2007). Antes, em 2005, uma empresa japonesa lançou um modelo de câmera capaz de identificar faixa etária e sexo dos gravados – com mais de 70% de acertos – ideal para “ações de marketing” conforme seus criadores; informações em <http://noticias.uol.com.br/ultnot/afp/2005/11/02/ult34u139652.jhtm> (acessado em 04 de outubro de 2007).

15. Os artistas de *SVEN* são Amy Alexander, Wojciech Kosma, Vincent Rabaud, além da colaboração de Nikhil Rasiwasia e Jesse Gilbert. O site do projeto está disponível em <http://deprogramming.us/ai/index.html> (acessado em 20 de setembro de 2007).

Figura 67: Painel com imagens do trabalho *Surveillance Video Entertainment Network*, ou simplesmente *SVEN* (2007), sendo respectivamente, a imagem capturada pelas câmeras de vigilância, o astro de rock com maior similaridade e o videoclipe.

sistema passa a criar em tempo real um videoclipe com efeitos a partir das imagens captadas e apresenta o novo “ídolo” em um monitor ou projeção. Os artistas de *SVEN*, além de realizem o trabalho em espaços fechados, com os visitantes em espaços expositivos, também realizam suas capturas em ruas movimentadas, através de uma “unidade móvel”, dotada com todos os equipamentos do sistema.

Já os artistas do grupo Preemptive Media – Beatriz da Costa, Jamie Schulte e Brooke Singer – se preocupam com a questão da vigilância e do uso de tecnologias de monitoramento como práticas passíveis de serem utilizadas com finalidades de lucro, distantes de qualquer fetiche em relação à tecnologia. Em suas produções, o grupo busca reverter e/ou tornar visíveis os elementos de uma nova “ecologia de consumo” mediada por invasões constantes de privacidade.

Os trabalhos do grupo partem da idéia de que a vigilância concreta não está somente nas câmeras espalhadas pelo espaço urbano, mas também em uma série de instrumentos corriqueiros em supermercados e lojas de todos os segmentos, que são muitíssimo mais específicos em suas informações. O trabalho *Zapped!* (2004/2005) insere-se na discussão da implementação maciça e crescente da tecnologia de etiquetas de identificação por frequência de rádio (Radio Frequency Identification, ou RFID). Nos países industrializados, o uso da RFID tem sido gradativamente empregado, pois permite a localização de objetos, animais ou pessoas, podendo ser utilizado tanto no controle de crianças ou prisioneiros, como no

rastreamento de produtos comercializados¹⁶. Essa tecnologia consiste em etiquetas eletrônicas com microprocessadores, podendo se apresentar sob a forma de um adesivo, cartões ou mesmo como chip a ser aplicado sob a pele. Aliás, vários anos atrás, o artista brasileiro Eduardo Kac realizou o trabalho *Time Capsule* (1997), que já discutia o uso destes dispositivos eletrônicos para controle de indivíduos. *Time Capsule* consistiu na implantação pelo artista de um microchip para a identificação de animais em seu próprio tornozelo, contendo um número de controle acessível a aparelhos de varredura específicos, quando conectados à Internet.

A tecnologia RFID é descendente das tecnologias de código de barras e tarjas magnéticas e, assim como elas, antes restritas aos produtos de varejo nas lojas e cartões bancários, tende a cada vez mais expandir para outras aplicações. Porém, diferentemente das demais tecnologias, permite que cada etiqueta tenha uma identificação única e que seja lida a distância, inclusive sem informar a captação de dados ao proprietário ou usuário do item. Os artistas do grupo, porém, ainda não querem alimentar uma postura dogmática em relação ao “grande irmão” – como no livro *1984* de George Orwell – que tudo poderia controlar:

A Preemptive Media não pretende contribuir para especulações a Orwell. O escopo cada vez mais amplo da RFID não causará sentimentos generalizados de paranóia, se a tecnologia for implementada de maneira conservadora e levando em conta a tendência humana a exercer controle sobre os outros sempre que uma oportunidade se apresenta. (PREEMPTIVE MEDIA, s/d)

Voltando ao trabalho *Zapped!*, trata-se de uma série de ações que visam detecção e interferência nos sistemas baseados em RFID. Em todas elas, há um sensor capaz de detectar um leitor de RFID em seu raio de alcance – uma das ações promovidas pelo grupo é o oferecimento de cursos para a construção doméstica deste aparelho de detecção, um chamado *Zapped Toolkit*¹⁷.

16. No ano de 2007, em São Paulo, há um projeto para a implantação de etiquetas RFID para fins de fiscalização em toda a frota de veículos do município, bem como para localização de veículos roubados; cada carro recebe um chip que é lido por antenas espalhadas pela cidade. Desta forma, é também possível rastrear os percursos de cada um dos milhões de veículos da cidade. Os passageiros do transporte público paulistano, por sua vez, já podem ser rastreados pela tecnologia RFID: o cartão utilizado para integrações também faz uso da mesma tecnologia e é muitas vezes pessoal – cadastrado com dados de seu usuário –, sendo capaz de indicar quais meios de transporte foram utilizados e seus deslocamentos cotidianos.

17. Em uma outra abordagem, o grupo propõe o uso de baratas Madagascar portando etiquetas reprogramadas como forma de interferirem nos leitores: como os insetos são capazes de entrar em pequenos espaços e se locomover com grande agilidade, podem ser interessantes ferramentas para perverter o rastreamento habitual.

Com este kit qualquer um estará apto a intervir neste tipo de sistema de monitoramento. Essa idéia de difusão do desvio também é dividida por Mann em uma opção no caso de um “fracasso do Reflexionismo” (MANN, 1997). O artista propõe que os seus dispositivos *WearComp* sejam comercializados (que ele chama de desvio do desvio), para em seguida serem utilizados pelas pessoas para realizarem a vigilância daqueles que as vigiam; é a proposta do Difusionismo. Como na idéia da prisão panóptica de Bentham, trazida por Michel Foucault (apud MANN, 1997) em que não é necessário que o guarda esteja vigiando na torre (já que não é visto) – apenas a idéia de ser vigiado já condiciona o prisioneiro – na ação deste hipotético exército difusionista, o mais importante é que o sistema hegemônico também se sinta potencialmente reconhecido e observado.

Também abordando os meios com precaução, o trabalho *Swipe*¹⁸ (2002/2004) é uma instalação sob a forma de um bar que parte da prática de requisição da carta de motorista – que nos Estados Unidos é empregado comumente como documento de identificação – para a compra de bebidas ou cigarro em lojas de conveniência, supermercados e bares, como forma de explicitar processos ocultos neste ato. Embora a prática seja justificada como medida de disciplina, essa captura de dados nas mãos das mais distintas empresas podem possibilitar a obtenção de lucro. A informação dos hábitos de consumo, por exemplo, como já se sabe, é um ativo financeiro importantíssimo para o estabelecimento de relações comerciais duradouras, modelando desejos futuros.

Partindo então, do princípio de que os indivíduos no poder durante toda a sua existência humana “sempre optaram pelo controle quando puderam”, os artistas do Preemptive Media criam uma instalação na qual se transformam em atendentes deste bar em eventos especiais como aberturas de exposições ou noites de gala, instalando um balcão com um leitor utilizado com as mesmas finalidades de identificação de seus bebedores. O visitante então, entrega sua carteira de motorista para leitura de seu código de barras e enquanto a bebida¹⁹ é

18. O site do trabalho está disponível através do endereço: <http://www.we-swipe.us> (acesso em 12 de setembro de 2007).

19. Quatro tipos de drinques eram servidos em *Swipe: The Patriot*, [O patriota] em referência ao *USA Patriot Act* do presidente George W. Bush, onde está institucionalizado que o FBI pode coletar informações de clientes de livrarias, bibliotecas e Internet, bem como coletar informações bancárias e de cartões de crédito sem necessidade de qualquer decisão judicial; *Cat Eyes* (Olhos de gato), em referência ao pedido do governo americano em virtude dos ataques de 2001 para que cada cidadão seja “olhos e ouvidos” do governo; CALEA (sigla de Ato para Assistência de Comunicações para Aplicação da Lei), ato ►

Figura 68: O trabalho *Swipe* (2002/2004), tendo no balcão, os artistas do Preemptive Media.

providenciada, um recibo é impresso e entregue ao visitante com dados que revelam as suas preferências de compra, além de informações sobre moradia, renda, profissão e até filantropia. Com isso, a prática que se passa por ser apenas trivial – assim como pode acontecer com os “cartões de fidelidade” das lojas – é explicitada como uma prática de monitoramento e dilaceramento da privacidade de modo silencioso e invisível. Conforme ZIMMERMANN (2005), embora a imprensa aliada com a hegemonia dedique-se a criticar aqueles que praticam a falsificação de identidades, o trabalho do grupo “sugere que o real caso de extração de dados reside na interdependência crescente entre as corporações e o governo”. *Swipe* aponta para a transformação destes espaços relacionais – os bares – em espaços de controle mediados pela tecnologia: as relações interpessoais passam a ser facilmente vigiadas, já que por meio desta prática seria possível facilmente cruzar os dados de freqüentadores e saber o círculo de relacionamentos de cada indivíduo nestes espaços.

Do europeu 0100101110101101.ORG²⁰ – formado por Eva e Franco Mattes –, em *Vopos* (2002), os integrantes do grupo se dispõem a serem vigiados através de sistemas GPS²¹, com relatórios

---

de 1994 em que torna legal, a interceptação de conversas telefônicas; e por fim, MATRIX em referência ao *Total Information Awareness* (TIA), projeto abortado pelo congresso dos EUA em virtude de ameaçar as liberdades individuais. Mais informações podem ser obtidas no site do trabalho.

20. O nome do grupo é também o endereço para seu site: <http://www.0100101110101101.org> (acesso em 17 de setembro de 2007).

21. GPS é a sigla para Sistema de Posicionamento Global (*Global Positioning System*), é um sistema de ►

de deslocamentos geográficos disponíveis através de mapas no site, durante o decorrer de um ano inteiro. No decorrer dos meses, o casal se desloca por inúmeras cidades do globo como Valencia, Torino, New York, Courmayeur, Karlsruhe, Barcelona, Linz e Amsterdã. Todos os deslocamentos eram passíveis de serem acompanhados em tempo real.

Trata-se de um “sistema de auto-vigilância” que torna visível um controle mundial exercido basicamente por satélites norte-americanos que não só são capazes de determinar as coordenadas de cada elemento que dispõe de um receptor GPS, como também é capaz de monitorar em tempo real, como uma câmera posicionada sobre nossas cabeças, tudo o que acontece em qualquer parte. O site *Google Maps*²² nos trouxe a possibilidade de visitar inúmeros lugares do mundo sob o ponto de vista deste tipo de monitoramento. Enquanto trabalho de arte, porém, *Vopos* perde muito de sua originalidade crítica hoje, pois pouco acrescenta diante de serviços que apresentam esse tipo de localização comercializada em longa escala.

Os satélites de monitoramento tornam factível, a idéia de que não há qualquer metro quadrado da superfície terrestre que não esteja sujeito a vigilância. Em 2007, diversos sites noticiaram algo no mínimo curioso: alterando algumas das configurações do site *Google Maps* é possível ampliar as imagens oriundas dos satélites além do que normalmente é permitido e com isso identificar faces e situações entre pessoas. Em alguns casos, até pessoas nuas em banhos de sol, na aparente privacidade de seus terraços, podem ser vistas²³.

Desta forma, com o propósito de criar uma área de escape de todos os espaços vigiados – de satélites aos microprocessadores das etiquetas RFID – Usman Haque desenvolve o projeto *Floatables*²⁴ (2005), que consiste em uma espécie de guarda-sol flutuante que se propõe ser

---

posicionamento por satélite, utilizado para diversas aplicações como na navegação ou localização de pessoas, veículos ou aeronaves.

22. O Google Maps é um serviço atualmente gratuito fornecido pela empresa Google. O site disponibiliza imagens via satélite de todo o mundo, com mapas e rotas de ruas de algumas cidades do mundo. Assim, é possível ver imagens que possuem entre um a três anos (há uma defasagem entre as diversas áreas do globo capturadas) de edifícios, ruas, campos, rios ou florestas de qualquer parte. Disponível em: <http://maps.google.com/> (acesso em 18 de setembro de 2007).

23. Sobre o chamado “super zoom” do Google Maps: <http://blogoscoped.com/archive/2007-03-07-n12.html> (acesso em 01 de outubro de 2007) e também no endereço <http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI1462984-EI4802,00.html> (acesso em 01 de outubro de 2007).

24. Mais sobre *Floatables* no site da empresa de Haque: <http://www.haque.co.uk/floatables.php> (acesso em 20 de setembro de 2007).

capaz de imunizar o seu usuário de todo tipo de monitoramento. A idéia é criar um “espaço de ausência” diante da saturação de dados do espaço urbano, em que todo tipo de sinal ou captura de dados não sejam capazes de encontrar o indivíduo ali protegido. O artista questiona a existência de alguma privacidade diante deste aparato onipresente de controle e a própria noção de espaço público, o qual para ele não seria um espaço aberto e livre a todos, mas na verdade um espaço em que não existe mais privacidade (ao oposto do espaço privado, onde o acesso seria restrito). De qualquer forma, a idéia é criar efêmeras zonas de encobrimento, propondo espaços de ausência de captura de sons e leitura de cheiros ou calor, bem como todas as emissões de radiofrequência como telefones celulares, televisão, rádio ou redes sem fio e leitura de posicionamentos via GPS. Do mesmo modo, *Floatables* criará um “obstáculo embaçado” como padrão de camuflagem contra as câmeras de vigilância e uma cobertura contra os satélites que capturam imagens.

Ao contrário do que possa inicialmente sugerir, o projeto não significaria isolamento ao seu usuário. Essa proteção não atuaria no sentido de interferir nas relações humanas; o indivíduo permaneceria acessível e visível aos demais – falando, sorrindo ou sentindo o cheiro daqueles que estão próximos ou fora da proteção – apenas o monitoramento eletrônico seria prejudicado. Como uma água-viva flutuante no ar (o projeto prevê que o aparelho permaneça flutuando através de um sistema de ar quente como em balões), *Floatables* permaneceria em constante movimento como forma de não ser apreendido e destruído pelas autoridades. Esse embaçamento do espaço panóptico faz do trabalho uma espécie de ruído tecnológico nesta rede de vigilância – como um vírus que proporciona uma valiosa invisibilidade.

4.5 Ações intrínsecas

Indo além do monitoramento gerido pela tecnologia, é possível simplesmente atacar a lógica hegemônica na tecnologia em seu caráter mais intrínseco, partindo da ineficácia de seus pressupostos funcionais – do questionamento de sua funcionalidade programada. É uma estratégia onde emana um distúrbio metalingüístico e onde as relações de poder são reveladas como um código ao qual nunca temos acesso. O grupo 0100101110101101.ORG e o coletivo *EpidemiC*²⁵ são adeptos de um desvelar tecnológico e ficaram conhecidos pela polêmica

25. O *EpidemiC* é um coletivo italiano que defende a utilização estética dos códigos-fonte e o uso

de terem realizado, em 2001, um vírus chamado de *Biennale.py*. O vírus, apresentado na 49ª Bienal de Veneza (de onde vem seu nome), é capaz de infectar programas escritos na linguagem de programação Python, seja através de download de arquivos infectados ou acesso destes arquivos infectados via disquete. Classificado por diversos especialistas como “artistas irresponsáveis”, eles, por sua vez, se isentaram de qualquer insensatez, pois declaram ter enviado avisos para companhias desenvolvedoras de programas antivírus – como a Microsoft e a McAfee – anteriormente ao seu lançamento no evento. O código fonte do vírus foi impresso em camisetas vendidas por ocasião da exposição, bem como CDs com o vírus foram também vendidos a colecionadores.

Também adeptos a contaminações virtuais e críticos de um culto ao artificial e tecnológico, os membros do coletivo espanhol “Mmmm...”²⁶ também fizeram uso de pragas virtuais para questionar o apego tecnológico em contrapartida a um “desprezo pelo mundo natural”. O vírus, chamado de *Amazônia* (2004), pretende fazer com que o computador infectado tenha os *pixels* de seu monitor apagados gradualmente como garatujas, conforme o desmatamento na floresta avance. Assim, as imagens da tela sofrem inferências conforme as árvores vão sendo cortadas. A intenção de seus autores é fazer com que os usuários busquem o significado deste apagamento e pensem sobre o seu papel “cúmplice” na devastação ecológica e dos perigos que podem advir da selva. Podemos referenciar a vírus reais como o Ébola, que contaminou pessoas como resultado da devastação de matas africanas.

Mas além dos vírus, o nosso cotidiano mediado por máquinas, o equipamento que freqüentemente falha, os softwares repletos de erros de programação, as rotinas repetitivas e inumanas ou as interfaces mal-resolvidas são algumas das justificativas para trabalhos em que a metalinguagem se sobressai criticamente. FLUSSER (2002, p.15) disse que para toda crítica em torno das imagens técnicas nascidas no interior de uma *caixa preta* – quando somente podemos assimilar seus *inputs* e *outputs*, com suas intenções ocultas – deviam visar ao “branqueamento” desta caixa. Os discursos metalingüísticos partem deste interior oculto

---

de sistemas de colaboração via rede para ações táticas. Mais informações no endereço: <http://www.epidemic.ws> (acesso em 15 de setembro de 2007).

26. O coletivo Mmmm... é composto por Alberto Alarcón, Emilio Alarcón, Ciro Márquez, Eva Salmerón, com a colaboração de Horacio Díez, em trabalhos de web. Além de intervenções artísticas, também realizam trabalhos de design e objetos promocionais. Mais informações em: <http://www.mmmm.tv/> (acesso em 04 de outubro de 2007).

para torná-lo um espaço denso e ininteligível, como no conhecido site de web arte JODI, ou mesmo em alguns trabalhos da artista brasileira Giselle Beiguelman, quando convida seus visitantes a realizarem uma coleta dos erros tecnológicos, como no site <Content=No Cache>²⁷ (2000) e mais tarde em *Esc for escape* (2004) – um projeto *cross media* (envolvendo diversos meios como telões pela cidade de São Paulo, celular e Internet) trazendo um “bestiário” com os erros mais comuns nos mais distintos equipamentos como caixas eletrônicos, DVD Players, telefones etc. Da artista, há também *Desmemórias* (2005), apresentado na Mostra Cinético_Digital, no Itaú Cultural, em São Paulo, em que cria um filme interativo sobre os vestígios tecnológicos de um passado recente.

Estes trabalhos estão buscando nos direcionar para nossas relações conturbadas com a tecnologia e o contexto inóspito que pode surgir destas relações. No conjunto de trabalhos de *Accept* (2003), Perry Hoberman reúne uma gama de trabalhos nos mais distintos meios – antigos e novos – discutindo o contexto social e tecnológico que ele observa:

*Um mundo com o poder cada vez mais crescente da tecnologia, onde nosso poder para fazer uso criativo destas mesmas tecnologias está sendo ameaçado das mais variadas formas. Restrições e vigilância estão diretamente ligadas ao software, hardware e redes que usamos diariamente em um processo para tornar-nos um exército de, cada vez mais lucrativos e passivos, consumidores.*²⁸

Accept se compõe, entre outros, dos seguintes trabalhos: *Your Time is Valuable*, trabalho realizado a partir de um computador, sensor de presença e uma tela LCD – na qual são apresentados, a partir do momento que o visitante se encontra em sua frente, números que descrevem, em porcentagem, o quanto teria sido visto ou assistido em relação a outros meios como o cinema; *Art under contract*, onde o visitante tem uma pequena caixa de metal com visor fechado (com uma imagem em seu interior) que se abre rapidamente apenas quando o indivíduo aceita um “contrato de licença do usuário final”, similar àqueles presentes ao instalar qualquer software, disponível a ser lido e aceito em um computador ao lado da caixa; *Ok/Cancel*, série de imagens impressas onde apresentam onipresentes janelas de sistemas operacionais (Windows 98, Macintosh OS X e outros) em insólitas

27. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/nocache/> (acesso em 12 de setembro de 2007).

28. Retirado do site do artista: <http://www.perryhoberman.com/accept/html/info.html> (acesso em 20 de janeiro de 2005).

Figura 69: O trabalho *cross media* da artista Giselle Beiguelman, *Esc for Escape* (2004), com mensagem de erro em telão da Av. Paulista, São Paulo.

Figura 70: *My life in SPAM*, presente em *Accept* (2003) de Perry Hoberman.

Figura 71: *Spore 1.1* (2004) dos artistas Douglas Easterly e Matthew Kenyon.

situações; *My Life in SPAM*, série de imagens impressas, criadas através da superposição de mensagens eletrônicas comerciais não-solicitadas – os chamados SPAMs – capturadas desde 1998 até 2002, totalizando cerca de 6.000 mensagens; *Total Information Awareness*, trabalho constituído de duas versões, sendo que em ambas duas esferas mecânicas, sob a imagem de olhos, rolam de um lado a outro, de cima a baixo, em todos os sentidos, como “um olho que tudo vê”.

Essas ações operam em um território específico das tecnologias, intuindo um interator já inserido com profundidade neste contexto. Janelas de sistemas operacionais, indicadores de download, mensagens de erro típicas ou comportamentos maquínicos inesperados só terão um completo sentido para aqueles que vivenciam essa tecnologia, ainda que somente como usuários.

As ações intrinsecamente tecnológicas terão como pano de fundo, em última instância, o poder de mercado. Hoberman já trata disso quando fala da transformação de um exército de “passivos e lucrativos consumidores”. Assim como é trazido no Projeto Vislumbres Pós-humanos, há cada vez mais uma interdependência entre seres naturais e prognósticos da bolsa de valores, a vida transformada em *commodities*. Essa idéia também é compartilhada pelo trabalho *Spore 1*.²⁹ (2004) da equipe S.W.A.P. – composto dos americanos Douglas Easterly e Matthew Kenyon. Trata-se de um objeto híbrido, composto de uma muda de seringueira e um dispositivo eletrônico (com conexão *wireless* para a Internet) que controla o fornecimento de água para a sobrevivência do ser conforme as cotações da bolsa da rede americana de lojas Home Depot; se as ações valorizarem, a planta é regada, mas se as ações perderem valor, a planta não receberá água. Se caso ela morra por falta de água no período de um ano, a multinacional troca o vegetal por outro sem qualquer custo. Não há exatamente um viés assumidamente crítico aqui já que o projeto é apoiado e comercializado por uma rede de lojas de produtos para casa (que vê aqui uma oportunidade de mostrar simbolicamente o quanto seus investimentos podem crescer), mas não deixa de ser algo instigador de outras leituras, especialmente porque a equipe de artistas possui uma série de trabalhos em que atacam diretamente grandes empresas (como lanchonetes de fast-food) e é impossível não compará-los.

---

29. Sobre o trabalho é possível acessar informações em <http://swamp.nu/> (acesso em 04 de outubro de 2007).

Já citado aqui por conta da proposta de distúrbio eletrônico, o coletivo norte-americano Critical Art Ensemble (CAE) é um grupo originalmente constituído de cinco artistas – Steve Barneys, Dorian Burr, Steve Kurtz, Hope Kurtz e Beverly Schlee – que opera na intersecção entre arte, tecnologia, produção tática e teoria crítica desde 1987. O coletivo possui uma ampla produção bibliográfica com diversos títulos disponíveis em dezenas de línguas em todo o mundo e também para download, através de seu site³⁰, tais como: *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas* (1998) e *Flesh Machine* (1998). Entre os seus trabalhos, destacam-se aqueles que lidam com a biotecnologia e ações táticas.

Vários anos atrás, o CAE desenvolveu uma série de anúncios publicados em jornais dominicais de grandes cidades dos Estados Unidos, promovendo uma “tecnologia tão pura que sua única função é existir” – a *Useless Technology*³¹(1994). O trabalho apresenta uma série de itens apocalípticos ou utópicos que hoje se transformaram em completamente inúteis, somando itens possíveis de serem utilizados no cotidiano a armamentos de controle do espaço e de combate (da época da Guerra Fria) obsoletos. Na lista há coisas como míssil teleguiado, tosquiador de pêlos das narinas, raio laser para destruir mísseis inimigos, descascador de frutas e legumes, míssil de energia nuclear, porteiro eletrônico sem fio, alarme anti-soneca para motoristas, uma toalha elétrica, entre outros vários.

O grupo apresenta tantos produtos que um dia realmente foram comercializados por empresas conhecidas como Panasonic, Sony e Goodyear como também os “produtos” do governo norte-americano, sob a forma de um catálogo de ofertas – igualmente antiquado. Esse catálogo traz irônicas descrições de uso dos produtos como na experiência de “transcendentalismo secular” do porteiro eletrônico sem fio ou no garoto-propaganda “Ron” (com a imagem do ex-presidente Ronald Reagan ao telefone) na televenda de mísseis da época do fim da União Soviética (URSS). Não há só um questionamento da futilidade daquilo que nos é oferecido dia-a-dia como inovação tecnológica, como também equipara a inutilidade de bombas nucleares e de tosquiadores de pêlos do nariz ambas sujeitas a premissas de mercado.

Um dos momentos mais graves do coletivo foi em 2004, quando um dos membros fundadores

---

30. Site do Critical Art Ensemble: <http://www.critical-art.net> (acesso em 10 de setembro de 2007).

31. Disponível através do endereço: http://www.critical-art.net/tactical_media/useless (acesso em 10 de setembro de 2007).

do CAE e professor da Universidade de Nova York em Buffalo, o artista Steve Kurtz foi acusado e detido pelo FBI (Federal Bureau of Investigation) sob a acusação de “bioterrorismo”. No mês de maio daquele ano, na cidade onde leciona e mora, a esposa de Kurtz sofreu um ataque cardíaco em casa e o artista imediatamente chamou o serviço de emergência – que é mantido pela polícia. A esposa de Kurtz falece e os atendentes do serviço acabam atentando para outra coisa: observam que a casa do artista possui diversos equipamentos científicos e materiais biológicos; certamente inspirados pela retórica da “guerra ao terror”³² convencem-se que ali haveria algum tipo de produção terrorista e, assim, acabam alertando ao FBI. Esses materiais na verdade eram elementos de trabalhos de bioarte apresentados em diversas galerias e museus de diversas partes do mundo, lidando com bactérias e microorganismos inofensivos. Ao chegar, os agentes do FBI detiveram o artista e apreenderam não só os materiais biológicos como todos os equipamentos, livros, apontamentos, computadores e até mesmo o corpo de sua esposa, para análises minuciosas dos investigadores. Com o temor de que ali poderia ter sido desenvolvida algum tipo de arma biológica, todo o quarteirão onde se encontrava a casa foi decretado como “área de risco” pelas autoridades de saúde locais. Uma semana depois, as amostras biológicas foram verificadas como inofensivas para a saúde e o artista foi reconduzido a sua casa e pôde, enfim, realizar o enterro de sua esposa. Entretanto, o CAE, em seu site Defense Fund³³ (realizado para angariar doações para a defesa em juízo do artista), aponta que o FBI se recusou a devolver materiais e equipamentos no valor de 10 mil dólares e até mesmo um livro no qual o artista estava trabalhando. O caso chegou a inspirar o documentário *Strange Culture* (2007), de Lynn Hershman Leeson, apresentando a situação como uma decorrência paranóica dos ataques terroristas aos Estados Unidos em 11 de setembro de 2001.

Uma série de trabalhos do CAE confiscados pelo birô. Um deles foi *GenTerra*³⁴ (2001), que trazia uma forma inócua da bactéria presente no intestino humano E.Coli. Ao contrário do

---

32. “Guerra ao terror” é a denominação utilizada pela imprensa internacional às medidas do presidente norte-americano George W. Bush por conta dos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001. Um de seus atos é proclamar que cada cidadão norte-americano seja “olho e ouvidos” de seu governo, em virtude da segurança nacional. As implicações de suas medidas foram extremamente controversas, já que culminam na interferência militar em outros países, além de restrições em torno das liberdades individuais.

33. Disponível através do endereço: <http://www.caedefensefund.org> (acesso em 10 de setembro de 2007).

34. Mais informações sobre o trabalho *GenTerra* em: <http://www.critical-art.net/biotech/genterra> (acesso em 11 de setembro de 2007).

que se possa superficialmente imaginar de um coletivo artístico que se propõe a questionar a biotecnologia, o CAE não acredita que os transgênicos devem ser sumariamente expurgados. Ao contrário, acreditam que é necessário primeiro tornar as pessoas familiares com esse assunto – para que passem a “usar mais a razão do que a emoção” ao analisar cada caso. Há transgênicos que podem ser positivos e outros que são perigosos ou visam especialmente o lucro. O coletivo não é, portanto, radicalmente contra as manipulações genéticas, assim como um artista que lide com os novos meios não é radicalmente contra as tecnologias. É necessário que se crie uma cultura de consciência em torno do que realmente pode ser perigoso e deve ser evitado. Um exemplo disso é a proposta de *GenTerra*, em que performers de jalecos brancos e computadores apresentam o contexto da produção transgênica aos visitantes, trazendo uma série de casos positivos e negativos. Depois da explanação, os artistas criam meios para que os visitantes possam manipular organismos geneticamente modificados *in loco*.

Um outro projeto também capturado pelo FBI foi *Free Range Grains* (produzido entre 2003 e 2004 com colaboração de Beatriz da Costa e Shyh-shiun Shyu), em que os visitantes da exposição eram convidados a testar os alimentos que se apresentam como isentos de modificações genéticas. O espaço expositivo – na Áustria – foi transformado em um laboratório portátil de testes de organismos geneticamente modificados, de produtos trazidos pelos visitantes ao espaço. O trabalho tinha por objetivo examinar a relação entre os *commodities* alimentícios e as restrições de importação de alimentos da União Européia. Embora existam barreiras em torno de motivos econômicos – com o intuito de instituir uma reserva de mercado – é provável que estas medidas de precaução não impeçam a entrada de produtos transgênicos nos países da Europa. Para THOMPSON (apud MESQUITA, s/d), um trabalho conceitual como *Free Range Grain* interfere nas premissas de como a tecnociência deveria atuar, deslocando suas ações para um acontecimento social ou político – e não apenas de domínio científico – para, no fim, trazer ao universo da arte:

Quando o Critical Art Ensemble insere suas próprias técnicas científicas caseiras no campo dos alimentos geneticamente modificados, o faz a fim de desafiar o papel dos indivíduos, das corporações e dos sistemas científicos que determinam as regras do jogo da biotecnologia.

No que diz respeito à biotecnologia, é obrigatório citar o artista Eduardo Kac. O artista é muito conhecido pela polêmica envolvendo a coelhinha transgênica Alba, oriunda do trabalho *GFP Bunny*. A origem de Alba acontece em 1998, quando surge o projeto *GFP-K9*, onde

Figura 72: Site do trabalho *GenTerra* (2001) do Critical Art Ensemble.

Figura 73: *Free Range Grains* (2003/2004) do Critical Art Ensemble (com colaboração de Beatriz da Costa e Shyh-shiun Shyu).

GFP é a abreviatura de *Green Fluorescent Protein* e K-9 é referencial ao adjetivo inglês canino (*canine*). Trata-se da inclusão de uma proteína de medusa (*Aequorea Victoria*) em um DNA de um embrião canino, o que tornaria o cão fluorescente – emanando luz verde – ao contato com certas condições do ambiente. Para justificar sua criação, o artista estabelece o cão transgênico como uma próxima etapa na intervenção humana na existência canina. Desde 15.000 anos atrás, o homem vem selecionando lobos portadores de características imaturas (processo evolutivo conhecido como neotenia) e mais modernamente através do controle de acasalamentos (MACHADO, 2001) para criar um “ideário canino”.

Aparentemente, por não encontrar parceiros dispostos, o artista opta por uma versão com um animal mais comum no contexto de laboratório – o coelho – e assim surge o *GFP Bunny*.

Seguindo os mesmos procedimentos do projeto anterior: uma coelhinha albina torna-se fluorescente ao encontrar-se em um ambiente com uma determinada iluminação (precisa-se de um tipo de luz azul). Depois de nascida, o próximo passo seria a socialização da coelhinha. Kac pretendia levá-la para morar com sua família, porém o laboratório francês que o auxiliou na execução do projeto, simplesmente impediu sua retirada, alegando que o artista não teria condições de cuidar do animal transgênico. O artista por sua vez, desenvolveu várias manifestações em prol da “Alba livre”, como forma de mobilizar a opinião pública. No seu site³⁵, inclusive, é possível enviar e acompanhar inúmeras mensagens em prol da libertação de Alba. De qualquer forma, uma considerável discussão – envolvendo não só a sociedade científica – foi formada diante desse fato.

O mais interessante na questão é que, segundo o artista, o elemento central deste projeto não é o ser em si – enquanto objeto de arte – mas a socialização da coelha, enquanto animal de estimação transgênico, com uma família real. Ou seja, seria o universo relacional que se forma entre as pessoas e o bichinho fluorescente o protagonista. Essa pretensão é deixada de lado em outros projetos que são muito mais introvertidos neste sentido. Tanto a instalação *Genesis*³⁶, apresentada em 2000 no Itaú Cultural em São Paulo, quanto o trabalho *O Oitavo Dia*³⁷ (2001), apresentam-se muito mais dispostos enquanto algo limitado ao contexto artístico convencional – distante do cotidiano e disposto à contemplação – do que necessariamente enquanto uma intervenção no contexto social.

Isso é algo importante quando se pensa na possibilidade de crítica implícita no trabalho de Kac, pois coincidentemente, o seu trabalho mais significativo é aquele que permite essa leitura mais relacional. Neste sentido, os demais estariam contidos muito mais naquilo que a tecnologia proporciona do que nas questões que suscitam no cotidiano, tais como o que representaria um ser geneticamente modificado dentro de um ecossistema convencional ou

---

35. O site do artista está disponível em: <http://www.ekac.org> (acesso em 03 de setembro de 2007).

36. *Genesis* (apresentada pela primeira vez na Áustria, em 1999) é uma instalação constituída de bactérias transgênicas expostas a radiação ultravioleta conforme a ação do visitante, através da Internet. As bactérias são constituídas de código genético baseado numa “tradução” (alfabeto/Código Morse/código genético) de uma passagem bíblica em que sugere uma autorização divina para a manipulação de todos os seres da Terra.

37. *O Oitavo Dia* (2001) estabelece uma ecologia transgênica com plantas GFP, amebas GFP, peixes GFP, camundongos GFP e um biorrobô. Esses seres são confinados em um domo plástico, para a observação dos espectadores.

que novas formas de sociabilidades poderiam advir entre “convencionais” e “híbridos”. Uma referência interessante neste sentido é o universo de Edgar Franco que justamente procura problematizar – no nível da ficção – as relações sociais entre seres híbridos e uma minoria propriamente humana. No mesmo sentido, há as discussões do filme *Gattaca*³⁸ – na relação de castas sociais entre os concebidos sob tecnologia genética (dito como superiores), e os concebidos de modo natural (considerados inválidos e defeituosos).

Em comparação com o Critical Art Ensemble, Kac realiza uma tentativa implícita de demonstração tecnológica que acaba superando um viés mais conceitual. Ainda que o coletivo peque pelo excessivo didatismo nos trabalhos citados – que é um problema ainda de grande parte das ações que partem de referenciais bem determinados – suas ações conseguem atingir mais a fundo o cotidiano, originando questionamentos mais diretos sobre as implicações da biotecnologia. Kac traz a genética como um tipo de ferramenta – ao lado dos bytes – para a construção de seu discurso artístico deificador, enquanto o CAE torna a biotecnologia acessível em *Gen Terra*. O artista brasileiro, porém, é muito mais eficaz na justaposição da biotecnologia e a tecnologia robótica, condicionando-nos a uma perspectiva do pós-humano sob uma delimitada janela.

O CAE também merece menção por entender que as inspirações transgênicas se inserem dentro de uma lógica de mercado: ora, os produtos transgênicos são defendidos por seus produtores por proporcionar um lucro muito superior em relação ao convencional, da mesma forma, o mapeamento genético, embora importante para novos tratamentos, pode originar procedimentos avançados e de alto custo que podem estar distantes da maior parcela da população por um longo tempo. Mais do que simplesmente apresentar esta nova condição, o coletivo apresenta as motivações mais intrínsecas deste contexto.

4.6 Ações com modelos sociais

Para ainda utilizar a terminologia biotecnológica, alguns artistas dos novos meios irão assumidamente “clonar” a lógica de mercado para dentro de seus projetos. Mas, felizmente, não é uma clonagem por completo. Estes autores propõem criar entidades sociais ambíguas,

---

38. *Gattaca* (EUA, 1997). Direção: Andrew Niccol.

Figura 74: Site da *Problemarket* (2000) dos artistas Davide Grassi e Igor Stromajer.

modelos em que assume os valores do seu contexto e os reenvia à sociedade: mais do que representar, em lugar de inspirar-se na questão social, se insere nela. Essas formas projetam um espaço-tempo codificado e deslocado. Essa condição visa desvelar estruturas invisíveis, oferecendo novos significados.

Na exposição *Emoção Art.ficial 2.0*, em 2004, os artistas Davide Grassi (Itália) e Igor Stromajer (Eslovênia) propuseram um mercado flutuante em torno de problemas, surgindo então a *Problemarket*³⁹ (2000). Da mesma forma que uma bolsa de valores, os artistas propõem que os problemas estejam sujeitos a investimentos – mostrando o *modus operandi* dos ambientes financeiros. Mais do que isso, o discurso dos artistas, também no mundo real, – em suas apresentações – faz uso das corriqueiras práticas do universo corporativo, seus jargões típicos, apresentações eloqüentes e clássicas roupas de homens de negócios. O trabalho e as apresentações dos artistas – como ocorrido durante o simpósio da exposição em São Paulo – suscitam a maquiagem típica das grandes corporações e o mantra inquestionável dos “resultados” a qualquer preço.

Antecedendo o empreendimento internacional da *Problemarket*, temos *Etoy*⁴⁰, um grupo de artistas suíços, existente desde 1994, que parodia as corporações transnacionais, a economia globalizada e os lugares-comuns destas instituições, pois trabalha sob a forma de uma

39. Disponível em <http://www.problemarket.net> (acesso em 10 de setembro de 2007).

40. *Etoy*. URL: <http://www.etoy.com> (acesso em 02 de setembro de 2007).

companhia “líder no campo da arte contemporânea”, que está registrada como tal na Suíça. Os artistas desenvolvem vários atos através da companhia, sendo especialmente ativos através da web. Segundo o grupo, *Etoy* é “uma produção dentro da sobrecarregada área entre o falso e o verdadeiro, entre o espetáculo e a funcionalidade, entre excluído e incluído, entre conteúdo e aparência”⁴¹.

A atuação na contramão deste mundo homogeneizado das grandes corporações é algo sempre muito desejável. Esse universo catequiza hordas inteiras de profissionais de administração e marketing através de teorias que visam alinhar sucesso profissional e auto-estima do indivíduo em um mesmo naipe. Converte-se a prosperidade nos negócios em elemento-chave para a satisfação pessoal. As publicações sobre o sucesso no universo corporativo dividem espaço com publicações de auto-ajuda, somando-se muitas vezes. Os valores da vida se confundem com os de mercado e vice-versa.

Nesta convergência de valores, o trabalho da artista mexicana Minerva Cuevas realiza uma interessante deturpação. Através da *Mejor Vida Corporation*⁴²(1998), a artista disponibiliza diversos elementos que subvertem o contexto social ou mesmo econômico. No site é possível adquirir diversos “produtos” e “serviços” em busca de uma relação mais humana – simbolicamente representada por um asséptico aperto de mãos como sua marca. A referência ao lugar comum do discurso contemporâneo das empresas que promovem o cuidado e a atenção aos seus clientes parece aqui tomar um sentido muito mais sincero. Afinal, grande parte dos seus serviços está voltada ao indivíduo no seu cotidiano diretamente contra o sistema econômico e social e é natural que nestas circunstâncias seu trabalho esteja num limiar muito impreciso entre a resistência e a ilegalidade.

Entre os serviços prestados pela *Mejor Vida Corporation* está a solicitação de cartas de recomendação personalizadas e gratuitas – excelentes para candidatos a vagas de emprego que não possuem referências. Em algumas exposições, as cartas de solicitação não só são assinadas em nome da *MVC*, como também de galerias de arte que a abrigam. Um outro

41. Em “Corporate Operations Description”, disponível em <http://www.eto.com> (acesso em 02 de agosto de 2006).

42. *Mejor Vida Corp.* está disponível no endereço: <http://www.irational.org/mvc/espanol.html> (acesso em 10 de setembro de 2007).

Figura 75: Site da *Mejor Vida Corporation* (1998) de Minerva Cuevas.

Figura 76: Uma carteirinha de estudante da *Mejor Vida Corporation* (1998).

serviço é a afixação de códigos de barras trocados em diversos supermercados de grandes redes mexicanas: o código de barra original de um produto é substituído por códigos referentes a um produto de menor tamanho ou peso; da mesma forma, frutas e verduras podem ter seu código de barra substituído como se tivessem um menor peso. A artista garante que a prática é possível pela distração dos operadores de caixa que não irão conferir cada peso dos itens comprados. Através do site, torna-se possível que qualquer cliente dos supermercados lá listados também realize tal ato.

Gratuitamente ainda, há carteirinhas de estudante – em que o indivíduo passa a ser “aluno”

e ganhar descontos em eventos culturais e passagens aéreas, por exemplo – e até bilhetes para o metrô de Cidade do México, distribuídos no site e também nas estações em horários de pico. A *Mejor Vida Corporation* também realiza alguns serviços mais diretamente ligados com o bem-estar coletivo: em horários de pico, a artista realiza a limpeza das plataformas do metrô com enormes vassouras, incomodando os passageiros pelo pouco espaço – lotado – de espera dos trens. A artista esteve presente não só na exposição *Emoção Art.ificial 2.0*, em 2004, como também na 27^a Bienal de São Paulo, em 2006. Em um dos seus trabalhos apresentados no pavilhão do megaevento das artes, estava uma performance registrada em vídeo, de um ator travestido de Ronald McDonald – personagem símbolo da rede de lanchonetes McDonald's – que visivelmente alterado e perturbado aborda os clientes na loja incentivando-os a não comprarem ou incomodando-os durante o lanche.

Cuevas propõe perverter instituições que representam o domínio econômico ou social para o cidadão comum: seja a péssima qualidade de sistemas de transportes, os preços abusivos de supermercados, cinemas e teatros ou a necessidade questionável de uma carta de recomendações para conseguir um emprego. Neste contexto, a rede proporciona o acesso a esses “bens” e “serviços”, do mesmo modo que outras empresas disponibilizam seus shoppings virtuais. A artista, entretanto, não acredita que esteja fazendo uma “arte política” como aquela realizada por Cildo Meireles em *Inserções em Circuitos Ideológicos* (1970), quando o artista brasileiro divulga mensagens através de garrafas de Coca-cola, mas sim uma apropriação dos espaços artísticos com finalidades de ativismo social: “uma coisa é utilizar os elementos de um contexto social específico para produzir um objeto artístico e outra coisa é fazer um projeto útil em termos sociais”⁴³. A recusa de Minerva Cuevas em apresentar suas ações como artísticas é recorrente em grupos e coletivos espalhados pelo mundo. Muitas vezes, há uma subjetividade nesta categorização e mesmo falta de critérios entre o que está no domínio do social e do que atua no domínio artístico prioritariamente. A Estética Relacional é extremamente hábil justamente em delimitar o espaço da arte como aquele que parte de premissas estéticas e também históricas – no contexto da arte – para daí também pensar no contexto social. Cuevas pode não acreditar que o que produz é “arte”, mas utiliza-se de estratégias que conduzem sua produção como tal. Há um projeto conceitual presente neste modelo corporativo às avessas, que justamente dá acesso aos espaços de arte: há um universo

---

43. Em entrevista com Hans Ulrich presente no site da *Mejor Vida Corporation*: <http://www.irational.org/mvc/hans.html> (acesso em 20 de setembro de 2007).

que reside na intenção do ato, o que necessariamente não implica em sua realização, ainda que esta ação possa existir momentaneamente.

Em proximidade, podemos mencionar o célebre *FuckU-FuckMe*⁴⁴(1998), do artista russo Alexei Shulgin, que criou um site *fake* de comércio digital que divulgaria e comercializaria *drivers genitais* capazes de proporcionar uma relação sexual efetiva entre o seu usuário e outro usuário fisicamente distante, em que cada um copula diretamente com o gabinete da máquina em que o dispositivo está instalado, em sincronizados movimentos. Esta seria nada mais, nada menos do que “a última solução em sexo remoto”! Em um mundo telemático em que milhares de pessoas se ocupam com o chamado sexo virtual, um dispositivo como esse parece ser o intermediário perfeito para efetivar o que antes ficava entre a imaginação e os dedos no teclado.

Em *FuckU-FuckMe* há uma interessante relação entre o limite do possível – já que tecnologicamente falando, um dispositivo como esse pode existir – e o bizarro – a cópula com um terminal de computador. Daí, o artista discute intimidade, o mercado pungente do sexo na Internet e a própria prática amoral da economia de mercado. O mais interessante é que por não possuir qualquer aviso de que se trata realmente de um trabalho artístico, há a possibilidade de crença de que o excêntrico aparelho verdadeiramente exista: afinal, o site é tão profissional e completo (incluindo até as famosas F.A.Q. – questões mais frequentes dos sites comerciais) que consegue criar uma ambigüidade entre ficção e realidade. Profundamente, Shulgin é aqui um crítico extremamente perspicaz de uma *tecnofilia* levada aos extremos: no fundo, o “outro” seria apenas um mero pretexto para realizar essa conjunção sem qualquer culpa.

No mesmo sentido de ambigüidade entre o real e o possível, estão também alguns trabalhos de Virgil Wong. O artista e diretor de cinema norte-americano trabalha com as relações entre a medicina contemporânea, a tecnologia e o corpo humano. Defende que se os projetos atualmente desenvolvidos pelo departamento de defesa norte-americano obtiverem sucesso, em pouco mais de 15 anos, teremos cérebros com implantes capazes de realizar telepatia e telecinese, partes regenerativas do corpo e capacidade de viver por mais de 200 anos. Com esta visão, o artista opera uma visão irônica e crítica desta situação. Wong trabalha em sites

---

44. *FuckU-FuckMe*, até 2006, estava disponível em <http://www.fu-fme.com>, atualmente não está mais acessível através deste endereço.

Figura 77: Detaque das F.A.Q. (Questões mais freqüentes) do site *FuckU-FuckMe* (1998) de Alexei Shulgin.

Figura 78: Página do “homem grávido” do *RYT Hospital* (1997/2003) de Virgil Wong.

de instituições hospitalares, fato que o inspirou a criar o *RYT Hospital*⁴⁵ (1997/2003) em que proporciona uma interessante sensação verossímil de algumas possíveis conquistas da genética – como um homem que engravida – e a possibilidade de escolhas genéticas de bebês “livres de câncer, Alzheimer ou doenças do coração”, enfim, “todos os milagres da medicina moderna”. A ambigüidade entre ficção e realidade é proporcionada por imagens presentes no site do trabalho que reproduzem as fictícias notícias e a soma com notícias reais das últimas conquistas da tecnologia genética. Um de seus mais conhecidos feitos foi “a primeira gravidez humana masculina” em que criou um *mise en scène* através de sites, fictícias notícias e um documentário de um homem que teria engravidado por um dos “milagres” do *RYT Hospital*.

45. Disponível através do endereço <http://www.rythospital.com/> (acesso em 10 de setembro de 2007).

Através do site do projeto *POP! The First Human Male Pregnancy*⁴⁶ (1999/2002) (juntamente com Lee Mingwei) era possível acompanhar o dia-a-dia do “grávido” e também opinar sobre as possíveis consequências sociais desta “conquista científica”.

Já os artistas Heidi Kumao – uma das participantes do Preemptive Media – e Chipp Jansen já trabalham com a questão da ambigüidade de outra maneira: existe certa similaridade que é quebrada quando o espectador se nutre de uma maior atenção. Esse tipo de trabalho possui uma menor ambigüidade visto que é possível decodificar seus reais interesses. A produção em questão lança mão de um formato que cria o seu próprio “canal” de notícias: o *CNNplusplus*⁴⁷ (2006). Trata-se de uma espécie de “readymade modificado” que se apropria de imagens em tempo real da emissora noticiosa de tevê CNN (Cable News Network), alterando os elementos presentes na tela e propondo utilizar essa versão em espaços sociais em que aparelhos de televisão permanecem ligados como salas de espera de aeroportos, shoppings ou cafés. Originalmente, a composição visual da tela do canal de notícias CNN possuía a divisão em três áreas: uma barra inferior em que principais manchetes, fofocas de celebridades, resultados esportivos e informações financeiras deslizam em um fluxo incessante; um quadro lateral esquerdo com uma imagem e texto curto que se altera frequentemente; e por fim, a imagem do apresentador do canal, apresentando as notícias uma a uma. Os artistas, então, resolvem manter a apresentação – imagem e som – do apresentador âncora e substituir as outras duas partes: no quadro lateral esquerdo, o sistema possibilita que os visitantes do site, a partir das 100 palavras mais ditas durante cada hora de programação da CNN, insiram imagens através do sistema de busca de imagens do *Google*, sendo que a cada vez que o apresentador da CNN falar uma das palavras mais ditas, automaticamente o sistema soma às palavras escritas pelos visitantes do site e apresenta uma imagem resultante da busca⁴⁸; já na barra inferior, são inseridas manchetes ativistas e críticas, como o número de mortos na Guerra do Iraque ou custos de guerra, bem como é possível que o visitante insira sua própria notícia

---

46. O trabalho pode ser tanto acessado através do site do RYT Hospital, quanto também através do seu endereço específico em: <http://www.malepregnancy.com/> (acesso em 12 de setembro de 2007). O site do artista está disponível em: <http://www.virgilwong.com/> (acesso em 12 de setembro de 2007).

47. A documentação sobre o trabalho está disponível através do endereço: <http://www.cnnplusplus.com/> (acesso em 11 de setembro de 2007).

48. Esta soma poderia criar resultados curiosos. Se o apresentador da CNN falar, por exemplo, a palavra “família” (presente entre as mais citadas) e o visitante adiciona no sistema o termo “simpsons”, logo na tela da tevê aparecerá provavelmente a imagem dos personagens da série de animação – *The Simpsons* – oriunda da busca do *Google*, toda vez que “família” for proferida.

Figura 79: Tela da *CNNplusplus* (2006) de Heidi Kumao e Chipp Jansen.

Figura 80: Detalhe do site *Telemadre.com* (2002) do coletivo 'Mmmm...'.
 la telemadre pionera   precios orientativos   recomendaciones   el fenómeno telemadre

através do site. Este “canal de notícias”, taticamente posicionado em locais de espaços sociais – onde o monitor televisivo é elemento que faz parte da paisagem, muitas vezes, elemento sem atenção e mudo –, intui uma audiência desatenta que pode ser tomada de súbito por um estranhamento.

Em contraposição aos grandes grupos de *fast-food* e comida *delivery*, o coletivo espanhol “Mmmm...” cria uma estrutura para aquela que seria o contraponto direto da alimentação moderna: a saudável comida feita por uma mãe. Com o título de *Telemadre.com*⁴⁹ (2002), o

49. O trabalho está disponível através do endereço <http://www.telemadre.com> (acesso em 04 de outubro de 2007).

coletivo criou um espaço virtual de intercâmbio entre pessoas sozinhas que querem comer bem (ou que não tem tempo para cozinhar) e mães desempregadas. Um site faz o intermédio entre as telemães e telefilhos – gratuitamente – que negociam valores entre eles sobre a comida que vai ser preparada e entregue. O site, com uma premissa muito simples, acaba propondo uma solução concreta para problemas sociais – a pessoa que pode se deliciar com uma “comida de mãe” com tempero caseiro, composta de saudáveis ingredientes como verduras, legumes e peixes e, do outro lado, senhoras que evidentemente ganham uma fonte de renda. Curiosamente, a imprensa espanhola, na época, classificou a idéia como um “excelente negócio”, ainda que os artistas não ganhem nenhum dinheiro nisso.

Assim como Minerva Cuevas, em *Telemadre.com* há uma interessante duplicidade entre ação concreta e ação artística, pois consegue atuar com a mesma intensidade em ambos os contextos: no social, evidentemente quando estabelece intercâmbios entre telemães e telefilhos e também no âmbito artístico, quando expõe o trabalho e proporciona o envio de comida materna para o interior de galerias de arte.

4.7 Outras ações

Indo além dos modelos sócio-econômicos, o desvio não se alimenta somente da ambigüidade – permanente ou circunstancial – para sugerir outras posturas. A própria importação destas formas já gera um reconhecimento que é típico da paródia e da imitação. A idéia da *Freakpedia*, já citada aqui, nasce justamente por este viés: a importação do modelo de enciclopédia livre como forma de questioná-lo diretamente. Não interessa somente o modelo social em si, mas também o contexto social que advém destas formas. Neste sentido, há vários nichos tecnológicos que podem ser atingidos, como seria o caso da indústria dos games, por exemplo.

O game *Cozinheiro das Almas*⁵⁰ (2005/2006) do grupo Poéticas Digitais da ECA-USP, é um exemplo neste sentido. Trata-se de um jogo em primeira pessoa baseado no livro *O perfeito*

---

50. Durante a produção do game, a equipe foi composta dos seguintes participantes: Gilberto Prado (coord.), Jesus de Paula Assis, Paula Janovitch, Livia Gabbai, Luciano Gosuen, Tomas Sniker, Maurício Taveira, Fábio Oliveira Nunes, Marcos Cuzziol, John-Philip Johansson, André Furlan, Gaspar Arguello e Eliane Oliveira. Mais informações sobre o game *Cozinheiro das Almas* em: <http://www.cap.eca.usp.br/poeticasdigitais> (acesso em 20 de outubro de 2007).

Figura 81: Um dos ambientes do game *Cozinheiro das Almas* (2005/2006) do Grupo Poéticas Digitais.

cozinheiro das almas deste mundo de Oswald de Andrade em que o visitante é lançado em um único dia do ano de 1918, em São Paulo. Ao contrário das referências comerciais no gênero, como o pioneiro *Wolfenstein 3D*⁵¹ (1992) ou o popular *Half Life* (1998), chamados de games “point and shot”, o jogador não terá inimigos belicosos e sim espaços a serem explorados junto com personagens estranhamente congelados no tempo. A preocupação do grupo é enfatizar a exploração – com uma ambientação rigorosa dos espaços antigos – e a narrativa – propondo eventos sincrônicos durante o jogo.

Outra postura contrária aos cenários ideológicos da maioria dos games está em *Game de Índio* (2005), dos artistas brasileiros Suzete Venturelli e Mário Maciel. Os artistas propõem um universo na contramão da cultura da concorrência: matar, morrer ou ganhar solitariamente não é fundamental aqui. Neste game, há um jogo indígena que só termina quando acontecer um empate: o mais importante é que todos os participantes cheguem juntos depois de percorrerem um longo percurso. O game foi desenvolvido em programação Java para ser jogado através de aparelhos celulares, podendo ser multiusuário. O projeto gráfico apresenta a floresta do personagem *Kuarupi*. Logo no começo, o índio deverá carregar um tronco sem cair – atravessando adversidades – e no decorrer do caminho recebe incentivo dos demais

51. *Wolfenstein 3D* – ou simplesmente *Wolf 3D* – é um game lançado em 1992 pela id Software, em que seu enredo gira em torno de um soldado aliado dos EUA na Segunda Guerra Mundial. Como soldado, o jogador tem a seu dispor algumas armas como faca, pistola ou metralhadora giratória para matar seus oponentes – nazistas – em um antigo castelo e conseguir ganhar o jogo.

corredores. Conforme as fases do game são transpostas, vê-se a necessidade de apoio mútuo entre os jogadores – além da necessidade de conseguir salvar a floresta da ação predatória de garimpeiros, posseiros e madeireiros. Conforme os artistas, este trabalho nos mostra uma outra faceta possível entre as relações humanas onde “a violência e a disputa não são naturais no humano, mas são desenvolvidas no indivíduo através da cultura formada numa determinada sociedade” (VENTURELLI e MACIEL, 2005, p.133). No lugar da disputa acirrada – na busca do “melhor”, a exemplo do ambiente corporativo –, temos um jogo que prega a ajuda mútua.

Figura 82: Game *F69*(2004) de Suzete Venturelli e Mário Maciel.

Severity	Status	Updated▼	Summary
major	new	07-09-06	pourquoi c'est toujours le document qu'on cherche...
block	new	07-05-22	Can't reboot!!!
minor	new	07-05-22	travaux
major	acknowledged	07-05-22	Preventing that last drop
block	new	07-05-22	Travail-étude/étude-travail
minor	new	07-02-23	You are watching the weather report, but you can't remember what it said
major	new	07-02-14	Where are the missing socks?
minor	new	07-01-31	The Washing Machine
minor	new	07-01-18	il pleut quand je n'ai pas d'imper...
minor	new	07-01-18	Course à pied et bus..
major	feedback	07-01-16	Insufficient Money
tweak	new	07-01-16	Music doesn't rely to events
crash	feedback	07-01-04	running out of energy
minor	new	07-01-04	sometimes remember doing things not yet done
major	closed	06-12-18	pas pomme Z ni de pomme F dans la vie....
major	new	06-12-17	The bananas use to ripen at the same time!
minor	new	06-12-14	Bath, Shower and phone ringing
minor	new	06-12-14	Walk on your right in subway !
minor	new	06-12-11	Hearts stop functioning, but sometimes work again
major	new	05-12-10	Tasks planned take double the time

Figura 83: Fórum de “bugs” em *Debugging Life* (2006) de JLNDRR.

Há, além de *Game de Índio*, também dos autores, o game *F69*⁵² (2004), apresentado na exposição *Emoção Art.ficial 2.0*, que também contraria as narrativas competitivas dos games convencionais, satirizando-as: apresenta como personagem principal um insólito pênis eletrônico que lança esperma em robôs humanóides para alcançar uma cyborg. A ligação com o caráter fático das armas nos games em primeira pessoa de “point and shot” é evidente. Os ambientes virtuais em que o jogador atua são revestidos por imagens eróticas e pornográficas.

Até aqui enumeramos diversos aspectos do contexto contemporâneo e suas contrapartidas artísticas como reflexos disformes, críticos ou ambíguos. A vida está com tal forma tecnológica que ao contrário de criar modelos sociais, poderíamos a ela também aplicar o modelo tecnológico. Se há falhas, porque não corrigi-las? Os programas de computador costumam manter registros de seus “bugs” (erros de programação) que são sempre necessários para rearranjos em versões futuras. Conforme um novo software é lançado, é a partir de seu uso que seus utilizadores irão perceber falhas e, caso possuam algum tipo de vínculo com a empresa desenvolvedora (os chamados *beta testers*), poderão fazer um relato dos fatos em uma plataforma para esse fim, similar aos fóruns da rede, em que cada bug é representado por um tópico que pode agregar comentários. Bem, é partindo desta prática corriqueira entre os programadores de softwares que o artista francês JLNDRR desenvolveu o site *Debugging Life*⁵³ (2006), onde transforma seus usuários em relatores de um grande programa chamado “vida”.

Com esta premissa, o site se propõe a ser um registro de todos os bugs possíveis deste “programa”, com comentários de diversos relatores sobre possíveis maneiras de lidar com os “erros” do cotidiano. E até agora, há diversos casos, como “dinheiro insuficiente”, ou casos mais específicos como o fato de bananas amadurecerem todas juntas (o que é um bug para quem tem várias pencas no quintal). Como diz o autor, “agora que nós temos uma forma de reportar estes bugs, é somente uma questão de tempo para a vida sair de sua versão beta”. JLNDRR propõe uma utilização *ready-made*, descontextualizando um programa voltado para o desenvolvimento de software, apropriado aqui como uma espécie de ferramenta para

---

52. O game *F69* pode ser baixado através do endereço: <http://www.arte.unb.br/f69/> (acessado em 15 de outubro de 2007).

53. O site está disponível através do endereço <http://www.debugginglife.com> (acesso em 15 de setembro de 2007).

a discussão social da vida como se ela fosse um programa experimental ainda em fase de testes.

Todos os exemplos aqui relacionados trazem uma visão questionadora da contemporaneidade que nos faz cultivar certo otimismo, não diante da situação presente, mas das possibilidades que a arte pode criar na discussão deste contexto. Embora falemos de distúrbios, a produção nos novos meios que se origina nestes espaços relacionais não é apenas o cultivo do conflito, mas na verdade, a busca de novos espaços de trocas em que a tecnologia e a ideologia hegemônica, por extensão, não reinem em absoluto. Os distúrbios não se voltam ao indivíduo, mas ao aparato tecnológico. Esse universo de preocupações com as negociações entre pessoas e máquinas se aproxima dos intuitos de uma arte relacional que, conforme BOURRIAUD (2006, p.55), não pretende voltar à “idade de ouro da Terra”, mas sim criar *modus vivendi* que possibilitem relações sociais mais justas, modos de vida mais densos e combinações de existência múltiplas e fecundas. Não é a representação de distantes utopias, mas a construção de universos prodigiosos dentro do que seria apenas prosaico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma produção tecno-relacional – como referenciamos a um tipo de produção em novos meios que parte das relações e do contexto – tem a difícil tarefa de posicionar-se como mediadora entre a profusão tecnológica e o alheamento do indivíduo, procurando sensibilizá-lo a fim de que ele possa ter a consciência de sua verdadeira condição. Porém, as reflexões até aqui desenvolvidas nos fazem verificar em quais condições esse sujeito está inserido em relação ao contexto social e tecnológico. Os dois conceitos germinais que regem ambos os trabalhos práticos destes estudos podem ser estendidos também a uma gradual relativização do indivíduo em seu contexto: de um lado, a insignificância de *Freakpedia* e de outro, a convivência sistêmica em *Vislumbres Pós-humanos*.

Uma das premissas da *Freakpedia*, além da pouca importância de seus verbetes é também a própria insignificância de seus utilizadores. Não é a questão de menosprezar quem participa do site. Muito ao contrário, é explicitar uma condição de seu contexto. Essa premissa está na própria concepção de uma rede colaborativa – a base da chamada Web 2.0 – que, por sua vez, está diretamente ligada a uma relativização do próprio autor. O primeiro ponto a ser observado é que não há uma co-autoria nos casos em que o artista abre um espaço de participação ou inserção criativa – como nos modelos propostos por Fred Forest, tanto em seus espaços vazios (ou cheios de branco) dispostos como convite à atuação livre ou mesmo na sua recente *Bienal do ano 3000* – e sim uma autoria procedimental (MURRAY, 2003, p.149). É um autor procedimental aquele que age como condutor que escreve as regras através das quais todos irão agir e também prevêem como poderemos agir. Esses condutores são os verdadeiros e permanentes autores nos espaços em que os demais colaboram. A própria Wikipédia salienta que seus colaboradores devem abster-se de sentimento de posse em torno de verbetes. Nada ali pertence a quem escreve cada linha de texto. Utiliza-se da dissimulação de acreditar numa filantropia intelectual – em que escreverei para o bem de uma comunidade de leitores – para que o usuário se abstenha dos direitos de autor e transfira a guarda de suas criações para a enciclopédia colaborativa.

No modelo da Wikipédia, essa autoria procedimental está desde a concepção do que seria essa “enciclopédia livre” e em uma série de prescrições obrigatórias aos que optam por participar – que cada participante deve zelar pela coerência, pela imparcialidade, pelo princípio de boa fé de quem escreve, pela relevância e que tudo que for escrito sob estes domínios pertence

a essa coletividade. Esse modelo permite algumas situações curiosas: quando o artista Edgar Franco propôs que seu verbete presente na versão lusófona fosse apagado – fazendo ele mesmo a exclusão dos dados – o conteúdo foi bloqueado e ele mesmo, sendo a pessoa referenciada nos conteúdos, foi proibido de dar fim às informações. Em 2006, o artista Jaron Lanier – conhecido por suas pesquisas em realidade virtual – declarou que no verbete a que se refere a ele, durante algum tempo permaneceu como “diretor de cinema” e apesar de diversas alterações dele – a informação equivocada foi constantemente revertida, como se fosse algum tipo de vandalismo. A autonomia de poder eliminar determinada informação, ainda que tenha sido quem a escreveu, não existe. Não poderá haver arrependimento para aquilo que estiver disposto em domínio público: necessariamente, a efetivação dessa ação dependerá de uma coletividade e das intenções deste grupo. Porém, há que se observar que diante das grandes corporações de softwares, especialmente, o modelo de desenvolvimento colaborativo – o software livre – ainda é o formato mais apto a esse enfrentamento.

Em uma outra plataforma também emblemática da Web 2.0, o *Orkut* impõe a seus utilizadores a autoria sobre qualquer tipo de informação ali exposta. Dos gostos pessoais de seus utilizadores às fotos de férias que dispõem dentro do site de relacionamentos, tudo está sujeito aos interesses da corporação proprietária. Ora, o indivíduo ali nada mais é do que parte de um banco de dados que está sendo alimentado a cada instante. Sua participação é estrategicamente condicionada a um modelo homogêneo de inserção de dados, com o requinte de perguntas comumente feitas a celebridades: “cinco coisas que eu não consigo viver sem”, “no meu quarto você encontra”, além da célebre questão “quem sou eu?”. Essas indagações animam ainda mais seus usuários a se enxergarem como celebridades de um novo meio: muitos buscam ampliar cada vez mais sua rede de contatos, como forma de se tornarem cada vez mais visíveis. Nestes espaços, há um jogo entre observar e ser observado.

Embora esses sujeitos vejam a si mesmos no interior de espaços – como os sites de relacionamento – que os trata enquanto celebridades, isso não significa que estes indivíduos sejam realmente relevantes ou que detêm algum poder. Ao observarmos as ferramentas propiciadas por uma Web 2.0, podemos nos condicionar a acreditar em uma “democratização” ou no “poder ampliado” deste indivíduo. A rede nunca antes esteve tão disponível aos conteúdos pessoais: seja sobre a forma de textos, vídeos ou no interior de um sistema multiusuário. Mas, na verdade, somente passamos a atuar em um palco cibernético preparado para colaborações homogêneas e com um aparato mediador e restritivo cada vez mais poderoso.

Os artistas preocupam-se com o aparato que nos monitora permanentemente (como as ações de Steve Mann e do grupo Preeptive Media, por exemplo) e o atacam. A edição de 2007 do evento austríaco Ars Electronica teve como tema justamente o “Goodbye Privacy”, reverberando a Bienal de São Paulo em 2006, que já trazia o contexto desta questão. Há também o já citado Emoção Art.ficial 2.0, em 2004. Porém, os indivíduos comuns estão preocupados em ascenderem avidamente nestes sistemas e desejam imensamente grandes acessos em suas páginas em que escancaram toda a sua vida privada. No contexto de mercado, o mesmo acontece com os cartões de fidelidade – em que os clientes optam em trocar seus hábitos de consumo por descontos irrisórios ou brindes. A ação dos artistas é evidentemente válida (e necessária), e muitas vezes se torna inócua se pensarmos que muitas pessoas não estão preocupadas em serem vigiadas ou não – no fundo, elas até divertem-se ao serem o alvo destes sistemas de monitoramento. Aliás, ao se deparar com o *Google Maps*, um dos comportamentos mais naturais é buscarmos o nosso entorno geográfico (nossa casa ou local de trabalho) entre as imagens de satélite – queremos ver a nós mesmos enquanto observados. Os indivíduos estão propensos a não encarar os sistemas de vigilância como invasores e muito mais condicionados a procurarem a si mesmos no interior dos sistemas, como se somente através deles, existíssemos.

No fundo, podemos bem observar que há um deslocamento da própria idéia de autonomia. Enquanto as pessoas estão expostas em inúmeros sistemas de monitoramento – configurando a Sociedade de Controle de Deleuze – há um movimento em contrário, em relação às máquinas. Atualmente, uma das questões presentes é formatar dispositivos capazes de analisar o fluxo de dados que advém do monitoramento. É natural pensarmos que estes sistemas lidam com uma quantidade cada vez mais exorbitante de dados e – como uma constante desde a Revolução Industrial – é necessário que estas informações sejam processadas com rapidez e eficiência. Há uma série de equipamentos que se propõem a estar no lado oculto da câmera que observa: há câmeras capazes de distinguir gênero e idade de seus observados ou até mesmo capazes de distinguir faces e comportamentos – indicando possíveis sujeitos procurados ou alguém em atitude suspeita. Essa automatização do monitoramento também é dada por interfaces cada vez mais sociais: poder distinguir expressões faciais, por exemplo, serve para entender o outro e formar algum tipo de juízo.

Simultaneamente, há a conformação de um pensamento que é sistêmico: esse monitoramento não é algo realizado individualmente, mas em uma coletividade. Os sistemas de emergência

artificial são baseados na própria organicidade que existe entre os seres vivos e buscam vislumbrar a incidência de padrões em um corpo que possui inúmeros indivíduos: as recorrências de muitos se sobrepõem ao individual – com uma lógica similar ao que é colaborativo. Estes sistemas tendem a cada vez mais propor resultados homogêneos em virtude de sua matemática sobre as majorias, ameaçando – assim como acontece no interior da Wikipédia – tudo aquilo que for particularmente restrito ou peculiar. Assim como programas de televisão que agem pela quantidade de sua audiência, tornando-se reflexo da sua maioria de telespectadores, conforma-se uma ditadura das majorias sobre as pequenas coisas.

Ao terem, as máquinas, cada vez mais o poder de ter conclusões – de fazer juízos sobre um humano – nós transferimos a elas uma autonomia que – enquanto indivíduos – estamos perdendo. Na acepção dos agentes, trazida por JOHNSON (2001, p.131-132), estes sistemas têm capacidade de serem autônomos já que podem aprender com as situações que lhe são apresentadas, mas o que seria uma grande facilidade – por exemplo, um agente capaz de selecionar o que realmente interessa em sua caixa de e-mails – pode também possuir mais poder de decisão que seu próprio usuário. Um agente que possua algum tipo de intenção oculta nos suscita a mesma paranóia típica dos *Cyberpunks*: nestas circunstâncias, quem controlaria quem? Essa transferência de autonomia realmente se apresenta como uma espécie de prólogo dos cenários recorrentes da ficção científica.

O elemento-chave destas circunstâncias é o mercado. Para ele, as fronteiras entre o humano ou a máquina já foram quebradas desde que a mão de obra humana começou a ser substituída. A máquina permanecerá como fiel encarregada – como no enredo de *Metropolis* de Fritz Lang – enquanto sua ação representar lucro para o sistema hegemônico. O desejo permanente de rentabilidade seria não só a mola propulsora desta tecnologia, como também sua diretriz mais fundamental. Em um cenário em que as máquinas exercem uma autonomia plena, será muito mais fácil encontrar em seu íntimo os valores de mercado, do que valores mais comunitários ou humanitários, pois esta é a sua origem.

Na tentativa de constituir distúrbios no interior da tecnologia, os artistas dos novos meios alimentam soluções para esse futuro distópico. Quando os artistas optam por um discurso destoante daquele que é o dominante e proporcionam produções em que a tecnologia está presente, mas não é uma protagonista cristalizada no discurso, temos estratégias que se contrapõem ao estabelecido. BOURRIAUD (2006, p. 82) pontua a tecnologia como impregnada

da ideologia hegemônica. Ele está certo se pensarmos em posturas deslumbradas, onde a tecnologia é idolatrada ou apresentada sem questionamentos. As posturas tecno-relacionais, por sua vez, estão ávidas em desconstruir o aparato deste pensamento hegemônico: querem fazer com que as relações do cotidiano sejam o ponto de partida para uma nova tomada social. O mercado global é desfigurado em seus propósitos mais escusos. As ações em que os modelos sócio-econômicos são evidenciados escancaram essa face deformada. O desvio deste pensamento hegemônico representa o questionamento de todas as relações até então sob a forma de commodities. Enfim, essas produções podem ser capazes de ir numa contramão desta relativização do indivíduo contemporâneo: podem fazê-lo pensar sobre sua própria significância diante destes meios. Se ele é realmente importante dentro da lógica sistêmica do mundo – e não apenas como cliente que alimenta um sistema – ou se na verdade ele é apenas elemento transponível.

BIBLIOGRAFIA

ARTIGOS E LIVROS

- ARANTES, Priscila. *@arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- ARANTES, Priscila. Estéticas tecnológicas: da forma ao fluxo. In: VENTURELLI, Suzete (org.). *Arte e tecnologia, interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas*. Brasília (DF): Pós-graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2007. pp. 231-235.
- ARANTES, Priscila. Poéticas da resistência. Trópico. [S.l. : s.n., s.d.]. Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2395,1.shl>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.
- ARAÚJO, Hermetes Reis de (org). *Tecnociência e cultura: ensaios sobre o tempo presente*. São Paulo: Estação Liberdade, 1998.
- BARLOW, John Perry. Vender vino sin botellas. In: LA REVOLUCIÓN DIGITAL y sus dilemas, El paseante, n. 27-28. Madrid: Ed. Siruela, 1998. Disponível em: <<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/barlow.pdf>>. Acesso em 07 de junho de 2006.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BERNERS-LEE, Tim; HENDLER, James; ORA, Lassila. The Semantic Web. *Scientific American*, 284(5), pp. 34-43, Maio 2001. Disponível em: <<http://www.sciam.com/issue.cfm?issuedate=May-01>>. Acesso em 10 de agosto de 2007.
- BOSI, Alfredo. Considerações sobre o tempo e informação. Seminário "Internet, mente e sociedade". São Paulo: IEA-USP, 1995. Disponível em <<http://www.cidade.usp.br/textos/tempoinfo.html>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. 2.ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2007.
- BRAGA, Ana Lúcia. O cinema como fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico. In: [Revista eletrônica] O Olho da história: revista de história contemporânea - Ano 10 - Nº 6. Salvador: UFBA, [2004]. Disponível em: <<http://>

www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/cinemarealidade.pdf >. Acesso em 20 de setembro de 2007.

CHANDLER, Annmarie; NEUMARK, Norie (orgs.). *At a distance: precursors to art and activism on the Internet*. London: Mit Press, 2005.

COSTA, Mario. Technology, Artistic Production and the 'Aesthetics of Communication', LEONARDO, Cambridge, Vol. 24, n. 2. pp. 123-125. 1991.

COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. A segunda interatividade – Em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (org.). *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Ed. Unesp, 2003. pp. 27-38.

CRITICAL ART ENSEMBLE. *Distúrbio eletrônico*. São Paulo: Conrad, 2001.

De SOUZA e Silva, Adriana. Arte e tecnologias móveis: hibridizando espaços públicos. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004a.

De SOUZA e Silva, Adriana. *Interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea - de ambientes de multiusuários como espaços (virtuais) a espaços (híbridos) como ambientes de multiusuários*. Tese (doutorado em comunicação). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2004b.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DONATI, Luisa Paraguai. Análise semiótica do site Jodi. In: CADERNOS DA PÓS-GRADUAÇÃO. Ano I, vol.1, nº2. Campinas: Instituto de Artes/Unicamp, 1997. pp. 103-111.

DONATI, Luisa Paraguai. Website "Intervalo" [Texto de apresentação do trabalho]. [S.l.: s.n.], 2004. Disponível em: <<http://www.iar.unicamp.br/pesquisas/intervalo/fichatecnica.html>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.

DONATI, Luisa Paraguai. *O computador como veste-interface: (re)configurando os espaços de atuação*. Tese (doutorado em multimeios). Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas. Campinas-SP, 2005a.

DONATI, Luisa Paraguai. Computador vestível: experiment(ação) tecnológica mediada. In: FRAGOSO, Maria Luiza (org.). [Maior ou igual a 4D] *arte computacional no Brasil*.

- Brasília (DF): Universidade de Brasília; Prog. de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005b. pp. 91-97.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- ELIOT, Karen. Situacionismo (trad. de Ricardo Rosas). In: RIZOMA.NET. [S.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=130&secao=potlatch>>. Acesso em 24 de maio de 2006.
- FABRIS, Annateresa. [Prefácio]. In: COSTA, Mario. *O sublime tecnológico*. São Paulo: Experimento, 1995. pp. 7-17.
- FERRARA, Lucrecia D'Aléssio. *A estratégia dos signos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- FIALHO, Ana Letícia. Relato da palestra de Nicolas Bourriaud, Seminário Internacional Trocas, 10 de outubro de 2006. [S.l.: s.n.], 2006. Disponível em <http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.event_pres/simp_sem/semin-bienal/bienal-trocas/trocas-doc/copy_of_conf1>. Acesso em 15 de setembro de 2007.
- FLUSSER, Vilém. Fred Forest ou a destruição dos pontos de vista estabelecidos. In: WEB NET MUSEUM. Fontevault: [s.n.], 1975. Disponível em: <http://www.webnetmuseum.org/html/pt/expositions/fredforest-retrospective/textes_critiques/auteurs/flusser_en.htm#text>. Acesso em 08 de agosto de 2007.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- FRANCO, Edgar Silveira. *HQtrônicas – Do suporte papel à rede Internet*. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2004.
- FRANCO, Edgar Silveira. Aurora pós-humana: universo ficcional multimídia em expansão. In: DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul, RS: Educs, 2005. pp. 61-72.
- FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas pós-humanas nas ciberartes*. Tese (doutorado em artes plásticas). Programa de Pós-graduação em Artes Plásticas - Escola de comunicações e artes da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2006.
- FREIRE, Cristina. *Poéticas do Processo – Arte conceitual no museu*. São Paulo: Iluminuras/MAC-USP, 1999.
- GARCIA, David; LOVINK, Geert. The ABC of Tactical Media. [S.l.: s.n.], 1997. Disponível em <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9705/msg00096.html>>. Acesso em 12 de setembro de 2007.
- GARCIA dos Santos, Laymert. Anotações da disciplina Tópicos Avançados em Ambiente, Tecnologia e Desenvolvimento II, IFCH-UNICAMP, Campinas, 2001.
- GARCIA dos Santos, Laymert. *Politizar as novas tecnologias*. São Paulo: Ed. 34, 2003.

- GIBSON, Willian. *Neuromancer* (trad. Alex Antunes). São Paulo: Aleph, 2002.
- GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001. pp. 39-80.
- HARAWAY, Donna. Um manifesto para os cyborgs: ciência, tecnologia e feminismo socialista na década de 80. In: HOLLANDA, Heloisa Buarque de (org.). *Tendências e impasses: feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.
- HOLMES, Brian. Future map or how the cyborgs learned to stop worrying and love surveillance. [S.l.: s.n.], 2007. Disponível em: <<http://brianholmes.wordpress.com/2007/09/09/future-map/>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- I.S. [INTERNACIONAL SITUACIONISTA]. *Situacionismo: teoria e prática da revolução*. Coleção Baderna. São Paulo: Conrad, 2002.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e comunicação*. 7ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- JOHNSON, Steven. *Emergência – A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- JUNGLE, Tadeu. Vídeo e TVDO: anos 80. In: MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Iluminuras; Itaú Cultural, 2007. pp. 203-217.
- KERCKHOVE, Derrick de. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André (org.). *Imagem máquina*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- LANIER, Jaron. Digital maoism: the hazards of the new online collectivism. In: EDGE. [S.l.: s.n.], 2006. Disponível em: <<http://www.edge.org/documents/archive/edge183.html>>. Acesso em 05 de agosto de 2007.
- LASH, Scott. Informationcritique. London: Centre for Cultural Studies (Goldsmith College), 1999. Disponível em: <<http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/nordic/cbslash.htm>>. Acesso em 03 de junho de 2006.
- LAURENTIZ, Silvia. Padrões emergentes e/ou valores estéticos. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (org.). *Arte em pesquisa: especificidades – Anais do 13º encontro da ANPAP*. Vol.2. Brasília (DF): Editora da Pós-graduação em Arte da Unb, 2004. pp. 381-387.
- LAURENTIZ, Silvia. Uma aproximação da cibernética pela poesia digital. In: ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA/USP Ano 4, nº 7. São Paulo, ECA/USP, 2006. pp. 113-125.
- LAURENTIZ, Silvia. A subjetividade em rede: um sistema complexo. In: ROCHA,

- Cleomar (org.). *Arte: limites e contaminações: anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP*. Volume 2. Salvador: ANPAP, 2007.
- LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. 2ª ed. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 1999.
- LEMO, André. Ciberespaço e tecnologias móveis: Processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura. In: MÉDOLA, Ana Silvia; Araújo, Denise; Bruno, Fernanda. (orgs.), *Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007. pp. 277-293.
- LERUTH, Michael. A arte no contrário da utopia. In: WEB NET MUSEUM. [S.l.: s.n.], 2006. Disponível em: <http://www.webnetmuseum.org/html/pt/expo-retr-fredforest/textes_critiques/auteurs/MichaelLeruth_en.htm>. Acesso em 26 de maio de 2006.
- LESTOCART, Louis-José. A virtude epistemológica. In: WEB NET MUSEUM. [S.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <http://www.webnetmuseum.org/html/pt/expo-retr-fredforest/textes_critiques/auteurs/lestocart_pt.htm>. Acesso em 26 de maio de 2006.
- LÉVY, Pierre. Fred Forest ou a arte da implicação. In: WEB NET MUSEUM. [Paris: s.n., 1995]. Disponível: <http://www.webnetmuseum.org/html/pt/expositions/fredforest-retrospective/textes_critiques/auteurs/levy_en.htm#text>. Acesso em 08 de agosto de 2007.
- LÉVY, Pierre. *A Máquina Universo - Criação, cognição, e cultura informática*. Porto Alegre: Editora Artmed, 1998.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas eletrônicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- MACHADO, Arlindo. Corpos e mentes em expansão. In: _____ (org.). *O Quarto Iconoclasmo (e outros ensaios hereges)*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2001. p. 70-93. Disponível em <<http://www.ekac.org/corposementes.html>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- MACHADO, Arlindo. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: LEÃO, Lúcia. *Interlab – Labirintos do pensamento contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002. pp. 147-156.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n.1, dezembro de 2004. 15 p. Disponível em: <<http://boston.braslink.com/compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ARLINDO%20MACHADO.pdf>>. Acesso em 08 de agosto de 2007.
- MANN, Steven. “Reflectionism” and “diffusionism”: new tactics for deconstructing the video surveillance superhighway. Toronto: University of Toronto, 1997. Disponível em

- <<http://hi.eecg.toronto.edu/leonardo/>>. Acesso em 09 de março de 2007.
- MARTINS, Hermínio. *Hegel, Texas – e outros ensaios de teoria social*. Lisboa: Edições século XXI, 1996.
- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem* (Understanding media). 3ª ed. São Paulo: Cultrix, 1971.
- MELLO, Christine. Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos 1990. [S.l.: s.n.], 2006. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/documenta12magazines/archives/000882.php>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- MENDONZA, Javier. A arte de roubar (trad. Ricardo Rosas). In: RIZOMA.NET. [S.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=183&secao=artefato>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.
- MESQUITA, André. Arte-ativismo: interferência, coletivismo e transversalidade. In: RIZOMA.NET. [S.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=183&secao=artefato>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.
- MINK, Janis. *Duchamp*. Köln (Alemanha)/Lisboa: Taschen, 1996.
- MURRAY, Janet H. . *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural/Ed. Unesp, 2003.
- NÖTH, Winfried. Máquinas semióticas. In: GALÁXIA – Revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura, nº1. São Paulo: Educ, 2001. Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/galaxia/article/view/1265/1036>> . Acesso em 10 de setembro de 2007.
- NUNES, Fábio Oliveira. Gênese: arte transgênciã via Internet. In: STUDIUM. nº 23, Campinas: Instituto de Artes/UNICAMP, 2006. Disponível em: <<http://www.studium.iar.unicamp.br/23/06.html?ppal=index.html>>. Acesso em 04 de setembro de 2007.
- NUNES, Fábio Oliveira; FRANCO, Edgar. Freakpedia: a ironia da liberdade. In: VENTURELLI, Suzete (org.). *Arte e tecnologia, interseções entre arte e pesquisas tecnológicas*. Brasília: Pós-graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2007. pp. 105-109.
- PADÍN, Clemente. Arte postal em Latinoamerica. Montevideo: [S.n.], 1988. Disponível em: <http://www.vorticeargentina.com.ar/escritos/arte_correo_latino.html>. Acesso em 20 de novembro de 2005.
- PAUL, Christiane. *Digital art*. World of art. Londres: Thames & Hudson Ltd., 2003.
- PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. 2ª ed. Cotia, SP: Ateliê editorial, 2002.

- PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA/USP Ano1, n° 2. São Paulo, ECA/USP, 2003. pp. 09-29.
- PRADA, Juan Luis Martín. Pensamiento social y lenguaje. In: ARTE, INDIVIDUO Y SOCIEDAD, n° 7. Madrid: Universidade Complutense, 1995.
- PRADO, Gilberto. Expériences artistiques d'échanges d'images dans les réseaux télématiques. 1994. Tese (doutorado em artes e ciências da arte) - U.F.R. Arts Plastiques et Sciences de l'Art - Université de Paris I / Panthéon-Sorbonne. Paris, 1994.
- PRADO, Gilberto. Cronologia de experimentações artísticas nas redes de telecomunicações. In: Trilhas, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas, n.6, pp.77-103, 1997a. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/textos/gilbertto3.html>>. Acesso em 20 de junho de 2007.
- PRADO, Gilberto. Dispositivos interativos: imagens em redes telemáticas. In: DOMINGUES, Diana (org.). A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias. São Paulo: Editora da Unesp, 1997b. pp. 295 – 302. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/textos/gilbertto6.html>>. Acesso em 20 de junho de 2007.
- PRADO, Gilberto. *Arte telemática – Dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- PRADO, Gilberto. Redes e espaços artísticos de intervenção. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (org.). *Arte em pesquisa: especificidades: anais do 13º encontro da ANPAP*. Vol.2. Brasília (DF): Editora da Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília/ ANPAP, 2004. pp. 258-263.
- PREEMPTIVE MEDIA. *Zapped Toolkit para as massas*. Trópico – cultura digital. [S.l.: s.n., s.d.]. Disponível em: <<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2675,1.shl>>. Acesso em 13 de setembro de 2007.
- RICHTER, Hans. *Dadá: arte e antiarte*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- RIFKIN, Jeremy. *A era do acesso*. São Paulo: Makron Books, 2001.
- ROSAS, Ricardo. Gambiarra – alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinate. In: RIZOMA.NET. [S.l.: s.n.], 2006. Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=348&secao=artefato>>. Acesso em 15 de outubro de 2007.
- SEDLIMAYR, Hans. *A revolução da arte moderna*. Lisboa: Edição livros do Brasil, [1955?].
- SEDDON, Glória Georgina. A lógica da poética de Joseph Beuys ou como reencontrar

- o próprio destino através da arte. In: IV ENCONTRO LATINO-AMERICANO DE ESTADOS GERAIS DA PSICANÁLISE. São Paulo: [s.n.], 2005. Disponível em: <http://www.estadosgerais.org/encontro/IV/PT/trabalhos/Gloria_Georgina_Seddon2.pdf> . Acesso em 23 de maio de 2006.
- SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001. pp.115-148.
- SPERLING, David. Corpo + arte = arquitetura. As proposições de Hélio Oiticica e Lygia Clark. [S.l.: s.n.], 2007. Disponível em: <http://forumpermanente.incubadora.fapesp.br/portal/.painel/coletanea_ho/ho_sperling>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- SOGABE, Milton. SCIArts – Equipe multidisciplinar. In: BARROS, Anna; SANTAELLA, Lúcia (orgs.). *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*. São Paulo: Unimarco Editora, 2002. pp. 95-103.
- TAVARES, Monica. Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção. In: ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA/USP Ano1, nº 2. São Paulo, ECA/USP, 2003. pp. 31-43.
- TAVARES, Monica. As raízes poéticas da arte aberta à recepção. In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (org.). *Arte em pesquisa: especificidades: anais do 13º encontro da ANPAP*. Vol.1. Brasília (DF): Editora da Pós-graduação em Arte da Unb, 2004. pp. 226-238.
- TORRES, David G. Gabriel Orozco, el dedo que señala. [Barcelona: s.n., 1996]. Disponível em: <<http://www.davidgtorres.net/orozco.html>>. Acesso em 06 de setembro de 2007.
- TUER, Dot. Mirrors and mimesis: an examination of the strategies of image appropriation and repetition in the work of Dara Birnbaum. [S.l.: s.n.], 1995. Disponível em: <<http://web.ukonline.co.uk/members/n.paradoxa/tuer1.htm>>. Acesso em 06 de setembro de 2007.
- VENTURELLI, Suzete. Arte, interação e política In: MEDEIROS, Maria Beatriz de (org.). *Arte em pesquisa: especificidades: anais do 13º encontro da ANPAP*. Vol.2. Brasília (DF): Editora da Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília/ANPAP, 2004. pp. 393-398.
- VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario. Arte e realidade virtual: ambientes imersivos e colaborativos na relação biônica entre o homem e a máquina. In: FRAGOSO, Maria Luiza (org.). [Maior ou igual a 4D] *arte computacional no Brasil*. Brasília (DF): Universidade de Brasília; Prog. de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005. pp. 130-141.

- VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, André (org.). *Imagem máquina*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- WEISSBERG, Jean-Loius. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004. pp. 113-141.
- YOMANGO Barcelona. Inventar novos gestos. In: RIZOMA.NET. [S.l.: s.n.], 2005.
Disponível em: <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=229&secao=intervencao>>.
Acesso em 20 de setembro de 2007.
- ZIMMERMANN, Patricia R. From image to interface: Preemptive Media. [Nova York: s.n., 2005]. Disponível em: <<http://www.mediachannel.org/views/dissector/affalert407.shtml>>. Acesso em 12 de setembro de 2007.

MATÉRIAS DE SITES, JORNAIS E REVISTAS

- ABERTA e vulnerável [Editorial sobre Wikipedia]. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Folha opinião, 12 mar. 2007.
- ASSIS, Diego. Exposição em São Paulo politiza a união entre arte e tecnologia. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 01 jul. 2004.
- CRIADOR do Wikipédia diz que site não é confiável. *Folha Online*. 11 abr. 2007. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u21947.shtml>>.
Acesso em 03 de setembro de 2007.
- CYPRIANO, Fabio. Grupo acusa Fundação Bienal de censurar obra. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 05 out. 2006.
- DÁVILA, Sérgio. Internet prepara-se para era da Web 3.0. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Dinheiro, 21 fev. 2007.
- DIP, Andréa. “Mídia Tática.org”. *Revista Cult*. São Paulo, nº 75. Junho de 2003.
- ENTENDA o que é Web 2.0. *Folha Online*. 10 jun. 2006. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20173.shtml>>. Acesso em 02 de outubro de 2007.
- ESTUDO adverte sobre expansão da censura na internet. *Estadão.com.br*. São Paulo, Tecnologia, 16 mar. 2007. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/arquivo/tecnologia/2007/not20070316p13727.htm>>. Acesso em 12 de setembro de 2007.

- HUBNER, Alex. O papel do administrador e o conteúdo na Wikipédia. *Webinsider*. 11 jul. 2007. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/index.php/2007/07/11/o-papel-do-administrador-e-o-conteudo-na-wikipedia/>>. Acesso em 11 de outubro de 2007.
- JANA, Reena. Want to see some really sick art? [Sobre *Biennale.py virus*]. *Wired*. 27 jun. 2001. Disponível em: <<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2001/06/44728>>. Acesso em 18 de setembro de 2007.
- LEITE, Paula. O melhor e o pior da web 2.0. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Informática, 22 ago. 2007.
- LEITE, Paula. Sites vão além da Wikipédia e facilitam colaboração on-line. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Informática, 12 fev. 2007.
- LEMONS, André. Ciber-cultura-punk. *Revista Cult*. São Paulo, n.96, Dossiê Punk, out. 2005.
- MARTINS, Henrique. Celulares do futuro levam a vida no bolso no Japão. *UOL Tecnologia*. 24 out. 2007. Disponível em: <<http://tecnologia.uol.com.br/ultnot/2007/10/24/ult4213u160.jhtm>>. Acesso em 24 de outubro de 2007.
- MATTAR, Flávia. Resistência nas artes plásticas [Entrevista com Fred Forest]. *Agência Ibase*. 10 nov. 2006. Disponível em: <<http://www.ibase.org.br/modules.php?name=Conteudo&pid=1539>>. Acesso em 02 de setembro de 2007.
- MATTOS, Laura. TV por você. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 17 ago. 2007.
- MICROSOFT paga para editar verbetes na Wikipedia. *Estadão.com.br*. São Paulo, Tecnologia, 25 jan. 2007. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/arquivo/tecnologia/2007/not20070125p13560.htm>>. Acesso em 13 de outubro de 2007.
- MONACHESI, Juliana. Coletivos ganham vulto nos anos 2000. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 06 dez. 2006.
- NUNES, Fábio Oliveira. A liberdade dos wikidiotas. *Cronópios: literatura e arte no plural*, São Paulo. 19 mar. 2007. Disponível em: <<http://www.cronopios.com.br/site/internet.asp?id=2269>>. Acesso em 15 de outubro de 2007.
- PÓVOA, Marcello. O que é Web 2.0? . *Webinsider*. 20 out. 2006. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/index.php/2006/10/30/o-que-e-web-20/>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- ROCHA, Janaina. Para curador, 26ª Bienal procura menos tecnologia e mais pintura. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 15 jul. 2004.
- SALOMONE, Roberta. Altos e baixos da Wikipédia. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Folhateen, 30 abr. 2007.

SCARPETTA, Guy. Guy Debord, o irrecuperável. *Le Monde diplomatique*. Ago. 2006.

Disponível em: <<http://diplo.uol.com.br/2006-08,a1376>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.

SILVA, Adriana Ferreira. Grupo faz “ativismo” em ação em São Paulo. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 06 dez. 2006.

SILVA, Adriana Ferreira. Artistas fazem intervenções diante de câmeras das ruas de SP. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 08 dez. 2006.

SIMÕES, Eduardo. Enciclopédia virtual busca superar a Wikipedia. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 12 fev. 2007.

SORIMA Neto, João. Cerca de 700 mil ‘olhos eletrônicos’ vigiam os paulistanos. *Globo Online*. 31 jul. 2006. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/sp/mat/2006/07/31/285062260.asp>>. Acesso em 06 de setembro de 2007.

SPYER, Juliano. Web 2.0? Melhor dizer mídia social ou colaborativa. *Webinsider*. 25 mar. 2007. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/index.php/2007/03/25/web-20-melhor-dizer-midia-social-ou-midia-colaborativa>>. Acesso em 03 de setembro de 2007.

STRECKER, Marcos. Web 2.0 não é inovação, diz Pierre Lévy. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 14 ago. 2007.

SUWWAN, Leila. Artistas subvertem consumo com cópias. *Folha de São Paulo*. São Paulo, Caderno Ilustrada, 02 out. 2005.

WEB SITES

ABAD, Antoni. Zexe.net [Site com trabalhos do artista em diversas cidades]. Disponível em: <<http://www.zexe.net/>>. Acesso em 01 de setembro de 2007.

ALEXANDER, Amy. SVEN: home [Site sobre o trabalho Surveillance Video Entertainment Network]. Disponível em: <<http://deprogramming.us/ai/index.html>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.

ARS ELETRONICA. Festival Ars Eletrônica 2007: goodbye privacy. Disponível em: <<http://www.aec.at/en/festival2007/>>. Acesso em 04 de outubro de 2007.

BAIGORRI, Laura. Arte crítico: obras net [Site com links para arte crítica]. Disponível em: <<http://www.interzona.org/transmisor/arte/obras.htm>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.

BAMBOZZI, Lucas. Lucas Bambozzi: works [Site de projetos do artista]. Disponível em:

- <<http://www.comum.com/lucas/>>. Acesso em 05 de outubro de 2007.
- BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Disponível em: <<http://www.file.org.br>>. Acesso em 11 de outubro de 2007.
- BEIGUELMAN, Giselle. Desvirtual [Site de projetos da artista]. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- BUREAU OF PUBLIC SECRETS. [Site com conteúdos situacionistas]. Disponível em: <<http://www.bopsecrets.org>>. Acesso em 01 de setembro de 2007.
- CORO COLETIVO. [Site sobre coletivos artísticos brasileiros]. Disponível em: <<http://www.corocoletivo.org/>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. [Site sobre projetos do coletivo]. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/>>. Acesso em 05 de outubro de 2007.
- CRITICAL ART ENSEMBLE. Defense Fund [Site para arrecadar fundos para a defesa de Steven Kurtz]. Disponível em: <<http://www.caedefensefund.org>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- CUEVAS, Minerva. [Site sobre projetos da artista]. Disponível em: <<http://www.irational.org/minerva/resume.html>>. Acesso em 30 de setembro de 2007.
- CYBERPUNK INFORMATION DATABASE. [Site sobre o movimento cyberpunk]. Disponível em: <<http://project.cyberpunk.ru/idb/>>. Acesso em 03 de abril de 2007.
- DONATI, Luisa Paraguai. [Site da artista com o projeto Vestis]. Disponível em: <http://paginas.terra.com.br/arte/VESTIS/index_pt.html>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- EPIDEMIC. [Site de projetos do coletivo]. Disponível em: <<http://www.epidemic.ws>>. Acesso em 15 de setembro de 2007.
- EXPERIÊNCIA IMERSIVA AMBIENTAL [Blog sobre a EIA 2006]. Disponível em: <<http://www.mapeia.blogspot.com/>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.
- FLUXUS PORTAL FOR THE INTERNET [Site sobre o grupo Fluxus e novas vertentes]. Disponível em: <<http://www.fluxus.org>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- FRANCO, Edgar. Ritual Art [Site com trabalhos do artista]. Disponível em: <<http://www.ritualart.net/>>. Acesso em 20 de outubro de 2007.
- FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. XXIV Bienal de São Paulo. Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/bienal/24bienal/>>. Acesso em 01 de setembro de 2007.
- FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. [Site institucional da Fundação]. Disponível em: <<http://www.bienalsaopaulo.org.br>>. Acesso em 09 de outubro de 2007.

FUNDACIÓN TELEFÓNICA. Vida: competición internacional de arte y vida artificial.

Disponível em: <<http://www.telefonica.es/vida/>>. Acesso em 15 de setembro de 2007.

FUSCO, Coco. Coco Fusco's virtual laboratory. Disponível em: <<http://www.cocofusco.com>>. Acesso em 19 de setembro de 2007.

GNU PROJECT. [Site da fundação de software livre]. Disponível em: <<http://www.gnu.org>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.

HAQUE, Usman. Haque: design + research [Site de empresa do artista]. Disponível em: <<http://www.haque.co.uk/>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.

HOBERMAN, Perry. [Site sobre projetos do artista]. Disponível em: <<http://www.perryhoberman.com/>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.

HOLMES, Brian. Continental Drift [Blog do teórico sobre geopolítica e arte]. Disponível em: <<http://brianholmes.wordpress.com/>>. Acesso em 01 de outubro de 2007.

IDEO; JONES, Crispin. Social Mobiles. Disponível em: <http://www.ideo.com/case_studies/social_mobiles/>. Acesso em 15 de setembro de 2007.

INTERNET MOVIE DATABASE. [Repositório com informações sobre filmes]. Disponível em: <<http://www.imdb.com>>. Acesso em 30 de março de 2007.

INVISIBLE RED. [Blog sobre arte, ativismo, marketing-guerrilha e design]. Disponível em: <<http://invisiblered.blogspot.com/>>. Acesso em 02 de setembro de 2007.

IRATIONAL. [Site com diversos grupos ativistas da rede]. Disponível em: <<http://www.irational.org>>. Acesso em 29 de setembro de 2007.

ITAÚ CULTURAL. Cinético_Digital [Exposição e seminário]. Curadoria: Monica Tavares e Suzete Venturelli. Disponível em: <www.itaucultural.org.br/cineticodigital>. Acesso em 01 de outubro de 2007.

ITAÚ CULTURAL. Emoção Art.ficial 2.0: divergências tecnológicas [Exposição e Simpósio]. Curadoria: Arlindo Machado e Gilberto Prado. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2335> . Acesso em 10 de agosto de 2007.

ITAÚ CULTURAL. Enciclopédia: arte e tecnologia. Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/home.php>>. Acesso em 01 de outubro de 2007.

ITaulab. Blog do Laboratório de mídias interativas do Instituto Itaú Cultural. Disponível em: <<http://itaulab.blogspot.com/>>. Acesso em 20 de outubro de 2007.

JLNDRR [Julien Dorra]. Images & situations [Site sobre projetos do artista]. Disponível em: <<http://jlndrr.net/>>. Acesso em 15 de setembro de 2007.

- JOINHBERG, Heber Ancílio. Wikipolítica [Blog sobre Wikipédia e seus administradores]. Disponível em: <<http://wikipolitica.blogspot.com/>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- KAC, Eduardo. [Site sobre projetos do artista]. Disponível em: <<http://www.ekac.org>>. Acesso em 03 de setembro de 2007.
- KUMAO, Heidi. [Site sobre projetos da artista]. Disponível em: <<http://www.heidikumao.net/>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- LEESON, Lynn Hershman. Strange Culture, a film by Lynn Hershman Leeson [Site de divulgação]. Disponível em: <<http://www.strangeculture.net/>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- LEMONS, André et al. CyBeRpunk [Site sobre o movimento cyberpunk]. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/CIBERPESQUISA/CYBERPUNK>>. Acesso em 02 de abril de 2007.
- LESTOCART, Louis-José et al. Web net museum [Site com documentação sobre o trabalho de Fred Forest]. Disponível em: <<http://www.webnetmuseum.org>>. Acesso em 02 de agosto de 2007.
- LINDEN RESEARCH. Second Life. Disponível em: <<http://www.secondlife.com>>. Acesso em 02 de setembro de 2007.
- MANN, Steve. [Site sobre projetos do artista e pesquisador]. Disponível em: <<http://wearcam.org/mann.html>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- MATTES, Eva; MATTES, Franco. [Site sobre projetos da dupla de artistas]. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/>>. Acesso em 17 de setembro de 2007.
- MICHELIN, Simone. [Site sobre a produção da artista]. Disponível em: <<http://www.smichelin.art.br/>>. Acesso em 16 de setembro de 2007.
- ‘MMMM...’. [Site sobre projetos do coletivo]. Disponível em: <<http://www.mmmm.tv/>>. Acesso em 04 de outubro de 2007.
- NASDAQ. The Nasdaq stock market [Site da bolsa eletrônica]. Disponível em: <<http://www.nasdaq.com>>. Acesso em 11 de outubro de 2007.
- NUNES, Fábio Oliveira. Nóisgrande [Site sobre a revista digital-objeto]. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/noisgrande>>. Acesso em 11 de outubro de 2007.
- NUNES, Fábio Oliveira. Web arte no Brasil. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil>>. Acesso em 11 de outubro de 2007.
- OPENNET INICIATIVE. [Site sobre censura na rede Internet]. Disponível em: <<http://map.opennet.net/>>. Acesso em 01 de setembro de 2007.

- POÉTICAS DIGITAIS, Grupo. [Site sobre a produção do grupo]. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/poeticasdigitais>>. Acesso em 20 de outubro de 2007.
- PRADO, Gilberto. [Site sobre projetos do artista]. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- PRADO, Gilberto. wAwRwT [Site sobre arte e tecnologia]. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt>>. Acesso em 10 de outubro de 2007.
- PREEMPTIVE MEDIA. [Site sobre projetos do grupo]. Disponível em: <<http://www.preemptivemedia.net/>>. Acesso em 05 de outubro de 2007.
- S.W.A.P. . [Site sobre projetos do grupo]. Disponível em: <<http://swamp.nu/>>. Acesso em 04 de outubro de 2007.
- SALDAÑA, Zöe Sheehan. [Site sobre projetos da artista]. Disponível em: <<http://www.zoesheehan.com/>>. Acesso em 10 de setembro de 2007.
- SCIARTS. [Site sobre projetos do grupo]. Disponível em: <<http://www.sciarts.org.br>>. Acesso em 30 de agosto de 2007.
- SHULGIN, Alexei. Easylife [Site de projetos do artista]. Disponível em: <<http://www.easylife.org>>. Acesso em 30 de setembro de 2007.
- SURVEILLANCE CAMERA PLAYERS. New York Surveillance Camera Players. Disponível em: <<http://www.notbored.org/the-scp.html>>. Acesso em 04 de outubro de 2007.
- UOL. 27ª Bienal Internacional de São Paulo [Site do portal sobre o evento brasileiro]. Disponível em: <<http://diversao.uol.com.br/27bienal/>>. Acesso em 05 de setembro de 2007.
- WIKIMEDIA FOUNDATION. [Site sobre a fundação]. Disponível em: <<http://wikimediafoundation.org>>. Acesso em 02 de abril de 2007.
- WONG, Virgil. Experiments on Art, Medicine and Technology [Site sobre projetos do artista]. Disponível em: <<http://www.virgilwong.com/>>. Acesso em 02 de outubro de 2007.
- YOMANGO. [Blog de atividades do Yomango]. Disponível em: <<http://www.yomango.net/>>. Acesso em 20 de setembro de 2007.