**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTÉTICA E HISTÓRIA DA ARTE**

KARIN MAGNAVITA DE CARVALHO

**Arte Telemática no Brasil:
panorama dos eventos de arte-comunicação nas décadas de 80 e 90**

**SÃO PAULO
2012**

KARIN MAGNAVITA DE CARVALHO

**Arte Telemática no Brasil:
panorama dos eventos de arte-comunicação nas décadas de 80 e 90**

Dissertação apresentada ao Programa Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Estética e História da Arte.

Linha de Pesquisa: Produção e Circulação da Obra de Arte.

Orientador: Prof. Dr. Artur Matuck

SÃO PAULO
2012

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL E PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo da Publicação
Biblioteca Lourival Gomes Machado
Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

Carvalho, Karin Magnavita de.

Arte Telemática no Brasil : panorama dos eventos de arte-comunicação nas décadas de 80 e 90 / Karin Magnavita de Carvalho ; orientador Artur Matuck. -- São Paulo, 2012.

154 f. : il.

Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte) -- Universidade de São Paulo, 2012.

1. Arte Digital –Século 20 – Brasil. 2. Telemática –Século 20 – Brasil. 3. Arte Tecnológica –Século 20 – Brasil. 4. Estética da Comunicação. 5. Redes de Computadores. I. Matuck, Artur. II. Título.

CDD 700.105

Nome: CARVALHO, Karin Magnavita de

Título: Arte Telemática no Brasil: panorama dos eventos de arte-comunicação nas décadas de 80 e 90.

Dissertação apresentada ao Programa Interunidades em Estética e História da Arte da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Estética e História da Arte.

Aprovado em: _____ / _____ / _____

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

AGRADECIMENTOS

Ao professor Dr. Artur Matuck, que me introduziu nessa temática tão inovadora e me guiou ao longo dessa trajetória. Agradeço, sobretudo, por abrir as portas da sua casa para essa pesquisa.

Ao Programa de Pós Graduação Interunidades em Estética e História da Arte (PGEHA), pela oportunidade de realização do curso de mestrado.

Ao meu irmão Alexey, pelo telefonema que deu início à minha jornada em São Paulo e pelo constante incentivo a me dedicar à pesquisa acadêmica.

A Angela Schaun, pelo estímulo a trilhar pelos caminhos da arte contemporânea.

À minha família e aos amigos que, pacientemente, souberam abrir mão da minha presença nesses anos de mestrado. A Cecilia Zart e Léo Chioda pelo carinho e presença marcantes, inclusive virtual.

Aos amigos e colegas de trabalho que me apoiaram ao longo dessa jornada, sobretudo diante da dificuldade em conciliar trabalho e pesquisa acadêmica. A Juliana Alves pela amizade e apoio na revisão dessa pesquisa.

Cada período da história é marcado por meios de produção de linguagem que lhe são próprios. Quando novos meios surgem, seus potenciais e usos, ainda desconhecidos, têm de ser explorados. É a alma inquieta dos artistas que os leva invariavelmente a tomar a dianteira nessa exploração.

Lucia Santaella (2011, p. 35-36)

RESUMO

A presente pesquisa relata a introdução e o desenvolvimento da Arte Telemática no circuito artístico-cultural brasileiro. Dos trabalhos inaugurais realizados na década de 1980 até os desdobramentos ocorridos na virada para o século XXI, essa retrospectiva relaciona os principais eventos de Telearte e aborda conceitos que passaram a ser discutidos a partir da introdução das teletecnologias em práticas artísticas, culminando em um movimento de grande potencial dialógico.

Palavras-chave: Arte Telemática, Arte-Comunicação, Telearte.

ABSTRACT

The present study reports the introduction and development of Telematic Art in the Brazilian art-culture circuit. From inaugural works occurring in the 80' to developments promoted by the turn of the XXI century, this review shows the principal Teleart events and concepts that came to be discussed from the introduction of teletechnologies in artistic practices, culminating in a movement of great potential dialogic.

Key-words: Telematic Art, Communication Art, Teleart.

LISTA DE FIGURAS

Figuras 1 e 2 - <i>Satellite Arts Project</i> e <i>Hole in Space</i>	24
Fonte: < http://www.ecafe.com/getty/SA/index.html > Acesso em: 10 dez. 2011.	
Figuras 3 e 4 – <i>Send/Receive Satellite Network</i> e <i>Two Way Demo</i>	25
Fonte: < http://sendreceivesatellitenetwork.blogspot.com/ > Acesso em: 10 dez. 2011.	
Figuras 5 e 6 – <i>TV Bra for Living Sculpture</i> e <i>Concert for TV Cello and Videotapes</i>	32
Disponível em: < http://www.urbanbug.net/magazin_text/21/351/-NAM-DZUN-PAJK---REVOLUCIJA-VIDEO-UMETNOSTI.html > e < http://portapack.blogspot.com.br/ > Acesso em: 10 dez. 2011.	
Figura 7 – <i>Magnet TV</i> , Nam June Paik, 1965.	33
Fonte: < http://www.paikstudios.com/gallery/10.html > Acesso em: 12 mar. 2012.	
Figura 8 - <i>Fac-Similarte</i>	35
Fonte: Freire, 2006, p. 128.	
Figura 9 - <i>Fac Similarte 2</i>	36
Fonte: < http://acertodecontas.blog.br/atualidades/bruscky-transforma-a-tecnologia-em-poetica/ > Acesso em: 05 jul.2010.	
Figuras 10 e 11 - <i>Fax Performance</i> (1985) e carimbo elaborado pelo artista.	36
Fonte: Freire, 2006, p. 129.	
Figura 12 - Intervenções de Carlos Fadon Vicente e Irene Faiguenboim.	38
Fonte: O'Rourke, 1992.	
Figuras 13 e 14 - Sequência de fax entre Eduardo Kac e Paulo Laurentiz.	39
Fonte: Prado, 2003, p. 27; O'Rourke, 1992.	
Figuras 15 e 16 - <i>Faxart II</i>	39
Fonte: < http://www.cap.eca.usp.br/wawrwt/artistas/gilberto_prado/faxarte.html > Acesso em: 07 jul.2011.	
Figura 17 - <i>LHOOQué?</i> Intervenção de Paulo Laurentiz em <i>L'Oeuvre du Louvre</i>40	
Fonte: Arantes, 2005, p. 205.	
Figura 18 – <i>Gaya Day</i> , transmitido por Mário Ramiro.....41	
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-20.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 19 e 20 – Coletivo canadense <i>The Western Front Group</i>42	
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-4.html > e < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-3.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 21 – <i>The people in the plastic bubble</i> . Grupo DAX.42	
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-6.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 22 – Reflexões do Grupo DAX sobre a paz mundial.....43	

Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-8.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 23 – <i>Electricline lifeline</i> , Jeff Brice.	43
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-9.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figuras 24 e 25 – Participação coletiva dos grupos <i>The Western Front</i> e DAX.....	44
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-10.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 26 – Participação de Cindy Snodgrass.....	44
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-12.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 27 – Coletivo canadense <i>Sockeye Point Cultural Society</i>	44
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-15.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figuras 28 e 29 – Roy Ascott e Lowry Burgess	45
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-18.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 30 – Intervenção coletiva. Eduardo Kac, Carlos Fadon Vicente e Irene Faiguenboim.....	45
Fonte: < http://www.ekac.org/impromptu.html > Acesso em: 08 nov. 2011.	
Figura 31 – Artistas de Pittsburgh e Campinas.....	46
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-11.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 32 – <i>Interactive Language Text</i> . Artur Matuck e Cecília Melo e Castro.	46
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-2.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 33 – Poema colaborativo de Paulo Laurentiz.	47
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/earth-17.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 34 – <i>No Time</i>	48
Fonte: < http://www.iar.unicamp.br/midialogia/notime.php > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 35 – <i>No Time</i>	48
Fonte: < http://www.iar.unicamp.br/midialogia/notime.php > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 36 – Planejamento de <i>Connect</i>	49
Fonte: Prado, 2003, p. 28.	
Figura 37 – Imagens de <i>Connect</i>	50
Fonte: < http://gilberttoprado.net/projetos/connect/index.html > Acesso em: 02 dez. 2009.	
Figura 38 – <i>Connect</i> , obra exposta.....	50
Fonte: Prado, 2003, p. 29.	
Figura 39 - Alcalacanales, fac-símile	51
Fonte: < http://luizmonforte.com/clippings/clippings/folhinha_1991.htm > Acesso em: 03 jan. 2012.	
Figura 40 – <i>Realize a distance</i> , Maruhiro.	51
Fonte: SESC, 1991.	

Figura 41 – <i>Patchwork</i> , Carlos Fadon Vicente.....	52
Fonte: < http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fadon/fadon10.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 42 – Intervenção de Paulo Bruscky com o carimbo <i>Assim se fax arte</i>	53
Fonte: < http://www.digitalartexchange.net/e/river_4.html > Acesso em: 08 set. 2009.	
Figura 43 – Detalhe de obra coletiva, <i>Elastic Fax</i>	54
Fonte: < http://www.ekac.org/elasticfaxone.html > Acesso em: 08 nov. 2011.	
Figuras 44 e 45 – <i>Telescanfax</i>	54
Fonte: Prado, 2003, p. 30.	
Figuras 46, 47 e 48 – Fragmentos de <i>La Vendeuse e de Fer à Repasser</i> , de Gilberto Prado.....	54
Fonte: < http://www.leonardo.info/gallery/gallery294/prado.html > Acesso em: 15 dez. 2011.	
Figura 49 – <i>Elastic Fax II</i>	55
Fonte: < http://www.ekac.org/efax.html > Acesso em: 08 nov. 2011.	
Figuras 50 e 51 – O sistema Teletel operado em terminal Minitel	56
Fonte: < http://iml.jou.ufl.edu/carlson/history/teletel.htm > e < http://pt.wikipedia.org/wiki/Minitel > Acesso em: 15 set. 2011.	
Figura 52 – Tela inicial do VDT.....	57
Fonte: Netto, 1986.	
Figura 53 – <i>Cumfiguris</i> , Julio Plaza, 1982	57
Fonte: < http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/julio_plaza.html > Acesso em: 08. ago. 2009.	
Figura 54 – Telas principais de <i>Arte pelo Telefone: Videotexto</i>	58
Fonte: < http://www.cosacnaify.com.br/noticias/extra/leon_ferrari_1.pdf > Acesso em 26/1/2011. Acesso em: 03 set. 2009.	
Figura 55 – <i>Arte pelo Telefone: Videotexto</i>	58
Fonte: < http://www.leonferrari.com.ar/index.php?/projects/colaboraciones--colaborations/ > Acesso em: 15 fev. 2012.	
Figura 56 – <i>Arte e Videotexto</i> , apresentação.....	59
Fonte: Catálogo da 17ª Bienal Internacional de São Paulo, p. 105-120.	
Figura 57 – <i>Arte e Videotexto</i> , menu	59
Fonte: Catálogo da 17ª Bienal Internacional de São Paulo, p. 105-120.	
Figura 58 – <i>Você é o crítico</i> , Julio Plaza.....	59
Fonte: Catálogo da 17ª Bienal Internacional de São Paulo, p. 105-120.	
Figura 59 e 60 – Poema de Paulo Leminski e poesia visual de Alex Flemming.	60
Fonte: Catálogo da 17ª Bienal Internacional de São Paulo, p. 105-120.	

Figura 61 – <i>Tesão</i> , Eduardo Kac. Exposição <i>Brasil High Tech</i>	61
Fonte: < http://www.ekac.org/tesaostills.html > Acesso em: 08 nov. 2011.	
Figura 62 – <i>Sky Art</i> , Julio Plaza.....	61
Fonte: Plaza, 1998.	
Figura 63 – Esquema de utilização do SSTV	63
Fonte: < http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fadon/fadon.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 64 – <i>Artists Use of Telecommunications</i>	63
Fonte: < http://alien.mur.at/rax/SFMMA/index.html > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figuras 65, 66 e 67 – <i>Artists Use of Telecommunications</i> , transmissões	64
Fonte: < http://alien.mur.at/rax/SFMMA/index.html > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figura 68 – <i>Alproksimigo</i> , Artur Matuck.	65
Fonte: < http://www.youtube.com/watch?v=7Ef9_ezm9-U&feature=results_main&playnext=1&list=PL4834BEA9FA8FB3C4 > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 69 – <i>Sky Art Conference</i> , abertura.	66
Fonte: < http://www.cap.eca.usp.br/ars1/Walter_Zanini.pdf > Acesso em: 13 dez. 2009.	
Figura 70 – <i>Altamira</i>	67
Fonte: < http://www.cap.eca.usp.br/ars1/Walter_Zanini.pdf > Acesso em: 13 dez. 2009.	
Figuras 71 e 72 – <i>Slow Billie Scan</i>	68
Fonte: < http://www.analivia.com.br/analivia/portugues.htm > Acesso em: 25 mar. 2012.	
Figura 73 – <i>B12</i> , José Wagner Garcia.....	69
Fonte: < http://www.josewagnergarcia.com.br/index.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figuras 74 e 75 – <i>Intercities</i> , abertura e divulgação.	69
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/intercities_photos.php > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 76 – <i>A Hora do Planeta</i> , conferência de Paulo Laurentiz	71
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/intercities.php > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 77 – Que símbolo você deseja incluir em uma bandeira que represente um mundo de paz?.....	71
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/intercities.php > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 78 – <i>Break</i> , Rejane Cantoni.....	72
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 79 – Resposta do coletivo de Pittsburgh à proposta de Rejane Cantoni.	72
Fonte: Ascott, 1991, p. 187.	

Figura 80 – A Videocriatura Interativa, planejamento..	73
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 81 – A Videocriatura Interativa, Octavio Donasci.....	73
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figuras 82 e 83 – Teleperformances de Otávio Donasci e Artur Matuck, inspiradas no programa <i>Namoro na TV</i>	74
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/intercities.php >	
Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 84, 85, 86 e 87 – <i>Natureza Morta Ao Vivo / Still Life Alive</i>	74
Fonte:< http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fadon/fadon11.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figuras 88 e 89 – <i>Link Three-City</i>	75
Fonte:< http://www.ekac.org/threecitylink.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 90 – <i>Spacescapes</i>	75
Fonte:< http://www.ekac.org/threecitylink.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 91, 92 e 93 – <i>InterFaces - Slowsan Exchange</i>	76
Fonte:< http://www.ekac.org/sstv.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 94 – <i>The World in 24 Hours</i>	77
Fonte:< http://residence.aec.at/rax/24_HOURS/index.html > Acesso em: 15 nov. 2011.	
Figura 95 – <i>Clones</i> , estrutura montada no MIS/SP.....	77
Fonte:< http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/ramiro/ramiro4.html > Acesso em: 18 mai. 2011.	
Figura 96 – <i>Ptyx</i> , esquema de rede.....	79
Fonte:< http://www.josewagnergarcia.com.br/index.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 97 – <i>Ptyx</i>	79
Fonte:< http://www.josewagnergarcia.com.br/index.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 98 – <i>Ptyx</i>	80
Fonte:< http://www.josewagnergarcia.com.br/index.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 99 – <i>Ptyx</i>	80
Fonte:< http://www.josewagnergarcia.com.br/index.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 100 – <i>Retrato suposto, rosto roto</i> , imagens.....	81
Fonte:Kac, 2004, p. 130.	
Figuras 101, 102 e 103 – <i>Reflux</i> , teleconferência de Carl Loeffler.....	83
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/reflux_videos.php >	
Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 104 – <i>Geography of the intimate</i> , Brian Andreas (Califórnia).....	84
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	

Figura 105 – <i>Langterra Terristory Dymaximal</i> , Artur Matuck e Robert Rogers.....	84
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figuras 106 e 107 – Videoconferência com Ulisses Jenkins, de San Francisco, e ação de Phillip Rostek, do grupo DAX.....	85
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/reflux_photos.php > e< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/reflux_photos.php > Acesso em 12 fev. 2012.	
Figura 108 – Performance de Phillip Rostek, grupo DAX	85
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/reflux_videos.php > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 109 – <i>Clothfax</i> , performance-fax de Octavio Donasci.....	86
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figuras 110 e 111 – <i>Clothfax</i> , colaboração entre o grupo do <i>Cleveland Art Institut</i> e de M ^a Aparecida da Silva	86
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figuras 112 e 113 – <i>Reflux</i> , 21 ^a Bienal de SP	87
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 114 – <i>Reflux</i> , esquema de instalação física na 21 ^a Bienal de SP.....	87
Fonte: Catálogo da 21 ^a Bienal de SP.	
Figura 115 – <i>Protoarte Telemática</i> , abertura do evento.....	88
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 116 – <i>Protoarte Telemática</i> , intercâmbio com Robert Dunn e outros	88
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 117 – Performance local (não transmitida) de Artur Matuck no evento <i>Protoarte Telemática</i>	89
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 118 – <i>Protoarte Telemática</i> , performance no MAC/USP	89
Fonte: Arquivo Artur Matuck.	
Figura 119 – <i>Perforum</i> , página de acesso	90
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/perforum_mediadesi_gn.php > Acesso em 12 fev. 2012.	
Figuras 120 e 121 – <i>Perforum</i> , encontros inter-raciais	91
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 122 – <i>Descobrimientos</i>	91
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 123 – <i>Descobrimientos</i>	92
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	

Figuras 124, 125 e 126 – <i>O Fantasma da Tela, Lapsus Calami e Dobras</i>	92
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 127 e 128 – <i>Teleróides</i>	93
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 129 e 130 – <i>O Corpo da Letra</i>	93
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 131 e 132 – <i>A Economia do Amor</i>	94
Fonte:< http://webceart.udesc.br/perforum/ > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 133 – Visualização gráfica de rotas em uma porção da <i>Internet</i>	95
Fonte:< http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 134 e 135 – <i>La Plissure du Texte</i> , imagens.	96
Fonte: < http://autoriaemrede.wordpress.com/2010/08/19/la-plissure-du-texte-projeto-pioneiro-de-autoria-em-rede/ > Acesso em: 10 mar. 2012.	
Figura 136 – <i>La Plissure du Texte</i> , fragmento do texto coletivo.	96
Fonte: < http://www.olats.org/fcm/textes/planeteterre2eversion.php > Acesso em: 10 mar. 2012.	
Figura 137 – <i>Moone</i> , página de acesso.....	97
Fonte:< http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/moone.html > Acesso em: 23 abr. 2009.	
Figura 138 – <i>Moone</i> , imagens colaborativas.	98
Fonte:< http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/moone.html > Acesso em: 23 abr. 2009.	
Figura 139 – <i>Telesthesia</i> , fragmento do texto colaborativo.....	100
Fonte:< http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/writingdesign/telesthesia.pdf > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 140 – <i>Reaction in Chaine</i>	100
Fonte:< http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/reacao.html > Acesso em: 23 abr. 2009.	
Figura 141 – <i>Reaction in Chaine</i>	101
Fonte:< http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/reacao.html > Acesso em: 23 abr. 2009.	
Figura 142 – <i>Paris Réseau</i>	101
Fonte:< http://korourke.pagesperso-orange.fr/karen/prcd.html > Acesso em: 23 jan. 2012.	
Figura 143 – <i>Telage'94</i> , página principal	102
Fonte:< http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fadon/fadon12.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 144 – <i>Telage'94</i> , trabalho colaborativo	103
Fonte:< http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fadon/fadon12.html > Acesso em: 04 abr. 2010.	
Figura 145 – <i>A Cidade e seus Fluxos</i>	103
Fonte: < http://www.pucsp.br/artecidade/ac2prehome.htm > Acesso em: 08 jan. 2012.	

Figura 146 – <i>Landscript/Literaterra</i>	104
Fonte: Arantes, 2005, p. 209.	
Figura 147 – <i>Landscript/Literaterra</i>	104
Fonte: < http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/site_litera.html > Acesso em: 09 jan. 2012.	
Figura 148 – Instalação de Prado no Paço das Artes.....	105
Fonte: < http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/colonismo.html > Acesso em: 23 abr. 2009.	
Figura 149 – <i>Depois do turismo vem o colonismo</i>	105
Fonte: < http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/colonismo.html > Acesso em: 23 abr. 2009.	
Figuras 150, 151, 152 e 153 – <i>Econ</i> , Silvia Laurentiz.....	106
Fonte: < http://www4.pucsp.br/pos/cos/xmantic/econ.wrl > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figura 154 – <i>Desertesejo</i> , página de entrada.....	107
Fonte: < http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/ > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figura 155 – <i>Desertesejo</i> , escolha do avatar.....	107
Fonte: < http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/ > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figuras 156, 157 e 158 – <i>Desertesejo</i> , ambientes.....	108
Fonte: < http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/ > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figura 159 – <i>Kennetic World</i>	108
Fonte: < http://arte.unb.br/kw/ > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figuras 160, 161 e 162 – <i>Kennetic World</i>	109
Fonte: < http://arte.unb.br/kw/ > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figuras 163 e 164 – Grupo Corpos Informáticos.....	111
Fonte: < http://www.corpos.org/ > Acesso em: 08 jan. 2012.	
Figura 165 – <i>Ornitorrinco</i> , Eduardo Kac.....	112
Fonte: < http://www.ekac.org/ornitorrincom.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 166 – <i>Ornitorrinco</i> , controle remoto.....	113
Fonte: < http://www.ekac.org/ornitorrincom.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 167 – <i>Ornitorrinco no Éden</i> , planejamento.....	113
Fonte: < http://www.ekac.org/ornitorrincom.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 168 e 169 – <i>Rara Avis</i> , imagens.....	114
Fonte: < http://www.ekac.org/raraavis.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figuras 170 e 171 – <i>Rara Avis</i> , robô.....	114
Fonte: < http://www.ekac.org/raraavis.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 172 – <i>Rara Avis</i> , participação dos internautas.....	114
Fonte: < http://www.ekac.org/raraavis.html > Acesso em: 12 fev. 2012.	
Figura 173 – <i>Insn(h)ak(r)es – Sistema Robótico Interativo</i>	115

Fonte: <<http://artecno.ucs.br/insnakes/>> Acesso em: 08 jan. 2012.

Figuras 174 e 175 – *Jacks in slow motion*115

Fonte:<http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/vbonline/bd/index.asp?cd_entidade=105626&cd_idioma=18531> Acesso em: 08 jan. 2012.

Figuras 176 e 177 – *Time Capsule*.....116

Fonte:<<http://www.ekac.org/figs.html>> Acesso em: 12 fev. 2012.

Figura 178 – *Time Capsule*117

Fonte:<<http://www.ekac.org/figs.html>> Acesso em: 12 fev. 2012.

Figura 179 – *Genesis*, planejamento117

Fonte:<<http://genesis.kenyon.edu/>> Acesso em: 12 fev. 2012.

Figura 180 – *Genesis*, instalação118

Fonte:<<http://genesis.kenyon.edu/>> Acesso em: 12 fev. 2012.

Figura 181 – Fred Forest, Mario Costa e Horacio Zaballa121

Fonte: Costa, 1999, p. 12.

Figuras 182 e 183 – *Graffiti-Concerto, Artmedia II*.....123

Fonte: Costa, 1985, p. 74-75.

Figuras 184 e 185 – *Plural Maps: Lost in São Paulo*141

Fonte:<<http://www.lucialeao.pro.br/pluralmaps/>> Acesso em: 08 jan. 2012.

Figura 186 – *Semion*142

Fonte: Peccinini, 1985, p. 283.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ARPANET *Advanced Research Projects Agency Network*

CAVS *Center for Advanced Visual Studies*

COLABOR Centro de Pesquisas em Linguagens Digitais

DAX *Digital Art Exchange*

ECA/USP Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

FAAP Fundação Armando Álvares Penteado

IA/UNICAMP Instituto de Artes da Universidade de Campinas

INTERLAB *Intersemiotic Studies on Hypermedia and Labyrinth*

IPAT Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia

IPT Instituto de Pesquisas Tecnológicas

ISDN *Integrated Services Digital Network*

JAC Jovem Arte Contemporânea

MAC/USP Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo

MAM/RJ Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro

MASP Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand

MIS/SP Museu da Imagem e do Som de São Paulo

MIT *Massachusetts Institute of Technology*

NASA *National Aeronautics and Space Administration*

PUC/SP Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

RV Realidade Virtual

SCIArts Sistema de Controle de Interações de Arte

SSTV *Slow Scan Television*

TELESP Telecomunicações do Estado de São Paulo

UCS Universidade de Caxias do Sul

UDESC Universidade do Estado de Santa Catarina

UNB Universidade de Brasília

UNESCO *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*

UNESP Universidade do Estado de São Paulo

USP Universidade de São Paulo

VDT Videotexto

VRML *Virtual Reality Modeling Language*

WWW *World Wide Web*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	20
1. Arte, comunicação e teletecnologias	23
2. Telearte no Brasil: principais eventos de arte-comunicação	29
2.1. Eventos em FAX	35
2.2. Eventos em VDT	56
2.3. Eventos em SSTV	62
2.4. Eventos <i>mixmedia</i>	76
2.5. Eventos em rede computacional	95
3. Novos rumos para a estética	119
3.1. O movimento Estética da Comunicação	120
3.2. Questões para o século XXI	130
CONSIDERAÇÕES FINAIS: REFLEXÕES EM PROCESSO	140
REFERÊNCIAS	146

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa *Arte telemática no Brasil: panorama dos eventos de arte-comunicação nas décadas de '80 e '90* relata o percurso da Telearte¹ no circuito artístico-cultural brasileiro. Sua importância reside no caráter inovador, decorrente da introdução das teletecnologias² no âmbito das artes, ampliando as conexões entre arte e tecnologia e resultando em um gênero artístico de grande capacidade dialógica, cujos desdobramentos marcam os rumos da arte contemporânea.

A telemática descreve uma variedade de processos de telecomunicações, tais como redes de computadores, televisão de varredura lenta, fax, videotexto, videofone, entre outros, e foi a partir dos primeiros experimentos que a ideia de teletransmissão artística tomou corpo.

Estudar os trabalhos inaugurais, que buscaram extrair o máximo das potencialidades dos novos meios, é fundamental para compreender de que forma o movimento foi perdendo o caráter marginal que o caracterizou nos primeiros anos da década de 1980, abrindo espaço para novas trajetórias, em consonância com um mundo movido pelas correntes comunicacionais de grande significação para os destinos da arte.

Desde o início desse estudo, pesquisas foram desenvolvidas em livros, revistas e *sites*, cujos resultados mostraram-se bastante desafiadores. Diante da difusão do movimento de Cultura Digital e a consequente profusão de escritos, foram capturadas informações fragmentadas sobre Telearte em livros e textos que abordam a relação arte-tecnologia. A escassez de imagens, em virtude da falta de registro ou por terem sido editadas a partir de mídias consideradas obsoletas para os padrões atuais foi outra grande dificuldade a ser superada. Além disso, a falta de manutenção de alguns *sites* e *blogs* dificultou o processo investigativo a respeito dos eventos abordados nesta dissertação.

A investigação mostrou-se extensa na medida em que foram encontradas informações inéditas sobre eventos que não constam nos principais livros que tratam do assunto ou são apenas citados superficialmente. Somado a isso, publicações

¹ A Arte Telemática também é conhecida como Telearte, por isso ambos os termos foram adotados nesta pesquisa.

² O termo teletecnologia refere-se à tecnologia da telecomunicação.

recentes demandaram novos estudos, cujo conteúdo não poderia deixar de constar nesta pesquisa. O aprofundamento das informações foi de fundamental importância para compreender a evolução da Telearte, desde as primeiras experimentações com mídias isoladas, passando por eventos *mixmedia*³ até a *Web Art*, que ampliou as possibilidades de interatividade por meio de ambientes multiusuário, realidade virtual e telepresença.

A oportunidade de entrevistar e ter acesso ao arquivo particular de Artur Matuck, um dos pioneiros da Arte Telemática no Brasil, auxiliou o resgate de informações, como imagens, planejamentos e roteiros dos eventos que coordenou, além de seu próprio testemunho. A proximidade com núcleos que atuam – em sua maioria desde a década de 1980 – na pesquisa e produção da Arte Telemática e que dispõem de materiais sobre o tema foi fundamental para a elaboração desta dissertação. Instituições como Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo (MAC/USP), Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), Fundação Bienal de São Paulo, Museu da Imagem e do Som de São Paulo (MIS/SP), Instituto Itaú Cultural, Instituto de Artes da Universidade de Campinas (IA/UNICAMP), entre outros, integram o rol de entidades pesquisadas.

Importante ressaltar a cronologia de experiências artísticas em redes telemáticas (1977 a 1994), realizada por Gilberto Prado (2003, p 38-61), cujas informações facilitaram o mapeamento dos eventos apresentados na presente pesquisa.

A dispersão dos registros dos principais eventos – realizados em redes efêmeras – motivou a elaboração de uma pesquisa exaustiva sobre o tema. Entretanto, esse estudo não pretende esgotar a investigação da Telearte no Brasil, mas somar às publicações existentes um panorama mais conciso dos eventos, organizando-os pelo tipo de tecnologia empregada. Pretendeu-se também estender o estudo a novos conceitos e teorias, a exemplo da relação homem-máquina, criação coletiva, meta-autoria, interatividade e efemeridade na arte, ampliando o estudo da Estética para a compreensão do fluxo espaço-temporal inerente às manifestações artísticas realizadas no ciberespaço⁴.

³ Considera-se *mixmedia* os eventos que envolvem mais de um tipo de mídia, combinadas ou não. Este termo foi adotado pelo artista Wilson Sukorski em recente apresentação no 16º Encuentro AVLAB [Experimenta Club + Limb0].

⁴ O termo ciberespaço foi adotado em 1984 por William Gibson no livro *Neuromancer*, referindo-se ao espaço virtual habitado por computadores e usuários conectados.

O Capítulo 1 apresenta um panorama geral do estreitamento entre arte e as tecnologias da telecomunicação, com ênfase nos primeiros eventos internacionais que representam o embrião da Arte Telemática no Brasil e no mundo. Ainda nesse capítulo, relata-se o contexto cultural e político do Brasil, um terreno propício para o advento da Telearte no país.

O Capítulo 2 apresenta os principais eventos de Telearte no Brasil. Optou-se por organizá-los de acordo com o tipo de mídia utilizada, a fim de compreender algumas questões técnicas envolvidas no processo e que dialogam com questões conceituais de grande significação na pesquisa estética.

O Capítulo 3 apresenta os principais conceitos que fundamentaram as discussões estéticas relacionadas aos eventos de Telearte nas últimas décadas do século XX, com destaque para o movimento Estética da Comunicação. Os escritos de Mario Costa, um de seus fundadores, foram fundamentais para conhecer as circunstâncias de instauração dos principais grupos de pesquisa e experimentação, bem como os temas relacionados.

As considerações finais desta pesquisa são apresentadas como reflexões em processo, já que as discussões que norteiam o desdobramento da Telearte ainda estão em voga, permeando as atuais reflexões e pesquisas do movimento de Cultura Digital.

Todos os capítulos foram elaborados com base em escritos de artistas e teóricos participantes do movimento de Telearte. Além de textos publicados em livros, muitos artistas mantêm *sites* e *blogs* com registros de seus trabalhos, a exemplo de Artur Matuck, Eduardo Kac, Gilbertto Prado e José Wagner Garcia. Os pesquisadores escolhidos como referência foram Claudia Giannetti, Lucia Santaella, Mario Costa, Marshall McLuhan, Priscila Arantes, Roy Ascott e Walter Zanini. Outros vêm se destacando na produção teórica e artística e seus nomes aparecerão no decorrer desta pesquisa, compondo o panorama pretendido por este trabalho.

1. ARTE, COMUNICAÇÃO E TELETECNOLOGIAS

As mudanças trazidas pela Revolução Industrial, pelo desenvolvimento do capitalismo e pela emergência de uma cultura urbana e de uma sociedade de consumo alteraram o contexto social em que as artes operavam, passando a ser dominado pelos meios de comunicação. Segundo Lucia Santaella (2005), as comunicações e as artes convergiram para territórios comuns, produzindo novas apropriações e promovendo a hibridização das formas de comunicação e cultura. Ainda, segundo Santaella, um denominador comum aos meios massivos estaria na mistura de meios, considerados intersemióticos, desencadeando experiências sensório-perceptivas ricas para o receptor e facilitando a comunicação.

Nos anos 1970-80, a relação entre arte e comunicação se beneficiou da utilização dos meios tecnológicos de produção, distribuição e consumo instauradores da cultura das mídias (máquinas copiadoras, diapositivos, filmes super 8 e 16 mm, *offset*, mimeógrafo, vídeo portátil, etc.), promovendo uma apropriação produtiva para o artista, que, gradualmente, tomou a linha de frente do experimentalismo nas artes. Muitos desses artistas realizaram os primeiros trabalhos de Telearte no Brasil, a exemplo de Paulo Bruscky, que já havia se apropriado da máquina xerox e passara a utilizar o fax em suas propostas artísticas. Já alguns artistas que atuavam na videoarte viram no *slow scan television* uma oportunidade de explorar o potencial da teletransmissão artística, a exemplo de Artur Matuck e Otávio Donasci. Esses artistas não apenas transgrediram a função original dos dispositivos de comunicação, como passaram a explorar o potencial de interatividade das redes de longa distância.

Eventos internacionais de grande impacto, a exemplo de *Satellite arts project: a space with no geographical boundaries* (1977) e *Hole in space: a public communication sculpture* (1980), ambos realizados com recursos do satélite, marcaram o início dessa trajetória, viabilizando colaborações artísticas entre localidades distintas e em tempo real. Essas obras disseminaram um novo modelo de comunicação ao propor interação bidirecional ou multidirecional, rompendo com a estrutura midiática apassivadora dos receptores e inserindo-os como coparticipantes no processo artístico.

Figuras 1 e 2- *Satellite Arts Project* e *Hole in Space*.

No primeiro evento, realizado em 1977, Kit Galloway e Sherrie Rabinovitz coordenaram uma colaboração ao vivo entre dançarinos de Maryland e Califórnia, cujas performances mesclavam-se em um espaço virtual sem fronteiras geográficas. Em 1980, a dupla de artistas coordenou um evento de televisão interativa entre Nova Iorque e Los Angeles, incluindo, a princípio, um público sem comunicação prévia; com a divulgação “boca a boca” e em TV nacional, o evento contou com uma participação massiva, contribuindo com a investigação sobre as possibilidades de interação humana por meio das telecomunicações⁵.

Numa época em que os satélites despontavam como tecnologia de ponta no âmbito da teletransmissão, artistas focados na relação arte-tecnologia passaram a realizar pesquisas estéticas para determinar gêneros que poderiam redefinir a forma de estar no mundo. Artur Matuck observa (1995) que esses artistas desempenharam papel fundamental ao evidenciar recursos inéditos e subutilizados no âmbito das telecomunicações, criticando e desconstruindo sistemas oficiais de controle e vigilância tecnológica ao conceberem modelos paradigmáticos para sua utilização social. Arlindo Machado (2007, p. 14) também reflete a esse respeito:

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada.

Matuck sinaliza, ainda, que essas primeiras obras demonstraram o potencial dialógico dos sistemas de comunicação, onde cidadãos deixam de ser receptores passivos e passam a atuar como emissores virtuais de suas próprias ideias e coparticipantes da cultura.

⁵ Registro disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=QSMVtE1QjaU>> Acesso em: 21 mar.2012.

Em 1977 a palavra telemática⁶ passou a ser utilizada na França no contexto da conectividade entre a tecnologia da informática e da telecomunicação. Nesse mesmo ano, os artistas Willoughby Sharp, Liza Bear e Keith Sonnier criaram o evento *Send/Receive Satellite Network*, pioneiro na comunicação bidirecional entre artistas por satélite. Com o intuito de interconectar artistas por meios eletrônicos, processos imateriais e instantâneos de comunicação, a primeira transmissão do evento, intitulada *Two Way Demo*, conectou artistas de Nova Iorque e São Francisco durante três dias de transmissão via satélite, com prévia autorização da *National Aeronautics and Space Administration* (NASA). A programação contava com arte interativa e conferências, sendo retransmitida para estações de TV a cabo locais e exibidas nas cidades interconectadas. Os dois grupos, compostos por artistas visuais, diretores de cinema, músicos e dançarinos, discutiram a organização, a tecnologia e a aplicação potencial dos satélites no âmbito artístico.

Figuras 3 e 4 – *Send/Receive Satellite Network* e *Two Way Demo*.

Desse momento em diante, artistas de outros países foram se engajando nessa proposta, sobretudo da América do Norte e Europa, com tímidas adesões de outros. O Brasil foi um dos primeiros países do hemisfério sul e da América Latina a conceber eventos de arte-comunicação com uso das teletecnologias e, em pouco tempo, já participava de eventos internacionais. A pesquisa sobre arte e novas

⁶ O termo foi cunhado por Simon Nora e Alain Minc por ocasião do relatório *L'informatisation de la société*, direcionado ao presidente da república francês em 1977; em 1984, foi utilizado por Roy Ascott no artigo *Art and telematics: a toward network consciousness*.

tecnologias levou alguns artistas brasileiros a migrarem para a América do Norte e Europa, sobretudo Canadá, Estados Unidos, França e Alemanha, trazendo na volta conceitos e tecnologias que motivaram a instauração da Telearte no circuito artístico-cultural brasileiro, a exemplo de Artur Matuck, Eduardo Kac, Gilberto Prado, José Wagner Garcia e Mario Ramiro.

Contextualizar a Arte Telemática no cenário político-cultural brasileiro é fundamental para compreender a instauração do movimento no país, que esteve imerso durante período considerável na conjuntura de repressão da ditadura militar, com a perseguição de artistas e obras consideradas subversivas. Desde o Ato Institucional nº 5, decretado em 05 de dezembro de 1968, que, dentre muitas proibições, pôs fim à liberdade de expressão, a censura se tornou o principal instrumento de controle governamental contra intelectuais e artistas. Muitos deles adotaram a apropriação maquínica como estratégia de atuação, a princípio para burlar a vigilância governamental, transformando-a em poética. Em depoimento a Cristina Freire (2006, p. 117), Paulo Bruscky testemunha: “Em 1964, foi proibido ter mimeógrafo no Brasil. Para comprar, você tinha que ser registrado. Era uma arma”.

Mesmo com o fim da ditadura militar, no final da década de 1970, a comunidade artística ainda trazia consigo a ânsia de burlar as ferramentas de controle social que ainda se mostravam eficazes com a utilização da eletrônica no controle ideológico e na vigilância da sociedade. A apropriação dos meios telecomunicativos com fins artísticos – ou anarquísticos – passou a ser vista como um recurso de expressão, ainda que marginal. No mesmo depoimento a Freire (2006, p. 129), Bruscky ressaltou que o fax era um meio incontável pelos poderes públicos, o que favorecia a comunicação à distância.

Em publicação recente, Arlindo Machado reúne textos inéditos escritos por ele durante os “anos de chumbo” (2006), abordando mídia, poética e ideologia no período de resistência ao autoritarismo militar, com reflexos até meados dos anos 1980. Ele observa, contudo, que a posição política não estava necessariamente no conteúdo, mas nas estratégias e práticas, nas formas subterrâneas de distribuição e circulação da arte. As teletecnologias passaram a ser vistas pelos artistas como instrumentos de transformação sócio-cultural, como relata Waldemar Cordeiro (*In*: Peccinini, 1985, p. 55):

As obras tradicionais são objetos físicos a serem apresentados em locais fisicamente determinados, pressupondo o deslocamento físico dos fruidores. Numa cidade como São Paulo, de oito milhões de indivíduos, cujas projeções populacionais para 1990 prevêem uma cifra de mais de dezoito milhões de habitantes, essa forma de comunicação não é viável. E ainda menos o será para uma cultura a níveis nacional e internacional (...) A utilização de meios eletrônicos pode proporcionar uma solução para os problemas comunicativos da arte mediante a utilização das telecomunicações e dos recursos eletrônicos (...) Aumentando o número de fruidores, a situação da cultura se torna mais diversificada e o *feed-back* mais complexo.

Testemunhando um acelerado processo de industrialização no Brasil e engajados em explorar o universo tecnológico, muitos artistas passaram a utilizar mídias eletrônicas em prol de pesquisas estéticas: o computador já vinha sendo amplamente explorado nos trabalhos de Waldemar Cordeiro desde a década de 1960, em parceria com o físico Giorgio Moscatti; a xerox vinha sendo utilizada nas performances de Hudnilson Jr. e Paulo Bruscky; a videoarte despontava como grande articuladora de ideias. Mas a Telearte viria proporcionar uma interatividade inédita na história da arte brasileira, aliando arte e comunicação em eventos que despertaram a comunidade artística para outras áreas do conhecimento.

É importante ressaltar que, antes mesmo de experimentar as teletecnologias, essa mesma comunidade estava engajada no movimento de Arte Postal, que já vinha possibilitando uma articulação comunitária em dimensões planetárias. A esse respeito, Walter Zanini explica (1985, p. 81) que o favorecimento das relações entre artistas de muitos países é sua maior característica, encontrando estratégias para dimensionar-se como sistema de comunicação marginal. Mais do que mero deslocamento físico da obra de arte, já que o espaço-tempo do veículo que a condiciona se torna parte inerente de sua estrutura, a Arte Postal se tornou uma alternativa para explorar novos recursos perceptivos e descobrir novas possibilidades de habitar a coletividade. Num primeiro momento, as mensagens eram individuais, ainda que houvesse alguma intervenção dos receptores; mas os resultados desse diálogo gradual alcançam uma audiência pública, possibilitando o estabelecimento de outros segmentos e ampliando a rede de comunicação estabelecida.

Cristina Freire observa (2006, p. 56) que a poética da Arte Postal caminhou ao lado de uma busca de ampliação das sensibilidades, incluindo cada vez mais interlocutores e seguindo a direção de um descentramento total entre emissão e recepção. Ainda que as teletecnologias tenham aberto caminho para a arte na

grande rede – a *Web Arte* – a Arte Postal viabilizou uma estratégia de liberdade frente a um contexto político repressor, além de romper com a apresentação tradicional de exposições.

O intercâmbio sócio-cultural promovido pela circulação da obra de arte através dos correios encontrou na Telearte um meio instantâneo para sua produção. Ao longo das décadas de 1980 e 1990, vários artistas brasileiros se engajaram nesse diálogo com mídias telecomunicativas e participaram de eventos de arte-comunicação em que eram utilizados telefone, fax, videotexto, videofone, *slow scan television* e microcomputador. Com esses dispositivos, promoveram um intercâmbio entre artistas e pesquisadores da área, envolvendo pessoas de diferentes países e culturas. Milton Sogabe testemunha a esse respeito (2008):

Nos anos 1980, não tínhamos recursos, mas podíamos pensar e discutir. Ficávamos antenados no que estava acontecendo e começamos a fazer o que podíamos com as tecnologias que tínhamos, como fax, secretária eletrônica, projetor de *slides* e xerox. Na era digital, nossa imaginação tem que aprender a conviver com uma situação favorável, na qual nem temos ainda capacidade de explorar todas as possibilidades de novos programas.

Convém destacar o papel significativo de universidades brasileiras que passaram a investir na pesquisa dessas tecnologias, fundamentais para o estabelecimento de núcleos de estudo e realização de eventos de Telearte, incluindo a atuação de artistas-docentes. Essas instituições organizaram e ainda mantêm grupos de pesquisa que, no âmbito de suas investigações, promoveram eventos cada vez mais complexos e engajados na relação arte-tecnologia. O extinto grupo Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia (IPAT), no âmbito da ECA/USP; o grupo Centro de Pesquisas em Linguagens Digitais (COLABOR), coordenado por Artur Matuck, e o grupo Poéticas Digitais, coordenado por Gilberto Prado, ambos no âmbito da ECA/USP; o grupo Sistema de Controle de Interações de Arte (SCIArts), formado por docentes da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP) e do IA/Unicamp, a exemplo de Renato Hildebrand e Milton Sogabe; o Grupo de Pesquisa Artecno, coordenado por Diana Domingues na Universidade de Caxias do Sul (UCS); o grupo Corpos Informáticos, coordenado por Bia Medeiros na Universidade de Brasília (UNB); o grupo Interações Telemáticas, coordenado por Yara Guasque na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), entre outros, são exemplos da interculturalidade das mediações promovidas pelas redes organizadas no cerne das universidades.

2. TELEARTE NO BRASIL: PRINCIPAIS EVENTOS DE ARTE-COMUNICAÇÃO

Antes de apresentar os eventos de Telearte no Brasil, convém abordar a introdução das teletecnologias no cenário artístico, a fim de compreender desde aspectos técnicos dos dispositivos como o contexto que lançou essa instrumentação na produção cultural. Arlindo Machado salienta (1993, p. 11) que a leitura dos objetos culturais necessita também da compreensão da lógica intrínseca do material e dos procedimentos técnicos que lhes dão forma, visto que “a história da arte não é apenas a história das ideias estéticas, como também a história dos meios que permitem expressar tais ideias”.

O potencial interativo das tecnologias de comunicação passou a ser objeto de estudo de teóricos desde a década de 1920, a exemplo de Bertold Brecht⁷, repercutindo fortemente no Brasil na década de 1960. Apesar das tentativas dos poderes políticos de inibir a possibilidade de descentralização inscrita nessas tecnologias, a fim de aperfeiçoar processos de controle das massas, os artistas conceberam modelos em que a interatividade e a inserção do público receptor se fizeram presentes.

O rádio foi introduzido nos Estados Unidos na década de 1920 com o propósito inicial de utilização militar e navegação. Somente a partir da *Radio Music Box* é que se tornou um veículo comercial de difusão massiva, porém sem a possibilidade de *feedback* por parte dos receptores. Esse modelo foi absorvido pela televisão, na época controlada pelas poderosas empresas de rádio, constituindo-se um novo polo privado regulamentado pelo governo.

Com o rádio e a televisão, estabeleceu-se uma hierarquia de poder em que a transmissão se sobrepunha à recepção. Bertold Brecht foi o primeiro a perceber e discutir o potencial dialógico da radiodifusão, propondo a conversão do sistema de distribuição para o de comunicação, lançando as bases teóricas de uma crítica aos modelos de difusão de massa. Entretanto, esses veículos assumiram a unidirecionalidade como norma, subordinando-se a um sistema político e econômico de mercado, que determinou uma homologação do pensamento e da ação com

⁷ Bertold Brecht publicou artigos sobre a radiodifusão entre 1927 e 1932, compondo uma teoria do rádio, a exemplo de "O rádio como aparato de comunicação"; "O rádio: um descobrimento antediluviano?"; "Sugestões aos diretores artísticos do rádio", entre outros.

vistas a produzir um consumidor adaptado às exigências de uma sociedade industrial em crescente expansão.

As teorias de Marshall McLuhan tiveram papel fundamental no processo de instauração dos modos alternativos de utilização das tecnologias de comunicação televisiva. McLuhan, aliás, resgatou a TV do limbo dos meios de comunicação criticados pelo movimento de contracultura. Para ele, a geração rebelde dos anos 1960 era produto da TV enquanto tecnologia que favorecia a participação sensorial. O homem que assistia a *X* horas de TV por dia não era mais um dado estatístico, mas um aventureiro da urbe moderna, um novo ser em gestação, a primeira geração da utopia eletrônica.

O termo *Global Village* foi popularizado por McLuhan como metáfora à integração planetária pela TV. O mais conhecido dos seus *slogans* – o meio é a mensagem – influenciou consideravelmente nas concepções estéticas do final dos anos 1960, quando os artistas passaram a experimentar novos *media*, a exemplo do cinema e do vídeo, demonstrando que a introdução de um novo *medium* no corpo social cria um ambiente que exige uma reordenação dos sentidos.

O pensamento de McLuhan dialoga com o surgimento da videoarte como contrameio às estruturas tradicionais da televisão. A ação de apropriação e desconstrução dos meios televisivos mostra-se profundamente libertadora do poder da imagem midiática. Ainda que muitos artistas da videoarte não investigassem propriamente a teletransmissão, seus trabalhos indicavam possibilidades inéditas da TV. Através de videoinstalações interativas, o espectador pôde se ver refletido na tela, experimentando a possibilidade de participar e romper com a passividade de outrora.

O filósofo Vilém Flusser também refletia, desde 1974, sobre a televisão interativa e bidirecional, constatando que a solidão do homem de massa e a impossibilidade de sua comunicação resultavam da ausência de meios para dialogar com outros. O telefone possibilitava um contato mais conceitual do que existencial, já que a ausência de imagens limitava o relacionamento intersubjetivo. Nesse contexto, a TV dialógica conectaria indivíduos intelectualmente e existencialmente, possibilitando a elaboração interativa da informação.

Com o início da microtelevisão, representada pelo lançamento do videoportátil *portapack* em 1968, os meios de produção televisuais tornaram-se acessíveis ao indivíduo, deixando de ser exclusivos dos estúdios profissionais. Sua disponibilidade

no mercado, a custos não tão elevados, desencadeou um processo revolucionário na área de comunicação social. O movimento de contracultura passou a ver nessa tecnologia um veículo alternativo para a expressão de novas atitudes e para a veiculação de ideias contestatórias em circuitos paralelos. Surgiram grupos com o propósito de explorar o potencial desse meio, a exemplo de *Global Village* e *Video Free America*, nos Estados Unidos; *Intermedia* no Canadá; e *Telewissen* na Alemanha. Esses grupos promoveram oficinas que possibilitaram a expansão do movimento alternativo da televisão, associando-se posteriormente com universidades, escolas e centros culturais, apesar de raras participações na televisão institucional.

A crítica aos sistemas de comunicação televisiva, a denúncia dos mecanismos ideológicos que sustentavam a televisão e a reconsideração do papel passivo do telespectador forneceram a temática central para os primeiros artistas de vídeo. Essa atitude revelou uma linha de confrontação e enfrentamento com os *mass media*.

Por meio de diversas estratégias, o movimento de Videoarte procurou explorar a acessibilidade e operacionalidade do vídeo, sua maleabilidade linguística. Além de apresentar uma perspectiva pessoal em oposição à informação verticalizada da televisão e uma atitude marcada pelo conceitualismo, o vídeo serviu para prolongar, tanto no espaço quanto no tempo, a conduta comportamental e corporal. Exemplos são as obras *TV Bra for Living Sculpture* e *Concert for TV Cello and Videotapes*, concebidas por Nam June Paik em 1969 e 1971, respectivamente, em colaboração com a musicista Charlotte Moorman.

Figuras 5 e 6 – *TV Bra for Living Sculpture* e *Concert for TV Cello and Videotapes*.

Em *TV Bra*, Moorman realizou uma performance tocando violoncelo e vestindo um sutiã composto por dois televisores de três polegadas; na ocasião, ela declarou que se sentiu poeticamente tocada por saber que seus sons musicais mudavam a imagem. Em *TV Cello*, a dupla empilhou televisores para sugerir o formato de um violoncelo e, à medida que Moorman movimentava o arco sobre as cordas adaptadas à instalação, apareciam imagens dela e de outros violoncelistas.

Essas interferências estéticas no domínio da comunicação eletrônica de massa refletem as ideias anárquicas do movimento Fluxus, que, antes mesmo do surgimento do vídeo portátil, criou instalações e *happenings* em que a TV era violentada, agredida e alterada. Nam June Paik se destacou ao alterar os circuitos internos e interferir no sinal eletromagnético e, portanto, nas imagens receptadas, demonstrando interesse pelo imaterial e propagando um processo de desconstrução do imaginário eletrônico.

Figura 7 – *Magnet TV*, Nam June Paik, 1965.

Os avanços tecnológicos no âmbito da telefonia também possibilitaram trabalhos criativos e fundamentados em sistemas de comunicação. No final do século XIX, o telefone passou a ser utilizado como um transmissor de informação e de entretenimento ligando diversos locais. Notícias, sermões e até espetáculos circulavam na Europa e Estados Unidos através desse *medium*: óperas eram transmitidas para a realeza e telefones públicos anunciavam novidades do teatro popular.

A primeira ação artística com o uso do telefone foi iniciativa dos dadaístas, em 1920, ao publicarem no Almanaque Dada uma proposta de parceria entre artistas e

artesãos, sendo o telefone o elo de comunicação entre eles. Os artistas encomendariam os quadros aos artesãos pelo telefone, orientando-os quanto à execução. Apesar dessa proposta não ter sido realizada, a provocação levantou a possibilidade de utilização do telefone como meio de expressão artística. Lázló Maholy-Nagy executou essa proposta em 1922, ao encomendar cinco quadros a uma empresa de porcelana. As orientações foram dadas por telefone e, enquanto o artista ditava formas e cores, o funcionário da empresa anotava as instruções. Maholy-Nagy denominou os quadros de *Telephonbilder* e comparou a ação a um jogo de xadrez. Essa experiência foi retomada em 1969 na exposição *Arte pelo telefone*, no Museu de Arte Contemporânea de Chicago, dessa vez contando com cerca de 30 artistas. Os participantes ligaram para o referido museu, dando instruções para a elaboração de suas obras. Além de peças produzidas nesse diálogo, a mostra contou com as gravações das conversas telefônicas.

Em contexto semelhante às primeiras apropriações do telefone com finalidade artística, Paulo Bruscky propôs ao 30º Salão Paranaense, em 1973, a ação denominada *Telexarte*, em parceria com Daniel Santiago. A proposta baseou-se no envio de instruções por telex para a montagem de uma instalação com elementos dos bastidores do evento, como embalagens, equipamentos de limpeza e materiais administrativos. Apesar da proposta ter sido inicialmente aceita, a execução não foi aprovada. O mesmo ocorreu em 1977, quando Bruscky encaminhou proposta semelhante ao 30º Salão de Pernambuco, dessa vez com instruções para uma instalação/ocupação de pessoal da equipe do evento no espaço expositivo. O conteúdo do telex trazia um carimbo com a frase “Hoje, a arte é este comunicado” (Freire, 2006, p. 100). Mais uma vez, a ação foi recusada. Em ambas as propostas, havia uma crítica aos espaços de legitimação da obra de arte.

As primeiras manifestações de arte pelo telefone demonstram o interesse da comunidade artística em se apropriar desse aparato tecnológico, inserindo-o nas propostas de arte interativa que se vislumbravam na época. Ainda que a rede telefônica tenha sido projetada inicialmente para a transmissão analógica da linguagem falada, os avanços tecnológicos demonstraram a possibilidade de transmissão de impulsos digitais. Um *modem* acoplado possibilitou a conversão e reconversão de sinais analógicos e digitais, viabilizando o acesso a outros serviços, como o videotexto, o fax, o sistema de varredura lenta e, mais recentemente, a *Internet*. A fibra ótica possibilitou a transmissão de programas e gravações em vídeo

entre interlocutores, além de textos, desenhos, grafismos e música. Passou-se a transmitir simultaneamente a linguagem falada e a imagem móvel, intensificando o contato pessoal, as possibilidades de intercâmbio e modificando o sistema das organizações e da sociedade.

A utilização dos meios de comunicação de massa no âmbito artístico foi além do caráter experimental com novas mídias, pois facilitou a comunicação e possibilitou a combinação de linguagens diversas, resultando em experiências sensório-perceptivas para os envolvidos do processo, tanto para os artistas como para o público em geral.

Ao longo do século XX, ocorreu uma gradativa desconstrução dos sistemas de codificação visual herdados do passado e um dos motores foi a incorporação de dispositivos tecnológicos dos *mass media* como meios de produção e circulação da arte. Essa prática se acentuou nos anos 1970 e 1980, quando novos meios de produção, distribuição e consumo, a exemplo do fax e do vídeo portátil, ficaram mais acessíveis aos artistas.

O movimento de Telearte no Brasil tomou corpo com a implantação do sistema de videotexto (VDT) em São Paulo e a aquisição de equipamentos de *slow scan television* (SSTV) pela ECA/USP. Muitas exposições foram organizadas em torno desses meios, contribuindo para a criação de grupos de pesquisa, a exemplo do IPAT, que em 1987 reuniu artistas que trabalhavam na fronteira entre arte e ciência, a exemplo de Artur Matuck, José Wagner Garcia, Julio Plaza, Mario Ramiro, Milton Sogabe, Paulo Laurentiz, Rejane Cantoni, entre outros. Apesar do grupo ter se dissolvido em 1989, os integrantes fundaram outros núcleos de pesquisa que atuam até os dias atuais na intersecção entre arte, ciência e tecnologia, a exemplo do SCIArts, composto em 1996 por Milton Sogabe, Renato Hildebrand e outros; e o grupo Colabor, criado por Artur Matuck em 2006.

A seguir, serão apresentados os principais eventos de Telearte coordenados por artistas brasileiros em território nacional e, ainda, eventos internacionais que tiveram participação brasileira. Os eventos encontram-se organizados pelo tipo de mídia utilizada, para facilitar a compreensão da lógica dos equipamentos e das poéticas elaboradas com recursos da interatividade e da interface. Ao se apropriarem e se adaptarem aos novos suportes e mídias tecnológicas, os artistas ampliaram seus conhecimentos e técnicas, tornando-se também programadores, *designers*, arquitetos de sistemas de comunicação, pesquisadores e cientistas.

Em 1985, Bruscky resgatou essa experiência, dessa vez contando com um número maior de artistas, movidos pela liberdade de expressão que o fax possibilitava. O grupo estava dividido entre o núcleo de Recife e o da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), em São Paulo. No mesmo ano, esse evento foi documentado no contexto da exposição *Arte Novos Meios/Multimeios Brasil 70/80*, coordenada por Daisy Peccinini na FAAP, culminando na edição de um catálogo composto por escritos de artistas e imagens (PECCININI, 1985). Essa iniciativa foi uma das pioneiras em documentar eventos efêmeros relacionados à Telearte.

Figura 9 - *Fac Similarte 2*, 1985.

Ainda em 1985, Bruscky realiza o *Fax Performance*, lançando-se como pára-quedista numa proposta de rede, um universo a ser explorado pela comunidade artística brasileira.

Figuras 10 e 11 - *Fax Performance* (1985) e carimbo elaborado pelo artista.

Sobre essas primeiras experiências no âmbito da Telearte, Cristina Freire salienta (2006, p. 129) que “no início dos anos 1980, o fax era ainda uma extraordinária novidade para muitos e a possibilidade de transmissão de dados via linha telefônica foi o ponto de partida para mais uma investida do artista-pesquisador nas novas tecnologias”.

Quando as propostas passam a abordar a criação coletiva com co-responsabilidades articuladas, a questão da meta-autoria⁸ surge como uma nova vertente a ser explorada. A obra necessitava da interação do participante para se completar, em um processo colaborativo. Foi nesse contexto que ocorreu, em 1988, o evento *City Portraits*, organizado pelo grupo *Arte Réseaux*, sob a coordenação geral de Karen O'Rourke, em Paris. Gilberto Prado integrava o grupo, por ocasião de seu doutorado na Université de Paris, o que favoreceu a comunicação com artistas brasileiros.

A participação brasileira ocorreu a partir de dois núcleos: Educardo Kac e Irene Faiguenboim na Univesidade de Chicago; Carlos Fadon Vicente, Artur Martuck, Milton Sogabe e Paulo Laurentiz no IA/Unicamp. O grupo da Unicamp transmitiu um caderno de imagens da cidade de Campinas, em conjunto com estudantes.

Figura 12 - Intervenções de Carlos Fadon Vicente e Irene Faiguenboim.

Em correspondência com artistas de universidades de diversos países, *City Portraits* consistiu no intercâmbio de imagens via fax com o propósito de estabelecer uma experiência interativa da imaginação, em que os envolvidos reconstruíam

⁸ A meta-autoria consiste em um processo criativo que pede a interação de outro(s) participante(s) e da própria máquina.

percursos em cidades remotas que nunca visitaram. Sobre a poética desse evento, Gilberto Prado reflete (2003, p. 24-26): “com a exploração da metamorfose entre essas duas imagens (de entrada e de saída) intercambiadas via fax, os participantes faziam uma enquete sobre os seus próprios imaginários que se abriam sobre o imaginário do outro”.

Figuras 13 e 14 - Sequência de fax entre Eduardo Kac e Paulo Laurentiz.

Em *City Portraits*, foram estabelecidos diversos níveis de participação no processo autoral: o meta-autor, que propôs o ambiente interativo, definindo conceitos e critérios; os iteradores, que se relacionaram com ele, definindo suas atualizações; e a máquina – o fax –, que processou as interações e apresentou variáveis passíveis de novas intervenções. Nesse contexto, o papel do autor, como criador da obra, foi deslocado para dar lugar a uma produção interativa. A experiência foi divulgada em 1990 na *Galerie Donguy* de Paris, com uma exposição do resultado das transmissões por fax.

No âmbito acadêmico, experimentações e diálogos constantes marcaram a articulação entre grupos de pesquisa vinculados a universidades. Em fevereiro de 1989, por exemplo, através do projeto *Faxarte I*, realizou-se um intercâmbio entre a ECA/USP e o IA/Unicamp, coordenado por Artur Matuck e Paulo Laurentiz. Meses depois, estudantes dessas mesmas universidades participaram do *Faxarte II*, sob a coordenação de Artur Matuck e Gilberto Prado. Entre os artistas participantes estavam Anna Barros, Milton Sogabe, Paulo Laurentiz, Rejane Cantoni e Regina Silveira, entre outros, além dos coordenadores.

Figuras 15 e 16 - *Faxarte II*.

Um evento que demonstrou o potencial de transgressão das mídias comunicativas foi *L'Oeuvre du Louvre* (1990), que apresentou como proposta a invasão do Museu do Louvre por meio de fax. Apesar do evento não ter explorado a bidirecionalidade, a transmissão não anunciada – apelidada de *invasão poética* – evidenciou o espírito transgressor da obra. Coordenados por Paulo Laurentiz, artistas localizados no Laboratório de Telecomunicação e Arte do Departamento de Multimeios do IA/Unicamp, a exemplo de Anna Barros, Lúcio Kume, Mario Ishikawa, Milton Sogabe, Regina Silveira e Renato Hildebrand, congestionaram o aparelho de

fax do museu francês como forma de contestação aos meios tradicionais de exposição.

Figura 17 - LHOOQué? Intervenção de Paulo Laurentiz em L'Oeuvre du Louvre.

Partindo da apropriação artística do fax, equipamento praticamente restrito ao uso corporativo na época, os artistas sugeriram uma tomada simbólica de um dos ícones da arte clássica através de um meio de comunicação atual. Essa ação refletiu as estratégias da comunidade artística frente aos novos meios, como testemunha Renato Hildebrand: “Nós do Brasil só temos acesso às obras de arte por meio da impressão, processo que altera as cores. Não vemos a pintura original. Então, devolvemos ao Louvre as imagens que recebemos” (*apud* SUGIMOTO, 2005).

Uma proposta internacional envolvendo a utilização de fax e que contou com a participação significativa de artistas brasileiros foi *Earthday Global Telematic Network Impromptu*, realizado em 1990. Celebrando o Dia da Terra e trazendo como contexto a integração planetária entre as diversas culturas e continentes, o evento conectou as cidades de Baltimore, Bristol, Campinas, Chicago, Lisboa, Los Angeles, Pittsburgh, Tel Aviv, Vancouver e Viena. A coordenação geral ficou a cargo de Bruce Breland, líder do grupo *Digital Art Exchange* (DAX), no campus da *Carnegie Mellon University*, em Pittsburgh.

Earthday representou o engajamento da comunidade artística em questões sociais, políticas e ideológicas relacionadas ao meio ambiente. O posicionamento crítico dos envolvidos refletiu não apenas preocupações ecológicas, como também vislumbrou possibilidades de integração do planeta e articulações calcadas no ativismo em redes telemáticas.

Figura 18 – *Gaya Day*, Mário Ramiro.

Esse evento ressoou ao redor do mundo como uma consciência coletiva planetária, revelando que o domínio das distâncias promovido pela Telearte não apenas colocou o artista contemporâneo em contato direto com outras culturas e outros contextos políticos e sociais, como favoreceu o diálogo sobre questões que permeiam as relações globais. As ações artísticas em *Earthday* ilustram esse pensamento, indo além do experimentalismo tecnológico.

Algumas propostas revelaram um viés de confronto com o sistema das artes, com a arte enquanto consumo capitalista. Quando o coletivo canadense *The Western Front Group* propôs *On your next vacation cross the border between art and reality*, chamou a atenção para a necessidade de aproximar a arte da realidade e não se limitar a produzir artefatos comerciais. Em outra intervenção, o grupo se

apropriou do rosto de Karl Marx e inseriu bens de consumo enquanto objetos de desejo, frutos do capitalismo.

Figuras 19 e 20 – O coletivo canadense *The Western Front Group* convida os artistas a ultrapassarem a fronteira entre arte e realidade e, em outro momento, critica a sociedade de consumo, fazendo alusão às ideias de Karl Marx.

Figura 21 – *The people in the plastic bubble*. Reflexão do grupo DAX, fazendo referência ao lixo plástico e criticando as pessoas alheias à consciência ecológica.

Figura 22 – Reflexões do grupo DAX sobre a paz mundial.

Figura 23 – *Electricline lifeline*. O canadense Jeff Brice reflete sobre a poluição nas cidades.

Figuras 24 e 25 – Reflexões compartilhadas pelos grupos *The Western Front* e DAX.

Figura 26 – A norte-americana Cindy Snodgrass reflete sobre o processo de colonização.

Figura 27 – O coletivo canadense *Sockeye Point Cultural Society* aborda o efeito bumerangue promovido pela *Faxart*, convidando outros artistas a compartilhar o salmão.

Figuras 28 e 29 – Roy Ascott, de Viena, lembra os participantes de que “a Terra é plantada com metáforas”. Na sequência, Lowry Burgess responde de Pittsburgh: “Imagine as metáforas sendo plantadas na Terra”. Tradução do pesquisador.

O Brasil participou de *Earthday Global Telematic Network Impromptu* a partir de dois pólos: Eduardo Kac e Irene Faiguenboim no campus da *School of the Art Institute of Chicago*, nos Estados Unidos; Artur Matuck, Carlos Fadon Vicente, Mario Ramiro, Milton Sogabe, Paulo Laurentiz, entre outros, no IA/Unicamp, em Campinas. O grupo brasileiro tanto interagiu com as metáforas sugeridas pelos grupos participantes, quanto elaborou suas próprias propostas.

Figura 30 – Intervenção coletiva de Eduardo Kac, Carlos Fadon Vicente e Irene Faiguenboim, em contribuição às propostas do *Sockeye Point Cultural Society* (salmão) e de Roy Ascott (árvore).

Figura 31 – Diálogo entre artistas de Pittsburgh e Campinas, em alusão à teoria *Pangeia*⁹.

Ainda em *Earthday Global Telematic Impromptu Network*, Artur Matuck lançou uma proposta de evento/partitura, encaminhando aos participantes uma imagem e instruções para a realização de intervenções remotas. Essa ação, denominada *Interactive Language Test*, tinha um posicionamento crítico à escalada militar, apresentando na imagem inicial soldados mortos e enfileirados.

Figura 32 – *Interactive Language Text*, com interferência de Cecília Melo e Castro, em Lisboa.

⁹ Se há milhões de anos os continentes eram interligados por terra, as teletecnologias romperiam não apenas com as atuais distâncias geográficas, como promoveriam uma integração planetária.

This image is accompanied by a title. React to this word & image sign and send your answer back to CAMPINAS. Afterwards substitute the received title for another one of your choice and send the new word & image sign to another connecting city. You should also receive a new sign with a different word/title suggested by someone in another city. Please react/interfere/recompose in this new word & image sign and send your answer back to CAMPINAS again. The resulting word & image signs will compose a book. Artur Matuck, 1990.¹⁰

Esse trabalho de Matuck apresentou um roteiro interativo com o objetivo de desencadear um processo colaborativo mediado pelo fax. As contribuições deveriam integrar um livro de artistas, mas a tímida adesão dos participantes inviabilizou sua execução.

Paulo Laurentiz propôs a criação de um poema colaborativo a partir de um texto inicial – novamente a partitura – utilizando palavras da língua portuguesa e inglesa que apresentam a mesma grafia e pronúncia. Poemas elaborados em locais distintos do planeta integraram um metatexto, derivado do texto inicial elaborado pelo autor, interferido pelos coautores e mediado pelo fax.

Figura 33 – Proposta de Paulo Laurentiz para um poema colaborativo.

¹⁰ “Esta imagem é acompanhada por um título. Reaja a ele com palavras e imagens e envie sua resposta de volta para Campinas. Depois substitua o título recebido por outro de sua preferência e envie as novas palavras e imagens até outra cidade da conexão. Você também deve receber um novo título, palavras e imagens sugeridos por alguém de outra cidade. Por favor, reaja / interfira / recomponha estas novas palavras e imagens e envie sua resposta de volta para Campinas. O resultado dessa ação irá compor um livro”. Tradução do pesquisador. Original em inglês extraído de uma imagem do evento, conforme figura 32.

Nesse contexto interplanetário, que vai além da conquista das distâncias, os artistas colocaram em pauta discussões a respeito do tempo, sobretudo a relação entre o tempo real e o tempo representado. No evento intitulado *No Time*, na passagem do ano de 1990 para 1991, a tecnologia do fax proporcionou um diálogo audiovisual de brasileiros com japoneses.

Figura 34 – *No Time*.

Coordenado por Paulo Laurentiz, o grupo brasileiro composto por Eiko Akiyama, José Augusto Mannis, Milton Sogabe e Renato Hildebrand estava localizado no IA/Unicamp, enquanto o grupo japonês, coordenado por Kasmu Uehara, realizava suas transmissões a partir do *College of Arts of Kyoto*. Ocorrendo nas doze horas entre a meia-noite no Japão, onde já era 1991, e o meio-dia no Brasil, ainda em 1990, a poética relacionava-se ao fato de os participantes estarem em anos diferentes, mas vivendo temporalmente o mesmo instante.

Figura 35 – *No Time*.

Em *No Time*, os artistas exploraram a relatividade das horas e a sensação do tempo dilatado, a fim de que a passagem do ano durasse doze horas e não mais

frações de segundos. Imagens eram transmitidas a cada hora, durante as 12 horas de diferença de fuso horário entre os dois países. É interessante observar que, apesar da ausência de articulação prévia a respeito das imagens intercambiadas, ambos utilizaram imagens da Lua como elemento principal das composições, permitindo uma analogia com a tecnologia do satélite (satélite natural X artificial). Hildebrand reflete que “a lógica de elaboração dos fax esteve atrelada à percepção de que a Terra somente pode ser observada ‘sem tempo’ se estivermos situados fora dela, e o primeiro ponto de referência que possuímos é a Lua” (*In: Midialogia IA/Unicamp, s.d.*).

Ainda em 1991, Gilberto Prado coordenou o evento *Connect*, propondo que artistas localizados em diferentes locais do planeta pudessem realizar simultaneamente um trabalho artístico em comum. Na época, a maior parte dos eventos via fax contava com um considerável intervalo de tempo entre a recepção, a interferência e a transmissão. *Connect* promoveu um trabalho em tempo real, inspirado na serpente *ouroboros* que morde a própria cauda.

Figura 36 – Planejamento de *Connect*.

Em cada local, os participantes estavam equipados com dois aparelhos de fax (emissor e receptor), de forma que o papel saísse do aparelho 1 e fosse imediatamente encaixado no aparelho 2. Toda recepção se tornava emissão e as imagens se sobrepunham e se sucediam numa única e longa página encadeada em tempo real. A obra circulava como se todos estivessem no mesmo local, partilhando a criação pela ação continuada em termos de performance.

Figura 37 – Imagens de *Connect*.

As transmissões ocorreram entre Paris (*Centre Saint-Charles, Université de Paris I*) e outros pontos distintos, gerando uma bobina de 70 metros¹¹, posteriormente exposta na *Galerie Bernanos*, em Paris, no contexto da exposição *Art-Réseaux*, em 1992. Prado observa que, em virtude da utilização do papel térmico, com o tempo a impressão foi desaparecendo gradualmente, possibilitando uma analogia à fluidez da comunicação e a efemeridade da obra.

Figura 38 – *Connect*, exposição na Galerie Bernanos.

O estreitamento de relações entre universidades e instituições culturais contribuiu consideravelmente para a concretização das propostas de Telearte, além de promover o intercâmbio de pesquisas e a realização de eventos em parceria. As pesquisas em Telearte integraram um processo investigativo que dialogou com outras poéticas tecnológicas e em diversas ocasiões a transmissão artística via fax – a Fax Arte – coexistiu com outras propostas, a exemplo do *II Studio Internacional de*

¹¹ Vídeo-documentação disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=bHfGjIXQcy8&feature=related>>

Tecnologias da Imagem, organizado em 1991 numa parceria entre a Universidade do Estado de São Paulo (Unesp) e o Sesc Pompéia.

Sob a coordenação de Luiz Monforte, este evento apresentou formas de arte intermediadas pela tecnologia, a exemplo da computação gráfica, arte em xerox, fotografia, videoarte, fax arte, entre outros, além de sediar cursos e simpósios centrados na associação criativa entre o homem e a máquina. Carlos Fadon Vicente, Julio Plaza e Regina Silveira participaram deste evento, além de Gilberto Prado, que atuou à distância no *Centre Cânon des Champs-Élysées* em Paris, numa ação intitulada *Bons Baisers de Paris*, em conjunto com outros artistas.

Figura 39 - Ilustração da dupla espanhola *Alcalacanales*, enviada via fac-símile do evento *II Studio Internacional de Tecnologias da Imagem* para o jornal *Folha de São Paulo*.

8 157 UNESP (REITORIA) 92

Figura 40 – *Realize a distance*, transmitido via fax pelo artista japonês Maruhiro para o evento *II Studio de Tecnologias da Imagem*. A imagem sugere um emaranhado de fios telefônicos, os condutores da viagem imagética.

Outro evento internacional que explorou a interatividade via fax foi de *Les Machines à Communiquer*, realizado na *Université de Paris*. A edição de 1992 contou com a participação de Carlos Fadon Vicente na proposta colaborativa *Patchwork*, concebida por Isabelle Millet. A poética baseava-se no princípio das palavras cruzadas e cada artista teria que escolher um ou mais espaços e encaminhar imagens via fax para preenchê-los, compondo um grande *patchwork*, posteriormente exposto na *Galerie Bernanos*, em Paris.

Figura 41 – G-7, intervenção de Carlos Fadon Vicente no trabalho coletivo *Patchwork*.

Em 1994, o grupo DAX coordenou a proposta *Enter The Electronic River* no contexto do evento *F'AXis '94*, propondo uma metáfora ao fluxo de imagens que circula no espaço virtual da telemática. Representando o Brasil, participaram Anna Barros, Arlindo Machado, Carlos Fadon Vicente, Diana Domingues, Gilberto Prado, Lucia Santaella, Paulo Bruscky, Silvio Zamboni, entre outros, contribuindo com o trabalho coletivo *Happy River*, uma proposta de livro coletivo de artistas localizados em 20 cidades de 6 continentes.

Figura 42 – Intervenção de Paulo Bruscky com o slogan *Assim se fax arte*.

É importante destacar o engajamento de instituições museológicas nos eventos de Telearte, atuando não apenas como espaço expositivo, mas articulando parcerias e organizando eventos de arte-comunicação. Convém destacar *Elastic Fax*, coordenado em 1991 por Eduardo Kac no contexto da exposição *Luz Elástica*, promovida pelo Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM/RJ). Na ocasião, Kac convidou artistas de várias partes do mundo a participar da elaboração de um fax-filme a partir da transmissão de imagens em sequência, culminando em uma obra coletiva de 30 metros, exibida no referido museu.

Figura 43 – Detalhe da obra coletiva realizada no evento *Elastic Fax*.

Gilberto Prado contribuiu com o evento do MAM/RJ transmitindo *Telescanfax*, utilizando um *scanner* de mão para a leitura de imagens de uma tela de TV. As imagens foram enviadas a um local remoto através de fax modem. Essa proposta abordou o processo de composição e decomposição que permeia o ambiente telemático. Segundo Prado, “o fluxo de dados deixa uma sombra, uma marca de passagem no tempo”. As imagens trabalhadas por Prado foram enviadas de Paris para o MAM/RJ.

Figuras 44 e 45 – *Telescanfax*.

Prado propôs, ainda, uma reflexão sobre o processo de globalização, realizando a varredura de imagens de um canal de vendas de uma emissora francesa. Prado compôs *La Vendeuse* e *de Fer à Repasser* (“A Vendedora do Ferro de Passar”).

Figuras 46, 47 e 48 – Fragmentos de *La Vendeuse* e *de Fer à Repasser*, de Gilberto Prado.

Em 1994, Eduardo Kac repetiu a experiência de produção de um fax-filme em *Elastic Fax 2*, atuando no *Center for Contemporary Art, na University of Kentucky*, nos Estados Unidos. Novamente, artistas de todo o mundo foram convidados a transmitir imagens sequenciais, a fim de formar um fax-filme auto-organizado. A máquina de fax foi posicionada para criar a sensação de uma queda d'água, com as imagens formando padrões ondulados ao caírem no chão. Ao fim da exposição, as imagens foram escaneadas na ordem recebida e compiladas em um filme disponibilizado na *Internet*¹².

Figura 49 – *Elastic Fax 2*.

Também em 1994 foi organizado o evento *Via Fax* no Museu do Telefone, no Rio de Janeiro, contando com a participação de 18 artistas locais e outros de São Paulo, Belo Horizonte, Porto Alegre, Recife e Nova Iorque: Analu Cunha, Armando Mattos, Décio Pignatari, José Roberto Aguillar, Marcos Chaves, Paulo Bruscky, Regina Silveira, Sônia Laboriau, Tatiana Grimberg, Victor Arruda e Wesley Duke Lee. É interessante observar que o referido museu mantém um núcleo de Arte e Tecnologia que apóia a pesquisa, produção e difusão de projetos culturais, que inclui o Núcleo Memória Telefônica, cujo acervo busca preservar o histórico das telecomunicações.

O grupo Artecno, que desde 1993 vem atuando na UCS com pesquisas relacionadas às novas tecnologias, realizou também em 1994 o evento *Em Contato*, coordenado por Diana Domingues, Ana Mery de Carli e Fabiana de Lucena, consistindo em uma rede de comunicação com a utilização de fax.

¹² Fax-filme disponível em <<http://www.ekac.org/efax.html>>

Os eventos de Fax Arte estimularam e difundiram propostas estéticas, aproximando artistas e pesquisadores de todo o mundo e constituindo uma rede de articulação a nível planetário. Paulo Bruscky chama a atenção para o efeito bumerangue de algumas transmissões, possibilitando um retorno aos emissores iniciais, após interferências de outros receptores e transmissores e a passagem por diversas localidades. Em outros casos, os registros desses acontecimentos integraram exposições, livros de artista, publicações coletivas e fax-filmes.

2.2. Eventos em VDT

O videotexto (VDT) consiste na interligação do telefone e do televisor por meio de um adaptador com teclado alfanumérico, viabilizando o acesso a informações armazenadas em um banco de dados. Essas informações são encaminhadas a um computador central mediado por um fornecedor de serviços. Mensagens e informações são apresentadas no monitor, sem emissão de áudio, promovendo uma leitura ótica por parte do usuário. A Inglaterra foi o primeiro país a utilizar o sistema, denominado Prestel, seguido da França, com o sistema Antiope, ambos na década de 1970 para uso institucional. Ainda na França, o VDT foi disponibilizado à sociedade no início da década de 1980, com o nome Teletel, popularizando o acesso à rede.

Figuras 50 e 51 – O sistema Teletel é operado em terminais denominados Minitel.

O VDT passou a operar em São Paulo em 1982, em caráter experimental, com a importação do sistema francês pela Telebrás, que passou a responsabilidade de sua operação à Telesp. O plano piloto limitou o número de assinantes, a princípio, para 1.500, mas a partir de 1984 ganhou maiores adesões. Os artistas

perceberam a possibilidade de experimentar a sensibilidade do novo meio já na primeira fase de implantação do sistema, visto como tradutor intersignos, em virtude do seu forte hibridismo e capacidade inclusiva

Figura 52 – Tela inicial do VTD.

É importante destacar a relação do VDT com a poesia concreta no Brasil, já que essa tecnologia possibilitou uma interface gráfica que atendia à proposta do movimento concretista, ampliando o repertório de formas poéticas. Julio Plaza deu início às primeiras experimentações em 1982, dando continuidade às pesquisas desenvolvidas com os poetas Augusto de Campos e Decio Pignatari.

Figura 53 – *Cumfiguris*, Julio Plaza, 1982.

No mesmo ano, Plaza organizou o evento *Arte pelo Telefone: Videotexto*, em parceria com o MIS/SP e com a participação de artistas com produções relacionadas à poesia, narrativa e artes visuais. O VDT demonstrou a possibilidade de interação entre o emissor e o receptor de mensagens, tornando visíveis as sucessivas etapas de um processo linguístico.

Figura 54 – Telas principais de *Arte pelo Telefone: Videotexto*.

Figura 55 – *Arte pelo Telefone: Videotexto*.

No VDT, os textos podiam sofrer transformações cromáticas e cinéticas, ganhando propriedades inéditas. Mas o maior atrativo relacionava-se à possibilidade de produção de linguagem e de distribuição de informações. Segundo Arlindo Machado (2005), o VDT anunciou os primeiros rascunhos de uma escrita interativa, precursores dos hipertextos e hiperpoemas. A esse respeito, Julio Plaza reflete (1998, p. 152-153):

O Videotexto é a síntese qualitativa (intermídia) do computador, do vídeo doméstico e do telefone (...) impõe uma outra sensibilidade, ao tempo em que socializa a visualidade ideográfica em contraposição à fotográfica. No silêncio da tela, imagens e cores fluem com a mais absoluta calma e serenidade, exigindo a concentração do usuário que dispõe de informação eletrônica.

Ainda em 1983, Julio Plaza organizou o evento *Arte e Videotexto* na 17ª Bienal de São Paulo, que contemplou vários tipos de participação, incluindo a edição eletrônica de trabalhos artísticos, um laboratório de linguagem visual e escrita e a edição de um jornal eletrônico disponível para usuários externos que tivessem acesso à tecnologia do VDT. Seria a primeira vez que a Bienal mostraria arte *on line* diretamente nas residências das pessoas.

Figura 56 – Apresentação do evento *Arte e Videotexto*.

A dinâmica do VDT se dava a partir de códigos e repertórios inseridos no espaço de representação, com a posterior transmutação dessas informações em linguagem poética ou estética.

Figura 57 – Menu principal do evento *Arte e videotexto*.

Plaza também abriu espaço para que os usuários manifestassem suas opiniões sobre o evento, evidenciando o potencial inclusivo e democrático inserido nessa tecnologia.

Figura 58 – *Você é o crítico*, proposta de Julio Plaza (SP).

Em 1985, a exposição *Arte Novos Meios/Multimeios Brasil 70/80*, realizada na FAAP, divulgou essa experiência, expondo alguns trabalhos dos artistas participantes, a exemplo de Alex Flemming, Alice Ruiz, Augusto de Campos, Carmela Gross, Leon Ferrari, Lenora de Barros, M. José Palo, Lucia Santaella, Mônica Costa, Nina Moraes, Omar Khouri, Paulo Leminski e Paulo Miranda.

Figuras 59 e 60 – Poema de Paulo Leminski e poesia visual de Alex Flemming.

Julio Plaza defendia (1984, p. 31-32) que o VDT “confirma que escrita e desenho possuem a mesma substância gráfica (...) escrita e imagem se absorvem e iconizam, criando ritmos espaço-temporais (...) programar videotexto representa dialogar em ritmo intervisual, intertextual e intersensorial com os vários códigos da informação”.

Outras instituições de São Paulo passaram a sediar mostras de VDT, como o Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP), que em 1983 promoveu a *I Mostra de Grafismo em Videotexto e Arte na Trama Eletrônica*, ambos com Curadoria de Rodolfo Cittadino, que vinha desenvolvendo trabalhos de caricatura nesse sistema.

Nesse mesmo ano, foi inaugurada uma galeria permanente de arte em VDT na Livraria Nobel, no Rio de Janeiro, denominada *Arte On Line*, contando com a colaboração de vários artistas. Na exposição *Brasil High Tech*, em 1986, com curadoria de Eduardo Kac e Flávio Ferraz, o videotexto foi amplamente experimentado em trabalhos de Vergínio Zaniboni Netto, Julio Plaza, Nelson das Neves, Rodolfo Cittadino, Rose Zangirolami, além dos próprios curadores.

Figura 61 – *Tesão*, Eduardo Kac. Exposição *Brasil High Tech*.

Ainda em 1986, Julio Plaza apresentou o poema-evento *Sky Art* no evento telecommunicativo intitulado *Sky Art Conference*, em São Paulo. A obra, composta por pranchas gráficas elaboradas em VDT, obedeciam a seguinte sequência: *Sky art* (título da obra); primeiro hexagrama do I Ching (*CH' IEN* = céu); segundo hexagrama do I Ching (*K' UM* = terra); montagem do trigramma “terra” sobre o trigramma “céu”; *ART* (*T' AI* = paz); configuração estelar do hemisfério sul (Cruzeiro do Sul), configuração estelar do hemisfério norte (Ursa Maior); *SKY-EARTH* (céu-terra); *HEART-EARTH* (coração-terra) em anagrama-metáfora.

Figura 62 – *Sky Art*, Julio Plaza

Os trigramas apareceram como operação poética em diversos trabalhos de Plaza por se apresentarem como um pensamento de síntese entre a palavra e a imagem. Isso se adequou à baixa definição do equipamento, considerada uma potencialidade do meio, criando uma linguagem ideogramática. Segundo Plaza (1984, p. 30-31):

Ao deslocar o interesse da “imagem-óptico-retiniana” (fotografia) pelas imagens mentais analógicas, o videotexto desloca o mundo das coisas para o mundo dos signos abstratos e esquemáticos. (...) O seu efeito é integrativo e inclusivo, e não desagregador como quer a escrita e a tradição fonética.

Precursor da *Internet*, versões semelhantes ao Teletel francês entraram em operação em outros países: o pioneiro Prestel no Reino Unido, Telidon no Canadá, Teletext e Videotex nos EUA e Captains no Japão, entre outros. Verifica-se, portanto, que a experiência brasileira com esse meio é contemporânea à implantação de sistemas similares em outros países. O alto custo, porém, restringiu sua utilização no âmbito artístico. A esse respeito, refletiu Frederic Michael Lito (1984, p. 38): *Como é que nós vamos usar o videotexto no Brasil? Apenas para a elite socioeconômica?*

2.3. Eventos em SSTV

O SSTV ou sistema de varredura lenta é uma forma de televisão que utiliza câmeras de TV para circuito fechado e um conversor analógico-digital que transmite sinais através de frequências de áudio por linhas telefônicas para um conversor correspondente, conectado a monitores de TV. Trata-se de um *modem* eletrônico que transcodifica sinais de vídeo em ondas acústicas, transmitidas via telefone e decodificadas em imagens no local de recepção. Enquanto nas TVs vê-se uma sucessão de 24 imagens por segundo, o que permite o efeito do movimento, no SSTV cada imagem se forma em velocidades variadas (8 a 72 segundos), preenchendo lentamente cada uma das linhas do televisor.

O SSTV proporcionava novas qualidades poéticas, permitindo transmissões de imagens em movimento para qualquer lugar do mundo.

Figura 63 – Esquema de utilização do SSTV projetado por Carlos Fadon Vicente.

O primeiro evento a utilizar o SSTV foi *Hands Across the Border*, organizado em 1978 por Bill Bartlett, Liza Bear e Willoughby Sharp, conectando artistas do Canadá e Estados Unidos em um evento telecomunicativo. Após esse evento, ocorreram várias interconexões internacionais que incluíram países da Europa, Austrália e Brasil.

Em 1979, foi realizada a conferência *Artists use of Telecommunication*, organizado por Bill Bartlett para o *San Francisco Museum of Modern Art* e *La Mamele*. Esse encontro promoveu o engajamento de um número maior de artistas e teóricos da comunicação em pesquisas e eventos com a utilização do SSTV de forma isolada ou combinada com outras mídias.

Figura 64 – *Artists Use of Telecommunications*.

A conferência conectou universidades localizadas em Cambridge, Nova Iorque e Havaí, nos Estados Unidos, Vancouver e Victoria, no Canadá, e Japão, além dos museus organizadores do evento e o *Museum des 20*, em Viena. As imagens eram transmitidas por SSTV e as palestras por telefone, contando com a participação de artistas pioneiros no âmbito da Telearte, a exemplo de Carl Loeffler, Douglas Davis, Gene Youngblood, Lisa Bear, Robert Adrian, Willoughby Sharp, entre outros.

Figuras 65, 66 e 67 – Transmissões em SSTV a partir de San Francisco, Vancouver e Toronto, da esquerda para a direita, essa última uma performance.

A introdução do SSTV no Brasil ocorreu por iniciativa de José Wagner Garcia e Wilson Sukorski, que trouxeram dois aparelhos dos Estados Unidos e intermediaram a vinda do artista norte americano Joe Davis para São Paulo, em 1986, quando ministrou oficina sobre essa tecnologia na ECA/USP. Percebendo o potencial investigativo, Walter Zanini, à frente da referida instituição na época, viabilizou a aquisição desses equipamentos, permitindo o aprofundamento de pesquisas e experimentações e viabilizando a participação do Brasil em eventos artísticos de cunho internacional.

É importante destacar que as primeiras experiências com SSTV surgiram como um desdobramento do movimento de Videoarte, que já trazia como uma de suas propostas a subversão e a crítica ao meio televisivo como meio ideológico e de comunicação de massa. Arlindo Machado salienta (1993) que os videoartistas promoviam uma corrosão dos aparelhos produtores de imagem técnica, intervindo no fluxo de elétrons e criando configurações e texturas diversas, dissolvendo a figura em uma chuva de retículas para então reconstituí-la.

Entre 1986 e 1989, Artur Matuck realizou experimentos audiovisuais com o SSTV, no contexto de pesquisas gráficas que vinha desenvolvendo anteriormente e produção em vídeo. Um dos principais trabalhos resultantes desta pesquisa foi *Alproksimigo* (aproximação em esperanto), realizado em 1990, onde o artista

investigou como as imagens eram codificadas em som e como um som externo interferia na reconstrução das imagens.

Figura 68 – *Alproksimigo*, fragmentos de SSTV, Artur Matuck.

Importante destacar a contribuição de Frederic Michael Litto no contexto de pesquisas brasileiras centradas na convergência entre arte, comunicação e tecnologias. De origem norte-americana, sua formação artística em diálogo com as teletecnologias já anunciava o que seria o motor de sua contribuição para a universidade. Desde a década de 1960 já estabelecia parcerias com o Brasil, ministrando cursos em diversas universidades, a exemplo da UNB. Em 1971, foi contratado como professor da ECA/USP, onde se associou com vários artistas para a produção de pesquisas e eventos de Telearte.

Litto e Zanini coordenaram, em 1986, o evento *Sky Art Conference*, em parceria com o *Center for Advanced Visual Studies* (CAVS) de Cambridge, Estados Unidos. Teleperformances via SSTV foram realizadas entre o MAC/USP, na época em construção no *campus* universitário, e o *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), contando com a participação de Artur Matuck, Joe Davis, José Wagner Garcia, Júlio Plaza, Mário Ramiro e Wilson Sukorski, atuando em uma ação telemática interativa internacional inédita no Brasil. Apesar de algumas falhas técnicas que comprometeram as transmissões de imagens direcionadas a Cambridge, a experimentação alcançou momentos de efetividade em São Paulo, com a recepção de imagens em tela múltipla para 12 projeções de vídeo, acompanhadas por um público numeroso de artistas, professores e estudantes.

Figura 69 – *Sky Art Conference*, abertura do evento.

Ao final do evento, foi transmitido do CAVS à USP o manifesto coletivo *Sky Art*, publicado em 1987 na revista *Leonardo* nº 4. Artur Matuck traduziu o texto para o português (*apud* ZANINI, 2003, p. 26-27):

Nosso alcance no espaço constitui uma extensão infinita da vida humana, imaginação e criatividade.
A ascensão aos céus é espelhada pela imersão no espaço interior refletindo o cosmos.

Nossa liberação da gravidade representa uma transformação fundamental na consciência humana - vôo e liberação que abrem uma nova dimensão de humanidade.

Desde o passado remoto, artistas têm formado imagens e sonhos, enaltecido a imaginação, construído estruturas de aspiração para oferecer ao mundo asas para voar, e a visão para ver novas sociedades no céu. Vivemos em sua luz cumulativa.

Não apenas aqui na Terra, mas também no espaço, nós devemos ver, tocar, sentir e pensar de modo a transportarmos a alma e o espírito. Assim um portal é atravessado onde a radiância da arte conduz uma consciência ampliada para a reciprocidade com a Terra.

Enquanto permaneço contemplando o jardim do espaço, eu sinto que estava observando as profundezas abissais, as mais secretas regiões do meu próprio ser, e eu sorri porque nunca me havia ocorrido que eu pudesse ser tão puro, tão grande, tão belo. Meu coração lançou-me no entoar de uma canção de graça para o universo. Todas estas constelações são suas, elas existem em você, fora de seu amor, elas não têm nenhuma realidade (Milosz).

Nós vemos implicações internacionais em nossa arte fomentando uma consciência global através de exposições em grande escala, tele-educação e jogo exploratório.

Artistas celestes entusiasticamente procuram alianças produtivas com agências espaciais, estamos pedindo o estabelecimento de conselhos nacionais e internacionais que defenderão projetos artísticos específicos para instituições e agências apropriadas. Adicionalmente estes conselhos irão colaborar com a implantação de projetos artísticos de longo alcance incorporando propósitos humanos e sublimes.

Nós empenhamos nossa imaginação e capacidade, nosso espírito explorador e nossos poderes expressivos neste esforço de buscar o horizonte mais amplo para a introvisão e a experiência humanas. Interagindo a princípio com veículos e sistemas atuais, e então desenvolvendo métodos, utilidades e implementos especiais. O artista criando e contextualizando fenômenos e mensagens modelares sobe ao espaço para de lá enviar sinais à Terra.

O artista como explorador do ser interior continua o diálogo com o universo no espaço.

O artista como um poeta no limite com o seu instrumental sensório viaja ao espaço para ampliar a perspectiva humana no novo mundo - o céu e o espaço.

O artista viaja entre os mundos para colher lendas e imagens conduzindo-as a muitos lugares próximos e distantes.

Com uma proposta questionadora sobre a intercomunicação humana a nível pessoal e planetário, o evento *Sky Art Conference* criticou o desenvolvimento tecnológico que, na época, ampliava a comunicação em escala, mas não oferecia respostas eficazes ao nível humano. Dentre os trabalhos apresentados, Artur Matuck produziu *Specimortigo* (destruição da espécie, em esperanto), cuja poética questionava a intercomunicação através de imagens de um prisioneiro encarcerado. A metamorfose decorrente do diálogo entre imagem e som, via SSTV, introduziu uma nova imagética baseada na abstração, no ruído e na dessemelhança com a realidade objetiva. Imagens e sons passaram a ser criados por meio da distorção nas linhas e nos pontos da trama reticulada.

Ainda em *Sky Art Conference*, Mario Ramiro produziu *Altamira*, instalação-performance especialmente planejada para conexão via SSTV. Atrás de uma grande tela de projeção, a dançarina Laly Krotoszynski realizava sua coreografia, cujos movimentos eram uma remanescência de uma dança ritual em torno de um incêndio, iluminada por *spots* e *flashes* e ao som de percussão eletrônica. Ramiro utilizou a estrutura de concreto do MAC/USP, na época em construção, como uma mídia-caverna, como alusão à caverna pré-histórica Altamira, na Espanha, um elo entre as formas contemporânea e primitiva.

Figura 70 – *Altamira*.

O título da obra também foi escolhido como analogia à existência de satélites em órbita ao redor do planeta (alta mira), como uma nova perspectiva e uma nova maneira de olhar o mundo. Segundo Ramiro (1998), a coreografia foi elaborada de acordo com as possibilidades técnicas do SSTV, cujo sistema de captação exigia movimentos mais lentos, do contrário a recepção não se daria na íntegra em Cambridge.

Importante ressaltar que Laly Krotoszynski já vinha participando de pesquisas estéticas relacionadas ao sistema de varredura lenta em parceria com Analívia Cordeiro, a exemplo de *Slow Billie Scan*, proposta de dança mediada por SSTV e transmitida do MIS/SP para a *Carnegie Mellon University*, em 1987. Cordeiro explica em seu *site* que a proposta era explorar simetrias entre corpos e criar imagens figurativas ou abstratas, a depender do movimento.

Figuras 71 e 72 – *Slow Billie Scan*, 1987¹³.

A propósito da performance no ambiente telemático, Maria Luiza Fragoso salienta (2007) que o elemento tempo é recurso estético fundamental para o trabalho dos artistas, pois está diretamente relacionado com a capacidade aglutinadora da multimídia e do ciberespaço. As teletecnologias transpõem distâncias físicas e o tempo de deslocamento, além de penetrar nas mais diversas camadas sociais, reformulando a noção de tempo e espaço a partir de vivências no ciberespaço. Fragoso observa, ainda, que não se trata de um tempo representado, mas vivo e atuante. Entretanto, convém observar as diferenças entre tempo de emissão e de recepção, já que depende de fatores operacionais, a exemplo da velocidade de transmissão do equipamento.

A esse respeito, Renato Cohen complementa que os *novos dispositivos performáticos promovem outros agenciamentos em que o paradigma da simulação e*

¹³ Vídeo documental disponível em <<http://www.analivia.com.br/>>

da interatividade desconstrói os modelos cênicos da representação, operando a comunicação on line com o evento (In: Universidade do Estado do Rio de Janeiro [UERJ], sem data).

Ainda no âmbito da ECA/USP, cabe mencionar outro evento de SSTV coordenado por Litto, em 1987, entre São Paulo e Toronto (Canadá), contando com a participação de Mario Ramiro, Wilson Sukorski e José Wagner Garcia, que contribuiu com *B-12*. A poética de Garcia relacionava-se ao *voyeurismo* que permeia as relações sociais no ciberespaço.

Figura 73 – *B12*, José Wagner Garcia.

Ações performáticas em tempo real foram realizadas em outro evento mediado pelo SSTV, intitulado *Intercities*. Realizado em 1988, a telecomunicação interativa ocorreu entre o MIS/SP e a *College of Fine Arts da Carnegie Mellon University*, em Pittsburgh, contando com a transmissão simultânea de imagens e sons.

Figuras 74 e 75 – Abertura de *Intercities* em São Paulo e divulgação do evento em Pittsburgh.

Em *Intercities*, os artistas desenvolveram questões estéticas relacionadas à televisão e ao vídeo, evidenciando a importância da participação do espectador na produção simbólica contemporânea. O processo permitiu a experiência do contato bidirecional e interativo entre duas regiões do planeta, denunciando o caráter dominante da comunicação televisual e propondo novas perspectivas para o futuro da comunicação eletrônica mundial.

Intercities foi fruto de intercâmbio do IPAT e do grupo DAX, coordenado por Bruce Breland. A interação dialógica entre artistas geograficamente distantes proporcionou uma experiência interativa estética humana, cujas imagens intercambiadas tornavam-se extensão umas das outras, formando espaços eletrônicos únicos. Segundo Artur Matuck (1991, p. 203), que coordenou o grupo de São Paulo, *Intercities* propôs o debate sobre o novo discurso estético surgido com a interatividade decorrente de experiências artísticas com novas mídias:

*The process would require a new attitude toward the artwork and a new creative strategy for the aesthetic discourse. Image sequences could no longer be structured as visual monologues. Artists would have to propose dialogical pieces that would properly utilize the system's visual interactivity.*¹⁴

Palestras também foram ministradas, possibilitando que os artistas abordassem suas experiências e refletissem sobre questões estéticas. Uma das reflexões trazidas por Bruce Breland, do grupo DAX, discorreu sobre o renascimento cultural e humano a partir da conquista do espaço geográfico através de um imaginário virtual: *"If the Earth is a living organism, are we a part of the process?"*¹⁵ As palestras demonstraram o mesmo entusiasmo ao abordar os efeitos das telecomunicações sobre o mundo.

Em *A Hora do Planeta*, Paulo Laurentiz trouxe uma visão semiótica da cultura contemporânea sob o impacto da tecnologia eletrônica, convidando os participantes a considerar os sensores eletrônicos como redefinidores da própria realidade. O processo de mudança teria afetado os valores definidos regionalmente através do choque cultural e de sua hibridização, gerando novos valores planetários. Os sensores eletrônicos também poderiam ser um elo à consciência humana sobre toda a superfície do planeta. A palestra enfatizou a transformação da linguagem sob o

¹⁴ "O processo requeria uma nova atitude diante do trabalho de arte e uma nova estratégia criativa diante do discurso estético. Sequências de imagens não poderiam mais ser estruturadas como monólogos visuais. Os artistas teriam que propor trabalhos dialógicos que utilizariam adequadamente a interatividade visual do sistema". Tradução de Artur Matuck em depoimento a essa pesquisa.

¹⁵ "Se a Terra é um organismo vivo, somos uma parte do processo?" Tradução do pesquisador.

impacto da tecnologia da comunicação, sublinhando a importância da linguagem como ferramenta para o pensamento e a necessidade de uma ruptura linguística para o surgimento de novos conceitos.

Figura 76 – Paulo Laurentiz ministrando a conferência *A Hora do Planeta*.

Em *Cyclotopia*, Artur Matuck incorporou proposições teóricas ao processo de escrita, enfatizando a transformação da linguagem - o reprocessamento linguístico ou *teknopoiesis* – sob o impacto da tecnologia da comunicação. Salientou a importância da língua como uma ferramenta para o pensamento, apontando a necessidade de ruptura linguística para que novas configurações e conceitos possam surgir. O português e o inglês foram enriquecidos com neologismos, resultantes da apropriação de sufixos e prefixos e termos do esperanto.

O início das obras interativas em *Intercities* possibilitou ao público um papel mais criativo. Infelizmente, o espaço de São Paulo não foi pensado de modo a induzir a participação do público, o que ocorreu de forma tímida. Jim Kocher, do grupo DAX, propôs um exercício denominado *Global Icons*, para que as imagens transmitidas funcionassem como resposta visual para as perguntas, a exemplo da questão "Que símbolo você desejaria incluir em uma bandeira que represente um mundo de paz?" Os estudantes de arte da USP produziram respostas visuais e viram suas ideias transformarem-se em ícones globais.

Figura 77 – Que símbolo você desejaria incluir em uma bandeira que represente um mundo de paz?

Alguns artistas trouxeram abordagens que visavam estabelecer diálogos contínuos, em que cada movimento na tela exigia uma nova e imediata resposta. Essas ações promoveram uma forma de teleperformance, como nas propostas de Rejane Cantoni e Otávio Donaschi. O diálogo visualizado pelos monitores inaugurou novas perspectivas de criação, tornando o processo criativo mais dinâmico e versátil.

Em *Break*, Rejane Cantoni apresentou uma proposta de tecnologia interferindo no ser humano, utilizando o *PIN Point Impression*, brinquedo que propõe uma escultura a partir da pressão entre os pinos móveis de metal sobre o corpo humano. O Grupo DAX interagiu com a poética, utilizando objetos que estavam a seu alcance.

Figura 78 – *Break*, Rejane Cantoni.

Figura 79 – Resposta do coletivo de Pittsburgh à proposta de Rejane Cantoni.

Trabalhando com videoteatro desde o início da década de 1980, Otávio Donaschi compõe uma linguagem híbrida entre a arte dramática, o vídeo e a Telearte. A *Videocriatura Interativa* possibilitou que o ator se multiplicasse eletronicamente,

ultrapassando os limites do palco convencional. Promoveu também uma reflexão sobre o impacto que as mediações eletrônicas exercem nas relações humanas.

Figura 80 – Planejamento da *Videocriatura Interativa*, Otávio Donasci.

Figura 81 – *A Videocriatura Interativa*, de Otávio Donasci.

Oportuno trazer a discussão promovida por Roy Ascott em seu texto *Existe amor no abraço telemático?* (In: DOMINGUES, 2009), que aborda a relação entre os meios digitais e o aparelho sensorial humano, na medida em que mobiliza o intelecto, as emoções e a sensibilidade do observador/participante. Segundo Ascott, o produto da interação entre o sistema e o agenciador humano estaria sempre em estado de fluxo, de mudanças e transformações incessantes. O monitor do vídeo ou do computador seria mais do que uma tela de operações, mas um local de interação e negociação de significados. A mídia eletrônica é vista como o coração desse sistema circulatório.

Figuras 82 e 83 – Teleperformances de Otávio Donaschi e Artur Matuck, inspiradas no programa *Namoro na TV*.

A metáfora da interação em rede estimula a percepção e promove insights, ampliando inclusive a consciência humana para uma consciência planetária, já que o indivíduo pode interagir com outras mentes e sensibilidades. As pessoas estão conectadas no processo de fazer uma nova realidade no ciberespaço, cujas experiências podem ser compartilhadas e o envolvimento com a presença virtual promove uma socialização na hiper-realidade, com sentimentos e percepções reais.

Ainda no âmbito de *Intercities*, Carlos Fadon Vicente propôs a criação interativa de uma natureza morta em *Natureza Morta Ao Vivo / Still Life Alive*, dispondo objetos na frente da televisão cuja tela funcionava como pano de fundo. O primeiro plano era construído e desconstruído pela adição ou subtração de objetos. A interatividade ocorreu na dialética entre os planos, cada um produzido em uma das cidades.

Figuras 84, 85, 86 e 87 – *Natureza Morta Ao Vivo / Still Life Alive*

Em 1989, o evento *Link Three-City* promoveu teleconferências com o uso do SSTV, viabilizando trocas de imagens e reflexões visuais sobre as relações entre espaço urbano e espaço telemático. O evento reuniu artistas em três pólos distintos: Chicago, sob organização de Eduardo Kac e Carlos Fadon Vicente; Boston, coordenado por Dana Moser; e Pittsburgh, coordenado pelo grupo DAX.

Figuras 88 e 89 – *Link Three-City*.

Link Three-City abordou os espaços abertos com as possibilidades interativas da telemática e as transformações da obra de arte. Eduardo Kac recriou digitalmente uma série de vistas aéreas via satélite, chamadas *Spacescapes*.

Figura 90 – Eduardo Kac, à esquerda, transmitindo *Spacescapes* pelo evento *Link Three-City*.

Em 1990, Eduardo Kac retomou a parceria com o grupo DAX em *InterFaces - Slowscan Exchange*, promovendo um evento dialógico entre a *School of the Art Institute of Chicago* e a *Carnegie Mellon University*, em Pittsburgh. O evento explorou a formação e a dissolução da identidade no ciberespaço, por meio de diálogos visuais e verbais. Esse trabalho também discutiu como as tecnologias da

informação poderiam redefinir a experiência humana, já que elas promoviam uma ressocialização das relações por meio de novas formas de intercâmbio e de negociações de significado.

Figuras 91, 92 e 93 – *InterFaces - Slowscan Exchange*.

2.4. Eventos *mixmedia*

A utilização de dispositivos tecnológicos diversos e associados em um evento de Telearte ocorreu de forma pioneira em 1982 no evento internacional *The World in 24 Hours*, que conectou artistas em 16 cidades de 4 continentes por meio de fax, SSTV, telefone e computador. Organizado por Robert Adrian para o *Ars Electronica*, na Áustria, essa rede promoveu a interação global, contando com a participação de

artistas da Áustria, Inglaterra, Holanda, Itália, Grécia, Suíça e Turquia, na Europa; Canadá e Estados Unidos, na América do Norte; Japão, na Ásia; Austrália, na Oceania, entre outros.

Figura 94 – *The World in 24 Hours*.

No Brasil, a conjugação de meios de comunicação em um evento de Telearte ocorreu em 1983, sob a coordenação de Mario Ramiro e José Wagner Garcia. O evento *Clones* foi realizado no MIS/SP e contou com o apoio da Telesp, que disponibilizou terminais de videotexto conectados a linhas telefônicas. Também participaram uma emissora de rádio e o programa de TV *Fábrica do Som*, no contexto da edição de *O olhar eletrônico*. Os artistas escolheram um elemento gráfico – a linha – como o objeto a ser intermediado nos referidos meios, daí o nome *Clones*, do grego *Klón*, que significa múltiplos.

Figura 95 – Estrutura montada no MIS/SP para o evento *Clones*.

Clones foi planejado para uma rede efêmera baseada na transmissão e recepção simultânea de representações de um mesmo objeto em sistemas diferentes. O trabalho, com duração de 4 minutos, centrou-se na apresentação de

uma imagem, sua desmaterialização ao longo do tempo e do espaço e a sua transformação em energia. A sincronia entre os meios acentuou a ideia de que vários elementos podem se interpenetrar e se reunir em tempo real, tomando forma diante dos participantes.

Nove terminais de videotexto estavam conectados a linhas telefônicas e apresentavam um elemento gráfico (uma barra horizontal vermelha) que passava de um monitor a outro. A mesma barra horizontal era transmitida ao programa de TV, enquanto sua representação acústica era captada no programa de rádio, baseada no som produzido pela queda horizontal de uma barra de aço. Apesar da curta duração, em apenas quatro minutos, o evento foi uma das primeiras tentativas de formação de rede intermediada em três diferentes sistemas de telecomunicações, com transmissões simultâneas e integradas através de uma unidade conceitual.

Clones demonstrou a adaptação da informação ao suporte: no rádio, ruído; na TV, visual; no VDT, acessado e manipulado pelo usuário. Além de reunir três linguagens, demonstrou a possibilidade intermídia, a transmissão simultânea e o hibridismo tecnológico.

Em 1984, José Wagner Garcia e Wilson Sukorski conceberam um sistema de alta tecnologia que se adequou a uma proposta plástico-sonora e interativa. Realizado em lugares distintos de São Paulo, *Ptyx: tradução simultânea* propunha um jogo de tradução sígnica, de metamorfose espaço-temporal operada a partir do fluxo de informação.

A ideia nasceu da discussão sobre cantoras que quebram taças de cristal com a potência de sua voz. Para operacionalizar o projeto, os artistas fizeram vários testes com o apoio do Instituto de Pesquisas Tecnológicas (IPT), onde perceberam que a frequência da voz humana seria insuficiente para quebrar a taça, como testemunha José Wagner Garcia:

Após vários testes realizados no IPT/USP com geradores em alta potência, vimos que era impossível estourar uma taça bem fabricada. Mas notamos que, enquanto entrava em vibração, esta taça mudava de aspecto (a transparência ficava uma brancura leitosa) e andava sobre o balcão de testes. (*In: site do artista*)

Conceberam, então, um sistema que Sukorski denominou *mixmedia*, pela combinação de diversas tecnologias. Das sete linhas telefônicas, uma foi utilizada para transmissão de dados analógicos, enquanto seis foram utilizadas para

transmissão de dados digitais através de uma estação gráfica de alta resolução; os terminais estavam conectados com um microcomputador.

Figura 96 – Esquema de rede para *Ptyx*.

A partir da instalação de *baffles* (sistema de absorção acústica) projetados especialmente para o evento, criou-se um corredor acústico para o deslocamento do som. A cantora Vânia Bastos cantou na frequência de 421.7 hz, no Centro Cultural SP, e sua voz foi transportada por telefone até a galeria Paulo Figueiredo, distante 4 km. A voz colocou a taça em ressonância, que se movimentou sobre uma mesa até cair no chão e se quebrar. Um microfone captou o som da queda, sendo enviado para o centro cultural, momento em que a cantora parou de cantar. Nesse instante, as estações de computação transmitiram a imagem da taça renderizada, como testemunho de sua efemeridade. A partir de então, existiria apenas virtualmente.

Figura 97 – *Ptyx*

O nome *Ptyx* foi extraído do poema *Pequena Ária*, de Mallarmé, atendendo à sugestão de Augusto de Campos, que, na época, atuava em parceria com artistas na relação arte-tecnologia. Como uma analogia ao soneto de Mallarmé, que

inventou a palavra *Ptyx*, este evento se constituiu como um não-objeto, uma presença e uma ausência, em virtude de sua imaterialidade.

Figura 98 – *Ptyx*.

A transmissão analógica que ligou os dois espaços e transportou a voz da cantora funcionou como um gatilho disparador de todo o sistema. A cantora desempenhou, ainda, o papel de relógio humano, pois coordenou o aspecto temporal do evento através do seu tempo biológico.

Em depoimento recente, Wilson Sukorski salienta que a poética centrava-se na abolição das distâncias físicas e na ressonância que viajava pelo espaço telemático. Um elemento importante foi o caráter inventivo, já que toda a parte analógica foi desenvolvida especialmente para este evento, tornando-o ainda mais original e inusitado: “Havia uma carga poética muito grande (...) É como se você plantasse uma floresta para ver cair uma folha”, afirmou Sukorski, já que, apesar de toda a complexidade técnica, o evento durou menos de um minuto.

PTYX / 84

Figura 99 – *Ptyx*.

No contexto das pesquisas sobre arte e novas tecnologias, o fax passou a ser utilizado juntamente com outras mídias, a exemplo da televisão. No evento promovido em 1988 por Eduardo Kac e Mário Ramiro, intitulado *Retrato Suposto, Rosto Roto*, uma rede de telecomunicação entre os artistas e o público foi estabelecida através de duas linhas telefônicas e dois aparelhos de fax, transmitindo sons e imagens de um ponto a outro.

Kac e Ramiro planejaram um sistema de *feedback* baseado na transformação contínua de imagens. Enquanto o fax possibilitava uma via de mão dupla entre o emissor e o receptor, a televisão abrangia um grande público de forma unilateral. A união desses meios potencializou sua capacidade interativa e criativa, associada a uma grande audiência, em tempo real, despertando o público para novas significações no circuito comunicativo.

Figura 100 - Imagens de *Retrato Suposto, Rosto Roto*.

Os meios eletrônicos viabilizaram o diálogo audiovisual, subvertendo o uso automático e passivo dos meios de comunicação. O principal fator não era a imagem que estava sendo enviada, mas o ato artístico em si. A ideia era estabelecer uma rede de telecomunicação entre artistas e o público, utilizando meios eletrônicos para criar um diálogo visual e tendo o tempo real como principal elemento. O diálogo foi viabilizado pela conexão de duas linhas telefônicas e dois aparelhos de fax,

transmitindo sons e imagens de um ponto a outro. Sobre esse evento, Kac declarou (2004, p. 129):

O que está em jogo não é a técnica do desenho (...) os papéis com imagens saídas do aparelho de fax não são a obra. (...) porque a obra de arte em si só existe no momento da troca. (...) A imagem acabada como objeto em si não existe realmente. Não há obra de arte material, mas informação quantificada, impulsos elétricos telefônicos.

As palavras de Kac remetem às reflexões de Cristina Freire sobre Arte Conceitual (2006), acerca de que “a ideia seria mais importante do que a realização do trabalho, cuja porção visível ou aparente é secundária. Freire afirma, ainda, ser decisiva a relação da linguagem com a ação nas infinitas possibilidades de sua realização, além da inexorável participação da audiência (...) a linguagem é utilizada como elemento de articulação com a realidade cotidiana”.

O projeto *Reflux* (1991-1992) propôs a utilização da nova instrumentação telemática para a concepção, estruturação, realização e documentação artísticas, reunindo uma comunidade no ciberespaço para desencadear um processo de intercâmbio à distancia que resultasse em novas proposições estéticas. Nesta comunidade, grupos de artistas de vários locais compartilharam a possibilidade de planejar, significar, documentar e construir nas redes telemáticas um ambiente de aprendizado para intercâmbios descentralizados.

Concebido e coordenado por Artur Matuck, durante seu estágio no *Studio for Creative Inquiry*, centro experimental de arte e tecnologia da *Carnegie Mellon University*, em Pittsburgh, esse evento de arte-comunicação formou uma comunidade mundial de artistas através do intercâmbio de obras e discussões estéticas. Considerado evento pioneiro mundial na produção estética colaborativa em redes, permitiu a utilização das teletecnologias na arte e linguagem investigativa.

Com a utilização simultânea de telefone, fax, videofone e computador e contando com participação de artistas dos Estados Unidos, Canadá, Brasil, Dinamarca, Austrália, França e Israel, *Reflux* fundamentou-se em princípios emergentes na área da pesquisa telecomunicacional, a exemplo da interatividade, autoria dispersa, descentralização de redes em conexão, atuando como laboratório de uma prática comunicacional de dimensão planetária. Na França, participaram Gilberto Prado, com *Traces*; Karen O'Rourke, do grupo Art Réseaux, em Paris, com *Image locale, image globale*; o grupo «Varia qu'a d'ça», formado por Pierre Granoux, Sarah Vaughan e Anne Vidal, contribuiu com *Wrap Unwrap*. Dos Estados Unidos,

contribuíram Anna Couey e Carl Loeffler, a partir do evento Art.com, em São Francisco, com *Communications Across Borders*; Vernon Reed produziu *Hydra*, a partir de Sausalito; Brian Andreas concebeu *Geography of the Intimate*, em Berkeley; Robert Rogers, de Pittsburgh, produziu em parceria com Artur Matuck *Langterra - Dymaximal Terristery*. Otávio Donaschi contribuiu com *Clothfax*, em São Paulo.

Figuras 101, 102 e 103 – Teleconferência com Carl Loeffler, localizado no evento *Art.com*, EUA.

Reflux foi concebido para que manifestações artísticas colaborativas pudessem ser criadas através dos fluxos de informação. Seu principal objetivo foi a construção de uma estrutura mundial de arte interativa e dialógica, cujas fases foram desenhadas de modo a cobrir todos os aspectos do evento, do início ao encerramento. O evento permitiu aos participantes a oportunidade remota de formação de um polo, elaboração de um tema, um formato para intercâmbio, interagindo com qualquer outro polo. O fluxo informacional decorrente desse

processo foi sintetizado e redistribuído a todos sob a forma de uma base de dados eletrônica.

Figura 104 – *Geography of the intimate*, Brian Andreas (Califórnia).

Figura 105 – *Langterra Terristery Dymaximal*. Contribuição de Robert Dunn à proposta de Artur Matuck e Robert Rogers.

Reflux foi projetado para funcionar como um sistema aberto, uma arquitetura de canais interligados, permitindo a participação de cada equipe criativa. Como projeto, forneceu uma estrutura de rede, cujos participantes estavam ligados através de mídias compartilhadas, sob coordenação de uma sequência de datas para correspondências. Cada terminal funcionou tanto como emissor quanto como receptor de informações. As equipes participantes propuseram temas e sugeriram modos de operação para os meios de comunicação dentro da estrutura de fluxos, refluxos e meta-fluxos. Com uma estrutura descentralizada como modelo alternativo para a intercomunicação em escala planetária, o evento funcionou como um ecossistema. Os indivíduos e grupos participantes tiveram autonomia para conceber suas próprias propostas de arte dialógica, enviando-as para toda a rede, completando um movimento de refluxo.

Figuras 106 e 107 – Videoconferência com Ulisses Jenkins, de San Francisco, e ação de Phillip Rostek, do grupo DAX.

A rede funcionou como um veículo de expressão intercultural, refletindo o processo análogo de difusão cultural e de mudança em grande escala. A rede agiu como um instrumento de produção simbólica coletiva, refletindo a voz de uma comunidade espalhada por todo o planeta. As contribuições artísticas individuais fizeram parte de um grande texto coletivo, distribuído na rede, sem detenção de *copyright* (direito de reprodução).

Figura 108 – Performance de Phillip Rostek, do grupo DAX.

Figura 109 – Criação coletiva de artistas da *Carnegie Mellon University*, em Pittsburgh, para *Clothfax*, proposta de performance-fax de Octavio Donasci.

Figuras 110 e 111 – Contribuição do *Cleveland Art Institut* e de M^a *Aparecida da Silva* para *Clothfax*.

Reflux integrou a 21ª Bienal Internacional de São Paulo, cuja temática geral centrava-se no homem e em seu potencial de transgressão. A organização selecionou trabalhos de artistas que procuravam “ultrapassar limites, ampliar fronteiras”, segundo o curador João Cândido Cabral, e *Reflux* fez parte dessa leitura. Artur Matuck projetou a instalação em uma sala em formato triangular, em uma concepção futurista, permitindo a interação dos visitantes.

Figuras 112 e 113 – Imagens de *Reflux* na 21ª Bienal de SP.

Figura 114 – Esquema de instalação física do projeto *Reflux* na 21ª Bienal de SP.

Artur Matuck também coordenou o evento *Proto Arte Telemática*, retomando a parceria com o MAC/USP em 1992. O projeto destinou-se a comemorar a inauguração de um novo espaço do museu em um evento de telecomunicações em

grande escala, conectando-se a instituições culturais do interior de São Paulo, europeias e norte-americanas.

Houveram três tipos de transmissão, com a combinação de fax, telefone e videofone: do MAC/USP a um público local e a um público estrangeiro situado em cidades do Hemisfério Norte; dos participantes estrangeiros ao MAC/USP; de centros culturais de São Paulo para o MAC/USP. O telefone foi utilizado para a transmissão e recepção de sons, incluindo voz, música e ruído ambiental. O som recebido era captado por microfones, amplificado e filtrado para a plateia do museu. O videofone transmitia e recebia imagens em preto e branco. As imagens transmitidas e recebidas eram ampliadas e exibidas em grandes monitores televisivos. Já o fax era utilizado para a transmissão e recepção de textos e imagens gráficas, exibidos através de um projetor numa grande parede. Uma apresentação coletiva foi transmitida ao vivo para várias cidades.

Figura 115 – Abertura de *Protoarte Telemática* em Pittsburgh.

Figura 116 – *Protoarte Telemática*. Intercâmbio com Robert Dunn e outros artistas norte-americanos.

Proto Arte Telemática visou proporcionar novas possibilidades de experimentação através das tecnologias de telecomunicações, visto que a estética investigativa nesta área ainda estava em fase embrionária e essas tentativas seriam uma forma de *proto-arte*. Apresentou formas de telecomunicação através do diálogo da tecnologia com a criatividade, possibilitando uma investigação estética através das novas mídias da arte. Também promoveu a sinergia entre o técnico e o psíquico, celebrando um novo território para as artes no coração do campus universitário.

Figura 117 – Performance local de Artur Matuck (não transmitida), por ocasião do evento Protoarte Telemática..

Figura 118 – *Protoarte Telemática*. Performance no MAC/USP.

Linhas de telefone foram utilizadas na transmissão e recepção de sons, incluindo voz, música e ruído, capturados por microfones e amplificados para o público do museu. Desse modo, as conferências puderam ser ouvidas pelos presentes. O videofone foi utilizado para transmitir e receber imagens fixas em preto e branco, por meio de um processo de varredura lenta (SSTV), exibidos em monitores de TV e projetados em tela. O fax foi utilizado para transmissão e

recepção de textos e imagens gráficas, projetados em tela e expostos em mural. Na abertura do evento, duas teleconferências simultâneas foram transmitidas de São Paulo para diversas cidades.

O projeto *Perforum* também foi elaborado e coordenado por Artur Matuck, em comemoração aos 500 anos do Brasil na virada do milênio (1999-2001). O conceito baseou-se no diálogo entre artistas, teóricos, historiadores e indivíduos de culturas participantes do processo de colonização do Brasil e das Américas, através de eventos interativos que incluíram videoconferências, videoinstalações e teleobservações. Ao longo de dois anos, formou um banco de roteiros de performances participativas.

Figura 119 – *Perforum*. Página de acesso.

O projeto propôs uma reflexão teórica e estética sobre o encontro dessas culturas – a comunidade europeia, o ameríndio, o afro-americano e seus descendentes – confrontando as diferenças sociais, políticas e culturais através do ciberespaço, desenhando uma nova cartografia.

Para mim, o projeto *Perforum* representou um esforço de formar grupos para propor novas propostas artísticas, políticas e culturais. (...) Teve esta qualidade excepcional de usar a tecnologia como um recurso para a participação política, as pessoas reunidas física ou virtualmente, um veículo chamando a participação de outros, negros, índios, outros brasileiros excluídos, chamados à participação (...) O evento acabou criando uma reverberação, uma proposta de conscientização política, crescimento, empoderamento e a tecnologia poderia ser usada para esta humanização, desse projeto de congregamento à distância, de individualidades diferenciadas, pessoas singulares, cada uma com sua cultura, identidade própria e como podem encontrar o distante, outro, diferente e a partir daí construir um diálogo. (Artur Matuck)¹⁶

¹⁶ Entrevista com o artista disponível em <<http://webceart.udesc.br/perforum/>> Acesso em 13/01/2012.

Figuras 120 e 121 – *Encontros Inter-raciais. Perforum.*

Perforum contou com a colaboração do núcleo *Perforum Desterro*, sob a coordenação de Yara Guasque, localizado no Centro de Artes da UDESC, que já vinha desenvolvendo estudos sobre os elementos técnicos e poéticos que permeiam a teleperformance. Os grupos atuaram juntos no período de 1999 a 2001, em teleperformances ponto a ponto ou distribuídas simultaneamente em salas multiusuário. Dessa colaboração, o grupo de Santa Catarina – Grupo Interações Telemáticas – organizou o material videográfico em três núcleos, ou metáforas: telefagia, esquizolinguagem e libidoeconomia.

A Telefagia remete a um comportamento predatório e frequente no ciberespaço; entretanto, no evento *Perforum* referiu-se à aventura de reconhecer a si mesmo como aquele que se apropria do modelo do outro e o coloca como uma disfunção. No evento *Descobrimientos* (18 e 19/04/2000), o grupo interagiu com a performance de Celso Fonseca (SP), mostrando cenas de canibalismo das ilustrações de Bry, animadas por Léo Romão junto às bugigangas, como alusão a encontro indigesto de culturas.

Figura 122 – *Descobrimientos*

Segundo Guasque, a linguagem da videoconferência promovia uma maior naturalidade de interação. Entretanto, apesar do projeto propor uma reflexão crítica

do que seria a colonização no ciberespaço, os participantes assumiram ingenuamente a estratégia colonialista, que vê o nativo como exótico: “estaríamos usando o sistema para estreitarmos uma comunicação entre aldeias distantes para os incluirmos digitalmente no ciberespaço ou para repetir a discriminação que sofremos como oriundos do hemisfério sul?”.

Figura 123 – *Descobrimientos*.

A esquizolinguagem refere-se à metáfora relacionada às performances emocionalmente carregadas de tensão. Essa categoria aborda teleperformances em que o fluxo e a conectividade foram perturbados por razões técnicas ou subjetivas, quando a interlocução não tinha sustentação e o retorno da comunicação era insuficiente para motivar a troca. Destacaram-se os eventos *O fantasma da tela*, *Olhos teleativos*, *Cidades* (20/05/2000); *Teleróides* (26/06/2000); *O corpo da letra* (15/09/2000); *Ciborgues e bruxas: o corpo no ciberespaço* (31/10/2000); *Língua víscera que cria* (09/02/2001); *Dobras* (23/04/2001); *Lapsus calami* (18/06/2001).

Figuras 124, 125 e 126 – *O Fantasma da Tela*, *Lapsus Calami* e *Dobras*, da esquerda para a direita.

Figuras 127 e 128 – *Teleróides*.

Figuras 129 e 130 – *O Corpo da Letra*.

Em *Língua víscera que cria*, o Perforum Desterro (Léo Romão e Yara Guasque) atuou em uma teleperformance em sala multiusuário no *iVisit*, interagindo com o grupo Etsedron¹⁷, localizado no Instituto Alpendre, Dragão do Mar, em Fortaleza/CE. O grupo utilizou bife de fígado sobre o teclado, peça de dominó e cartelas de bingo com os números das bolas como referência à numerologia; uma diminuta caveira, um osso poroso e uma serpente de borracha, vistos por uma *webcam*. Como não havia *feedback*, o grupo criou uma poesia visual eletrônica, dados os sobressaltos das imagens diminutas no *videostreaming* junto ao texto de Guasque elaborado durante a sessão: “Eu sinto a carne da língua macia, víscera que cria, repugnante com seus tentáculos e jogos abissais, queria vê-la asséptica, língua voraz”. (Araújo, 2005)

A libidoeconomia compreende o entendimento de que nos submetemos à violência do processo civilizatório por escolha, pela concepção do corpo como capital no capitalismo globalizado, que integra a máquina social da cultura através do desejo e, que em estado imaterial e em rede, propicia novas relações e

¹⁷ Etsedron é um coletivo de artistas baianos. O termo é um anagrama da palavra nordeste.

experiências; refere-se às ações estruturadas nos fluxos e relações das transações globais contemporâneas, aceleradas no ciberespaço.

Em *A economia do amor*, Elisabete Pinto e Fernanda Magalhães abordaram a questão do padrão de beleza vigente como um valor de troca; esse padrão faz com que mulheres negras e gordas sejam preteridas e, conseqüentemente, posicionadas na ponta da pirâmide da solidão.

Figuras 131 e 132 – *A Economia do Amor*.

A associação *mixmedia* – fax, videofone, SSTV, entre outras tecnologias – marcaram os primeiros anos dos eventos de arte-comunicação no mundo, incluindo os primeiros eventos em rede de computadores. Com a criação da grande rede – a *world wide web* –, o acesso se estende ao grande público, inserindo-o nas propostas artísticas. A desterritorialização promovida pela grande rede é representada por uma nova comunidade, habitante do ciberespaço.

Marshall McLuhan reflete (2007) que a utilização dessas tecnologias inseriu o mundo em um processo de implosão, baseado principalmente na capacidade aglutinadora de conteúdos: novas tecnologias surgindo com a fusão de tecnologias existentes e novas formas de comunicação e de relações humanas sendo estabelecidas. O conceito de aldeia global surgiu nesse contexto, em que indivíduos geograficamente distantes estabelecem um convívio virtual, associando-se em uma comunidade medida por interesses em comum e por signos compartilhados. Desse modo, tempo e espaço ganhariam novos significados nas relações humanas. McLuhan, aliás, enfatizou uma revolução das sensibilidades causada pelas teletecnologias, anunciando um total envolvimento do indivíduo, inclusive das minorias desprivilegiadas, que poderiam ganhar poder social ao acessarem os novos sistemas de comunicação.

A utilização das teletecnologias como recurso de pesquisas e práticas artísticas, aliado a novos conceitos – interatividade, cultura de massa, etc. –

impulsionaram os artistas a se integrarem numa rede de conhecimento e de práticas multidisciplinares, envolvendo arte, ciência e tecnologia e rompendo com o conceito de criação individual e de autoria. Com a interatividade, as atuações são transformadas pelo compartilhamento de ações, em que as redes desempenham o papel de ligar todas as pessoas envolvidas no evento artístico.

2.5. Eventos em rede computacional

Uma rede de computadores pode ser estabelecida pela conexão entre dois ou mais computadores, promovendo o compartilhamento de recursos e a troca de informações. Em muitos casos, redes de computadores podem ser estabelecidas para ações temporárias – redes efêmeras – sendo dissolvidas ao final do evento.

A rede de computadores teve início em 1969 com a *Advanced Research Projects Agency Network* (Arpanet), com a finalidade de interligar os centros de inteligência dos Estados Unidos, em plena Guerra Fria com a ex União Soviética. Em 1985, essa rede passou a ser utilizada no âmbito universitário, favorecendo a comunicação e o intercâmbio de pesquisas entre universidades americanas e europeias. Em meados da década de 1990, os Estados Unidos criaram a *Internet*, sistema de informação global baseado em um protocolo de navegação. No Brasil, a *Internet* foi disponibilizada para universidades em 1991 e em 1994 começaram os primeiros acessos comerciais.

Figura 133 - Visualização gráfica de rotas em uma porção da *Internet* e da escalabilidade da rede.

As experiências artísticas pioneiras em Telearte abriram espaço para o desenvolvimento da arte em rede de computadores, a exemplo de *Terminal Consciousness*, organizado por Roy Ascott em 1980, primeiro evento artístico internacional de teleconferência assistida por computador. O evento estabeleceu conexões a partir da Inglaterra com artistas do Canadá, Estados Unidos e Japão.

Em 1983, Ascott coordenou outra proposta artística transnacional baseada em rede de computadores, denominada *La Plissure du Texte: a Planetary Fairy Tale*. Tratou-se de um recital coletivo que conectou onze cidades de diversas partes do mundo, promovendo a construção de uma consciência coletiva planetária e reflexões sobre autoria distribuída.

Figuras 134 e 135 – Coordenados por Roy Ascott, artistas e estudantes de universidades de diversas partes do mundo participaram do evento *La Plissure Du Texte*.

Partindo de uma proposta de escrita colaborativa, artistas localizados em oito países da Europa, América do Norte e Austrália criaram um conto de fadas textual e visual, cada um assumindo um papel específico (vilão, herói, princesa, entre outros). Colaboraram Robert Adrian (Vancouver), Bruce Breland (Pittsburgh), Eric Gidney (Sidney), Norman White (Toronto), entre outros.

Figura 136 – Fragmento do texto coletivo de *La Plissure Du Texte*.

A maior parte dos eventos anteriores à *Internet* era realizada em redes efêmeras, estabelecidas especificamente para determinadas ocasiões. Ao final do evento, a rede deixava de existir, finalizando às vezes a articulação entre os artistas, que se reuniam pontualmente para essas participações.

Convém destacar a criação do programa de correio eletrônico *Artbox* por Robert Adrian em 1980, que serviu como base de conferências e troca de informações entre artistas de todo o mundo. Em 1984, a criação do *Electronic Café Network* por Kit Galloway e Sherrie Rabinovitz promoveu o estabelecimento de uma comunidade artística mundial mediada pelas teletecnologias. Essas iniciativas pioneiras foram fundamentais para a difusão das pesquisas estéticas relacionadas às telecomunicações e o estabelecimento de parcerias para a realização de eventos artísticos em rede.

A chegada do *modem* de 64 *kbytes* via *Integrated Services Digital Network* (ISDN), possibilitou o uso da tela compartilhada para a construção de imagens à distância e em tempo real, em uma rede estabelecida com participantes remotos. Com esse dispositivo, Gilberto Prado concebeu em 1992 *Moone: la face cachée de la lune*, cuja proposta consistia na construção de imagens híbridas, em tempo real, com um parceiro distante e desconhecido. Nessa ocasião, Prado ainda integrava o grupo *Art Réseaux* e interagiu com dois núcleos do grupo *Electronic Café*: o núcleo de Chicago, nos Estados Unidos, e o núcleo que participava da *Documenta IX* de Kassel, na Alemanha.

Figura 137 – Página de acesso a *Moone*.

Em *Moone*, a ambiguidade estava na raiz da proposição: a criação de uma relação efêmera, em que a composição dependia da dinâmica do intercâmbio, compartilhando descobertas. Era possível desenhar em telas simultâneas e cada

intervenção – realizada a dois – recebia o nome de uma cratera da lua. A metáfora baseava-se na existência da face oculta da lua, em analogia ao parceiro da rede à distância, com quem era partilhado o trabalho.

Figura 138 – Imagens colaborativas de *Moone*.

Segundo Prado (2003, p. 36), as redes viabilizaram a pluralidade participativa inerente ao ambiente telemático, cujas sensibilidades se ampliam na medida em que um usuário interage com o outro, em um processo de corresponsabilidades articuladas:

Podemos considerar a rede um grande campo de ação nômade aonde os atores vão à “descoberta” de coisas algumas vezes precisas, outras vezes encontradas ao acaso, sonhando construir um “mosaico” com dados contíguos, nos menores detalhes, mas não idênticos uns aos outros. Um “mosaico” onde a figura escondida pode surgir de um momento ao outro da configuração de suas caprichosas parcelas.

Com a difusão da *Internet* e o posterior estabelecimento da *World Wide Web*¹⁸, os artistas inseriram o conceito de arte-comunicação no meio digital, dando continuidade a ideias e propostas trabalhadas anteriormente com recursos analógicos (fax, SSTV) ou semidigitais (VDT). Novas interfaces gráficas, a comunicação à distância, a possibilidade de coexistir espaços virtuais e de realizar ações compartilhadas estimularam a comunidade artística a realizar eventos de Telearte na grande rede de computadores, surgindo assim a Web Arte.

¹⁸ A *World Wide Web* é um sistema de documentação hipermídia, interligado e executado na *Internet*, permitindo o compartilhamento de informações.

A *Web Arte* ou *Net Arte* é produzida para a *Internet*. Caracteriza-se basicamente pela produção direcionada à rede ou que a utiliza como parte integrante do evento artístico. Suas especificidades, a exemplo da interatividade, alcance mundial e imaterialidade, são viabilizadas em um mesmo veículo. Desse modo, a *Internet* pode ser compreendida como a conjunção de possibilidades *mixmedia*, anteriormente possibilitadas pela associação de dispositivos diversos.

É importante ressaltar que, com a *Internet*, mesmo que uma ação seja finalizada e o grupo participante se dissolva, há a possibilidade de manutenção da estrutura de comunicação para participação de outros grupos e a instauração de ambientes interativos permanentes, mesmo que a contribuição seja pontual e efêmera. Outro aspecto de grande relevância refere-se à democratização do ambiente da *web*, já que os eventos não ficaram limitados a grupos específicos – geralmente artistas –, permitindo que qualquer usuário fosse inserido no processo.

Artur Matuck organizou em 1991, na *Carnegie Mellon University*, o projeto *Telesthesia*, tema do *Art.Com*, evento anual em rede de computadores focado em comunicação e arte contemporânea, com sede em Sausalito, Califórnia. Com o objetivo de promover uma estética de comunicação em grande escala, postagens eram trocadas entre os participantes das cidades envolvidas. O texto interativo decorrente dessas postagens foi disponibilizado na página principal da conferência, sem detenção de *copyright*. Perguntas, ideias, experiências e propostas surgiram desse intercâmbio e fizeram parte desse texto coletivo. O texto foi enviado a Paris como contribuição à publicação *Ouvrage Collectif Project Art-Réseaux*, organizado por Karen O'Rourke.

Telesthesia contou com a participação de usuários externos ao evento *Art.Com* e que não tinham acesso à conferência principal. Matuck disponibilizou o texto colaborativo por meio de correio eletrônico, cujas contribuições foram divulgadas posteriormente na conferência principal.

Matuck inicia a discussão definindo *Telesthesia* como “uma sensação maravilhosa decorrente de um sentimento de interconexão a longa distância com outras formas de consciência”. No decorrer do evento, os participantes contribuíram com suas respectivas interpretações, como no fragmento do texto coletivo a seguir.

- # 1: Artur (cmu) Thu, Mar 21, '91 (09:19)
Telesthesia can be provisionally defined
as a wondrous sensation arising from a
feeling of long distance interconnectivity
with other forms of consciousness.
- # 2: Col Fjt (fjt) Thu, Mar 21, '91 (17:16)
Zow. Telesthesia is a wonderful word! Just terrific.
- # 3: Carl Loeffler (artcomtv) Sat, Mar 23, '91 (19:28)
TELESTHESIA: I like the way this words sounds,
and how it makes me feel.
- # 4: Are We (really) Mon, Mar 25, '91 (09:28)
I have had a rather bad case of Telesthesia
ever since I first logged on.
The doctors can not determine what
the origins are, but they have prescribed
massive doses of vitamins to treat the symptoms.
I hate when this happens.
- # 5: Squidbrain (skidrow) Mon, Mar 25, '91 (18:31)
Telesthesia is what powers flying saucers.
- # 6: Vernon Reed (vreed) Mon, Mar 25, '91 (23:19)
Telesthesia- yow, I like that word.
Powers flying forebrains too.

Figura 139 – *Telesthesia*, fragmento exibindo as primeiras mensagens.

O evento *Reaction in Chaine* foi desenvolvido por Gilberto Prado entre os anos 1991 e 1992 durante a exposição *Machines à Communiquer*, realizada no ateliê do grupo *Art Réseaux* em Paris. Artistas, professores e estudantes de várias universidades e escolas se integraram em uma rede artística de comunicação via *modem*, dispositivo eletrônico utilizado para conectar computadores.

Figura 140 – *Reaction in Chaine*.

A partir da transmissão de uma imagem inicial, os receptores modificavam-na, marcando as datas e ramificações e reenviando-a para dois outros participantes na rede. Desse momento em diante, cada participante recebia os estágios sucessivos

Outro evento que abordou uma cidade imaginária foi *Telage'94*, concebido em 1994 por Carlos Fadon Vicente, em parceria com artistas de São Paulo, Campinas, Recife e Lexington, nos Estados Unidos. Apresentado no contexto do evento *Arte/Cidade: A Cidade e seus Fluxos*, promoveu uma reflexão sobre a relação entre espaço urbano e espaço telemático, rompendo com as referências de relógio e calendário. A proposta foi criar um *looping* eletrônico de conexões entre diferentes cidades, onde imagens e sons eram introduzidos em cada ponto do circuito e retrabalhados pelos demais participantes.

Figura 143 – *Telage'94*.

Telage'94 foi concebido para conectar, através de rede telefônica e estações de computação gráfica, diferentes cidades do país e do exterior. O título foi sugerido por Eduardo Kac, como contração do termo *Télécollage*, nome de outra obra realizada em 1989. Os núcleos de Campinas, Recife e Lexington foram coordenados por Gilberto Prado, Irene Faiguemboim e Eduardo Kac, respectivamente, contando, ainda, com a participação de Renato Hildebrand e Silvia Laurentiz.

A interatividade da participação coletiva tirava partido das possibilidades de hibridação inerentes aos sistemas computadorizados. Uma trama eletrônica ia sendo tecida entre essas conexões e apresentadas ao público por meio de imagens e ruídos produzidos em cada cidade e revistos por olhares habituados a outras paisagens. A próxima imagem foi uma das muitas produzidas remota e colaborativamente entre os artistas participantes, a exemplo de Eduardo Kac (Lexington, Estados Unidos), Irene Faiguemboim (Recife), Gilberto Prado, Milton Sogabe, Renato Hildebrand e Silvia Laurentiz (Campinas).

Figura 144 – Trabalho colaborativo em *Telage'94*.

A respeito de *Arte/Cidade*, ao reunir artistas e arquitetos estrangeiros e brasileiros, o objetivo era desenvolver um repertório técnico, estético e institucional para práticas artísticas e urbanísticas não convencionais. Num período em que o Brasil estava se inserindo num sistema econômico e cultural globalizado, o evento discutiu os processos de reestruturação urbana e os dispositivos institucionais de produção cultural. Segundo Nelson Brissac (PEIXOTO, 1994), tratava-se de criar novas estratégias frente a um cenário dominado por operações corporativas e institucionais de grande poder econômico e político. “A situação aqui não é uma localização, mas um deslocamento, um transitar entre as coisas. Tudo o que temos é uma zona sem traçado nem fronteiras”.

Figura 145 – *A Cidade e Seus Fluxos*.

Em 1995, Artur Matuck iniciou o desenvolvimento de pesquisas sobre formas híbridas de criação textual coautorada entre agentes humanos e sistemas computacionais, culminando na obra *Landscrip/Literaterra*¹⁹. O projeto iniciava com uma máquina de escrever virtual e, à medida que o visitante escrevia, suas palavras

¹⁹ Landscrip/Literaterra era acessado pelo endereço eletrônico <http://www.teksto.com.br>, indisponível nos dias atuais (*off line* em 2005).

eram alteradas pelo computador, reconstruindo-as em um processo de des-escritura. Os papéis de espectador e criador se fundiam, pois o internauta utilizava a ferramenta com o objetivo de ter uma criação individual, proveniente da escolha de suas palavras. Além disso, o espectador e suas ações se integravam à poética do artista.

Figura 146 – Landscript/Literaterra.

Tratava-se de um *site* com possibilidades de interação para o visitante: cinco scripts que funcionavam como ferramentas de escrita para a criação de resultados insólitos com o uso das palavras. O primeiro, *Prlabian Cafe* pedia ao visitante duas palavras que seriam interligadas e transformadas em uma terceira; o segundo, *Thelestetic Breeze* desconstruía a frase proposta pelo visitante; em *Theoretical Wind*, a frase ou palavra proposta é transformada pela inclusão de elementos distintos ao escrito anteriormente; em *Collapsing Island*, a desconstrução estabelece uma sequência em diagonal, misturando elementos; e, por último, em *Symmetrical Square*, a frase proposta se transforma em um texto inteligível construído pela inversão de palavras e deslocamento de letras.

Figura 147 – Ladscript/Literaterra.

Ainda no contexto de criação compartilhada e da possibilidade de uma nova escrita para o universo da *web*, o poeta Philadelpho Menezes concebeu em 1995 *Verso Universal*, propondo a construção coletiva de um poema infinito na rede, contando com a colaboração de diversos usuários. Além de um desdobramento de experimentações com poesia visual, sonora e videopoesia, esse trabalho propôs a ruptura da visão tradicional de autoria e a possibilidade de construir uma língua poética transnacional. O poema se desenvolveu com a contribuição de poetas de diversos países, em línguas diferentes.

Em 1998, Gilberto Prado preparou uma *web*-instalação no Paço das Artes de São Paulo intitulada *Depois do turismo vem o colonismo*, com o propósito de refletir sobre a apropriação imagética. Sensores eram disparados na passagem de visitantes, cujas imagens eram mescladas com um banco de dados e disponibilizadas na *Internet*.

Figura 148 – Instalação de Prado no Paço das Artes.

Figura 149 – *Depois do turismo vem o colonismo*, fragmento.

Apesar da *Web Arte* dar continuidade as propostas dos anos 1980, tais como a comunicação à distância, a bidirecionalidade, a participação do público, a construção da obra em tempo real, a desmaterialização da obra, a ubiquidade e a autoria coletiva, o processo de conquista do ciberespaço desencadeou novas formas de conexão e socialização entre as pessoas. Pesquisas estéticas passaram a ser desenvolvidas nesse sentido, desencadeando novos discursos estéticos, a exemplo da Realidade Virtual, Telepresença e Arte Transgênica.

A Realidade Virtual (RV) promove uma imersão sensorial ao permitir que os usuários atuem diretamente sobre um mundo virtual sintético, navegando em um espaço 3D com a possibilidade de interagir com outros usuários. A linguagem *Virtual Reality Modeling Language* (VRML), geralmente utilizada, permite a visualização de estruturas tridimensionais, possibilitando o sentimento de imersão.

Com base na proposta de RV, Silvia Laurentiz concebeu *Econ* em 1998, inspirado na poesia *O Eco e o Icon*, de Ernesto M. de Melo e Castro, que na plataforma VRML apareceu em 3D, inaugurando uma nova maneira de se ler um poema. A palavra virava imagem, cor e movimento e o leitor podia navegar no poema e ler o texto na ordem que desejasse, rompendo com a linearidade das leituras tradicionais.

Figuras 150, 151, 152 e 153 – *Econ*, Silvia Laurentiz.

Econ integrou o projeto *In/4: Mundos Virtuais Interconectados*, no âmbito das pesquisas do *Intersemiotic Studies on Hypermedia and Labyrinth* (Interlab), na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Centrada na poética em VRML, essa pesquisa se desenvolveu em quatro espaços virtuais, onde o internauta

podia imergir em diferentes ambientes, passando de um a outro aleatoriamente. Além de Silvia Laurentiz, participaram dessa pesquisa Daniela Kutschat, Lucia Leão e Rejane Cantoni.

Desertesejo é um projeto de Gilberto Prado desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural desde o ano 2000, que promove a imersão e explora poeticamente a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha. Trata-se de um ambiente virtual interativo multiusuário construído em VRML que permite a presença simultânea de até 50 participantes.

Figura 154 – Página de entrada de *Desertesejo*.

Os usuários são convidados a navegar pelo espaço do deserto, em um ambiente onírico que pode ser compartilhado. Ao entrar no ambiente virtual, o viajante encontra uma caverna de cujo teto caem pedras. Qualquer pedra é clicável, possibilitando que o viajante escolha uma avatar (onça, cobra ou águia) e seja transportado para um novo ambiente, adquirindo a capacidade de locomoção do avatar escolhido (andar, arrastar ou voar). À medida que esse viajante percorre os espaços, deixa uma marca de passagem, indicando para outros que ele esteve ali.

Figura 155 – *Desertesejo*, ambiente de escolha do avatar.

Os ambientes são compostos por paisagens, sendo navegável em três rotas distintas que se entrecruzam e permitem diversos percursos oníricos:

1. Ouro: eixo de entrada, zona do silêncio, onde o navegar é solitário;
2. Viridis: zona de paraíso e cores; onde tem-se o sinal da presença de outros participantes, mas sem contato direto;
3. Plumas: zona de sonhos e miragens, em *chat* 3D, área de contato e partilha em ambiente multiusuário.

Figuras 156, 157 e 158 – Ambientes de *Desertesejo*.

Já em *Kennetic World*, iniciado em 2001, Suzete Venturelli desenvolve um sistema multiusuário que enfoca a modelagem do corpo humano, o estudo da expressão facial e corporal no mundo virtual. Aqui a presença do interator se dá não apenas por meio de avatares, mas de imagens, sons, músicas e palavras. Trata-se de uma pesquisa artística que propõe reflexões em torno da presença que a distância proporciona ao usuário, promovendo mudanças de percepção.

Figura 159 – *Kennetic World*.

Kennetic World foi criado com a finalidade de proporcionar a experiência de imersão do mundo virtual. A característica principal do programa é a possibilidade de ser representado no mundo virtual como um objeto, uma imagem, uma fonte de som ou até mesmo um outro mundo, além da habitual representação da forma humana.

Figuras 160, 161 e 162 – *Kennetic World*.

Os mundos virtuais e sintéticos são instrumentos para a exploração de novos espaços que não obedeçam as regras do mundo físico. O virtual é um mundo artificial, de dados constituídos por informações numéricas e binárias. Segundo Phillippe Quéau (1993, p. 112), no mundo virtual o espaço deixa de ser uma forma, convertendo-se em um referente modelizável, em constante interação com o interator. Ver, tocar, ouvir e manipular objetos que não existem, imergir e percorrer um mundo de dados, espaços sem lugares, em companhia de pessoas fisicamente

distantes são as propostas da realidade virtual. As interfaces utilizadas, como capacetes de visão, óculos para ver em estereoscopia, luvas de dados, macacão de dados, etc, conectadas a um computador, possibilitam a imersão em um espaço tridimensional de pura síntese.

Segundo Priscilla Arantes (2005, p. 75), “Seja através de avatares que potencializam uma espécie de duplicação do sujeito, ou através de criações compartilhadas em rede, o sujeito interfaceado é um sujeito em transito, que se vê questionando o eu e o nós a cada instante”.

Entre as produções realizadas na grande rede, alguns trabalhos mostram mais claramente a ruptura das barreiras espaço-temporais, permitindo a visualização (teleobservação) e intervenção (teleatividade) em espaços físico-remotos. Para alguns pesquisadores, qualquer tipo de trabalho que potencialize o aspecto comunicativo da rede pode se enquadrar no contexto da telepresença, que permite a uma pessoa estar presente em um lugar distante.

O termo telepresença foi utilizado pela primeira vez por Marvin Minsky no artigo *Telepresence*, de 1980, publicado na OMNI Magazine em 1983. Com os eventos em telepresença, artistas e teóricos começaram a estudar as atividades sensoriais e motoras do usuário para um ambiente remoto, onde operações complexas podem ser executadas, a exemplo do deslocamento dos processos cognitivos e sensoriais do participante para o corpo de um telerrobô.

Alguns artistas associam a telepresença ao uso de *webcams*; outros defendem o uso do termo com relação à telerrobótica, a exemplo de Eduardo Kac. Enquanto na teleobservação há a utilização de *webcams* para visualizar em um espaço físico remoto, na teleatividade o usuário realiza uma ação nesse espaço remoto por meio de um dispositivo de teleoperação, como um robô.

Nos trabalhos de teleperformance, uma ação performática é desenvolvida *on line* e *off line* ao mesmo tempo, já que é planejada para ser transportada por *webcams* para o espaço virtual. Muitas vezes deve ser elaborada incorporando corpos localizados em pontos diversos do planeta. Na performance em telepresença, além do discurso verbal, textual e corporal, há também a atuação remota de outros participantes, que compartilham um mesmo espaço virtual por meio de *webcams* e definem a ação performática em processo.

Essa é a proposta do grupo Corpos Informáticos, coordenado por Bia Medeiros, que atua com teleperformances desde a década de 1990. O grupo

formou-se em 1992 na UNB com pesquisadores, professores e alunos dos cursos de artes visuais e artes cênicas, com foco em pesquisa sobre arte contemporânea e o corpo humano mediado por tecnologias.

Figuras 163 e 164 – Grupo Corpos Informáticos.

O grupo utilizou a telepresença pela primeira vez em 1998, no evento *Secreções e Contaminações*, realizado na galeria da Caixa Econômica Federal em Brasília. Foram utilizadas câmeras, antenas transmissoras, televisores, telefones fixos e celulares. Nesse trabalho, o espectador tornava-se interator: capturado em vídeo, era a imagem da instalação; interceptado por telefone ou telefonando para a exposição, modificava o outro interator. Um “corpo descorporizado”, segundo Bia Medeiros (2005):

Corpos desterritorializados se organizando (re-órgãos) em monitores dispersos pelo mundo (...) subjetividades conectadas em tempo real gerando arte em grupo são abertas a todo internauta, artista ou não. Todo participante é criador da obra. Instalações complexas (computadores, projetores, câmeras de vídeo, performers, fotografias, plotters, videoarte, sons pré-gravados, etc). O *site specific* é a rede.

Desde 1999, o grupo Corpos Informáticos concentra suas pesquisas na performance em telepresença com tecnologias para videoconferência. Medeiros salienta que a videoconferência gratuita foi o programa que mais se adaptou à proposta do grupo, já que possibilitou aos usuários compartilhar imagem, vídeo, som, texto, mensagem e sítio, em tempo real, por internet ou intranet, com cerca de 15 internautas em cada sala, constituindo “(...) presenças espectrais capazes de performance, capazes de intersubjetividade”.

Na teleperformance *Infoporto* (1999), por exemplo, o objetivo era realizar uma ação entre membros localizados em Brasília, Filadélfia e Paris, utilizando computadores e programas especializados em vídeo e audioconferência. O objetivo era criar uma imagem real (o infoporto) e virtual (a rede) para a realização da ação em tempo real.

O Grupo Corpos Informáticos mantém até os dias atuais um *website*, cuja navegação se dá por dobras ou “camadas estratigráficas penetráveis”, segundo Bia Medeiros, rompendo com a estrutura tradicional das disposições de janelas na tela do computador. Há aí uma busca pela estetização da interface, seja problematizando questões relacionadas ao contexto e à estrutura específica da internet, seja trabalhando o acesso do público a uma experiência mais sensorial e não meramente retiniana. O sujeito interfaceado é intimado a redefinir-se continuamente – um sujeito em trânsito – para quem a relação entre o individual e o coletivo é colocada à prova.

Em outros eventos de telepresença, as atividades sensoriais e motoras do operador são estendidas para um ambiente remoto, transferindo seus processos cognitivos e sensoriais para o corpo de um telerrobô. Nesse contexto, Eduardo Kac idealizou o evento *Ornitorrinco*, iniciado em 1989, em parceria com Ed Bennet. *Ornitorrinco* representa um ser híbrido (ave e mamífero), em analogia ao telerrobô, sugerindo a semelhança entre orgânico e inorgânico. O projeto teve continuidade em *Ornitorrinco no Éden*, *Ornitorrinco em Copacabana* e *Ornitorrinco no Saara*.

Figura 165 – *Ornitorrinco*.

Os participantes compartilharam um lugar remoto que rompia com noções de identidade, localização geográfica e presença física. O telerrobô podia ser visto por qualquer pessoa no mundo com acesso à *Internet*, eliminando as paredes das galerias e expandindo para públicos cada vez maiores. Com a telepresença, o espaço eletrônico é transformado de meio de representação a meio de atuação, despertando a interface entre seres humanos, plantas, animais e a máquina. Em um primeiro momento, o evento envolveu duas localidades distintas, e os participantes interagiam por meio de um controle remoto acoplado ao computador.

Figura 166 - Controle remoto de *Ornitorrinco*.

Em *Ornitorrinco no Éden*, em 1994, Kac estabelece uma relação dialógica entre três espaços físicos distantes (Seattle, Chicago e Lexington) através da *Internet*. O telerrobô localizado em Chicago era compartilhado pelos participantes remotos.

Figura 167 – *Ornitorrinco no Éden*, planejamento.

Em Rara Avis, Kac realiza outro evento de telepresença, em que uma arara telerrobótica passa a habitar uma gaiola com pássaros reais. Fora do aviário, espectadores usando capacetes de realidade virtual podiam visualizar a cena sob o ponto de vista da arara, como se fossem o pássaro. Esse evento também coloca em debate a noção de identidade e a relação entre o orgânico e o artificial, o humano e o maquínico. As experiências com telepresença de Kac também estão relacionadas ao *voyeurismo* e ao controle à distância.

Figuras 168 e 169 – *Rara Avis*, instalação.

Figuras 170 e 171 – *Rara Avis*, robô.

Figura 172 – *Rara Avis*, intervenção remota.

Em contexto semelhante, Diana Domingues realizou o evento *Insn(h)ak(r)es – Sistema Robótico Interativo* (2000), em que um robô em forma de cobra foi inserido no serpentário do Museu de Ciências Naturais da UCS. Uma microcâmera inserida no corpo da cobra-robô permitiu aos internautas compartilhar a visão do animal e experimentar a convivência com as cobras reais através de movimentos comandados à distância.

Figura 173 – *Insn(h)ak(r)es – Sistema Robótico Interativo*.

Domingues coordena o grupo *Artecno*, no âmbito do Laboratório de Novas Tecnologias nas Artes Visuais da UNB, cujas pesquisas baseiam-se em práticas humanas relacionadas às interfaces com o computador, desencadeando comportamentos biológicos e emocionais. A relação vida humana X animal, mediada por diálogos com sistemas interativos artificiais, geram formas híbridas de vida.

Seguindo a ideia do controle à distância e da vigilância por meio da *web*, Kiko Goifman e Jurandir Muller desenvolveram em 1998, em parceria com Alberto Blumenschein e Silvia Laurentiz, o evento *Jacks in slow motion*, estabelecendo conexão entre os visitantes da XXIV Bienal de SP e os detentos do presídio da Papuda, em São Sebastião (DF). Utilizando *webcams* em tempo real, o evento promoveu a reflexão sobre a vida violenta das prisões brasileiras, além de outros temas relacionados ao encarceramento, como gírias, regras de convivência, sexo, religiosidade, ócio e morte.

Figuras 174 e 175 – *Jacks in slow motion*.

Segundo Bia Medeiros (2005), as experiências de telepresença têm promovido diversas reflexões, como o conceito de performance, arte efêmera, o corpo espectral e sua capacidade de emocionar, o conceito de grupo e o trabalho em grupo com tantas percepções em interlocução; a ideia do grupo expandido, tanto via rede quanto presentes no espaço relacional; a comunicação; a infraestrutura (performer, controlador da captação e controlador do computador); correios eletrônicos para preparação e análises posteriores e o trabalho multidisciplinar.

O século XXI traz como tema de discussão o estatuto do corpo humano e a vida na confluência com o mundo tecnológico. Priscila Arantes reflete (Arantes, 2005) que o que está em jogo nas poéticas tecnológicas atuais não é apenas o processo dialógico, interativo, coautorial e coletivo, mas a dimensão ontológica que repensa a natureza do ser humano, do corpo humano e da própria vida.

A Arte Transgênica surge nessa interface da biologia com a arte, potencializando a emergência de um novo segmento estético, onde a manipulação da natureza serve de ponto de partida para a criação artística. Para compreender esse contexto, convém abordar alguns eventos que inauguraram esse tema no Brasil no final da década de 1990.

Para a exposição *Arte Suporte Computador*, realizada em 1997 na Casa das Rosas, em São Paulo, Eduardo Kac criou a obra *Time Capsule*, onde um microchip foi implantado no calcanhar esquerdo do artista. A obra levanta questionamentos sobre ética na era digital, sobre interfaces úmidas para elementos eletrônicos e a relação entre identidade e memória artificiais armazenadas dentro do corpo humano.

Figuras 176 e 177 – *Time Capsule*.

Figura178 – Time Capsule. Inscrição do artista no site de monitoramento de animais.

Em 1999, Eduardo Kac apresentou a obra *Genesis* no evento *Ars Eletronica*, na Áustria, abordando a manipulação da vida humana através da criação de um gene traduzido de um trecho da Bíblia para o código Morse e em seguida para o DNA: “Deixe que o homem domine sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os seres vivos que se movem na terra” (Genesis 1, 28). Os traços do código Morse representavam a timina, os pontos a citosina, o espaço entre as palavras a adenina e o espaço entre as letras a guanina, obtendo-se os quatro constituintes fundamentais do DNA.

Kac introduziu o gene em bactérias alocadas em placas sob luz ultravioleta, controlada por participantes remotos via *web*. Ao acionarem a luz, os internautas causavam mutação no código genético das bactérias, alterando o texto contido no corpo delas e, conseqüentemente, o trecho bíblico. Kac metaforiza a ideia de que o homem contemporâneo adquire um *status* demiúrgico, capaz de alterar as configurações naturais da espécie humana.

Figura 179 – Genesis, planejamento.

Figura 180 – *Genesis*, instalação.

Roy Ascott sinaliza (2003, p. 273-283) uma mudança significativa ao abordar a relação entre o mundo digital do computador com o mundo biológico molhado dos sistemas vivos, produzindo mídias úmidas. Essas mídias se apresentam como o substrato da arte do século XXI, na relação entre telemática, biotecnologia e nanoengenharia. Não se trata apenas de construir novas realidades, mas de definir um novo tipo de natureza – úmida, intermediária e híbrida – resultante da relação do artificial com o natural.

Todas essas propostas demonstram o interesse dos artistas em trabalhar novas poéticas no dinâmico universo das mídias digitais, explorando não apenas suas potencialidades técnicas, como aproveitando o alcance social dessas tecnologias para discutir temas da contemporaneidade. Redefinir o papel da estética se tornou essencial diante de tantas transformações. Segundo Gianni Vattimo (1996), com as novas tecnologias, a estética ultrapassaria as fronteiras da arte, dos limites institucionais e se confundiria com a própria vida.

3. NOVOS RUMOS PARA A ESTÉTICA

Décadas antes do advento da Telearte, Walter Benjamin já havia refletido (1936) sobre como os veículos de comunicação transformariam substancialmente a noção de obra de arte, promovendo uma desintegração do objeto aurático e uma intensificação do valor de exposição. Ao passar de uma existência única para serial, a obra de arte ficaria mais acessível, estreitando-se a distância com o observador e modificando a relação entre produtor e receptor. Antes restrita a museus e galerias, a obra penetraria no próprio espaço do espectador.

Benjamin também chamara a atenção para o processo de ampliação dos sentidos promovido pelos dispositivos tecnológicos, viabilizando o acesso a um novo real invisível a olho nu e que modificaria o campo perceptivo. Esse pensamento já anunciava profundas modificações na arte, ainda que as técnicas de reprodução de sua época pareçam obsoletas se comparadas com as instauradas pelas teletecnologias.

Com o surgimento do computador e a evolução da informática e sua confluência com os meios de comunicação, estudiosos começaram a elaborar novas propostas estéticas, relacionando a arte com as teorias da comunicação e a cibernética. A Estética Informacional²⁰ pensada por Abraham Moles e Max Bense no final da década de 1950, por exemplo, inovou ao propor modelos matemáticos que rompessem com preceitos da estética tradicional.

Nesse contexto, é importante ressaltar o trabalho de Waldemar Cordeiro, que desponta como referência no cenário artístico brasileiro tanto pelo pioneirismo quanto pelo papel estratégico que desempenhou ao realizar trabalhos artísticos com o computador na década de 1960, iniciando discussões relevantes sobre a aproximação da arte com as novas tecnologias. Para Cordeiro, as artes sofreriam mudanças radicais na segunda metade do século XX, o que de fato ocorreu com a mediação tecnológica, a absorção de processos industriais e a incorporação de novos circuitos de difusão.

Compreendendo o computador como um instrumento de transformação social, Cordeiro defendia o aprendizado de linguagens de programação pelo artista,

²⁰ O termo foi criado por Bense e divulgado em 1957, por ocasião da conferência “A Estética Moderna”, realizada na *Technische Hochschule de Stuttgart*, Alemanha.

a fim de extrair o máximo da relação com as novas máquinas que estavam sendo inventadas. Para tanto, realizou pesquisas e trabalhos em conjunto com Giorgio Moscati, professor da Faculdade de Física da USP. A exposição *Arteônica*, que organizou na FAAP em 1971, desponta como uma das primeiras conferências nacionais sobre arte e tecnologia, contando com as principais inteligências do momento que teorizavam sobre tais mudanças.

(...) podemos afirmar, talvez dogmaticamente, que a arte digital corresponde mais satisfatoriamente aos problemas técnicos da demanda oriunda da evolução tecnológica e da situação cultural produzida pelo crescimento demográfico e pelo fenômeno dos grandes aglomerados urbanos, da diminuição das distâncias físicas e do desenvolvimento das telecomunicações. (*In*: Peccinini, 1985, p. 51)

Apesar de Cordeiro não ter participado efetivamente do movimento de Telearte no Brasil, em virtude de seu falecimento prematuro, suas palavras vislumbram os caminhos a serem percorridos pela Estética no contexto das redes telemáticas. E, de fato, ao longo dos anos seguintes, o movimento de Telearte caminhou ao lado das tecnologias comunicacionais em seu intuito de romper com as distâncias geográficas e instaurar um movimento transnacional e multicultural, investigando conceitos, motivando experimentações, articulando pesquisas e estreitando relações com a ciência.

Ao longo do final do século XX e início do século XXI, novas leituras estéticas passaram a ser desenvolvidas por teóricos e artistas. Ainda que na atualidade tais questões estejam disseminadas no âmbito artístico e, sobretudo, no movimento de Cultura Digital, é importante conhecer o início desses debates.

3.1. O movimento Estética da Comunicação

No início da década de 1980 surgiu um movimento transnacional denominado Estética da Comunicação, que propunha refletir sobre as experiências estéticas inerentes às tecnologias da comunicação e investigar as possibilidades de produção de sentido no espaço de troca entre emissor e receptor. Seus fundadores, Mario Costa, Fred Forest e Horacio Zabala, defendiam que esses dispositivos tecnológicos (telefone, televisão, satélite e outros) possibilitariam a manifestação de uma nova sensibilidade e de uma nova condição antropológica, promovendo experiências estéticas.

Professor de Estética da *Università di Salerno*, na Itália, Costa relata (1999) que foi incumbido, em outubro de 1983, de organizar uma conferência para atualizar professores sobre as experimentações que os artistas estavam fazendo com as novas mídias²¹. Nessa ocasião, reuniu artistas engajados em pesquisas relacionadas às teletecnologias, resultando em um manifesto redigido pelo próprio Costa, traduzido de imediato para o francês, espanhol, inglês e alemão e enviado para várias partes do mundo. Receberam o manifesto Antoni Muntadas, Christian Sevette, Derrick de Kerckhove, Marc Denjean, Mit Mitropoulos, Robert Adrian, Roy Ascott, Stéphan Barron e outros. Estes artistas já vinham percorrendo o caminho da experimentação tecnológica voltada à comunicação, como rádio, telefone, vídeo, computador e satélites. Segundo Costa (1999, p. 19), *l'estetica della comunicazione ricava dal lavoro di questi ricercatori estetici le sue ipotesi e indicazioni e a essi le restituisce in maniera teoreticamente riflessa e consapevole*.²²

Figura 181 – Fred Forest, Mario Costa e Horacio Zaballa, da esquerda para a direita, na ocasião do encontro de 1983.

Posteriormente, o manifesto foi divulgado em publicações do meio artístico: *Lapis/Arte* nº 12 (Itália, dezembro de 1983), *D'Ars* nº 104 (Itália, abril de 1984), *Art Press* (Paris, maio de 1984), *Opus International* (Paris, verão de 1984), *Plus Moins Zéro* (Bruxelas, verão de 1984) e em exposições e simpósios como *Electra*, organizado por Frank Popper no *Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris*, em dezembro de 1983; *La revue parlée*, de Blaise Gutier, no *Centre Georges Pompidou*

²¹ Essa manifestação ocorreu nos dias 27, 28 e 29 de outubro de 1983, em Mercato San Severino, cidade da província de Salerno, Itália.

²² “A estética da comunicação extrai do trabalho desses pesquisadores estéticos as suas hipóteses e indicações e para eles as restitui de modo teoricamente reflexivo e consciente”. Tradução do pesquisador.

em maio de 1984; e no *Séminaire de philosophie de l'art* de Olivier Revault D'Allonnes, realizado na Sorbonne também em maio de 1984.

O termo *Estética da Comunicação*, porém, não surgiu exatamente no encontro de outubro de 1983. Já havia sido utilizado anos antes por Mit Mitropoulos, ocupando-se não apenas da comunicação tecnológica, mas da comunicação com ou sem tecnologia. Forest também já havia adotado a expressão em um texto de janeiro de 1983 (*Hebdomadaire Tel*), onde tecia considerações relevantes:

*A partire dal momento in cui, di fatto, più della metà della popolazione di un paese si occupa di comunicazione dovrà ben esserci, inevitabilmente, una sensibilità corrispondente [...] L'arte, radicandosi direttamente sugli attuali mezzi di comunicazione, sovverte gli schemi tradizionali della sua distribuzione, della sua funzione nella società, dei supporti della sua creazione. (Apud Costa, 1999, p. 11.)*²³

Com o duplo objetivo de elaborar uma teoria estético-antropológica associada às teletecnologias e de agregar artistas e teóricos de todo o mundo, as ações de difusão da Estética da Comunicação abriram espaço para diversas manifestações que Costa denominou teórico-demonstrativas, em articulação com artistas que já vinham atuando na relação arte-tecnologia em diversas cidades: em Toronto, com Derrick de Kerckhove; em Paris, com Robert Allezaud; em Colônia, com Wolfgang Ziemer; em Tel Aviv, com Natan Kaczmar; e em Atenas, com Mit Mitropoulos.

Após sua primeira manifestação enquanto grupo transnacional, intitulada *L'immaginario Tecnológico*, realizada entre março e abril de 1984 no Museo Del Sannio, em Benevento, a Estética da Comunicação produziu numerosos outros eventos: *Artcom Israel*, em novembro de 1984, entre Tel Aviv e Jerusalém; *Artmedia*, em maio de 1985, em Salerno; *Communication in Art Seminar*, entre novembro e dezembro de 1985, em Toronto; *Art et Communication*, em outubro de 1985, em Sorbonne, Paris; *Artcom Paris*, em janeiro de 1986, em Paris; *Artmedia II*, em maio de 1986, em Salerno; *Artcom Koln*, em junho de 1986, em Colônia, entre outros. Todas essas manifestações foram acompanhadas de publicações que contribuíram

²³ “A partir do momento em que, de fato, mais da metade da população de um país se ocupar da comunicação, deverá também ocorrer, inevitavelmente, uma sensibilidade correspondente [...] A arte, enraizando-se diretamente sobre os atuais meios de comunicação, subverte os esquemas tradicionais de sua distribuição, de sua função na sociedade, dos suportes de sua criação”. Tradução do pesquisador.

para a elaboração de um primeiro material bibliográfico, a exemplo dos dossiês das revistas *Opus International*²⁴ e *Art Press*²⁵.

Figuras 182 e 183 – *Graffiti-Concerto*²⁶, coordenado por Marc Denjean em *Artmedia II*, 1986.

²⁴ *Dossier Esthétique de la Communication. In: Opus International*, 94, 1984, pp. 41/45. Edição esgotada.

²⁵ *Technologie, production artistique et esthétique de la communication. In: Art Pres*, 122, Paris, 1988, pp. 9–13. <<http://www.artpress.com/>> Aceeso em 11/02/2012. Edição esgotada.

O manifesto de outubro de 1983 estruturou-se em princípios básicos, elencados a partir do conhecimento e análise das realizações artísticas que estavam ocorrendo no meio artístico na segunda metade da década de 1970, a exemplo de *Satellite Arts Project* e *Hole in Space*, já citados na introdução dessa dissertação.

“A estética da comunicação é uma estética de eventos”, enunciou o primeiro item do manifesto. O evento subtrai-se da forma, apresentando-se como fluxo espaço-temporal e processo interativo e vivente, sendo realizado mediante um dispositivo tecnológico de contato à distância, capaz de relacionar diversos espaços ao mesmo tempo. Essa abordagem modificou profundamente a noção de evento, ao deixar de se realizar em um espaço físico para se expandir no espaço-tempo dilatado das conexões televisivas, dos satélites, das redes telemáticas. O evento se expandiria em um espaço que poderia ser o universo inteiro, provocando uma desmaterialização e uma profunda modificação no conceito tradicional de realidade aplicado às coisas e às pessoas.

O evento preconizado na Estética da Comunicação consistiria, primeiramente, na ativação de um circuito, interessando mais a rede e as condições formais e funcionais do que o conteúdo. Desse modo, a mensagem artística seria secundária, em comparação com o *medium* onde é gerada e com os sistemas de troca onde é inserida:

La realtà è oggi costituita da una molteplicità e da una varietà simultanea di funzioni di scambio. Ciò che viene scambiato diventa sempre più secondario rispetto ai meccanismi dello scambio. Noi non escludiamo la possibilità di indagare l'universo dell'implosione e della ibridazione dei 'significati', ma sosteniamo la preponderanza dei circuiti e delle funzioni sulle informazioni. L'informazione coincide del tutto col sistema di senso che la supporta.
(Costa, 1999, p. 14)²⁷

Sobre a vinculação da mensagem ao *medium*, Costa sustenta seu pensamento reportando-se a uma prática que já tinha sido iniciada décadas antes com o advento das vanguardas, em sua opinião o advento dos novos *media*, e que as visões de mundo, as ideologias políticas e as poéticas teriam sido estratégias no processo de afirmação e de reconhecimento desses *media*. Cada *medium* criaria

²⁶ Realidade gráfica combinatória, sob forma de partitura, composta em terminal telemático por quatro artistas situados em locais distintos.

²⁷ “A realidade é hoje constituída por uma multiplicidade e uma variedade simultânea de funções de troca. O que está sendo trocado torna-se sempre secundário em comparação aos mecanismos de troca. Nós não excluimos a possibilidade de indagar o universo da implosão e da hibridação dos ‘significados’, mas sustentamos a preponderância dos circuitos e das funções sobre as informações. A informação coincide inteiramente com a sensação que o sistema promove”. Tradução do pesquisador.

suas próprias mensagens, que estariam vinculadas à lógica intrínseca da tecnologia utilizada.

Quanto à vinculação ao sistema de troca (o *medium* social, onde circula), Costa critica o sistema de arte, afirmando que a mensagem artística estaria subordinada às regras impostas pelo mercado, pelo comerciante, pelo crítico, pelo museu, pelo colecionador, entre outros.

Ao invés de focalizar seu interesse na mensagem, o artista se concentraria sobre a tecnologia – ou tecno-lógica – e sobre os mecanismos sociais por eles gerados. Ao invés de refletir sobre informações e seus significados, o artista deveria tematizar, investigar e representar a comunicação sem informação e os sistemas de sentido sem significado. A esse respeito, já teriam atuado o coletivo de arte sociológica e de arte conceitual e tais pesquisas, apesar de oprimidas pelos mercados de arte, teriam continuado em todo o mundo por artistas que vinham demonstrando a coragem do seu tempo. Nesse sentido e, seguindo o caráter impalpável e imaterial da comunicação, a desmaterialização da obra deveria ser continuada. Segundo Costa (1999, p. 39):

*Con le tecnologie elettroniche si possono produrre semplicemente nuove immagini, nuovi suoni, nuove forme spaziali [...] oppure si possono impiegare Le stesse tecnologie come dispositivi di contatto per stabilire nuovi circuiti d'informazione psico-sensoriale. È questa seconda via Che ci interessa. [...] Di fronte alle nuove dimensioni, l'informazione in sé diventa secondaria.*²⁸

Além da superioridade dos circuitos sobre os conteúdos de troca, o movimento elencou outras premissas ou princípios fundamentais: a temática do espaço-tempo, o novo estatuto da presença, a superação das diferenças entre arte e tecno-ciência, a sublimidade tecnológica e a ativação dos campos de energia vital/artificial. Tematizar a comunicação estética planetária significaria, portanto, explicitar questões pertinentes às novas dimensões da presença e suas implicações neuro-sócio-estéticas.

O evento resulta sempre de duas noções de tempo interagindo: o presente e a simultaneidade. Os dois tempos vividos são realizados em um curto circuito da mediação tecnológica que os unifica e dissolve, provocando a explosão de uma

²⁸ “Com as tecnologias eletrônicas, pode-se produzir simplesmente novas imagens, novos sons, novas formas espaciais [...] ou pode-se empregar as mesmas tecnologias como dispositivos de contato para estabelecer novos circuitos de informação psico-sensoriais. É essa segunda via que nos interessa. [...] De frente às novas dimensões, a informação em si parece secundária”. Tradução do pesquisador.

vivência fluida e pré-sistemática do tempo. O espaço-tempo passa a ser empregado como suporte para a criação de novos equilíbrios sensoriais, e o tempo passa a ser objeto de investigação estética. As dimensões do tempo parecem resolver-se no presente e as do espaço alargam-se até a perda do lugar; o espaço-tempo se faz com um presente universal ou um não lugar do presente.

A imaterialidade da energia substituiria o objeto estético e a forma. Essa energia consiste em uma combinação de energia vital (mental, muscular, afetiva, orgânica, etc) e artificial (a eletricidade, a eletrônica, a maquínica, etc).

A extensão do evento no espaço implica na ativação do campo perceptivo (percepção visível, acústica, de espaço-tempo) e pode provocar uma presença mais substancial de movimento, quando da utilização da robótica à distância. O evento abre e ativa uma nova fenomenologia da presença, fundada sobre as extensões tecnológicas planetárias do sistema nervoso.

O sentimento estético abandona a questão do belo para fundar-se no sublime, que não nasce do objeto nem da forma, mas de uma disposição do espírito que encontra no absolutamente grande um desânimo angustiado juntamente com uma admirada contemplação. O absolutamente grande é a possibilidade absoluta da técnica, a ameaça de uma expropriação radical do humano que ela representa. Mas a estética da comunicação transforma a terribilidade em serena contemplação, restituindo à técnica uma sutil espiritualidade intelectual e promovendo um sentimento de sublimidade infinitamente mais penetrante do que o do belo que nasce das formas e dos objetos estéticos. O sublime tecnológico estaria apoiado em três vertentes: a primeira baseada nas criações coletivas e na construção de um hipersujeito que transcende o sujeito individual; a segunda na domesticação tecnológica do absolutamente grande da natureza através de uma nova percepção de mundo promovida pelos trabalhos artísticos com uso das telecomunicações; a terceira no domínio da terribilidade da tecnologia, convertendo a ameaça da expropriação do humano que ele representa em uma provocação que leva à definição de uma nova espiritualidade intelectual.

Em uma perspectiva antropológica, Costa observa que, da fotografia às imagens numéricas e às redes telemáticas, a tecno-ciência abalou os alicerces do imaginário, as formas de cultura e os modos da existência humana. Com as teletecnologias, esse experimentalismo tecnológico-estético consistiria em um extraordinário laboratório de pesquisa antropológica, com uma oferta inédita de

extensão do corpo e do sistema nervoso a nível planetário. Os artistas da comunicação sugerem a superação da contraposição homem-tecnologia, em vista da relação simbiótica que os dois elementos realizam entre si. A estética da comunicação faz alusão a uma profunda transformação do sujeito, que perde seu invólucro e se torna local de trânsito de correntes de energia. Do ponto de vista do conteúdo, os artistas aludem a uma cultura da hibridação composta por elementos heterogêneos de significado. Eles sugerem que a espécie humana é chamada a uma profunda transformação de seus modos de ser e estar no mundo.

Desde as vanguardas, a experimentação estética vem sendo conduzida por um número crescente de pesquisadores ao redor do mundo. Apesar de ocuparem quase sempre posição marginal em relação ao sistema de arte, estes pesquisadores estabeleceram estreita conexão com locais estratégicos de investigação contemporânea (institutos de pesquisa, universidades, entre outros), passando a definir as configurações psicossensoriais derivadas das novas tecnologias e a identificar novas possibilidades estéticas.

O movimento Estética da Comunicação estreitou relações entre artistas e pesquisadores de todo o mundo. Ainda que nem sempre tenha havido consenso sobre suas premissas, os pontos de desacordo fomentaram discussões favoráveis às próprias pesquisas. Por ocasião do evento *Artcom Israel '84*, por exemplo, Fred Forest e Natan Karczmar escreveram a Mario Costa tecendo críticas a algumas questões: a renúncia a um conteúdo ao considerar o meio como o próprio conteúdo; o posicionamento utópico, fundamentado em uma sensibilidade não atual; o discurso teórico desvinculado da prática artística vigente; a ruptura da relação percepção-informação, em benefício de apenas uma delas; o grupo, em si mesmo, visto de modo segregador, limitador e restrito.

Como resposta, Costa teceu críticas à manutenção de um *status quo* compatível com regras e exigências do sistema de arte e em detrimento da pesquisa estética. Esse debate mostrou-se rico na medida em que as premissas do movimento foram sendo refletidas pelo próprio Costa, como as considerações a seguir.

Com relação ao meio como mensagem, ele defendeu que a renúncia ao conteúdo não significava que a operação artística deveria consistir em ter o televisor ligado com a tela em branco, por exemplo, mas em fazer distinções entre a indústria cultural e a pesquisa estética. A primeira consumia o conteúdo, enquanto a segunda

analisava as linguagens, as configurações técnicas, a especificidade do modo de funcionamento, mobilizando isso tudo de modo estético. Sob esse ponto de vista, o conteúdo narrativo e humanístico seria apenas um pretexto, dando continuidade às investigações que as vanguardas haviam dedicado ao cinema, à fotografia, à imagem. A necessidade do momento versava então sobre refazer esse trabalho com novos *media* eletrônicos, ativando de modo estético todas as possibilidades ligadas à sua essência.

Quanto à suposta posição utópica, Costa reflete que a utopia nada mais é do que o pressentimento e a prefiguração de uma situação futura, aceitando e confirmando o posicionamento utópico da Estética da Comunicação, que, em sua opinião, já parecia realista e atual. Criticando a produção em voga como inadequada à sensibilidade do *homo* espectador e às milhares de pessoas que frequentam e percorrem discotecas, supermercados e metrô, vivendo em formas estéticas generalizadas e confusas, Costa defende a necessidade de encontrar formas estéticas adequadas a essa situação.

Quanto ao questionamento do discurso teórico desvinculado da prática artística, Costa criticou o mercado da arte e o receio dos próprios artistas com relação à aceitação de seus trabalhos não objetuais. Ainda que o mercado considerasse essa produção inadequada à circulação e à venda, o artista da comunicação poderia vender seus serviços e todos os traços que eles deixassem, como inventar situações e construir dispositivos para museus e galerias. À diferença de outros artistas, poderia ter um espaço de ação infinitamente amplo e acessível a canais diversos e diferenciados. Diante do posicionamento de muitos ao dizerem que o trabalho de um artista da comunicação não é uma obra de arte, Costa deliberou (1999, p. 23): *che cosa è un'opera d'arte almeno da ottant'anni a questa parte? Ormai le sappiamo tutte e non ho alcun dubbio sul fatto che anche i lavori dell'estetica della comunicazione possano essere assimilati a quel rompicapo che è stato la ricerca artistica di questo secolo*²⁹. Referiu-se, ainda, ao texto de Erick Gidney *The artist's use of telecommunications: a review*³⁰, publicado na Revista Leonardo, que apresentava um contexto em que numerosos artistas de todo o

²⁹ "O que é uma obra de arte de oitenta anos pra cá? Todos sabemos que também os trabalhos da estética da comunicação podem ser assimilados no quebra-cabeça que se tornou a pesquisa artística deste século". Tradução do pesquisador.

³⁰ *In*: Leonardo, vol 16, n° 4, 1983, p. 311-315.

mundo estavam se movendo nessa direção teórica, frequentemente independentes um do outro. Essas coincidências se mostravam extremamente significativas.

Sobre a relação percepção/informação, Costa deliberou que, apesar de concordar que ambos sejam fundamentais ao trabalho artístico, seu contexto seria infinitamente mais amplo frente aos diversos níveis de percepção. Quanto à impressão de que Estética da Comunicação não privilegiaria a informação, ocorreria exatamente o contrário, um complexo de informações mais difíceis de colher porque viriam de um nível mais profundo.

Com relação ao risco da possibilidade segregadora do movimento, Costa defende o deslocamento internacional inerente à essência da Estética da Comunicação. Por um lado, o grupo se fundamenta na comunicação à distância e no deslocamento de informações desvinculadas de um suporte material; por outro lado, o grupo constitui o único médium adequado à atual forma de organização da cultura e capaz de garantir a difusão e a afirmação da nova prática estética no mundo.

O movimento Estética da Comunicação estabeleceu várias alianças, expandindo-se para além das fronteiras nacionais e blocos ideológicos, a exemplo do Brasil. Walter Zanini aponta (1993) que o maior mérito está na busca de uma convivialidade mental de dimensão planetária, de sentido humano e global, projetando-se como indicações do futuro acerca das relações humanas e sociais no ciberespaço, em uma forma revolucionária de interpenetrar ideias e emoções e gerar alianças de trabalho. É importante refletir sobre sua importância perante relacionamentos culturais ao trazer à discussão questões relacionadas à educação, economia, política, etc.

Suzete Venturelli, por sua vez, afirma que o movimento criado pela Estética da Comunicação coloca a arte como modelo de ativismo político face aos poderes oriundos da sociedade civil ou do próprio meio: “Com os meios de comunicação procura-se ir além do sistema de mercado artístico institucional, para alcançar a realidade como atividade simbólica e estética, propondo assim uma estética da relação e da troca” (2007, p. 300).

O movimento Estética da Comunicação, portanto, estimulou a pesquisa sobre novas formas de sensibilidade associadas às transformações tecnológicas, abordando conceitos de “rede”, “sistema”, “dispositivo”. Para Costa (1999, p. 19), as sociedades de produção começaram a ceder lugar à sociedade de comunicação, onde circulam cada vez mais informações e memórias de eventos e não objetos. A

energia (o fluxo espaço-temporal) decorrente desse processo de circulação de informações é a grande protagonista.

Ainda, segundo Costa, a exteriorização tecnológica das funções do sistema nervoso e a consequente complementaridade mente-máquina parecem ameaçar a espécie humana de atrofias irreparáveis e progressivas, mas também abrem a possibilidade de uma mutação extraordinária na qualidade e nas funções da sensibilidade e do espírito.

Com base nos conceitos investigados pelo movimento Estética da Comunicação, a Telearte vem se desenvolvendo até os dias atuais, inaugurando o século XXI com questões-chave: viés desconstrutivista e relação homem-máquina, hibridação, reconfigurações de tempo e distância, efemeridade, estetização da interface, interatividade, meta-autoria, desterritorialização e ativismo político.

3.2. Questões para o século XXI

a) Viés desconstrutivista e relação homem-máquina

A Telearte deriva de uma série de experimentações, reflexões e planejamento interdisciplinar sob um viés desconstrutivista. A desconstrução é percebida não apenas na intervenção maquínica, como também na subversão dos protocolos normais do trânsito e fluxo da informação em rede; na discussão do conceito e estrutura da *Internet*; no questionamento sobre autoria e direitos autorais; no questionamento sobre privacidade, manipulação do corpóreo e ética de relacionamento com novas formas de vida; e em novas experiências sensoriais por meio de instalações interativas e poéticas imersivas. Analogamente à teoria de desconstrução de Jacques Derrida³¹, ao desconstruírem linguagens e conceitos, os artistas expuseram seus significados não declarados; expuseram a obra em processo.

Ao descrever, por exemplo, sua relação com a tecnologia e sua parceria criadora com a máquina, o artista Paulo Bruscky declarou: “Eu procuro dissecar a máquina, para ver como posso subvertê-la” (FREIRE, 2006, p. 117).

³¹ A teoria do filósofo Jacques Derrida reflete sobre a desconstrução de textos literários para a exposição de seus significados implícitos.

A Telearte potencializou uma prática que já vinha ocorrendo na comunidade artística desde as décadas de 1960-70 com a *Computer Art* e a Videoarte, ao desmontarem a linguagem dos equipamentos eletrônicos e transgredirem os sentidos para os quais foram inicialmente concebidos. Essa ruptura reflete o modo como os artistas se apropriaram – e ainda vêm se apropriando - dos dispositivos maquínicos, expandindo seus limites criativos através de ações diversas e promovendo novos sentidos para a arte, como demonstra Julio Plaza:

As poéticas tecnológicas permitem finalmente romper com a teleonomia³² dos meios, de modo que as mensagens possam transitar por múltiplos suportes e se transfigurar infinitamente nesse movimento. Os instrumentos se tornam agora compatíveis entre si, as diversas formas de cultura se reúnem, ninguém é mais a priori ou exclusivamente pintor, poeta ou compositor. O *media man* é um navegante da noosfera, o reino dos signos.

Nesse processo de apropriação e subversão dos meios, Walter Zanini aponta uma problemática estética nessa relação homem-máquina, diante da possibilidade de converter em imagens as informações contidas nos circuitos eletrônicos. “A imagem seria o produto da hibridação de carne, símbolos, e silício” (2003), ao tempo em que a interação humana/social no espaço/tempo telemático seria uma forma revolucionária de difundir ideias e emoções, além de gerar parcerias de trabalho coletivo, rompendo com o clássico estado individualizador da criação.

A relação homem-máquina vem sendo estudada por vários estudiosos da contemporaneidade, sobretudo as transformações que se operam nessa dualidade. Em *Understanding Media*, Marshall McLuhan teoriza que as mídias tecnológicas seriam extensões dos principais órgãos sensórios do homem, causando mutações nas imagens, nas palavras, no movimento, nos sons. Além da capacidade de produzir e conservar tais linguagens, a possibilidade de recriá-las caracterizaria essa mutação.

Lúcia Santaella compartilha o pensamento de MacLuhan, ao refletir que as novas tecnologias da informação passariam a atuar como extensões de algumas das propriedades do cérebro, transformando formas de escrita, sons, vozes e imagens em impulsos eletrônicos e processando-os em sintaxes hipermediáticas complexas, além de possibilitar a comunicação coletiva à distância. A possibilidade de detalhamento de imagens por meio de satélites ou microscópios ampliaria as dimensões dos órgãos perceptivos do homem e, conseqüentemente, sua

³² Informação armazenada e programada.

capacidade cognitiva, o que Santaella denomina *psicossensorialidade sinestésica global* (2009, p. 499-511). A semiodiversidade – proliferação de produção e circulação de signos, bem como uma maior liberdade para a criação do discurso – teria relação direta com a utilização de diversas tecnologias ao desafiar a imaginação dos artistas, promovendo rupturas entre material e imaterial, tempo e espaço, e desencadeando um processo de hibridação.

Contemporaneamente ao surgimento da grande rede – a WWW – Roy Ascott assinala (1992) que o homem passa a *habitar uma realidade virtual*, salientando que os corpos humanos estariam desenvolvendo a faculdade de cibercepção, que seria a amplificação tecnológica e o aperfeiçoamento da capacidade cognitiva e perceptiva, culminando em outro estado de humanização.

b) Hibridação

A hibridação é um dos elementos norteadores da Estética do século XX, considerando-se que a linguagem digital possibilita a conversão de qualquer informação (sonora, visual, impressa) em uma mesma linguagem. Decompondo a imagem, o texto, o som ou o gesto, e os reduzindo a poucos símbolos, o numérico torna-se um meio de hibridação potente.

Edmond Couchot salienta (2003) que as artes numéricas dão continuidade aos processos de hibridação do século XX. O grupo Fluxus já entendia a obra de arte como intermídia, processo e fluxo, rejeitando-a como produto acabado. A ruptura com o ideal contemplativo preconizado pela Estética tradicional também se insere nessa questão, já que o conceito de intermídia abarca também a interação entre obra e público. Desse modo, decompondo a imagem, o texto, o som ou o gesto, o numérico torna-se um meio potente de hibridação, compondo um sistema de signos mesclado, interconectado e interdisciplinar. Priscilla Arantes defende (2005) que tais processos tornam-se o princípio constitutivo da Arte Digital, dada a capacidade de converter qualquer informação (visual, sonora, escrita) em uma mesma linguagem.

Arlindo Machado reflete (1997) que o texto foi pensado como um sistema linear, desde a invenção da escrita até os sintagmas audiovisuais praticados no cinema clássico, com raras exceções, a exemplo dos anagramas, da poesia visual e concreta e certos filmes de estrutura circular, entre outros. Já a hipermídia

aproveitou a arquitetura não linear das memórias do computador para viabilizar obras tridimensionais, de estrutura dinâmica e interativamente manipuláveis; ou uma forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que textos, sons e imagens se interligam em possibilidades infinitas.

Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry salientam que, além de viabilizar a mistura de linguagens em ambientes multimidiáticos, a hipermídia também permite a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais, cuja interação com o receptor promoveria incontáveis versões virtuais, colocando-o em posição de co-autor. Essa produção também envolveria a imersão no mundo digital, a exploração da experiência – fruto de uma navegação não linear –, da construção de fragmentos imagéticos que representam as relações entre os mais diversos temas. Fundamental seria a possibilidade de submeter a produção do pensamento ao debate e à interlocução com o outro, passando da solidão narcísica das ideias para o pensamento partilhado (BAIRON; PETRY, 2000, p. 35-36).

Lucia Leão complementa (1999) que o que distingue a hipermídia é a possibilidade de estabelecer conexões entre as diversas mídias e entre diferentes nós de uma rede, propiciando um pensamento não linear e multifacetado. O leitor da hipermídia é ativo, estabelecendo constantemente relações próprias entre os diversos caminhos.

A assimilação dos novos instrumentos de inventividade e a geração de imagens híbridas, decorrentes da criação do artista e da decodificação e recodificação pelas mídias eletrônicas, desencadearam uma urgência investigativa que não se via desde o advento da fotografia. O percurso da imagem transformou-se em poética, percorrendo espaços invisíveis entre a emissão e a recepção, num processo de desmaterialização e socialização através do domínio das distâncias. Pesquisas passaram a ser direcionadas para outras facetas de percepção e na inter-relação meio-mensagem.

A utilização das teletecnologias com fins artísticos passou a revelar imaginários até então desconhecidos pelos artistas. Resultantes do diálogo entre diversas linguagens (audiovisual, performance, escrita, etc.) e recursos eletrônicos, novas iconografias colocaram em crise sistemas de representação enraizados no mundo, apresentando características totalmente inéditas – imagens técnicas, imagens de terceira geração ou infográficas –, e inerentes ao contexto homem-mundo-máquina.

Julio Plaza defende (1998) que os meios tecnológicos absorvem e incorporam os mais diferentes sistemas de signos, traduzindo as diferentes linguagens históricas para novos suportes – linguagens transcodificadas –, permitindo a colaboração entre os sentidos (visual, verbal, acústico e tátil), que passam a dialogar em ritmo intervisual, intertextual e intersensorial. A tradução intersemiótica pode se configurar como prática crítico-criativa, a exemplo da meta-criação, agindo sobre estruturas e eventos, como síntese e reescritura da história. Essa possibilidade de transposição da mensagem poética para meios inicialmente não pensados na sua concepção abre espaço para uma segunda criação do agente tradutor, que equaciona os recursos da interface como o domínio do sensível. Ainda, segundo Plaza, “A tradução intersemiótica se resolve na síntese entre o pensar e o fazer, uma vez que encapsula a atividade crítico-metalinguística no bojo da criação” (1987). Dada uma poética já existente, caberá ao tradutor construir no novo meio, suas relações por similaridade, contiguidade ou convenção de cores, formas, percursos, etc., a fim de manter a conexão sígnica e de significados entre o objeto de origem e sua tradução.

Lucia Santaella observa (2003, p. 11) que “a ação ou experiência também pode funcionar como um signo porque se apresenta como resposta ou marca que deixamos no mundo”. Em ações realizadas no ambiente telemático, tais signos são híbridos, resultantes de um processo de intersemiose tornado possível pelo diálogo entre os artistas e as teletecnologias. Segundo Silvia Laurentiz (2003, p. 45), o conceito de máquina semiótica seria resultante de um processo (interface) em que o signo desenvolve sua própria dinâmica e a máquina desempenha o papel de extensão semiótica da semiose humana. Nos casos de eventos que incluem a participação do público, este também se insere no processo.

A Estética Digital funde arte e ciência, cujo hibridismo esbarra em questões éticas relacionadas à robótica, ao controle e vigilância e outras áreas. Vetores de confluência entre arte, tecnologia e ciência.

c) Tempo e distância

A Estética passou a trilhar novos rumos com o advento da Telearte, reconfigurando conceitos de tempo e distância e transformando a obra em pura informação ao percorrer fluxos eletrônicos entre pontos distintos do planeta.

Desde a segunda década do século XX, os artistas vêm inserindo a questão do tempo em suas pesquisas artísticas. O Manifesto Realista³³, de 1920, demonstra claramente essa preocupação, trazendo o termo cinético para propor obras rítmicas que abordassem a percepção do tempo. Seus autores viam o tempo real como uma recusa da obra como objeto estático, daí a inserção de mecanismos que permitissem o movimento e, conseqüentemente, a interação com o espectador.

A distância é sempre múltipla e relativa em suas configurações, seja geográfica, tecnológica, temporal ou emotiva. Nesse contexto, a telemática promoveu mais do que uma aproximação entre pessoas, lugares e culturas. A ubiquidade é sua maior virtude, ampliando a comunicação e a colaboração em ações mútuas que os artistas criativamente souberam explorar, redefinindo a relação entre arte e vida.

Após as primeiras experimentações, os artistas passaram a desenvolver trabalhos artísticos tirando proveito dessas peculiaridades, utilizando o tempo de transmissão como elemento estético da obra, transformando-o em tempo poético. O surgimento acelerado de novas tecnologias promoveu novos aprendizados, tanto técnicos como conceituais, que estão em constante desconstrução. O elemento tempo, desse modo, teve suas características adaptadas a propostas diversas.

Jean Baudrillard aponta (1991) que a desmaterialização causada pelas novas tecnologias daria vazão a uma cultura do simulacro, em que o ciberespaço seria um espaço de simulação e não de interação real. Nesse mesmo contexto, Paul Virilio traz a ideia (1999) de uma estética do desaparecimento, onde a aceleração imposta pelas novas tecnologias afetaria a percepção de mundo com uma conseqüente perda da noção de narrativa e da memória imediata.

d) Estetização da interface

Costa afirma que a história da arte é substancialmente a história dos meios e linguagens, e que os dispositivos tecnológicos produzem novas espécies de linguagens, sons e formas que modificam a relação artista/obra/público, rompendo inclusive com as dimensões espaço-temporais. A interface deve ser vista como o coração do trabalho artístico em mídias digitais, rompendo com a dicotomia forma-

³³ Manifesto concebido em 1920 por Naum Gabo e Anton Pevsner.

conteúdo. Os artistas têm utilizado interfaces que ultrapassam os limites do hardware, explorando ações do corpo como o gesto, o toque, a voz, a respiração.

A popularização do computador e o advento da internet ampliaram as experimentações artísticas, promovendo novas modalidades, a exemplo dos sistemas multiusuários, telepresença, teleperformances, netart, vida artificial, arte transgênica, etc. Um grande número de pesquisas vem sendo realizadas no intuito de criar interfaces cada vez mais ousadas, permitindo inclusive o acoplamento direto elementos biológicos e digitais. Tais poéticas revelam formas de estetização da interface, tanto ao promover experiências mais sensoriais como evidenciando questões acerca do contexto e da estrutura da internet. Mais que um recurso técnico, a interface explicita a mensagem.

Segundo Peter Weibel, as teletecnologias e suas interfaces fornecem o *insight* para refletirmos sobre o mundo em que vivemos. As fronteiras do mundo seriam os limites da nossa interface. Priscilla Arantes aponta (2005, p. 74) que a interface é uma via de comunicação entre domínios, como uma espécie de membrana que, ao invés de promover o afastamento entre dois ou mais domínios, os aproxima, permitindo uma osmose, uma influência recíproca entre as partes. Edmond Couchot completa (2003, p. 271), evidenciando uma nova forma de subjetividade na contemporaneidade, já que a interface projeta o sujeito em uma situação nova, em que ele é intimado a se redefinir.

Ao se engajar no movimento de Arte Telemática, a comunidade artística extrapolou o campo de ação ao se envolver em pesquisas estéticas relacionadas às novas mídias. Ao encontrar formas diversas de explorar interfaces, vão além das possibilidades técnicas promovidas pelo aparato tecnológico, incluindo reflexões filosóficas sobre novas vivências estéticas. Priscilla Arantes traz o termo interestética (2005, p. 170) para compreender tais interfaces que, longe de delimitarem territórios, promovem fluxos de informações em territórios compartilhados.

Priscilla Arantes sugere ampliar a noção de interface para outros domínios além dos aparatos estritamente informáticos, a fim de repensar as relações entre sujeito e obra na produção estética da era digital. A obra se manifesta em processo a partir de suas interfaces (com o interator e com o próprio sistema), constituindo-se em um evento a ser vivido em tempo real. Esse processo enfatiza a transformação, a metamorfose, o fluxo e o constante processo do vir a ser. Além disso, a interface também está presente na contaminação com diferentes áreas do saber, em

parcerias multi e interdisciplinares. Desse modo, a interestética³⁴ - ou estética da interface – se apresenta híbrida ao diluir limites e ao promover inter-relações e interconexões com outras áreas do saber, seguindo a linha de pensamento de Couchot (2003, p. 275): “O sujeito transpassado pela interface é, de agora em diante, muito mais trajeto do que sujeito”.

e) Interatividade e meta-autoria

A Telearte estimulou uma abertura para a utilização de multimeios que serviram de veículo de aproximação entre culturas diversas e distantes geograficamente. A democratização dessas novas mídias permitiu a investigação estética entre artistas e pesquisadores, ampliando o campo de pesquisa para além da capacidade interfacial das máquinas. Significou uma interatividade mais abrangente e eficaz, proporcionando uma percepção de mundo globalizado e de como a instantaneidade das comunicações vem dominando rapidamente todos os níveis de vida, atingindo esferas profundas do pensamento e da cultura. Diante das novas tecnologias, percebe-se que os artistas adaptam suas propostas para o que é atual em termos tecnológicos, mas, ao mesmo tempo, as reinventam em busca de uma nova estética para a era eletrônica.

Priscilla Arantes reflete (2005, p. 177) que um dos papéis da arte na contemporaneidade seria resistir aos processos cada vez mais entrópicos das relações comunicacionais, trazendo à tona questões que dizem respeito à manipulação do corpóreo e ao rompimento com paradigmas do *establishment* artístico, a exemplo da morte do gênio e o direito de autor. A instantaneidade e o tempo real permitiriam parar o tempo para um segundo de reflexão, realizando uma espécie de metacomunicação, de reflexão e olhar sobre o mundo em seus processos comunicativos e informacionais.

f) Desterritorialização e ativismo planetário

A desterritorialização promovida por essa nova comunidade virtual colocou efetivamente em contato grupos humanos que, com o advento do ciberespaço, passam por um processo de hibridação cultural com impacto significativo em suas

³⁴ Conceito defendido pela autora no livro Arte e mídia: perspectivas da estética digital.

vidas. O advento da telemática rompeu com o antigo relacionamento artista/público, tirando este último de seu estado sedentário e inserindo-o como parte integrante do processo. Desse modo, a constante transformação dos meios de comunicação, bem como a expansão dos processos criativos nas artes, tem exigido novas estratégias, novas metodologias de planejamento e, portanto, um novo conceito de escrita e de roteiro para a mídia.

A constante evolução das tecnologias comunicativas, aliada ao crescimento e complexidade dos centros urbanos, vem estimulando uma maior participação econômica e política, em que o fortalecimento dos metadiscursos e dos discursos dos meios de comunicação de massa anunciam o surgimento de um novo modelo de organização e percepção social que renderá às massas uma posição inédita de protagonista. Segundo Bakhtin, *uma consciência que não tenha nada que lhe seja transgrediente (...) não pode ser estetizada*.³⁵

Pier Luigi Capucci afirma que o uso de tecnologias como instrumentos de criação artística traz à tona numerosas questões, que vão desde a pesquisa de novas dimensões estéticas e críticas até questionamentos de ordem ética. Capucci defende a ideia de uma *estética plurisensorial*, já que os eventos telemáticos têm sua concepção centrada na recepção e no diálogo entre obra, usuário e ambiente, muitas vezes fazendo uso de diversos meios técnicos e expressivos, de sinergias entre diversos canais sensoriais que se manifestam em instalações multimídia, em ambientes de arte tecnológica que expandem as temáticas recorrendo à interatividade, à hipermídia, aos processos de telecomunicação, à simulação ou à emulação de estímulos sensoriais. A obra sai então da dimensão objetual para obter um campo de relações dinâmicas e interativas com os usuários e com a dimensão ambiental, que pode ser circunscrita em um lugar físico de interação com a interface e, ao mesmo tempo, ser extensiva em escala planetária. Nas experiências mais radicais, dissolve a obra em um processo de relações interativas em contínua metamorfose, baseada na participação ativa de usuários.

Qual estética empregar então para os fluxos de informação, imateriais e não perceptíveis? São questões que pedem reflexões complexas e interdisciplinares,

³⁵ TEZZA, Cristóvão. *Entre a prosa e a poesia: Bakhtin e o formalismo russo*. Rio de Janeiro, Rocco, 2003. In RENA, Alemar S. A. *Do autor tradicional ao agenciador cibernético: do biopoder à biopotência*. São, Paulo: Annablume, 2009, p. 21-27.

sobretudo a partir de uma análise dos eventos artísticos realizados no ambiente telemático.

Não obstante todas essas teorias que vêm sendo construídas no decorrer das últimas décadas, o estreitamento da relação entre arte, ciência e tecnologia reclama uma nova estética que, de acordo com as palavras de Lúcia Santaella (2005, p. 68), *transponha sem temor as fronteiras que a tradição interpôs entre os caminhos da ciência e os da arte*. Não há mais limites definidos, mas *vetores de confluência* entre ambos.

Em outra abordagem de grande relevância, Marshall McLuhan analisou o impacto que as novas tecnologias comunicativas causariam na percepção humana. Relacionando os problemas da estética aos meios de comunicação, McLuhan teorizou uma filosofia da mídia (1995), baseada em dois modos de percepção estética: um homogêneo, linear, hierárquico, típico dos meios quentes e ligado à escrita alfabética, à imprensa, ao cinema e à fotografia; o outro típico dos meios frios, que pedem a intervenção ativa do fruidor, a exemplo da televisão e do computador, e que modificariam profundamente a noção de mundo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS: REFLEXÕES EM PROCESSO

Após o mapeamento dos eventos de Telearte no Brasil no período proposto por essa pesquisa, percebe-se que os anos 1980 foram marcados por intensas experimentações artísticas na confluência arte-comunicação. Esses primeiros eventos promoveram uma maturação significativa no campo da Estética, direcionando as pesquisas que os artistas desenvolveram na década seguinte. Os anos 1990 são marcados não apenas por eventos de maior complexidade tecnológica, mas por reflexões e novas propostas estéticas que invadiram os limites da ciência, inaugurando o século XXI.

A utilização das telecomunicações antecipou a atual disseminação da arte nas redes planetárias. Seja fazendo uso da realidade virtual distribuída, do compartilhamento do ciberespaço, dos ambientes multiusuário e da telepresença, as artes digitais desenvolveram-se nos mesmos ambientes que serviam às comunicações, tornando nítido o estreitamento da relação arte-comunicação e rompendo com distâncias geográficas.

Entretanto, apesar da conquista do ciberespaço, os homens continuam vivenciando duas cartografias distintas. Se no plano físico existem fronteiras, regras de imigração, tempo de deslocamento entre as localidades, entre outros fatores, no plano virtual esses limites desapareciam? Em teoria sim, se alguns regimes totalitários não impusessem o controle e a censura a seus povos.

Nesse contexto, em *Plural maps: lost in São Paulo*³⁶, Lúcia Leão realizou uma releitura da cartografia da cidade, utilizando o labirinto como tema (labirintos construídos em VRML e *links* que levavam o usuário a imagens específicas da cidade por webcams) e estabelecendo uma metáfora entre a metrópole e o espaço fluido da rede. Artistas, pesquisadores e internautas enviaram mapas e retratos da cidade (links, imagens, textos, vídeos, etc). Essa metáfora aponta uma problemática atual no que concerne à vida em duas realidades que se interconectam: a cidade física e a cidade virtual, em todas as suas peculiaridades, como o tráfego intenso, a complexidade das relações, o meio ambiente, a dinâmica da vida contemporânea.

³⁶ Ver <http://www.lucialeao.pro.br/labweb.htm>. Desenvolvido para a XXV Bienal de SP, em 2002.

Figuras 184 e 185 – *Plural Maps: Lost in São Paulo*.

A produção cultural das últimas décadas do século XX e suas interfaces tecnológicas alterou os processos de subjetivação, as formas de presença e a circulação da obra de arte. Com os meios digitais, verifica-se o estabelecimento de uma meta-cultura, em que diversas formas de controle orbitam a produção cultural, os circuitos de legitimação são gerenciados pelos meios de comunicação de massa, com alterações nos sistemas de distribuição, favorecendo o surgimento do *ciberagenciador*, uma das formas que a autoria assume na contemporaneidade. A autoria passa a transitar por diferentes graus de complexidade, integrando um processo de territorialização e desterritorialização nas redes telemáticas. (RENA, 2009, p. 09-10)

Os artistas foram pioneiros em visualizar a problemática relacionada aos direitos autorais que, com o advento da Internet, tornou-se um dos principais temas de discussão dos fóruns do movimento de Cultura Digital. Um dos primeiros artistas a se engajar nesse tema foi Artur Matuck, que desde 1972 reflete sobre autoria compartilhada e meta-autoria. Ao criar o símbolo internacional de informação liberada (Semion), propôs uma discussão sobre os direitos de propriedade

intelectual e disseminação da informação na era da eletrônica, reavaliando criticamente a propriedade de informação, sem cercear o conhecimento dos autores.

Figura 186 – *Semion*.

À diferença do autor tradicional, o produtor na rede telemática desencadeia processos reavaliadores de seu lugar, renunciando à posição de centro ao ceder espaço a um agenciamento em que sua imagem enquanto autor-proprietário se torna tão frágil quanto a própria obra presente em mídias que se tornam obsoletas a cada avanço tecnológico. Eles refletem sua própria fluidez através de nós descentralizados, temporários e móveis. Assim como o autor, a obra também sofre interferências do meio e do contexto em que está inserida. (RENA, 2009, p. 13-18)

Um problema que se apresentou desde o início dessa pesquisa refere-se ao registro e à documentação dos eventos de Telearte. Os eventos pioneiros que utilizaram mídias consideradas “mortas”, a exemplo do videotexto e SSTV, carecem de um resgate que permita conservar a memória do que representaram para a arte contemporânea brasileira e mundial. Ainda que a obra-processo desperte maior interesse do que as partes materiais que a compõem, por que não conservar as mídias utilizadas, montar um acervo de imagens e vídeos e salvaguardar esse patrimônio?

A adaptação das instituições culturais para a recepção de obras multimidiáticas é algo que vem acontecendo de forma tímida no país, necessitando de uma sensibilização quanto à urgência de criação de acervos voltados para essa finalidade, já que à medida que a tecnologia avança, os dispositivos mais antigos vão se tornando cada vez mais obsoletos, até desaparecerem por completo. Compreender a importância desse resgate – tanto dos eventos quanto das próprias mídias – é contribuir para a memória da história da arte brasileira e internacional, já

que o Brasil despontou como pioneiro na América Latina ao adentrar no circuito da Arte Telemática, conectando-se a países de várias partes do mundo.

Inserir os eventos de Telearte em acervos de instituições museológicas brasileiras é visto como grande desafio, como testemunha Daisy Peccinini no site do MAC/USP: “Os produtos da Arte e Tecnologia, por sua instabilidade e abertura, quanto a formatos e autoria e às vezes sua existência em tempo e espaço virtual se confrontam com o sistema da museologia-documentação, catalogação e preservação”.³⁷

Se com o movimento Fluxus já havia se rompido com a visão de autonomia do museu, a fim de que ele se tornasse o epicentro da subversão de normas rígidas, com a desmaterialização da obra de arte e sua ocupação em espaços expandidos, os registros fotográficos e videográficos tornam-se opções para o registro de obras efêmeras. Mais do que o registro visual, as estratégias utilizadas pelos artistas se tornam essenciais. No Brasil, desde o período de ditadura militar, já se percebem rupturas no modo de pensar o museu: as exposições do grupo Jovem Arte Contemporânea (JAC), organizadas por Walter Zanini no MAC/USP, estimularam o uso do museu como espaço operacional, em concomitância com a obra.

Um fator de extrema relevância consiste na dificuldade de acesso ao material produzido, já que vários trabalhos foram disseminados na *Internet*, e muitos se encontram restritos a acervos pessoais de artistas, muitas vezes sem registro adequado. Enfim, a documentação existente encontra-se dispersa entre os artistas ou em diversas instituições.

Cristina Freire observa que os arquivos de artistas guardam parte significativa de obras, apesar de muitas das realizações terem se perdido em virtude da precariedade dos meios – a exemplo da Fax Arte e outros eventos efêmeros e realizados em mídias já consideradas obsoletas. Compreender de modo crítico os meandros das redes que compõem o sistema de arte também seria papel da crítica e do curador. “O que sabemos, por exemplo, de performances, ações e situações como essas realizadas no Brasil e demais países latino-americanos, a partir de nossos acervos?”, questiona Freire (2006, p. 33).

Em meados dos anos 1980, na mostra *Les Immatériaux*, coordenada pelo filósofo François Lyotard no Centro Georges Pompidou em Paris, a estrutura e o

³⁷ Disponível em <<http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/index.html>> Acesso em 28/01/2011.

fluxo da informação são abordados, anunciando o que seria um acervo de uma sociedade de pura informação, depositada de forma imaterial. Arlindo Machado faz um questionamento importante a esse respeito (1993, p. 16): “como seria um museu destinado a guardar a memória da produção cultural mais recente (...) baseada em processos tecnológicos de natureza eletrônica?”

No livro *Vozes do Silêncio*, André Malraux propõe um museu imaginário, sem muros, como extensão do museu físico, disponibilizando a arte de todos os tempos e espaços. Entretanto, pensar em formas de documentar o invisível é um dos grandes desafios da atualidade.

Oliver Grau sinaliza que (Grau, 2007), apesar da considerável atuação no campo institucional, a exemplo das universidades e centros de tecnologia ao redor do mundo, há pouco tempo os museus abriram suas portas para a Arte Digital. Grau afirma, ainda, que os museus têm negligenciado a aquisição sistemática de coleções, e algumas dessas lacunas, tanto no estabelecimento de coleções quanto no compromisso acadêmico, não serão fáceis de preencher no futuro. A longevidade da Arte Digital depende da mídia de armazenamento e as alterações constantes nos sistemas operantes demonstram a impossibilidade de apresentar trabalhos realizados há menos de dez anos. O que dizer então dos eventos de Telearte realizados entre as décadas de 1970 e 1990?

Um dos desafios é resgatar essa produção, salvaguardando os arquivos originais, digitalizando os arquivos analógicos e criando um banco de dados. Outro grande desafio – senão o mais importante – é preservar a memória desses acontecimentos, a fim de que as gerações futuras não fiquem no obscurantismo. Os museus também são espaços educacionais e, para tanto, devem pensar formas de transmitir os conhecimentos para o público.

Como reflexão, convém trazer a definição de Patrimônio Imaterial pela UNESCO: *as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural*³⁸. Arrisco-me em abordar esse conceito para visualizar um possível resgate do material produzido pela comunidade artística brasileira nos eventos de Telearte, incluindo desde as

³⁸ Portal do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. Acesso em 16/05/2011.

propostas, como as mídias utilizadas e o resultado imaterial decorrente de tais processos.

Priscilla Arantes salienta que os artistas buscam uma fusão da arte com a vida desde o século XX, ao sair dos museus para as ruas e ao experimentar materiais não convencionais. As poéticas tecnológicas teriam ampliado essa proposta, promovendo o desenvolvimento de uma arte que, “à semelhança da vida, é capaz de produzir um organismo que evolui e que é capaz de se reproduzir, desenvolver complexidade e engendrar auto-organização”. (2005, p. 148-149)

A Estética acompanha esse processo de fusão arte-vida. Nas três últimas décadas, teóricos e artistas pesquisadores vêm elaborando novas teorias que dialogam como o universo digital. Estética informacional, Estética da Comunicação, Interestética, Estética Digital, enfim, todas dialogam entre si. Mas haveria uma estética única e norteadora para todos esses conceitos? Escolho mais uma vez as palavras de Lucia Santaella, cujas reflexões acompanharam meu raciocínio ao longo desse trabalho e que, agora, aliviam a inquietação final dessa pesquisa:

(...) as mudanças e inovações no universo digital são exponenciais. Estamos no olho do furacão e a convergência de ciência, tecnologia, mídias e arte está apenas começando. Os modelos tradicionais de pensamento sobre a arte não dão mais conta dos novos modos de sentir provocados pela sincronia da aceleração tecnológica com as reconfigurações da dimensão estética nos trabalhos daqueles que avançam na exploração de novas poiesis. (2011, p. 15)

REFERÊNCIAS

AJZENBERG, Elza (Org). **América, Américas: arte e memória**. São Paulo: MAC/USP: Programa Interunidades de Pós Graduação em Estética e História da Arte, 2005. 280 p.

_____. **Arte Brasileira: interfaces para a contemporaneidade**. São Paulo: MAC/USP: Programa Interunidades de Pós Graduação em Estética e História da Arte, 2007. 518 p.

ALAMBERT, Francisco; CANHÊTE, Polyana. **Bienais de São Paulo: da era do museu à era dos curadores (1951-2001)**. São Paulo: Boitempo, 2004. 257 p.

AMARAL, Aracy. **Leon Ferrari: os anos paulistas (1976–c. 1984)**. In: León Ferrari. Retrospectiva. Obras 1954-2006. São Paulo: Cosac Naify, 2006, 464 p. Disponível em <http://www.cosacnaify.com.br/noticias/extra/leon_ferrari_1.pdf> Acesso em: 26 jan. 2011.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. 224 p.

ARAÚJO, Yara Rondon Guasque. **Telepresença: interação e interfaces**. São Paulo: EDUC / Fapesp, 2005. 252 p.

ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 1982 p.

ASCOTT, Roy. **Art and interactivity telecommunications**. In: Leonardo, São Francisco, Vol 24, 1992. Disponível em: <http://www.leoalmanac.org/images/articles/LEONARDO_THINKS_RAscott91.pdf> Acesso em: 18 mai. 2011.

_____. **Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica**. In: DOMINGUES, Diana (Org). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003, p. 273-283.

_____. **Telematic Embrace: visionary theories of art, technology and consciousness**. Berkeley: University of California Press, 2003. 429 p.

ASCOTT, Roy; LOEFFLER, Carl Eugene (Orgs). **Connectivity: art and interactive telecommunications**. Leonardo Volume 24, nº 2, 1991. 258 p.

ASPECTS. **The chronicle of new media art**. Vol 11, *Arte de las Americas*, 2008, DVD.

BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. **Hipermídia, psicanálise e história da cultura: making of**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2000. 147 p.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAUMANN, Zygmunt. **Arte, ¿líquido?** Madrid: Ediciones Sequitur, 2007. 113 p.

BÉAR, Liza. **Send Receive Satellite Network 1977. The first interactive satellite transmission organized by artists.** New York, 2009. Disponível em: <http://sendreceivesatellitenetwork.blogspot.com/> Acesso em: 11 fev. 2012.

BELLUZZO, Ana Maria; AMARAL, Aracy A.; RESTAGNY, Pierre; PIGNATARI, Decio. **Waldemar Cordeiro: uma aventura da razão.** São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 1986.

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política.** Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1992. 237 p.

Bienal Internacional de São Paulo. **17ª Bienal de São Paulo:** catálogo geral. São Paulo: Fundação Bienal, 1983.

_____. **21ª Bienal Internacional de São Paulo:** catálogo geral. São Paulo: Fundação Bienal, 1991.

BRELAND, Bruce (Org). **Digital Art Exchange.** Disponível em: <http://www.digitalartexchange.net/e/earth-1.html> Acesso em: 08 set. 2009.

BRUSCKY, Paulo. **Arte correio e a grande rede:** hoje a arte é este comunicado. In: Escritos de artistas anos 60/70. FERREIRA, Gloria; COTRIM, Cecília (Orgs). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009. P 374 – 379.

CAPUCCI, Pier Luigi. **Arte e tecnologia: comunicazione estetica e tecnoscienze.** Bologna: Edizione dell'Ortica, 1996. 106 p.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea.** Lisboa: Publicações Europa-América, 2010. 111 p.

CHANDLER, Annmarie; NEUMARK, Norie. **At a distance: precursors to art and activism on the internet.** Cambridge: MIT Press, 2005. 486 p.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem:** criação de um tempo-espço de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 2011. 177 p.

_____. **Performance e telepresença** – comunicação interativa nas redes. In: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, sem data. Disponível em <http://www.concinnitas.uerj.br/resumos6/cohen.pdf> Acesso em: 13 jan. 2012.

COLABOR (org). **Caminhos da arte para o século XXI.** São Paulo: MAC/USP / Programa Interunidades de Pós Graduação em Estética e História da Arte, 2007. 292 p.

CORDEIRO, Analívia. **Site.** Disponível em: <http://www.analivia.com.br/> Acesso em: 25 mar. 2012.

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônica**: o uso criativo dos meios eletrônicos nas artes. Catálogo de exposição, 1971. In: PECCININI, Daisy Valle Machado (Org). Arte novos meios/multimeios – Brasil 70/80. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985, p. 55-56.

COSTA, Mario. ***L'estetica della comunicazione: come Il médium ha polverizzato Il messaggio. Sull'uso estético della simultaneità a distanza.*** Roma: Castelvechi, 1999. 182 p.

_____ **O sublime tecnológico.** São Paulo: Experimento, 1995. 86 p.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003, 320 p.

DERRIDA, Jacques. **Papel-máquina.** São Paulo: Estação Liberdade, 2004. 360 p.

DOMINGUES, Diana (Org.) **Arte, Ciência e Tecnologia**: passado, presente e desafios. São Paulo: Editora UNESP, 2009. 570 p.

_____ **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003. 380 p.

_____ **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 2003. 378 p.

_____ **Artecno.** Disponível em: <<http://artecno.ucs.br/indexport.html>> Acesso em: 23 jan. 2011.

_____ **Entrevista.** Disponível em: <http://www.eca.usp.br/narrativas/intro/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista2.htm> Acesso em: 08 fev. 2011.

DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete. **Criação de poéticas digitais.** Caxias do Sul: EDUCS, 2005. 154 p.

Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. **Grupo Poéticas Digitais.** Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/>> Acesso em: 23 abr. 2009.

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber.** William Gibson, criador da cibercultura. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2006. 107 p.

FLUSSER, Vilém. **A filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo, Annablume, 2011. 110 p.

FRAGOSO, Maria Luiza (org). **[Maior e igual a 4D] Arte computacional no Brasil**: reflexão e experimentação. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005. 152 p.

FREIRE, Cristina. **Arte conceitual.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2006. 81 p.

_____. **Paulo Bruscky: arte, arquivo e utopia.** Recife: Companhia Editora e Pernambuco, 2006. 272 p.

_____. **Poéticas do Processo: Arte Conceitual no Museu.** São Paulo: Iluminuras, 1999.

Fundação Bienal de São Paulo. **XXIV Bienal de São Paulo: Roteiros, Roteiros, Roteiros, Roteiros, Roteiros, Roteiros.** V. 2 / [curadores Paulo Herkenhoff, Adriano Pedrosa]. São Paulo: A Fundação, 1998. P 310 – 312.

_____. **25ª Bienal de São Paulo: Iconografias metropolitanas - Brasil.** São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2002. 198 p.

GABO, Naum; PEVSNER, Anton. **The realistic manifesto.** In: *Art and theory 1900-1990 na anthology of changing ideas.* London: Charles Harrisson & Paul Wood, 1992. P.

GARCIA, José Wagner. **Site do artista.** Disponível em: <<http://www.josewagnergarcia.com.br/index.html>> Acesso em: 04 abr. 2010.

GIANNETTI, Claudia e outros. **Ars telemática: telecomunicação, internet e ciberespaço.** Coimbra: Relógio D'Água, 2011.

_____. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia.** Belo Horizonte: C/ Arte, 2006. 238 p.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão.** São Paulo: Editora Unesp; Editora Senac São Paulo, 2007. 473 p.

HILDEBRAND, Renato. **No time – evento em arte e tecnologia.** In: Midialogia, Instituto de Artes da Unicamp. Sem data. Disponível em: <<http://www.iar.unicamp.br/midialogia/notime.php>> Acesso em: 12 fev. 2012.

KAC, Eduardo. **A radical intervention: brazilian electronic art.** In: *Leonardo On Line*, abril de 2010. Disponível em: <<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/brazil.html>> Acesso em: 12 fev. 2012.

_____. **Luz e letra: ensaios de arte, literatura e comunicação.** Rio de Janeiro: Contracapa, 2004. 430 p.

_____. **Site.** Disponível em: <<http://www.ekac.org/>> Acesso em 08 nov. 2011.

LAURENTIZ, Paulo. **A holarquia do pensamento artístico.** Campinas: Unicamp, 1991. 163 p.

LAURENTIZ, Silvia. **Processos computacionais evolutivos na arte.** In: *Ars Revista do Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP*, Vol 2, 2003. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/ars.htm>> Acesso em: 24 jan. 2011.

LIESER, Wolf. **Arte digital**. Lisboa: H. F. Ullmann, 2009. 288 p.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. 84 p.

_____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, 248 p.

_____. **Entrevista**. Disponível em:
<http://www.eca.usp.br/narrativas/intro/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista1.htm
m. Acesso em 08/02/2011> Acesso em: 01 mai. 2011.

_____. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: Edusp, 1993. 313 p.

_____. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras; Itaú Cultural, 2007. 443 p.

_____. **Os anos de chumbo: mídia, poética e ideologia no período de resistência ao autoritarismo militar (1968 – 1985)**. Porto Alegre: Sulina, 2006. 310 p.

MACIEL, Mario Luiz Belcino; VENTURELLI, Suzete. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008. 192 p.

MATUCK, Artur. **Actamedia**. Disponível em:
<<http://www.actamedia.org/arturmatuck/index.php>> Acesso em: 14 jun. 2009.

_____. **Entrevista**. Disponível em:
<http://www.eca.usp.br/narrativas/intro/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista6.htm
m. Acesso em 08/02/2011> Acesso em: 01 mai. 2011.

_____. **Intercities. Abstract**. Disponível em:
<http://www.colabor.art.br/arturmatuck/portfolio/telecom_arts/intercities/intercities_abstract.pdf> Acesso em: 12 fev. 2012.

_____. **Intercities São Paulo-Pittsburgh**. In: *Brasil anos 80 cinema e video*. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2010. P 94 – 95.

_____. **O potencial dialógico da televisão**. São Paulo: Editora Anna Blume, 1995. 305 p.

_____. **Um não-autor apresenta uma não-obra em Paris no século XX**. In: *América, Américas: arte e memória*. São Paulo: MAC/USP Mestrado Interunidades em Estética e História da Arte, 2007. P 173-183.

_____. **São Paulo cidade planetária: breve história do *slow scan* em São Paulo**. São Paulo, 1988. Texto inédito.

_____. **Semion: um sinal internacional para informação liberada**. In: *Anais do I Colóquio Luso-Brasileiro de Semiótica*, Departamento de Arte e Comunicação Social. Universidade Federal Fluminense, 1985.

Artur Matuck. MediaArtist and educator. Disponível em:
<http://www.colabor.art.br/arturmatuck/index.php> Acesso em: 12 fev. 2012.

Telecommunications art and play: Intercities São Paulo/Pittsburgh. In: Leonardo, San Francisco, v. 24, n 2, 1991, p. 203-206.

Telesthesis: the aesthetic of scalar communication. In: Art Reseaux, Coord. Karen O'Rourke, Editions DUCERAP, Centre D'Etudes et de recherches en Arts Plastiques, Université de Paris I, 1992.

MATUCK, Artur; ANTONIO, Jorge Luiz. **Artemídia e cultura digital.** São Paulo: Musa Editora, 2008. 381 p.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 2007. 407 p.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. **Aisthesis: estética, educação e comunidades.** Chapecó: Argos, 2005. 185 p.

MEDEIROS, Maria Beatriz de; MONTEIRO, Marianna; MATSUMOTO, Roberta. **Tempo e performance.** Brasília: Editora de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, 2007.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008. 255 p.

MONFORTE, Luiz. **Site.** Disponível em: <http://www.luizmonforte.com/> Acesso em: 03 jan. 2012.

NASCIMENTO, Evandro. **Jacques Derrida: pensar a desconstrução.** São Paulo: Estação Liberdade, 2005. 352 p.

NETTO, J. Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e comunicação.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2003. 224 p.

NETTO, Verginio Zaniboni. **Videotexto no Brasil.** Rio de Janeiro: Nobel, 1986. 162 p.

NUNES, Fábio Oliveira. **Ctrl + alt + del: distúrbios em arte e tecnologia.** São Paulo: Perspectiva, 2010. 315 p.

Web arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede internet. Dissertação de mestrado. Unicamp, 2003, 113 p.

O'ROURKE, Karen (Org.). **Art-Réseaux. Ouvrage Collectif Project Art-Réseaux.** Paris: Editions Du Cerap, 1992. 185 p.

PARENTE, André (org.) **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 304 p.

_____ **Tramas da rede.** Rio de Janeiro: Sulina, 2004. 304 p.

PECCININI, Daisy Valle Machado (Org). **Arte novos meios/multimeios** – Brasil 70/80. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985. 356 p.

PERISSINOTO, Paula. **O cinetismo interativo nas artes plásticas:** um trajeto para a arte tecnológica. Dissertação de mestrado. São Paulo: PGEHA, 2000. 79 p.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade:** autor-obra-recepção. *In:* Ars revista do Depto de Artes Plásticas da ECA/USP, Vol 2. Pág 09-29.

_____ **Entrevista.** Disponível em:

<http://www.eca.usp.br/narrativas/intro/intro_por/narrativas/entrevistas/entrevista3.htm> Acesso em: 08 fev. 2011.

_____ **Mail art:** arte em sincronia. *In:* Escritos de artistas anos 60/70. FERREIRA, Gloria; COTRIM, Cecília (Orgs). **Escritos de Artistas anos 60/70.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009. P 452 – 456.

_____ **Sobre o videotexto.** *In:* Comunicação e novas tecnologias. São Paulo: Editora Com-Arte, 1984. Pág 21-33.

_____ **Tradução intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2000. 232 p.

_____ **Videografia em videotexto.** São Paulo, Hucitec, 1986. 206 p.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos.** São Paulo: Hucitec, 1998. 248 p.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática:** dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. 128 p.

_____ **As redes artísticas telemáticas:** Imagens. Campinas, nº 3, 1994.

_____ **Experimentações artísticas em redes telemáticas.** *In:* Ars revista do depto de artes plásticas da ECA-USP. Pág 49-57.

_____ **Site.** Disponível em: <<http://www.gilbertoprado.net/>> Acesso em: 02 dez. 2009.

_____ **Telescanfax.** Depoimento em vídeo, sem data. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/telescanfax.html>> Acesso em: 24 jan. 2011.

RAMIRO, Mario. **Between form and force:** connecting architectonic, telematic and thermal spaces. *In:* Revista Leonardo, Volume 31, 1998. *A Radical Intervention: The Brazilian Contribution to the International Electronic Art Movement.* Disponível em: <<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/ramiro/ramiro.html>> Acesso em: 18 mai. 2011.

RENA, Alemar S. A. **Do autor tradicional ao agenciador cibernético**: do biopoder à biopotência. São Paulo: Annablume, 2009. 139 p.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 225 p.

SANTAELLA, Lucia. **A semiose da arte das mídias**: ciência e tecnologia. In: DOMINGUES, Diana (Org). *Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios*. São Paulo: Editora UNESP, 2009, p. 499-511.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus Editora, 2003, 360 p.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003, 84 p.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus Editora, 2005, 70 p.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008, 518 p.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2009. 224 p.

Serviço Social do Comércio (SESC). **II Studio Internacional de Tecnologias da Imagem**. Catálogo. São Paulo: SESC, 1991.

SOGABE, Milton. **A arte está mudando**. In: *Jornal Unesp*, agosto/2008, nº 236. Disponível em: <<http://www.unesp.br/aci/jornal/236/suplea.php>> Acesso em: 23 jan. 2011.

SUGIMOTO, Luiz. **Quando a ciência faz a poética**. In: *Jornal da Unicamp*, 8 a 14 de agosto de 2005, Edição nº 296. Disponível em: <http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/agosto2005/ju296pag04.html> Acesso em: 12 fev. 2012.

SUKORSKI, Wilson. **Blog do artista**.

http://sukorski.zip.net/arch2008-11-09_2008-11-15.html Acesso em 24 jul. 2011.

_____. **Entrevista**. Disponível em:

<http://medialab-prado.es/article/16_encuentro_avlab_experimental_club_limb0> Acesso em 24 jul. 2011.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. **New media art**. Colônia: Taschen, 2006. 96 p.

VATTIMO, Gianni. **O fim da modernidade**: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VICENTE, Carlos Fadon. **Evanescent realities: works and ideas on electronic art**. In: *Revista Leonardo*, Volume 30, nº 4, 1997. Disponível em:

<<http://www.leonardo.info/isast/spec.projects/fadon/fadon.html>> Acesso em: 04 abr. 2010.

VIRILIO, Paul. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real**. São Paulo: Editora 34, 1999.

ZANINI, Walter. **A arte de comunicação telemática**: a interatividade no ciberespaço. *In*: Ars revista do Depto de Artes Plásticas da ECA/USP, Vol 1, 2003. Pág 10-34.

_____ **A arte postal na busca de uma nova comunicação internacional**. *In* PECCININI, Daisy Valle Machado (Org). *Arte novos meios/multimeios Brasil 70/80*. São Paulo: Fundação Armando Álvares Penteado, 1985, p. 81

_____ **História geral da arte no Brasil**. São Paulo: Instituto Walter Moreira Salles, 1983, Vol II, 627 p.