GISELLE BEIGUELMAN

Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea

Tese apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Livre-Docente junto ao Depto. de História da Arquitetura e Estética do Projeto

São Paulo

2016

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

E-MAIL DA AUTORA: gbeiguelman@usp.br

Beiguelman, Giselle

B422d Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea / Giselle Beiguelman. -- São Paulo, 2016.
303 p. : il.

Tese (Livre-docente - Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto) — FAU-USP.

1. Digitalização (Preservação) 2. Arte digital 3. Arte contemporânea

4. Redes urbanas 5. Redes de informação 6. Memória I.Título

CDU 7.025.3

BEIGUELMAN, G. Da cidade interativa às memórias corrompidas:
arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea.
Tese apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Livre-Docente.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. ..... Instituição: .....

Julgamento: ..... Assinatura: .....

Prof. Dr. ..... Instituição: .....

Julgamento: ..... Assinatura: .....

Prof. Dr. ..... Instituição: .....

Julgamento: ..... Assinatura: .....

Prof. Dr. ..... Instituição: .....

Julgamento: ..... Assinatura: .....

Prof. Dr. ..... Instituição: .....

Julgamento: ..... Assinatura: .....

Aos meus mestres
Bernardo e Paula Beiguelman,
em memória

Aos meus alunos,
por me pedirem respostas
às perguntas que nunca me fiz

AGRADECIMENTOS

A Maria Cecília França Lourenço,
pela cumplicidade
e apoio incondicional
à realização deste trabalho.

A Ana Lucia Duarte Lanna e
Maria Cecilia Loschiavo dos Santos,
pelo incentivo e confiança.

A Lucia Santaella, a inspiração.

A Nelson Brissac Peixoto,
pelo companheirismo, afeto
e interlocução permanente.

A Sylvia Beiguelman, minha mãe,
o porto seguro nos momentos
mais difíceis.

A Maya, minha filha,
farol de todos os meus dias.

RESUMO

BEIGUELMAN, G. *Da cidade interativa às memórias corrompidas*: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea. 2016. 303 f. Tese (Livre-Docência) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

O conjunto de ensaios aqui reunidos está dividido em duas partes. Na primeira concentram-se estudos relacionados às cidades expandidas pelas redes. Na segunda, investigações sobre a memória cultural e suas relações com a arte contemporânea. Nos textos sobre cidades e redes, ênfase particular é dada ao impacto do processo de digitalização da cultura no cotidiano, destacando-se os sistemas de controle e os novos formatos de resistência e ativismo que emergem no século 21. Outro ponto relevante desse conjunto de discussões são as estéticas mediadas pela internet, que pontuam todos os ensaios dessa primeira parte. Arremata esse primeiro bloco uma obra de net arte – *#cidadESpelhadas*. Nela são explorados aspectos do design de interface e a volatilidade da paisagem urbana retratada por câmeras online. Esse ensaio faz a passagem para a segunda parte, onde um dos focos é a premência de pensar novos paradigmas de preservação do patrimônio cultural em face da explosão documental do século 21 e da rápida obsolescência dos sistemas de armazenamento digital. Nesse contexto são discutidos ainda projetos como *Memória da amnésia*, entre outros, em que a arte contemporânea aponta procedimentos para tensionar as políticas de patrimônio cultural, dos pontos de vista arquitetônico, institucional e conceitual. Nas duas partes do trabalho procurou-se articular a produção teórica e as experimentações artísticas sem criar divisões entre os campos das ideias e das práticas. Operou-se com ambos como formas de pensamento e problematização distintas, com potências específicas para abordar as relações entre arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea.

Palavras-chave: Digitalização (Preservação). Arte Digital. Arte Contemporânea. Redes Urbanas. Redes de Informação. Memória.

ABSTRACT

BEIGUELMAN, G. *From the interactive city to corrupted memories*: art, design and historical heritage in contemporary urban culture. 2016 303 f. Thesis (Livre-Docência) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, 2016.

The set of essays assembled herein is divided into two parts. The first one comprises studies related to cities expanded by networks. The second one, on the other hand, presents research on cultural memory and on its relationship with contemporary art. In the texts about cities and networks, particular emphasis was given to the impact of the digitalization processes in our daily life, especially the control systems and the new formats of resistance and activism emerging in the 21st century. Another important point of this set of discussions is the aesthetics mediated by the Internet, which permeates all the essays of this first part. This first section is concluded with a work of net art _ *#cidadESpelhadas* (mirrored cities), which explores interface design aspects and the volatility of the urban landscape pictured by online cameras. This last paper makes the transition to the second part, whose focus is the urgent need to think about new paradigms of conservation in the face of the documentary explosion of the 21st century and the rapid obsolescence of digital storage systems. In this context, projects such as *Memory of Amnesia*, in which contemporary art points out procedures to tighten cultural heritage policies from architectural, conceptual and institutional points of view, are also discussed. In the two parts of the work, I have tried to articulate both the theoretical production and the artistic experimentation, without creating divisions between the fields of ideas and practices. Nonetheless, such fields were handled as having different ways of thinking, as well as specific abilities to address the relationship between art, design and historical heritage in contemporary urban culture.

Keywords: Digital Preservation. Digital art. Contemporary Art. Urban Networks. Information Networks. Memory.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 10

PARTE I – CIDADES INTERATIVAS

1. O FIM DO VIRTUAL (da Internet das Coisas aos corpos informacionais) 12
   - Corpos informacionais 23
   - Referências 34

2. TERRITORIALIZAÇÃO E AGENCIAMENTO NAS REDES 37
   - Vida.com (territorialização na era do nomadismo tecnológico) 41
   - Vida.net (agenciamentos na era do nomadismo tecnológico) 45
   - Referências 62

3. DA CIDADE INTERATIVA À CIDADE PARTICIPATIVA 65
   - A cidade como interface 66
   - Urbanismo Open Source 74
   - Estéticas da vigilância 78
   - Cidades de inteligência distribuída 87
   - Referências 88

4. ONDE FICAM AS DISTÂNCIAS? (Sobre #cidadESpelhadas) 90

PARTE II – MEMÓRIAS CORROMPIDAS

5. REINVENTAR A MEMÓRIA É PRECISO 110
   - Desafios da preservação da cultura digital 111
   - A temporalidade das redes 118
   - A história como design de experiência 122
   - Referências 129

6. DAS MEMÓRIAS CONSERVADORAS ÀS MEMÓRIAS DESOBEDIENTES 131
   - A projeção do indivíduo no tempo 133
   - A monumentalização do indivíduo no espaço 135
   - Artes antimonumentais 138
   - Da overdose documental às estéticas dos bancos de dados 145
   - Ruínas ruidosas 148
   - Referências 154

7. PERGUNTAS ÀS PEDRAS 156
   - Salvador 160
   - O Arquivo 172
   - Gavetas de ossos 187
   - Terra em transe 195
   - Onde ficam os lugares sem presente? 205
   - Beleza convulsiva tropical 213

8. MEMÓRIA DA AMNÉSIA 221
   - Monumentos nômades 225
   - Da seleção de monumentos 229
   - A intervenção: documento/monumento 235
   - Políticas do esquecimento 238
   - Referências 243

9. MEMÓRIAS CORROMPIDAS (NOTAS SOBRE *JÁ É ONTEM?*) 244
   - Referências 302

APRESENTAÇÃO

Os nove ensaios aqui reunidos estão divididos em duas partes e dizem respeito às minhas atividades de ensino e pesquisa. Na primeira reuni estudos relacionados às cidades e às redes. Na segunda, reflexões sobre a memória cultural e suas relações com a arte contemporânea. Em ambas há conteúdos retrabalhados de outras publicações e inéditos.

"O fim do virtual", "Território e agenciamento nas redes" e "Reinventar a memória é preciso" foram publicados como capítulos de livros e são apresentados aqui em versões revistas. O primeiro é uma reedição ampliada de "Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da Internet das Coisas e da próxima natureza", publicado em *Cyber-arte-cultura: a trama das redes*, em 2013[1]. O segundo, uma atualização de um capítulo homônimo que publiquei em 2011 em um livro editado por mim e Jorge La Ferla (*Nomadismos tecnológicos*)[2]. Já o terceiro é uma ampliação do texto que deu origem ao simpósio e ao livro *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais* (organizado por mim e Ana Gonçalves Magalhães e publicado em 2014)[3]. "Da cidade interativa à cidade participativa", "Das memórias desobedientes às memórias conservadoras" e "Memória da amnésia" são inéditos. Entre os ensaios visuais, a versão online de *#cidadESpelhadas*[4] foi resultado de um projeto comissionado pela Fundação Calouste Gulbekian para a exposição *Unplace* (2015). Os outros ensaios visuais que constam deste volume – "Perguntas às pedras (a propósito de Beleza convulsiva tropical)" e "Memórias corrompidas (notas sobre *Já é ontem?*)" são também apresentados pela primeira vez publicamente.

A reunião desse conjunto não procura formar uma unidade linear, mas sim sistematizar um pensamento e uma metodologia de ensino e pesquisa. Ela se baseia na articulação entre a produção teórica e as experimentações artísticas, sem criar divisões entre os campos das ideias e das práticas. Nessa perspectiva, elas são entendidas como formas de pensamento e problematização distintas, com potências específicas para dar conta das relações entre a arte, o design e o patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea.

---

1 BEIGUELMAN, G. Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da Internet das Coisas e da próxima natureza. In: PESSOA, F. *Seminários internacionais Museu Vale 8*: Cyber-arte-cultura: a trama das redes. Vila Velha/ Rio de Janeiro: Museu Vale/ Suzy Muniz Produções, 2013. p. 146-175.

2 BEIGUELMAN, G. Territorialização e agenciamento nas redes (em busca da Ana Karenina da era da mobilidade). In: BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J. *Nomadismos tecnológicos*. São Paulo: Editora Senac, 2011. p. 247-270.

3 BEIGUELMAN, G. Reinventar a memória é preciso. In: BEIGUELMAN, G.; MAGALHÃES, A. G. *Futuros Possíveis*: arte, museus e arquivos digitais. São Paulo: Peirópolis/Edusp, 2014. p. 12-33.

4 BEIGUELMAN, G. #cidadESpelhadas. In: RIBEIRO, A.; MONTEIRO, R. X. *networked art*: places-between-places. Lisboa: Gulbekian – Próximo Futuro, 2015.

O FIM DO VIRTUAL

(da Internet das Coisas aos corpos informacionais)

A oposição real/virtual tornou-se um anacronismo do século 20. Somos hoje corpos "ciborguizados"[1] pelos celulares, uma espécie de ponto de conexão permanente que nos expande para além do aqui e nos coloca em um tempo de eterno agora. Aplicativos de Realidade Aumentada (RA) inserem camadas de informação no ambiente urbano e redefinem o espaço público, remodelando as noções de espaço doméstico e privacidade. Tecnologia em desenvolvimento desde os anos 1990, a RA parece trazer embutido, em seu próprio nome, o atestado de óbito da era do virtual. Diferentemente da Realidade Virtual, seus recursos permitem suplementar o mundo físico com informações, em vez de substituí-lo, fazendo com que coexistam no mesmo espaço objetos virtuais e objetos reais (AZUMA, 1997).

Abre-se a possibilidade de interagir com os dados no espaço público, criando estratégias de participação mediada digitalmente no espaço urbano. Essa confluência destaca relações físicas e arquitetônicas que apresentam novas questões de ordem estética, poética e também de ação política (COLANGELO e DAVILA, 2012). Bons exemplos aqui são os projetos realizados pelo coletivo norte-americano Re+Public, que em 2011 promoveu uma intervenção urbana com RA, substituindo a propaganda das ruas de Nova York com street art de artistas convidados. Em outra ocasião, o coletivo promoveu a restauração, via RA, de grafites pintados por Keith Harring no Soho, em 1982 (BIERMANN, 2013). Estamos, como bem sintetizou André Lemos, na fase do download do ciberespaço, em contraposição aos primeiros anos da internet em que se acreditava em seu poder de desmaterialização dos corpos, em sua vocação para o apagamento do "sentido de lugar, comunidade e espaço público", e em que a as ações se concentravam em um movimento de upload contínuo de relações sociais, instituições, processos e informações para o ciberespaço e fora do "mundo real" (LEMOS, 2009) [Figuras 1 e 2].

Não há dúvida. A era do virtual ficou na primeira década do século. O real engole tudo e nos põe no centro de redes interconectadas acessíveis, literalmente, na palma da mão. Vivemos no mundo do pós-virtual e isso não significa apostar numa volta ao mundo analógico. Ao contrário. Significa assumir que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual. A rápida evolução das aplicações, que envolvem nanotecnologia, sensores e sistemas de redes sem fio, confirma essa hipótese. Esse processo altera profundamente nossas concepções de corpo — que passa a ser compreendido como um complexo bioinformacional — e de cidade — territórios híbridos configurados a partir da superposição de redes diversas. Artistas e designers respondem a essas transformações tensionando estratégias e propondo novas configurações de uso e repertórios simbólicos alternativos à globalização corporativa que se anuncia com a Internet das Coisas (Internet of Things, IoT).

1 Ciborg (cib-ernético mais org-anismo) é um neologismo criado em 1960, no contexto das pesquisas sobre viagens espaciais, para "designar os sistemas homem-máquina autorregulativos" (SANTAELLA, 2003, p. 185).

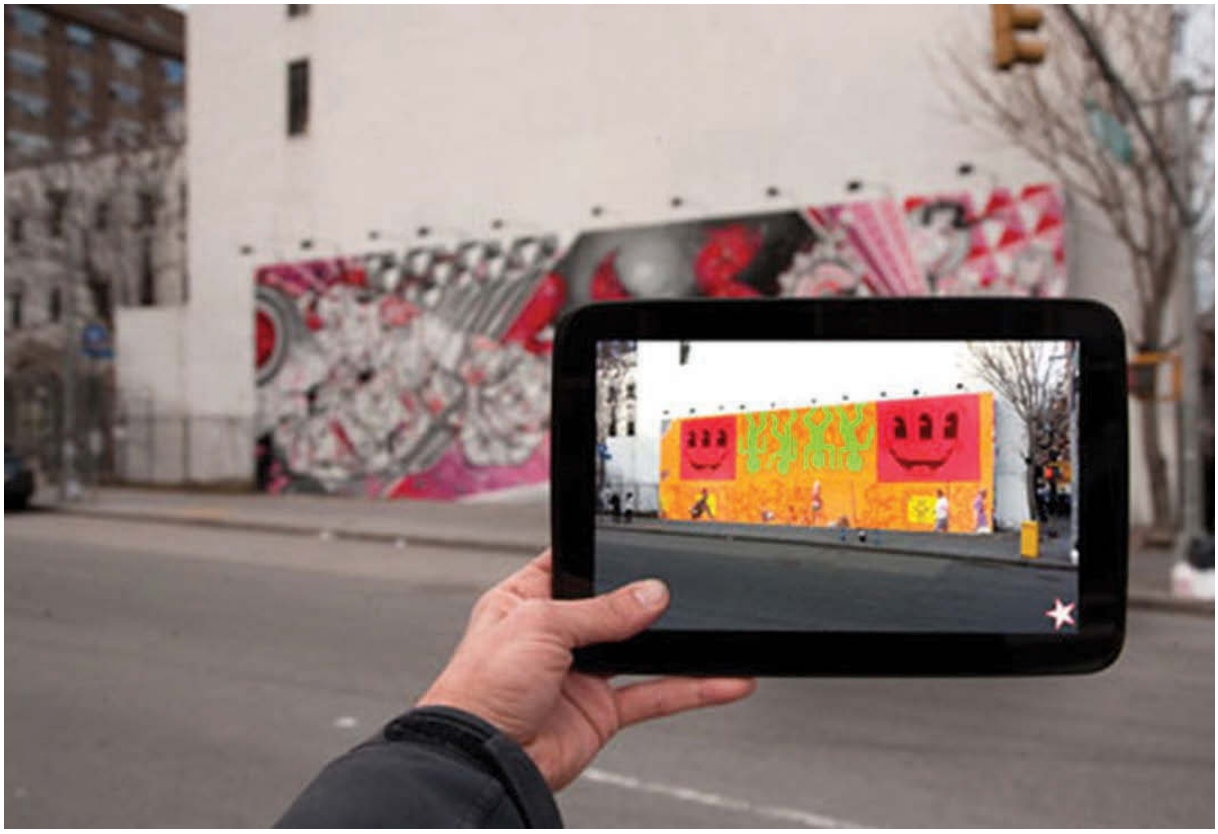


Figura 1 - Intervenção urbana com Realidade Aumentada feita pelo coletivo Re+Public em 2011. Permite visualizar antigo grafite do artista Keith Harring feito na esquina das ruas Houston e Bowery, em Nova York, em 1982. (FOTO: DIVULGAÇÃO/ RE+PUBLIC).

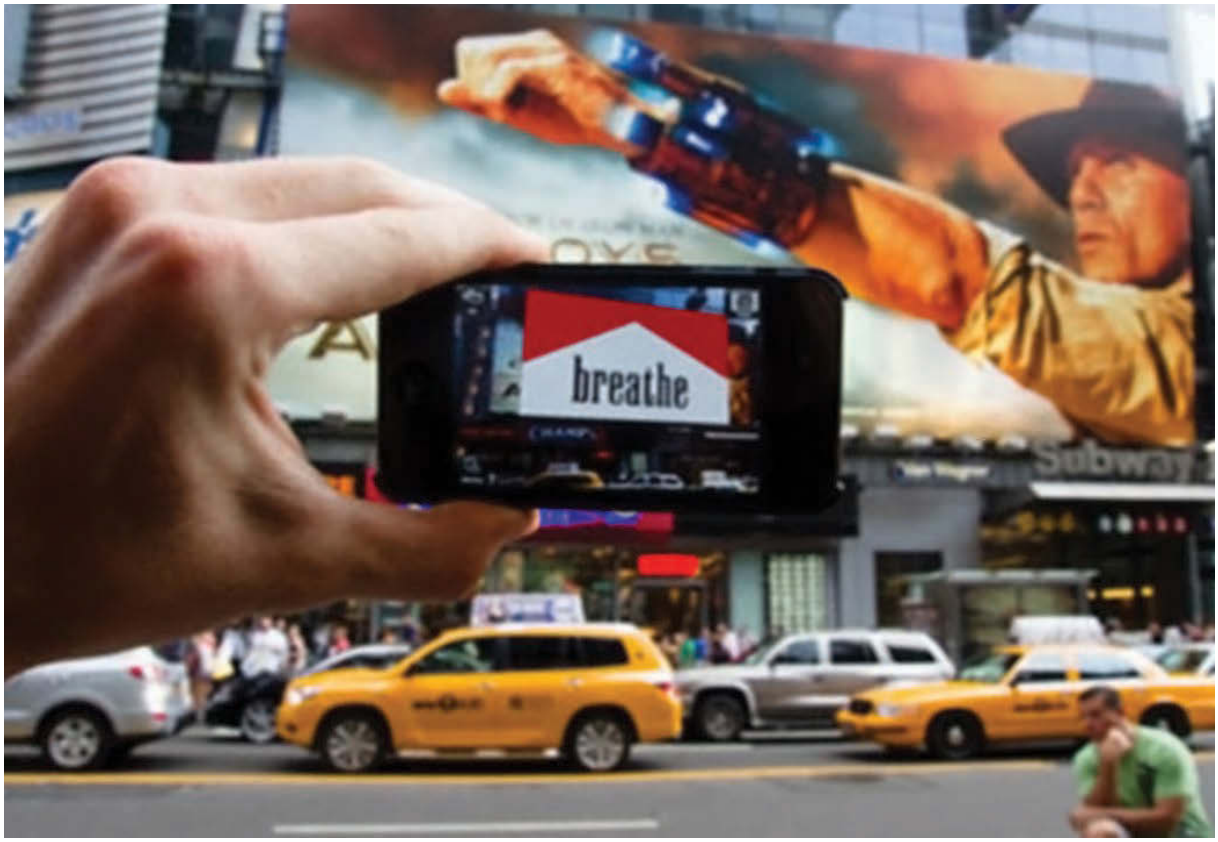


Figura 2 - *Ad Takeover* (2011), outro projeto baseado em Realidade Aumentada feito pelo coletivo Re+Public. Possibilita suprimir os outdoors publictários com obras de street art. (FOTO: WILL SHERMAN).

Novo paradigma tecnológico baseado na integração de diversos objetos às redes e interconectados entre si, a Internet das Coisas prevê que em um futuro próximo praticamente todas as esferas do cotidiano (da comida ao mobiliário, passando por papéis e documentos) serão portadoras de um endereço IP (Internet Protocol)[2]. Isso demandará profundas transformações no design e na produção industrial dos dispositivos, que deverão obedecer a modelos de interoperabilidade ainda não estabelecidos, e na própria arquitetura das redes, que implicam um nível de padronização todavia inexistente. Do ponto de vista social, impõe um amplo espectro de discussões éticas e políticas. A ideia de ambientes em que os nós da internet estarão relacionados a tudo — de objetos de consumo a lugares — pressupõe uma escala de rastreamento, tanto quanto um grau de interconectividade criativa, sem precedentes (ATZORI; IERA; MORABITO, 2010).

O debate é complexo e a bibliografia sobre o tema evidencia posturas diversas e até mesmo antagônicas. Englobam desde abordagens que privilegiam mais seus aspectos "libertários", enfatizando o potencial da computação ubíqua para aproximar as pessoas, como nos já históricos papers de Weiser (1991) e Gershenfeld, Krikorian e Danny Cohen (2004), até as tecnoutopias de Ashton (2009), que cunhou o termo, apostando na necessidade de humanizar as máquinas, dotando-as da capacidade de pensar sem a nossa ajuda. Destacam-se ainda nesse vasto debate as que interrogam suas dimensões políticas e ideológicas, como Albrecht (2005) e Kranenburg (2008), chamando a atenção para o potencial de vigilância e monitoramento social embutidos em dispositivos cada vez mais múltiplos, de roupas a objetos domésticos, configurados para armazenar nossas informações pessoais e conectá-las permanentemente a bancos de dados corporativos. No Brasil, são importantes, nessa vertente crítica, os estudos de Fernanda Bruno (2013), que discutem os sistemas de vigilância eletrônica e a computação pervasiva, e as reflexões de André Lemos sobre os impactos dessas transformações tecnológicas no âmbito urbano e comunicacional (2008, 2009, 2013).

Do ponto de vista conceitual, é preciso ainda frisar que o próprio termo Internet das Coisas é, como assinalaram Atzori, Iera e Morabito (2010), "um paradigma e muitas visões". A imprecisão, de acordo com os autores, deriva do ponto de vista que "empresários, alianças de negócios, corpos de pesquisa e normatização adotam para abordar o assunto, da perspectiva da internet ou das coisas, dependendo de seus interesses, finalidades e formações" (2010, p. 2.788, tradução nossa)[3].

Apesar de todos os impasses conceituais, técnicos, políticos e econômicos, estima-se que, em 2025, de acordo com um relatório do Conselho Nacional de Inteligência

2 O endereço IP é um número associado a um dispositivo em rede que permite a comunicação entre as máquinas em uma rede local ou pública.

3 Differences, sometimes substantial, in the IoT visions raise from the fact that stakeholders, business alliances, research and standardization bodies start approaching the issue from either an "Internet oriented" or a "Things oriented" perspective, depending on their specific interests, finalities and backgrounds (ATZORI, 2010).

(National Intelligence Council, NIC) dos EUA, a Internet das Coisas deverá estar plenamente estabelecida (SRI INTERNATIONAL MENLO PARK CA, 2008) e deixará nos arquivos da história a definição de internet como uma rede mundial de computadores. Ela deverá ser atualizada como rede mundial de computadores, pessoas, geladeiras e tudo mais que nos cerca.

O fato de o NIC inserir o tema como uma das tecnologias emergentes com potenciais impactos no poder norte-americano, ao lado da biogerontecnologia, armazenamento de energia, biocombustíveis, tecnologias de carvão limpo e serviços robóticos, é um indicador nada desprezível do quão próximo é o cenário de um mundo pautado pela interconectividade da Internet das Coisas. Tão importante quanto esses prognósticos, contudo, é perceber que ela se anuncia no presente por meio da proliferação de sensores, aplicativos personalizados para celulares e etiquetas inteligentes baseadas em identificação por radiofrequência (Radio Frequency Identification, RFID), que já estão implicando profundas transformações no cotidiano e evidenciando que a oposição real/virtual não faz mais sentido.

A utilização, cada vez mais comum, de etiquetas (tags) baseadas em códigos de barra com grande capacidade de armazenamento de informações, como RFIDs, que serão discutidos mais adiante, e QR-Codes é um indicador preciso desse processo de coisificação das redes. Criada no Japão nos anos 1990, a tecnologia QR-Code (código de resposta rápida, Quick Response Code) é um código de barras bidimensional interpretado pela câmera do celular, por meio de um programa. Bem menos potentes que os RFIDs, porém bastante populares, essas etiquetas expandem as informações contidas na legenda de um quadro em um museu, por exemplo, adicionando conteúdos como textos e links que se abrem para áudio, vídeo e imagens, que são apresentadas na tela do aparelho. Sua saída gráfica, como um mosaico, lhe confere um charme estético especial [Figura 3]. A facilidade de produzi-lo e sua versatilidade – adere a praticamente qualquer superfície, de papel a tecidos, passando por cimento e até a comida – estão associadas à sua disseminação. Outro motivo de sucesso é o fato de nos liberar da tarefa tediosa de digitar nas minúsculas teclas dos celulares. Basta apontar o celular e fazer automaticamente uma ligação ou capturar informações sobre prédios históricos, legendas de quadros, procedência de alimentos nos supermercados, endereços, URLs etc. Tudo isso enquanto estamos em deslocamento. Nesse sentido, podem ser entendidos como a primeira forma de escrita desenvolvida para leitores nômades [Figuras 4 e 5].

Isso talvez explique por que, aos poucos, esse tipo de código se converte em uma espécie de tatuagem das cidades do século 21, transformando o celular em um escâner portátil de informações invisíveis [Figura 6]. Alguns usos surpreendem. No Japão, onde a tecnologia do QR-Code foi inventada em 1996, criou-se também uma das possibili-

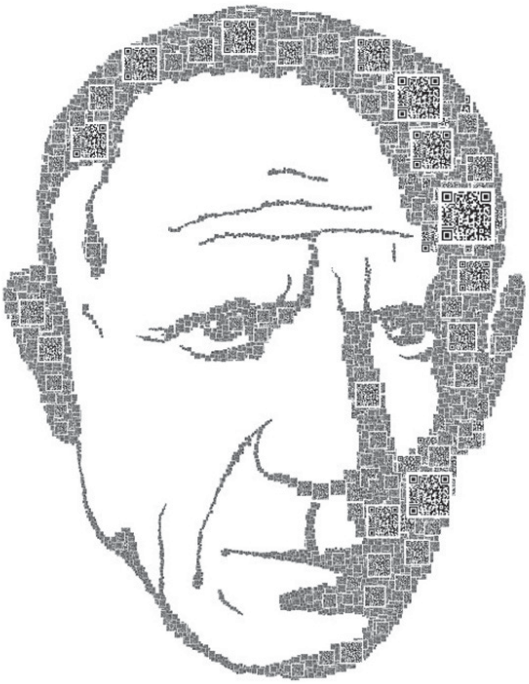


Figura 3 - Exposição de obras de Pablo Picasso no Museu de Belas Artes da Virgínia (EUA), em 2011, utilizou cartaz de divulgação com códigos QR que levavam para site com reprodução de obras do artista. (FOTO: VMFA).

Figuras 4 e 5 - QR-Codes aderem a praticamente qualquer superfície, de diamantes, como na bolsa Piaget, a areia. Sua versatilidade está associada à sua popularização. (FOTOS: REPRODUÇÃO/ MARCANDOTENDENCIA.WODPRESS.COM).

dades mais inusitadas de emprego desse código de barras. Uma empresa de túmulos oferece aos clientes lápides com QR-Codes (NOVAK, 2008) [Figura 7]. Elas permitem aos entes queridos do falecido "linkar" para sempre fotos, vídeos e biografia à sua alma e à curiosidade dos que ficam. Outro uso bem inusitado e que vem ganhando o público é a inserção de QRs em bolos e biscoitos com mensagens a ser decifradas pelos consumidores. O convite para uma noite especial da Tiffany & Co. na Mercedes-Benz Fashion Week, em 2011, por exemplo, veio inserido no QR-Code de um doce (ROSENBLOOM, 2011). Na França, um jardim público implantou um grande QR-Code vegetal que, ao ser decifrado, aciona um audiotour sobre o parque (ROGER, 2011) [Figura 8].

Mas é no mundo da *street art* que a tecnologia realmente diz a que veio. QR-Codes e *street art* parecem linguagens tão bem casadas que acabaram inspirando uma das campanhas publicitárias mais interessantes dos últimos tempos. Desenvolvida pela agência Leo Burnett de Hong Kong para a loja online de música Zoo, espalhou pelas ruas stencils e stickers de bichos montados com QR-Codes. Conforme se decodificavam as partes dos animais, acessavam-se faixas musicais. Valeu à agência o Leão de Ouro no festival de publicidade de Cannes de 2011 (CAMPAIGN BRIEF ASIA, 2011) [Figura 9]. Mas, se a publicidade apropria-se das linguagens da arte, também os artistas têm demonstrado capacidade de repropor os usos publicitários do QR-Code. Projetos como *Sensitive Rose*, de Martha Gabriel, que mapeia os desejos do público a partir de uma rosa dos ventos

Figura 6 - Campanha da marca de lingerie Victoria's Secret utiliza QR-Codes para transformar o celular em um escâner portátil de informações invisíveis. (FOTO: ADS OF THE WORLD).

Figura 7 - Empresa japonesa de túmulos insere QR-Codes nas lápides, "linkando" imagens e áudios do falecido ao mundo dos vivos. (FOTO: DIVULGAÇÃO/ INSHINOKOE.CO.JP).

Figura 8 - QR-Code implantado na Place Stanislas, em Nancy, na França, utilizou 1.700 plantas e dá acesso a um audioguia sobre o parque para ouvir no celular. (FOTO: 2D CODE).

desenhada com QR-Codes (GABRIEL, 2008), ou a composição musical interativa *Suíte para Mobile Tags* (BEIGUELMAN; FLEURY, 2009) [Figura 10], são alguns exemplos. Outros projetos que não poderiam faltar aqui são as originais e instigantes tapeçarias do venezuelano Pedro Morales (2008) que trazem palavras de ordem e mensagens políticas entre as delicadas pétalas brancas e pretas dos desenhos [Figura 11].

Comentei em um artigo de divulgação científica (BEIGUELMAN, 2012) esses e outros casos de usos criativos do QR-Code, mas os exemplos citados nos permitem afirmar que a utilização desse código de barra converte nosso "antigo" telefone com câmera em um controle remoto urbano, um órgão de visualização do que os olhos não percebem, uma evidência do processo de imbricação do virtual no real.

Figura 9 - Campanha ganhadora do Leão de Ouro no festival de publicidade de Cannes de 2011 da Leo Burnett Hong Kong combinou QR-Code com street art para divulgar o selo musical Zoo. (FOTO: DIVULGAÇÃO/LEO BURNETT HONG KONG).

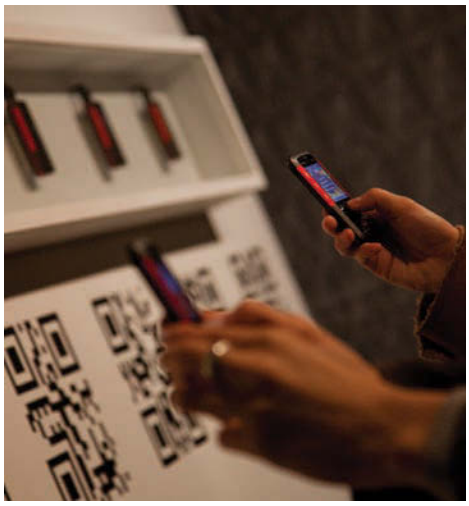
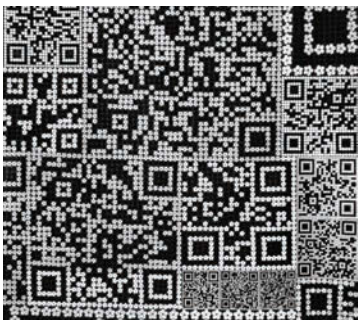


Figura 10 - QR-Codes permitem fazer chamadas telefônicas automaticamente. A instalação artística *Suíte para Mobile Tags* utilizou esse recurso para promover uma composição musical coletiva e anônima com ringtones. (FOTO: ARQUIVO PESSOAL).



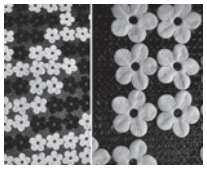


Figura 11 - Tapeçaria do artista Pedro Morales. Ele usa QR-Codes em sua obra *Puras Flores* (2008) para disseminar, cifradamente, mensagens de cunho político. (FOTO: CORTESIA DO ARTISTA).

Hoje, com celulares equipados com programas específicos para visualização de RA, como o popular Layar [4], combinados ao GPS do aparelho, é possível visualizar objetos informacionais que acrescentam dados a um determinado local, por meio de animações em computação gráfica, superpondo-se, em tempo real, às imagens enquadradas pela câmera. Em breve, óculos e lentes de contato vão se tornar os dispositivos privilegiados para seu uso. O projeto mais divulgado na área foi certamente o Glass, da Google. Lançado com uma série de sedutores vídeos em 2012, o equipamento, em desenvolvimento desde 2006, consiste em um par de óculos que dispõe de uma pequena tela sobre uma das lentes. Conectados à internet, os óculos permitirão visualizar mapas, previsão do tempo, consultar informações, fazer buscas, chamadas telefônicas, capturar imagens e compartilhar conteúdos diversos em redes sociais (GOOGLE GLASS, 2012) [Figura 12].

4 http://www.layar.com

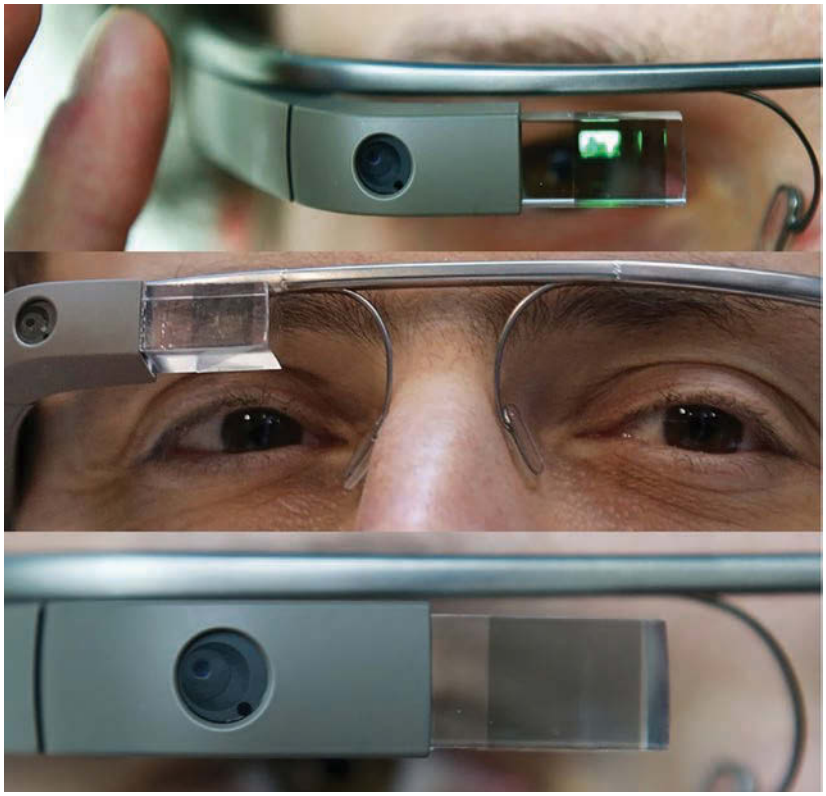


Figura 12 - O Google Glass é um computador vestível, com recursos de Realidade Aumentada, captação de imagem, comando de voz e acesso à internet. Em 2015, passou a ter como foco o mercado corporativo, abandonando o consumidor final. google.com/glass (FOTO: IAN SUTTON/ FLICKR).

Além da Google, outras empresas estão testando e comercializando tecnologias semelhantes, evidenciando que a tendência da RA vestível se consolidará rapidamente. A empresa Vuzix, especializada em *video eyewear* (dispositivos oculares para visualizar e capturar vídeos), por exemplo, lançou um monóculo para uso industrial, destinado a equipes de manutenção, para que os técnicos possam consultar materiais audiovisuais sobre os equipamentos na lente do dispositivo, sem sair do lugar (LORD, 2012). O blog *Venture Beat* reportou que a empresa de óculos Oakley detém cerca de 600 patentes para produção de equipamentos semelhantes aos planejados para o Google Glass (CHEREDAR, 2012a); a Apple divulga desde 2011 um aplicativo para iPhone que transformará a Realidade Aumentada em um recurso nativo do aparelho (LOWENSOHN 2011) e a Microsoft está desenvolvendo um produto para concorrer com os óculos da Google (CHEREDAR, 2012b). Alinhada com a tendência e indo um pouco além, a empresa de tecnologias ópticas Innovega apresentou na Consumer Electronic Show de 2012 um protótipo de lentes de contato para serem usadas em campos de batalha, as quais, além de dados cartográficos, alimentam os soldados com informações em tempo real (INNOVEGA, 2012). A mesma empresa apresentou, pouco tempo depois, em 2014, o iOptik, o protótipo da versão comercial desse produto. Parece ficção científica, mas não é. Campanhas publicitárias, jogos e sites de serviços, escolas, laboratórios de diagnóstico e a indústria da moda têm feito uso sistemático dos recursos da RA. O sucesso desse tipo de tecnologia é fruto da aproximação que promove com os sentidos humanos. Afinal, como diz o designer indiano Pranav Mistry, criador do projeto Sixth Sense do Massachusetts Institute of Technology (MIT):

> Integrar as informações aos objetos do cotidiano não só vai nos ajudar a eliminar o abismo digital, mas nos auxiliará de alguma forma a nos manter humanos, a estar mais conectados com o nosso mundo físico. E nos ajudará, na verdade, a não ser máquinas sentadas na frente de outras máquinas (MISTRY, 2009, tradução nossa)[5].

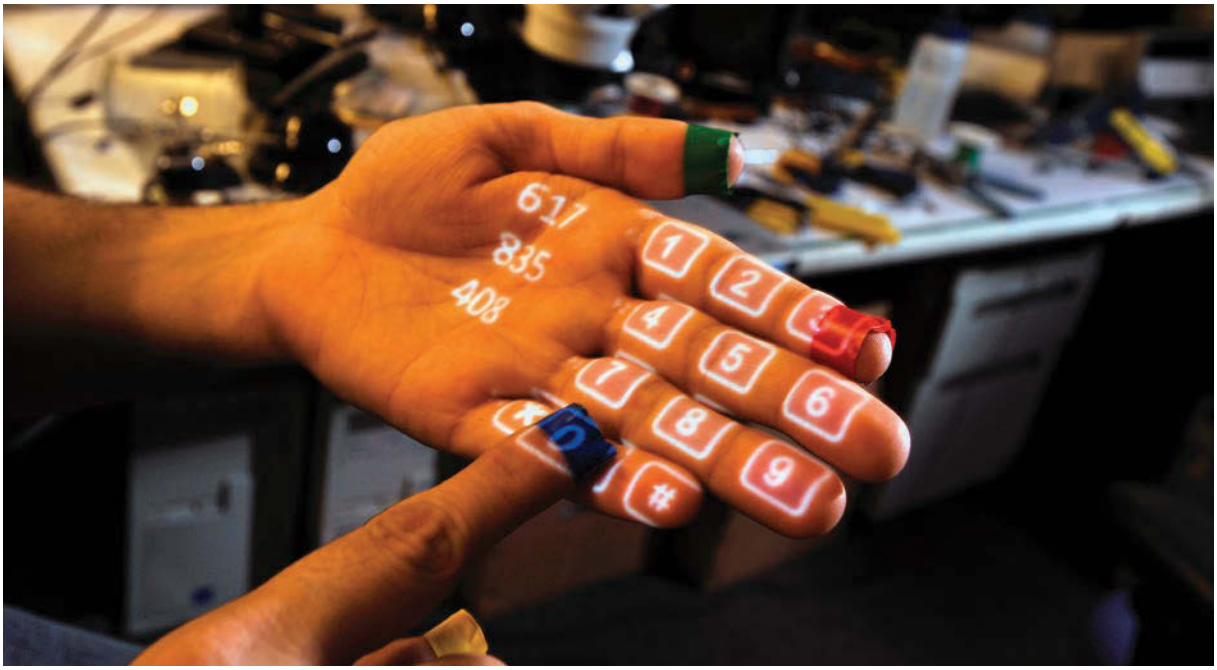
Etiquetas com QR-Code ou Realidade Aumentada, portanto, fazem mais que converter o celular em um mix de lente de aumento com visão de raio X. Elas confirmam uma antiga hipótese aristotélica: o homem é um ser político. Seu lugar é a polis. A cidade, a rua. Não o escritório. Estamos diante de uma nova tangibilidade. Ela é sensorial, táctil, concreta, mas também midiática. As imagens deixam de ser superfícies clicáveis e transformam-se em interfaces expandidas que borram os limites entre o real e o virtual. Consoles de jogo como o Wii, da Nintendo, e o Kinect, da Microsoft, e num nível mais elementar o iPad, da Apple, são exemplos quase autoexplicativos dessa diretriz de pesquisa e produção na área do design de interface.

As telas ficarão maleáveis e poderão ser redimensionadas. Os dispositivos de projeção vão aderir a superfícies diversas, inclusive ao corpo, conforme a nossa necessidade. A computação será vestível. Não invejaremos mais o incrível sapatofone do Agente 86 nem o não menos incrível relógio faz-tudo de Dick Tracy. Nesse contexto, somos transformados em um híbrido de carne e conexão e os objetos convertem-se em instâncias materiais dos fluxos de dados [Figuras 13 a 15].

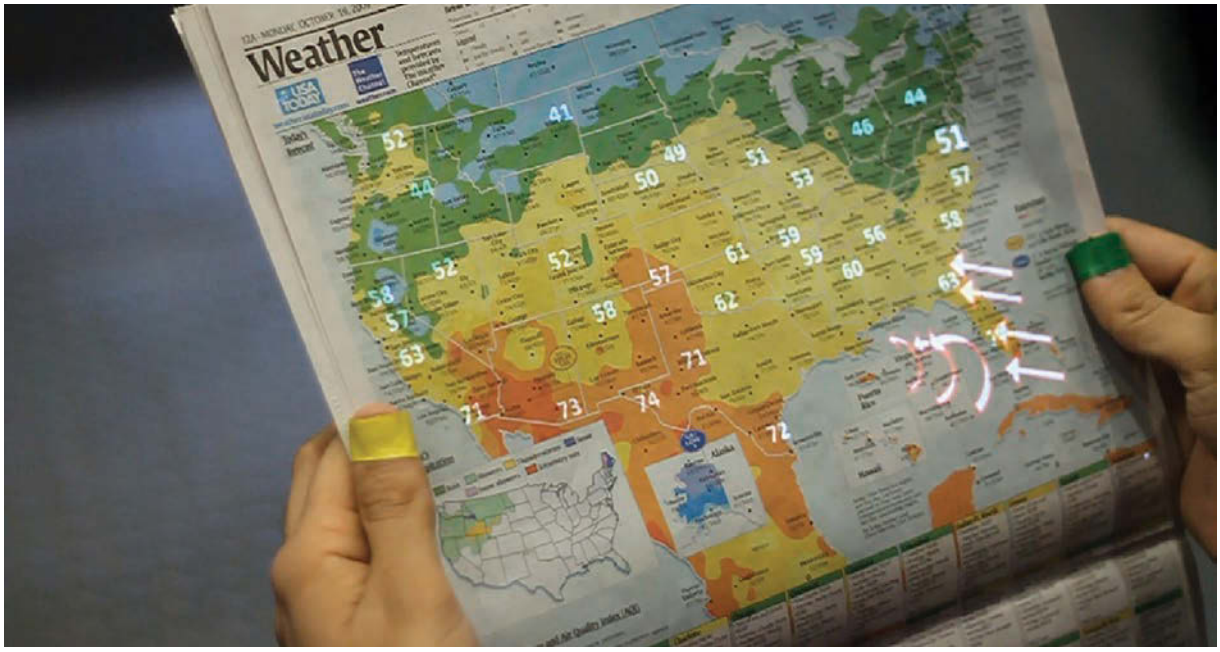
Nada mais esclarecedor nesse processo do que a diversificação dos usos das etiquetas com RFID (Radio Frequency Identification, Identificação por Radiofrequência). Elas podem ser lidas a grandes distância e armazenar uma diversidade de informações, sem ser desativadas. São menores que um grão de arroz e cada uma delas é única. Só existe uma para cada produto, mas a sua decodificação remota não é associada a um leitor específico. Permitem, por isso, a otimização de uma série de rotinas do cotidiano e também potencializam o controle e monitoramento da privacidade numa escala sem precedentes.

Imagine a seguinte situação. Você é cliente de uma loja onde experimentou várias roupas. A loja usa etiquetas invisíveis de RFID nas peças que vende. Meses depois, você volta a essa mesma loja e uma tela lista, automaticamente, todos os produtos que você pode vir a gostar. E se você gostar de alguma coisa, não precisará nem passar seu cartão de crédito no caixa. Suas informações já estão no banco de dados e sua roupa nova será debitada automaticamente. Parece muito prático e útil. Contudo, é bom saber que, se a pessoa entrar com sua roupa "rádio-identificada" em outra loja, onde nunca passou antes, e essa loja tiver leitores de RFID, dependendo do método de codificação utilizado, esse segundo estabelecimento comercial pode acessar informações que estão associadas àquela roupa, via as etiquetas inteligentes, tais como: onde foi comprada, quando e qual a frequência com que o consumidor adquire produ-

5 I think that integrating information to everyday objects will not only help us to get rid of the digital divide, the gap between these two worlds, but will also help us, in some way, to stay human, to be more connected to our physical world. And it will actually help us not end up being machines sitting in front of other machines.



Figuras 13, 14 e 15 - Protótipos do designer indiano Pranav Mistry que utilizam um microprojetor de lapela conectado à internet. Nas fotos, celular ativado na palma da mão, cartão de embarque inteligente que avisa o passageiro sobre atrasos de voos e jornal que apresenta a previsão meteorológica em tempo real.
(FOTOS: DIVULGAÇÃO/ SIXTH SENSE LAB - MIT MEDIA LAB).



tos naquela loja. E se a compra anterior tiver sido efetuada com cartão de crédito, dados pessoais como endereço, nome completo e telefone podem rapidamente ser rastreados e incorporados ao banco de dados da nova loja (GARFINKEL, JUELS e PAPPU, 2005; HILDNER, 2006).

Corpos informacionais

Em um mundo mediado por bancos de dados de toda sorte, somos uma espécie de plataforma que disponibiliza informações e hábitos, conforme construímos nossas identidades públicas nos diversos serviços relacionados ao nosso consumo, lazer e trabalho. Somos, portanto, corpos informacionais que podem não só transportar dados, mas que passam também a ser entendidos como um campo de escaneamento e digitalização de informações. Tomografias computadorizadas, ressonância magnética, mamografia e vários tipos de ultrassonografia são alguns dos métodos corriqueiros desse processo de intelecção da vida como um campo da computação e das ciências da informação.

Isso tende a se acirrar, conforme se popularizam os métodos de investigação genética e sua distribuição pela internet. No limite, foi isso o que o Projeto Genoma fez: converteu nossa compreensão do corpo, antes entendido como um arranjo de carne, ossos e sangue, em um mapa de informações sequenciadas em computador. A situação faz pensar que um dia poderemos subitamente encontrar parte de nosso código genético no Google ou "piratear" o DNA de alguém via um site de compartilhamento de dados e conteúdo, como já se faz com música, filmes e textos.

E isso não parece ser uma hipótese extravagante. Último reduto da propriedade inalienável do homem, o corpo humano tornou-se alvo de disputas biotecnológicas que levam a escala da computação para o nível molecular do indivíduo. É possível que em breve tenhamos saudade da época em que temíamos ter o CPF, o cartão de crédito ou dados pessoais rastreados, pirateados ou clonados, simplesmente por tê-los compartilhado de alguma forma pela internet. Dito de outra forma, sentiremos saudade do tempo em que invasão de privacidade significava manipular informações relacionadas à nossa pessoa jurídica ou física. As informações sobre as quais falamos aqui vêm do nosso corpo e são codificadas computacionalmente para ser combinadas a outras que permitem maior precisão de controle e vigilância.

A leitura da íris, por exemplo, mapeia anéis e pontos no globo ocular. A representação matemática dessa leitura é arquivada em um banco de dados e permite a identificação do indivíduo em segundos e cruzar as informações com outras. Como se sabe, os olhos não mentem. Contudo, o que nem sempre se sabe é que esse tipo de análise biométrica é frequentemente associado a uma série de aplicações comerciais e proce-

dimentos que vão muito além da segurança e da saúde pública. Sistemas ópticos de escaneamento podem revelar, instantaneamente, o consumo de drogas, álcool, gravidez e doenças como o diabetes em um clique, dispensando procedimentos considerados invasivos (HAO; DAUGMAN; ZIELINSKI, 2008). Mas podem estar, e cada vez mais estão, associados a aplicações comerciais, como monitoramento de funcionários no trabalho e transações bancárias. Patenteados e monopolizados por empresas, os algoritmos relacionados a esse tipo de tecnologia convertem-se em um imbróglio entre poder público, poder corporativo e soberania do indivíduo sobre seu corpo. A obra da artista norte-americana Barbara Kruger, *Teu corpo é um campo de batalha* (1989) [Figura 16], ganha uma súbita atualidade, enquanto somos esquartejados em inumeráveis algoritmos proprietários, emergindo como o grande filão em disputa de um novo território biopolítico.

Termo caro ao pensamento do filósofo francês Michel Foucault, a biopolítica é um sistema de poder relacionado à economia capitalista. No contexto do aumento de produção sempre crescente em meados do século 19 aparece a necessidade de controle e monitoramento da população, por meio de dados estatísticos de nascimento, morte, migração e estratégias de normatização de práticas sexuais e de trabalho, como sexo para fins reprodutivos, produção em linha e turnos, entre outros (FOUCAULT, 2000, p. 285-316).

Essas tecnologias se sofisticaram muito desde as últimas décadas do século 20. De acordo com a pesquisadora brasileira Fernanda Duarte, da Universidade da Carolina do Norte, nos EUA, e dedicada ao estudo das biotecnologias contemporâneas:

> Os parâmetros, hoje, não só permitem identificar esse indivíduo e compor uma base de dados, como também possibilitam verificar essa identidade e traçar um perfil histórico das ações do mesmo. Em vez de termos um arquivo físico com medidas cranianas e retratos falados em papel, agora lidamos com uma base de dados digital que compara em tempo real informações colhidas por web câmeras instaladas no espaço urbano com as informações fisiológicas também armazenadas em um banco de dados (informação pessoal)[6].

Duarte alerta, ainda, que é preciso levar em conta dois aspectos fundamentais do desenvolvimento biotecnológico no que diz respeito ao monitoramento. Por um lado, é importante lembrar que, além da biometria propriamente dita, outros métodos de monitoramento do corpo, como microchips, RFIDs implantáveis, nanorrobôs e proteínas biossintéticas que coletam dados sobre a fisiologia molecular, são campos de investigação cada vez mais promissores. Por outro, que diversas formas de computação e câmeras vestíveis indicam que estamos nos candidatando a formas de vigilância consensuais e laterais que implicam compartilhamento de dados associados a gestos e históricos pessoais, sobre os quais não temos controle ou consciência alguma.

Ainda que, em grande parte, em estágio experimental ou restritos ao uso militar e em centros avançados de pesquisa medicinal, vários dispositivos biotecnológicos estão

6 Duarte, F. *Teu corpo é um campo de batalha?*. Entrevista por e-mail feita por <giselle@select.art.br> em 30 jun. 2013.

Figura 16 - Obra da artista Barbara Kruger (1989), produzida no contexto das lutas feministas, ganha novo sentido na atualidade, no âmbito da emergente vigilância biomolecular. (REPRODUÇÃO/ COLEÇÃO THE BROAD ART FOUNDATION, SANTA MONICA).

disponíveis para o público e conectados em rede. Prova disso é a popularidade de aplicativos para iPhone e afins relacionados à saúde. Um deles, chamado MIKAT, ainda em teste, por exemplo, permite, com o uso de um biossensor, que o paciente monitore o nível de ansiedade para evitar que ele evolua para uma crise de pânico. Com o uso de sensores na pele e de controle do batimento cardíaco, o aplicativo reporta ao paciente informações sobre seu estado emocional e disponibiliza exercícios e técnicas clínicas criadas com base em terapia cognitiva comportamental. Caso o monitoramento fisiológico indique a ocorrência de uma crise de pânico, os dados são automaticamente enviados para o médico responsável, que então pode tomar as ações necessárias para o cuidado do paciente. (BERTELSEN; KRAMP, 2012, CENTRE FOR PERVASIVE HEALTHCARE)

A esse respeito, Fernanda Duarte comenta:

> A inserção da computação no corpo humano não só fornece informações mais precisas sobre a performance do corpo, mas também sobre a localização daquele corpo no espaço físico. Você pode optar por não compartilhar a sua localização quando acessa um website ou pode desligar o celular se não quiser ser incomodado, mas você não pode desligar o seu corpo. Caso a computação pervasiva chegue em um nível de intimidade com o corpo humano, no qual haja uma contaminação e corpos sejam "naturalmente" haqueados[7], o compartilhamento de dados fisiológicos será inevitável (informação pessoal)[8].

7 Neologismo derivado da palavra inglesa hacker, que define pessoas com grandes conhecimentos de informática, capazes de interferir na programação de um software ou sistema, usado aqui no sentido de invasão dos corpos humanos.
8 Duarte, F. Entrevista por e-mail feita por <giselle@select.art.br> em 30 jun. 2013.

Esse prognóstico, no momento em que o mundo toma conhecimento do PRISM, o sistema norte-americano de vigilância eletrônica, e de como ele é retroalimentado pelos dados armazenados em serviços populares como o Google e o Facebook, faz pensar que informações tão íntimas e particulares também podem um dia "vazar" de instâncias corporativas para governamentais, e vice-versa. É importante frisar, também, que esses sistemas biotecnológicos são sofisticados, mas não perfeitos e podem falhar ao lidar com a alteridade social.

A artista e pesquisadora colombiana radicada nos EUA Micha Cárdenas, que é transgênero, comentou em conferência na Universidade de Concordia, em Montreal, no Canadá, durante o simpósio *Differential Mobilities*, que o sistema de escaneamento tridimensional dos corpos nos aeroportos norte-americanos deixava pessoas como ela em uma situação de total vulnerabilidade. O sistema simplesmente não reconhece aquele corpo fora do padrão e direciona a pessoa automaticamente para uma revista pessoal (informação verbal)[9].

É, no mínimo, paradoxal pensar que o corpo, inserido em rede por um dispositivo biotecnológico, seja pervasivo em um limite tão extremo que, ao fazer essa conexão e identificar a aparência do corpo biológico, não seja capaz de revelar sua condição ubíqua, irredutível a modelos absolutos do que seja masculino ou feminino. Definitivamente, para além de todas as conquistas que ainda estão por vir, na área da saúde e em outros campos, a era da vigilância biotecnológica coloca em pauta a gestação de novas políticas de controle e mobilidade. Elas embaralham, sob parâmetros inéditos, os limites entre público e privado, corporativo e governamental, máquinas e homens. Anuncia-se aí um espectro inédito de dominação a partir da manipulação e vigilância genética.

Stranger Visions (2013), da artista norte-americana Heather Dewey-Hagborg, traz esse problema no centro de suas preocupações estéticas e políticas. Utilizando kits de investigação de DNA disponíveis para compra na internet por cerca de 200 dólares, ela coleta material genético a partir de "vestígios" deixados por qualquer um nas ruas, de bitucas de cigarro a chicletes mascados, passando por fios de cabelos e guardanapos usados. Depois de sequenciar o material em laboratório caseiro, importa o código genético para um programa de reconhecimento facial, utilizado em investigações policiais. Modificado pela equipe da artista na New York University (NYU), esse programa foi adaptado para impressoras 3D. O resultado são impressionantes máscaras de rostos – retratos escultóricos, como denomina Dewey-Hagborg –, cujos códigos genéticos são dispobilizados em uma plataforma de software livre (Github) [Figuras 17 a 19].

9 Informação fornecida por Micha Cárdenas em conferência proferida no simpósio Differential Mobilities – Movement and Mediation in Networked Societies, em Montreal, 8-11 de maio de 2013.

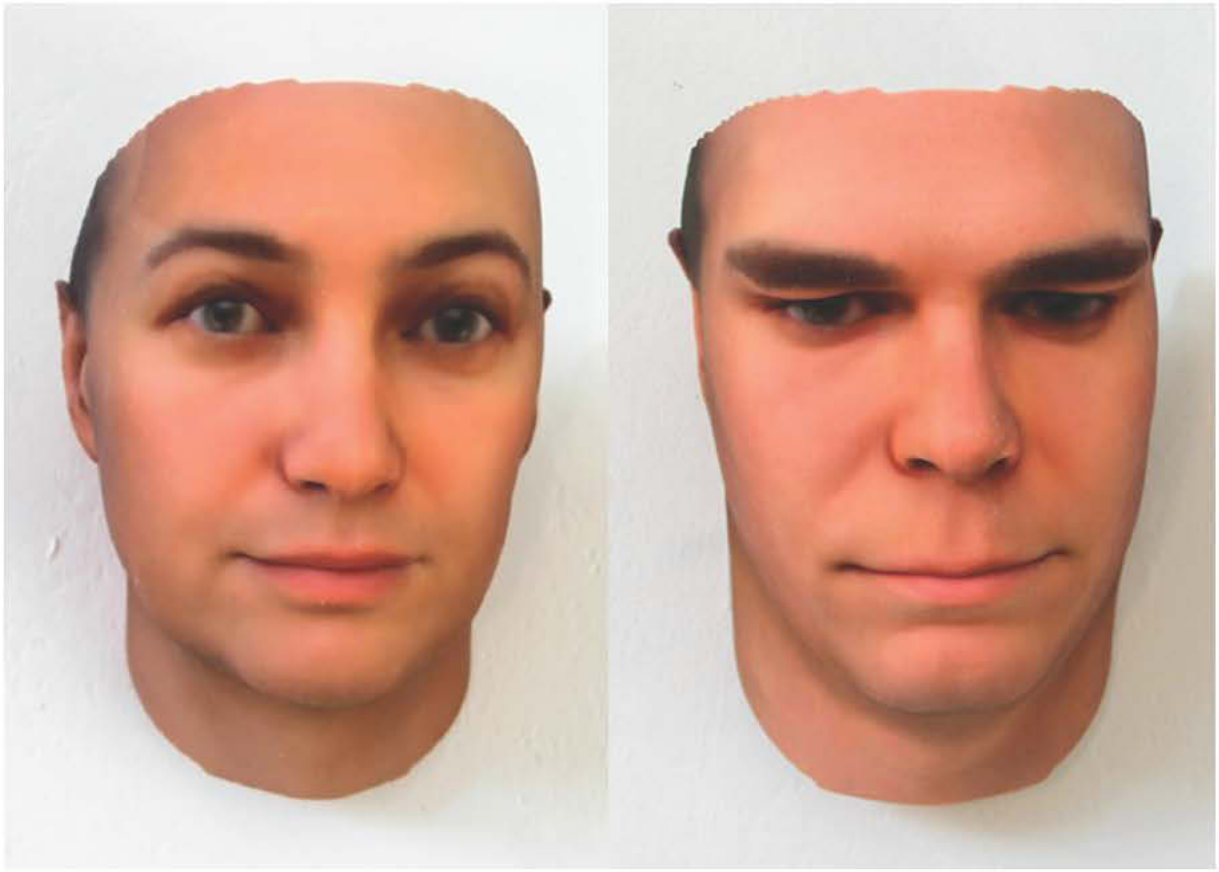
As "estranhas visões" provocadas pela artista não só descortinam as novas dimensões das biopolíticas do século 21, mas fazem, também, pensar que estamos testemunhando a reconceituação do que se entendia por natureza. Uma natureza que parece responder à inflação do design na contemporaneidade sobre a qual refletiu Hal Foster (2003). Afinal, diz o crítico, hoje facilmente se compra não só o design, mas a possibilidade de ser "designed". Para tudo há um design e "não importa se o produto em questão é a sua casa ou o seu negócio". Para o seu rosto flácido haverá um "designer de cirurgia", para lapsos de personalidade haverá um "designer de drogas". À memória histórica corresponderá "um designer de museus" e ao futuro do DNA, um "designer de crianças" (FOSTER, 2003, p. 18, tradução nossa)[10].

A manifestação de novos padrões de beleza é sintomática desse processo. Eles nascem em uma realidade midiática que corporifica Lara Croft, protagonista do jogo de computador homônimo, e transforma Angelina Jolie em sua cópia real [Figura 20]. Contudo, essa é uma via de mão dupla. Se a "crescente centralidade das indústrias de mídia na economia", como afirma Foster, é um dos principais fatores dessa inflação de design que transforma tudo em "dado a ser manipulado, desenhado e redesenhado" (FOSTER, 2003, p. 21)[11], também as mídias passam, especialmente no campo do design, a ter seus parâmetros definidos pelo que pertence ao ecossistema natural. Evidência disso é o aumento do interesse nas pesquisas relacionadas à biomimética. Essa linha de investigação, que remonta aos anos 1940, mas que teve seu nome cunhado nos anos 1950 por Otto Schmitt, busca na natureza parâmetros para o desenvolvimento industrial (VINCENT et al., 2006). Um de seus resultados mais conhecidos é a fita adesiva velcro, uma invenção de 1948 baseada na observação de pequenas sementes de grama com espinhos aderentes. Entre os mais recentes, destacam-se as telas finas, de alta resolução e economia de energia, que mimetizam as asas translúcidas de borboletas, e estruturas leves de fibra de carbono para carros, concebidas a partir do estudo da distribuição do peso de grandes árvores.

Em sintonia com as conquistas científicas, os limites entre natureza e cultura perdem definição e indicam também novas dimensões estéticas e cognitivas. Levam-nos, por isso, a interrogar como isso afetará nossas relações afetivas e sociais, quando, no limite da interpenetração entre o informacional e o físico, a ciência genética conseguir sistematizar uma técnica segura de clonagem humana (BEIGUELMAN, B. 2001) ou de hibridação de códigos genéticos de animais e vegetais. Essas questões atravessam a obra do brasileiro radicado nos EUA, Eduardo Kac. Projetos como *GFP Bunny*, de 2000, e *Natural History of the Enigma, Edunia*, de 2008, são bons exemplos de suas preocupações teóricas e poéticas.

10 For today you don't have to be filthy rich to be projected not only as designer but as designed – whether the product in question is your home or your business, your sagging face (designer surgery) or your lagging personality (designer drugs), your historical memory (designer museums) or your DNA future (designer children). (FOSTER, 2003, p. 18)

11 [A third reason for the inflation of design] is the increased centrality of media industries to the economy [...] in which the product is no longer thought as an object to be produced so much as a datum to be manipulated. (FOSTER, 2003, p. 21)



Figuras 17, 18 (acima) e 19 (abaixo) - Retratos tridimensionais produzidos pela artista Heather Dewey-Hagborg, no projeto *Stranger Visions* (2013), a partir de sequenciamento de material genético coletado de "rastros" encontrados em locais públicos, como bitucas de cigarro.
(FOTOS: CORTESIA DA ARTISTA).

Figura 20 - Na realidade midiática atual os corpos são remodelados, incorporando os parâmetros poligonais da computação gráfica. Isso fica claro na na fotomontagem ao lado, em que se vê Lara Croft, protagonista do jogo de computador homônimo, e Angelina Jolie "adaptada" para vivê-la nas telas em *Tomb Raider* (2010).

Suas obras nos remetem a uma das páginas mais desconcertantes da filosofia contemporânea. Ela foi escrita por Michel Foucault que, em *As palavras e as coisas*, dizia:

> É um reconforto e um profundo alívio pensar que o homem não passa de uma invenção recente, uma figura que não tem dois séculos, uma simples dobra do nosso saber, e que desaparecerá assim que se encontre uma nova forma (FOUCAULT, 1992, p. 11).

Publicada pela primeira vez em 1966, essa obra de Foucault anunciava reflexões que estão na pauta do dia, nesses nossos tempos de transexualismo, Botox, Johnny Mnemonic, Michael Jackson, Projeto Genoma e muito silicone. Recombinam-se agora as relações entre tecnologia e natureza, rumo ao mundo dos seres livres do atavismo biológico. Um mundo onde, eventualmente seremos talvez apenas uma população entre outras de avatares (personas virtuais) e indivíduos gerados por manipulação do código genético. Um mundo que já pode ser parcialmente observado nos projetos artísticos de Eduardo Kac.

Em *GFP Bunny*, uma coelha albina teve seu embrião modificado em laboratório, com a introdução de uma proteína artificial (proteína verde fluorescente, Green Fluorescent Protein). Quando o animal é exposto a uma determinada temperatura e iluminação, seu organismo reage e assume a coloração verde. Com isso, Kac não objetivava produzir uma série de animais fluorescentes, mas fazer-nos atentar para novas alteridades e prestar a atenção nas afetividades que o emergente mundo da próxima natureza nos traz. [Figura 21]

"Não são as questões do objeto genético que me interessam, mas a invenção de temáticas transgênicas sociais, que nos obriguem a refletir sobre novas relações", afirmou o artista, comentando sua motivação para criar Alba. Albina, a coelha nasceu em

Figura 21 - As Edúnias de Eduardo Kac (2008) são flores que foram geneticamente modificadas a partir da introdução de seu DNA na semente, configurando uma variante de plantimal (híbrido de planta e animal). (FOTO: CORTESIA DO ARTISTA).

29 de abril de 2000 em um laboratório francês. Kac fala emocionado como foi tê-la nos braços, quando nasceu: "Assim que a peguei no colo, se aninhou e instantaneamente me despertou a consciência da responsabilidade que tinha com ela como ser vivo", contou em entrevista à autora (2005).

Em 2008, Kac desenvolveu sua obra mais radical: *A Natural History of Enigma, Edunia*. Edúnia é um plantimal (um híbrido de planta e animal), resultado da introdução de material genético do artista na estrutura molecular de uma petúnia (KAC, 2008). A porção animal da Edúnia é visível nas veias vermelhas das suas pétalas. O gene do artista que foi sequenciado para essa obra é associado ao reconhecimento de organismos exteriores ao corpo. Ao introduzi-lo em um organismo vegetal, faz com que o elemento biológico responsável pela rejeição ou defesa bioquímica se converta num enigmático dispositivo de interrogação sobre a contiguidade das espécies e a multiplicidade da vida, os limites cada vez mais difusos entre natureza e cultura, material e digital, real e virtual [Figura 22].

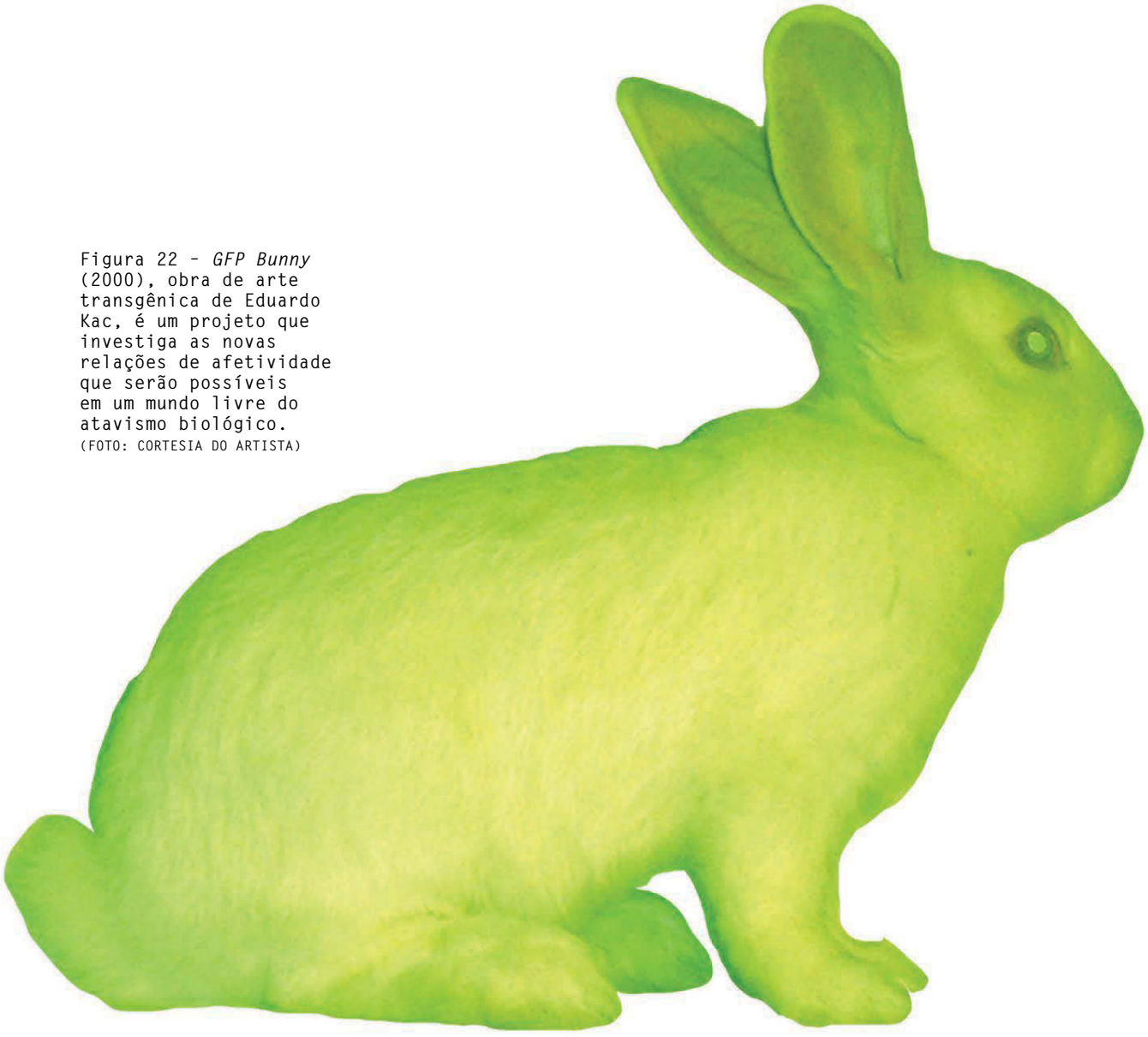


Figura 22 - *GFP Bunny* (2000), obra de arte transgênica de Eduardo Kac, é um projeto que investiga as novas relações de afetividade que serão possíveis em um mundo livre do atavismo biológico.
(FOTO: CORTESIA DO ARTISTA)

Na teoria e na prática, os limites entre natureza e cultura nunca foram precisos e não são estanques. A conceituação do que pertence a um campo ou a outro é um tema recorrente desde a Grécia antiga. A filosofia contemporânea contesta a visão dualista dessa relação. Propõe uma reflexão alinhada com a emergência de dispositivos que não cabem mais em definições puras do que é humano e o que não é. Expoente dessa corrente de pensamento é o filósofo e antropólogo francês Bruno Latour. Ele reflete sobre o caráter híbrido da nossa contemporaneidade, mediada pela experiência de objetos e situações que são uma mistura de elementos da natureza e da cultura (LATOUR, 1994).

Como assinalou Lucia Santaella, entre corpos remodelados cirurgicamente, corrigidos por próteses, esquadrinhados por tecnologias de imagens e expandidos pelos interfaceamentos com as redes de comunicação, "são muitas as possibilidades que têm surgido de descorporificação, recorporificação e novas expansões não carnais da mente" (2003, p. 200). Não se fala aqui de uma pós-natureza, mas de uma próxima natureza. Até mesmo porque vivemos hoje em meio a uma constelação de produtos, como tomates transgênicos e gatos hipoalergênicos, que são "autenticamente artificiais", diz o designer holandês Koert van Mensvoort, editor do blog *Next Nature* (MENSVOORT, 2006). Nesse mundo configura-se todo um novo imaginário, em que as noções de gênero, reinos – vegetal, animal e mineral – idade e nacionalidade se diluem, abrindo-se em direção a outros modos de ser e de existir. Trata-se de uma experiência emergente da subjetividade e da sensibilidade contemporâneas. Nela, vestem-se papéis e constroem-se identidades momentâneas, subvertendo os limites entre o tubo de ensaio e o Photoshop. Isso tem aparecido de forma marcante na produção artística, como fica evidente na instalação multimídia (vídeo e fotos) *Le Dernier Cri*, do artista holandês Erwin Olaf (2009).

Olaf dedica-se a um exercício rigoroso de manipulação de imagem, criando seres ambivalentes entre o monstruoso e o *fashion*. Ambientando seu filme numa semana de moda que acontecerá em Paris em 2019, questiona os padrões da beleza fabricada por meio de uma interrogação estética que vai além das dicotomias entre a natureza e a cultura [Figura 23].

A criação dos corpos desse artista remete a uma visão de mundo pixelizada, contaminada e atravessada pela cultura digital em todos os seus níveis e que se relaciona com parâmetros do que James Bridle (2011-) define como a Nova estética (*New Aesthetics*). Ela diz respeito a tudo que reflete a "erupção do digital no físico", fruto da coprodução do real por pessoas e tecnologias em rede. É o "novo normal" (BEIGUELMAN e ALZUGARAY, 2012). Aparece na arte, na moda, no design, no entretenimento e na cultura pop, desfazendo, definitivamente os limites que nos permitiam reconhecer a oposição entre real e virtual.

Figura 23 - O artista holandês Erwin Olaf questiona os padrões da beleza fabricada pela indústria midiática e testa os limites entre natureza e cultura e as fronteiras entre real e virtual. (FOTO: DIVULGAÇÃO/ ERWIN OLAF)

Referências

ALBRECHT, K.; MCINTYRE, L. SPYCHIPS: *How Major Corporations and Government Plan to Track your Every Move with RFID*. Nova York: Plume, 2006.

ASHTON, K. That 'Internet of Things' Thing. *RFID Journal*, 22 Jun. 2009. Disponível em: <http://www.rfidjournal.com/article/view/4986>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ATZORI, L.; IERA, A.; MORABITO, G. The Internet of Things: A Survey. *Computer Networks*, v. 54, n. 15, p. 2787–2805, 25 Oct. 2010. doi:10.1016/j.comnet.2010.05.010. Acesso em: 07 Jan. 2016.

AZUMA, R. T. A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, v. 6, n. 4, p. 355–385, August 1997. Disponível em: http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BEIGUELMAN, B. Nada contra a clonagem. *Comciencia*, 10 dez. 2001. Disponível em: <http://www.comciencia.br/reportagens/clonagem/clone11.htm>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BEIGUELMAN. G. Os desafios da bioarte. In: BEIGUELMAN, G. *Link-se*: arte/mídia/política/ cibercultura. São Paulo: Peirópolis, 2005. p. 9–16.

_____. Infotatuagens. *seLecT*, v. 2, n. 3, p. 90–93, dez./jan. 2012.

_____.; ALZUGARAY, P. Um futuro muito mais contemporâneo. *seLecT*, v. 2, n. 9, p. 104–105, dez./jan. 2012.

_____.; FLEURY, M. *Suíte para Mobile Tags*, 2009. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/qartcode/pt/?page_id=5>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BERTELSEN, O. W.; KRAMP, G. Anxiety Therapy and Mental Wellbeing – Lessons From the MIKAT Project, Project. In: CHI'12, May 5–10, 2012, Austin, Texas. *Proceedings...*, New York: ACM, 2012. Disponível em: <http://www.cs.bris.ac.uk/home/csydc/d4w/p2.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BIERMANN, B. Re+Public: Re+Imagining Public Space. *[AR]t*, n. 3, p. 8–15, May 2013. Disponível em: http://issuu.com/arlab/docs/ar_lab_magazine_3. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BRIDLE, J. *The New Aesthetic*, 2011–. Disponível em: <http://new-aesthetic.tumblr.com/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BRUNO, F. *Máquinas de ver, modos de ser*: vigilância, tecnologia, subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CAMPAIGN BRIEF ASIA. Leo Burnett HK's new Zoo Records campaign is the world's first live mobile music festival, 2011. Disponível em: <http://www.campaignbrief.com/asia/2011/04/leo-burnett-hks-new-zoo-record.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

CHEREDAR, T. Oakley Owns 600 Tech Patents Related to Smart Glasses (like Google's Project Glass). *Venture Beat*, 2012a. Disponível em: <http://venturebeat.com/2012/04/17/oakley-google-smart-glasses/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

CHEREDAR, T. Microsoft Working On Its Own Version of Google Glass. *Venture Beat*, 2012b. Disponível em: <http://venturebeat.com/2012/11/23/microsoft-working-on-its-own-version-of-google-glass/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

COLANGELO, D.; DAVILA, P. Light, Data, and Public Participation. *Leonardo Electronic Almanac*, v. 18, n. 3, p. 154–163, Aug. 2012. Disponível em: <http://www.leoalmanac.org/vol18-no3-light-data-and-public-participation/>. Acesso em: 07 Jan. 2016

DEWEY-HAGBORG, H. *Stranger Visions*, 2013. Disponível em: <http://deweyhagborg.com/strangervisions/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

DUARTE, F. Entrevista concedida via e-mail [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <giselle@select.art.br> em 30 jun. 2013.

FOSTER, H. Design and Crime. In: FOSTER, H. *Design and Crime* (And Other Diatribes). Londres: Verso, 2003. p. 13–26.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. Tradução de Salma Tannus Muchail. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. *Em defesa da sociedade*: Curso no Collège de France (1975–1976). Tradução de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

GABRIEL, M. *Sensitive Rose*, 2008. Disponível em: <http://www.sensitiverose.com.br/>. Acesso em: 15 Ago 2015. Acesso em: 07 Jan. 2016.

GARFINKEL, S.; JUELS, A.; PAPPU, R. RFID Privacy: An Overview of Problems and Proposed Solutions. *IEEE Security & Privacy*, v. 3, n.3, p. 34–43, May/Jun. 2005. doi:10.1109/MSP.2005.78. Acesso em: 07 Jan. 2016.

GERSHENFELD, N.; KRIKORIAN, R.; COHEN, D. The Internet of Things. *Scientific American*, v. 291, Oct. 2004. p. 76–81. Disponível em http://cba.mit.edu/docs/papers/04.10.i0.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

GOOGLE GLASS. *Google Glass Project*. Disponível em: <http://www.google.com/glass/start/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

HAO, F.; DAUGMAN, J.; ZIELINSKI, P. A Fast Search Algorithm for a Large Fuzzy Database. *IEEE Transactions in Information Forensics and Security*, v. 3, n. 2, p. 203–212, Jun. 2008. doi:10.1109/TIFS.2008.920726. Acesso em: 07 Jan. 2016.

HILDNER, L. Defusing the Threat of RFID: Protecting Consumer Privacy Through Technology-Specific Legislation at the State Level. *Harvard Civil Rights-Civil Liberties Law Review*, v. 41, p. 133–172, Winter, 2006. Disponível em: http://www.law.harvard.edu/students/orgs/crcl/vol41_1/hildner.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

INNOVEGA. *A New Architecture*, 2012. Disponível em: <http://innovega-inc.com/index.php>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

KAC, E. *GFP Bunny*, 2000. Disponível em: <http://www.ekac.org/gfpbunny.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

KAC, E. *Natural History of Enigma, Edunia*, 2008. Disponível em: <http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

KRANENBURG, R. V. *The Internet of Things*: A critique of ambient technology and the all seeing network of RFID. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008. Disponível em: <http://www.networkcultures.org/_uploads/notebook2_theinternetofthings.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

LATOUR, B. *Jamais fomos modernos*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LEMOS, A. *Mobile Communication and New Sense of Places*: a Critique of Spatialization in Cyberculture. Galáxia, v. 8, n. 16, p. 91–108, dez. 2008. .

_____. Arte e mídia locativa no Brasil. In: LEMOS, A.; JOSGRILBERG, F. (Orgs.). *Comunicação e mobilidade*: Aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2009. p. 89–108.

_____. *A comunicação das coisas*: teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

LORD, T. 5 Reasons To Get Excited About Augmented Reality in 2013. *Venture Beat*, 23 Dec. 2012. Disponível em: <http://venturebeat.com/2012/12/23/augmented-reality/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

MENSVOORT, K. V. Real Nature is not Green. *Next Nature*, Jun. 2006. Disponível em: <http://www.nextnature.net/2006/11/real-nature-isnt-green/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

MISTRY, P. Pranav Mistry: The Thrilling Potential of Sixth Sense Technology. *TED ideas*, 2009. Disponível em: <http://www.ted.com/talks/pranav_mistry_the_thrilling_potential_of_sixthsense_technology.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

MORALES, P. *Puras flores*, 2008. Disponível em: <http://pedromorales.com/2008/qr-codes/puras.flores.def.htm>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

NOVAK, A. Japanese Gravestones Memorialize the Dead With QR Codes. *Wired*, 3 Mar. 2008. Disponível em: <http://www.wired.com/underwire/2008/03/japanese-graves/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

OLAF, E. *Le Dernier Cri*, 2009. Disponível em: <http://www.erwinolaf.com/index.html#/portfolio/le_dernier_cri,_2006/gallery/>. Acesso em: 07 Jan. 2016. Vídeo disponível em: http://vimeo.com/14072086.

ROGER. Is This The Worlds First Botanical QR Code? *2dCode*, 11 Oct. 2011. Disponível em: <http://2d-code.co.uk/qr-code-made-with-plants>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ROSENBLOOM, S. Want More Information? Just Scan Me. *The New York Times*, 21 Sept. 2011. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2011/09/22/fashion/qr-codes-provide-information-when-scanned.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humanos*: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SRI INTERNATIONAL MENLO PARK CA. *Disruptive Civil Technologies*: Six Technologies With Potential Impacts on US Interests Out to 2025, 2008. Disponível em: <http://www.dtic.mil/cgi-bin/GetTRDoc?Location=U2&doc=GetTRDoc.pdf&AD=ADA519715>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

VINCENT, J. F V; Bogatyreva, O.; et. al. Biomimetics: its practice and theory, *J. R. Soc. Interface*, London, v. 3, n. 9, p. 471–482, 22 Aug. 2006. doi:10.1098/rsif.2006.0127. Acesso em: 07 Jan. 2016.

WEISER, M. The Computer for the 21st Century. *Scientific American*, v. 265, n. 3, p. 94–104, Sept. 1991. Disponível em: <http://www.ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

TERRITORIALIZAÇÃO E AGENCIAMENTO NAS REDES

As cidades contemporâneas são aglomerações mediadas por telas urbanas. Costuma-se nomear como telas urbanas as telas de grande porte, como as de notícias e anúncios na Times Square, em Nova York, ou as que se integram à arquitetura, como as da Allianz Arena, estádio projetado pelo escritório suíço Herzog & de Meuron, em Munique. Esse tipo de tela ocupa cada vez mais espaços, configurando verdadeiros brandscapes, como o Sony Center, em Berlim, ou o Samsung Plaza, em Seul, que cumprem a função de materializar valores corporativos em experiências espaciais (KLINGMANN, 2003).

Apesar da inegável importância dessas telas de grande porte, sua relevância social vem sendo relativizada pelas telas portáteis – a principal interface de mediação com as redes no tempo da emergência do nomadismo tecnológico. Caracterizam esse nomadismo tecnológico a proliferação de aparelhos móveis, a multiplicação dos pontos de acesso a redes sem fio, a expansão do raio de cobertura das tecnologias 3G e 4G, e a popularização dos recursos de geolocalização. E são essas características que redimensionam a discussão da cultura de rede para escalas que se reduzem e se projetam a partir de telas que cabem no bolso de qualquer um.

Essas microtelas são extensões de dispositivos complexos e inteligentes, dotados de conexão à internet e acesso a serviços e redes sociais. Abrem possibilidades inéditas de fomento ao consumo, ao controle e ao uso crítico e criativo das mídias existentes, e apontam para diferentes concepções e tendências políticas da ecologia midiática atual. Acredito que investigar as zonas de tensão que emergem nos confrontos e acomodações dos enunciados e linhas de forças dessas tendências nos permite cartografar seus procedimentos de territorialização e agenciamento, tornando suas dinâmicas menos opacas.

Por territorialização entende-se aqui os processos e as dinâmicas de estriamento (estratificação, compartimentação e apropriação) do espaço das redes de comunicação (DELEUZE e GUATTARI, 2005). Por agenciamento[1], os procedimentos e estratégias de liberação dos devires – potências em aberto – dos atuais territórios informacionais (Idem, Ibidem). Parte-se do pressuposto de que pensar o território informacional, em detrimento das ideias de nuvem ou bolha informacional, permite pensar esferas de poder e controle que conformam um lugar como produto das tensões entre territorialização e desterritorialização (LEMOS, 2008).

Essas tensões são constitutivas das possibilidades de mudança cultural, mudanças essas operacionalizadas por movimentos sociais, ao propor e desencadear descon-

1 O conceito de agenciamento que utilizamos baseia-se no ensaio *Tratado de nomadologia* de Deleuze e Guattari (2005, p. 11-111). Nessa obra, o conceito diz respeito ao desejo, entendido não como uma força irracional, mas como aquilo que permite ao indivíduo "não se separar mais das linhas de fuga que ele traça em meio às 'coisas', liberando seu poder de afecção e justamente com isso voltando à posse de sua potência de sentir e pensar" (ZOURABICHVIL, 2004, p. 9).

tinuidades com as relações de poder embutidas em instituições de vários tipos. Movimentos sociais não são, entretanto, meros conjuntos de indivíduos. São grupos que atuam no espaço público; e esse espaço público, hoje, na sociedade em rede, é o das redes de comunicação (CASTELLS, 2009).

Nessa perspectiva, afirma Castells, "o processo de mudança social demanda a reprogramação das redes de comunicação" (2009, p. 302, tradução nossa)[2], a partir da contestação das imagens que projetam no espaço público. Tais imagens são projetadas por grandes conglomerados de comunicação que vêm impondo um processo sem precedentes de "brandificação"[3] do cotidiano. Essa "brandificação" age pela publicidade das marcas e sua aderência a praticamente todas as nuances da vida. Elas aparecem não mais apenas nos horários reservados aos comerciais nos rádios e tevês. Estão nas camisetas que usamos, nos computadores que operamos, nos celulares que manipulamos e, especialmente, nos conteúdos e serviços pelos quais nos comunicamos, através de nossos computadores e celulares, em plataformas como Twitter, Facebook e YouTube.

Patricia Weiss, CEO da Be Wanted, agência brasileira especializada em branding, afirma que a força dessa modalidade de marketing provém do processo de mercantilização da cultura atual. Tal qual o pensador Guy Debord havia preconizado na *Sociedade do espetáculo* (1967), vivemos em um mundo integralmente mediado por imagens e nele "o parecer ser vale mais do que ser, e o parecer ter, também", afirma Weiss. Mas o que vivemos hoje, assinala, é uma versão atualizada desse fato: "É espetáculo também, porque tudo o que antes era vivido diretamente pelas pessoas tornou-se, hoje uma espécie de representação. Isso faz com que a capacidade de conquista das marcas se transforme em uma batalha diária pela subjetividade e desafia os estrategistas de marca a "estabelecer um território conceitual único e diferenciado", e é aí que se estabelece a ponte do branding com a arte e a cultura em geral (BEIGUELMAN, 2013).

"Não há como considerar mais a gestão do significado da marca de seu ecossistema vital, seus valores, suas iniciativas e formas de se relacionar com o mundo, sem contemplar uma forte participação na indústria cultural", diz Weiss. Marcas como BMW, Nike, Heineken e Absolut são bons exemplos desse fenômeno. Basta lembrar as campanhas mundiais da vodca sueca com edições especiais do produto feitas por artistas e o espaço de experiência multimidiático Absolut Inn, inaugurado em várias cidades. "Esse é o nosso contemporâneo", afirma ela. "Um tempo que veio para ficar e no qual as palavras envolvimento e engajamento substituem as palavras interrupção e intrusão", diz Weiss.

---

2 Therefore, the process of social change requires the reprogramming of the communication networks.

3 Brandificação é um neologismo derivado da palavra inglesa branding, um conjunto de técnicas de marketing orientadas para a construção e gerenciamento de uma marca. Seu foco não é o produto em si, mas a construção de imaginários por meio de associações com estilos de vida. Quando essa identificação se torna forte o bastante, a marca passa a valer mais do que o próprio produto oferecido (KLINGMANN, 2003).

Nesse contexto, em que gestão de marcas passa a significar gestão de valores, as ideias de nomadismo e mobilidade assumem preponderância nas operações de marketing e vendas das operadoras de telefonia móvel, aparecendo embutidas em slogans como "Viver sem fronteiras" (da TIM), "Compartilhe cada momento" (da Claro) e "Conectados vivemos muito melhor" (da Vivo). Apropriadas pelo discurso publicitário, essas ideias são esvaziadas do sentido que possuem no campo do pensamento libertário contemporâneo[4], no qual significam estratégias de contraposição aos processos de ocupação corporativa dos espaços, resultando em dispositivos de domesticação do imaginário. Por isso, para pensar o agenciamento e as possibilidades de mudanças culturais hoje, torna-se fundamental contestar essas imagens, compreendendo como são elaboradas e evidenciando as respostas ativistas que propõem formatos alternativos aos seus processos de territorialização.

Vida.com
(territorialização na era do nomadismo tecnológico)

As tecnologias móveis tornaram-se o motor do mercado de tecnologias da informação e comunicação (TICs). Um relatório da International Telecommunication Union (ITU), um órgão da ONU, mostra que a primeira década do século 21 já entrou para a história como o marco inaugural da era da mobilidade. Afinal, no término de 2009 havia 4,6 bilhões de assinantes de telefonia móvel e 600 milhões de pessoas acessando os serviços de banda larga de internet via celular, ultrapassando o acesso feito por linhas fixas. Em 2010, esses números chegaram a 5,3 bilhões de assinaturas e 940 milhões de usuários de internet móvel. Em 2013, a telefonia móvel alcançava 6,8 bilhões de linhas ativas, correspondendo a 96% de penetração mundial (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2009, 2010 e 2013).

Muito embora a distribuição do crescimento seja desigual, concentrando-se na Ásia, Estados Unidos e Europa, região que é, de acordo com os dados da ITU, a mais conectada do mundo, importa notar que onde o uso da banda larga móvel mais cresceu, entre 2010 e 2013, foi na África (82% ante 45% na Ásia, 33% na Europa e 28% mas Américas). Mas é também na África que se constatam as tarifas mais altas de acesso à internet via celular (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2013).

Contudo, a penetração dos celulares (que já atinge a quase totalidade da população mundial) e o aumento contínuo do uso desses aparelhos para operações online mos-

4 Nomadismo e mobilidade são dois conceitos tratados por Gilles Deleuze e Félix Guattari em *Mil platôs* (vol. 5, p. 11-111). No contexto da discussão filosófica dos autores, o nomadismo é um contraponto à "forma-Estado". Enquanto a "forma-Estado" tende ao sedentarismo, pela mediatização do regime de propriedade, e aos espaços fechados, os nômades tendem ao "modelo turbilhonar, num espaço aberto onde as coisas-fluxo se distribuem, em vez de distribuir um espaço fechado para coisas lineares e sólidas. É a diferença entre um espaço liso (vetorial, projetivo ou topológico) e um espaço estriado (métrico): num caso, 'ocupa-se o espaço se medi-lo', no outro, 'mede-se o espaço a fim de ocupá-lo'" (DELEUZE e GUATTARI, 2005, p. 25, grifos dos autores).

tram que o acesso à internet de banda larga por meio de dispositivos móveis é uma tendência consolidada. Entre 2007 e 2013, o número de assinaturas de serviços de banda larga móvel no mundo saltou de 228 milhões para 2,1 bilhões, registrando um aumento de 40%. Em 2015, esse números já somavam 7 bilhões, equivalendo a 97% da população mundial (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2013 e 2015). Diante desses números, não é de se estranhar que grandes empresas de análise de tendências de mercado e de investimentos, como a Morgan Stanley, apostem, há alguns anos, todas as suas fichas na internet móvel, animando a publicidade e o marketing a direcionar para as microtelas suas expectativas de ganho (MORGAN STANLEY, 2009).

Não se trata apenas de altos números de potenciais consumidores de aparelhos de telefonia celular ou de novos dispositivos portáteis de conexão à internet. Estamos falando de equipamentos que se definem pela integração entre redes de acesso à internet em alta velocidade, transmissão e recepção de vídeo, uso de VoIP[5] e participação em redes sociais. Tudo isso combinado com serviços relacionados a conteúdos geolocalizados.

É justamente essa combinatória que torna tão diferentes a navegação na internet de linhas fixas e aquela no celular, e o que explica a animação dos publicitários com a cultura da mobilidade. A partir de programas instalados no aparelho, feitos para facilitar e aperfeiçoar a vida de seus usuários, não apenas é possível saber onde o portador do dispositivo está, mas ter essa informação compartilhada e combinada a bancos de dados, e apontando para o que está em sua vizinhança.

Em termos publicitários objetivos, isso permite, por exemplo, que um consumidor, portador de um celular inteligente (ou seja, com acesso à internet, ao GPS etc.), cadastrado em redes sociais como Facebook e afins, onde estão arquivados vários de seus gostos e hábitos, ao passar na frente de uma loja, receba no seu celular um cupom digital de desconto. Dito de forma simples e clara: "Localização muda tudo" (HONAN, 2009). Nesse contexto, as microtelas urbanas passam a se comportar como extensões do nosso corpo conectadas no espaço físico, e inserem novas variáveis nos sistemas de invasão da privacidade e rastreamento.

Não são apenas os métodos de rastreamento e fomento ao consumo que mudam com isso. Muda também nossa relação com as marcas, que passam a constituir camadas de nossa subjetividade, transformando-nos em "fansumidores"[6] felizes, com sua capacidade de satisfazer desejos que nem sequer havíamos desejado. O processo de "brandificação" do cotidiano e das relações pessoais opera aí de maneira perversa, por meio da introjeção de valores corporativos que se sobrepõem e se confundem

5 VoIP (Voice Over Protocol) é uma tecnologia que permite a transmissão de voz via internet em serviços populares como o Skype, por exemplo.

6 A expressão é de Jack Schofield, jornalista do *The Guardian*, comentando a introdução do sistema de anúncios no Facebook (Schofield, 2007).

com valores sociais. Passamos a nos nos relacionar via o imaginário das marcas, que se convertem no "alfabeto" das nossas identidades: "Você é uma pessoa Mac ou uma pessoa PC? Quem você está vestindo? O que tem na sua lista do Netflix?" (RUSHKOFF, 2009, p. 118, tradução nossa)[7].

Esse "estado de espírito" resulta de operações de marketing que agem pela domesticação dos sentidos. Isso acontece em resposta às transformações econômicas do século 21, marcadas, por um lado, pelo enorme crescimento do consumo e, por outro, pelo aumento de produtos similares, do ponto de vista técnico e funcional. Tais transformações implodem a lógica de diferenciação das marcas por nomes e rótulos, e os formatos tradicionais da comunicação publicitária, destinados a audiências de massa, são levados a ceder lugar a "guerras estéticas", em busca de "nanoaudiências" segmentadas. O alvo agora é a conquista das subjetividades, por meio da "colonização da percepção", procurando "formar valores que vão nortear as opções e as ações dos consumidores" (REIS, 2007).

Adentramos a era da publicidade criativa, em que não mais se trata de alardear propriedades únicas e objetivas dos produtos. O que importa, como dizem os publicitários, é comunicar uma "personalidade de marca". "A sedução publicitária mudou de registro, agora se investe no look personalizado – é preciso humanizar a marca, dar-lhe uma alma, psicologizá-la (LIPOVETSKY, 2009, p. 217)". E é essa humanização que garante o sucesso da colonização da percepção.

A operação de conquista impõe-se como um engenhoso aparelho de captura[8] e aparece com nitidez no modo pelo qual as corporações vêm transformando palavras de ordem da contracultura em slogans publicitários e bandeiras de suas "causas". Como destacou Tatiana Bazichelli, isso faz com que uma das questões políticas e culturais mais profundas hoje seja uma "batalha de linguagem", que se reflete na absorção do vocabulário que definia a ética hacker dos anos 1990 – *Do It Yourself* (Faça você mesmo), compartilhamento e redes sociais, por exemplo – ao discurso dos expoentes do mundo de negócios da web 2.0 (BAZZICHELLI, 2009).

Difícil, nessa conjuntura, é não concordar com Richard Sennett quando afirma que a principal consequência do capitalismo contemporâneo é a corrosão do caráter (SENNETT, 2008). Afinal, a eficiência desse processo de colonização da percepção depende da absorção do discurso de marketing – os antigos códigos da ética hacker – como valor de consumo. Basta ler as tradicionais apresentações "About Us" (Sobre Nós), do YouTube, Flickr e Facebook, para constatar que isso já foi feito. Repetem-se, como mantras, cada uma com seus acordes próprios, as ideias de uma comunidade para

7 Are you a Mac person or a PC person? Who are you wearing? What's in your Netflix queue?

8 Aparelhos de captura designam, no pensamento de Deleuze e Guattari, as forças do Estado orientadas para apropriar-se das máquinas de guerra (dispositivos que operam fora do aparelho de Estado e da economia corporativa), controlando o nomadismo e estriando (compartimentando e territorializando) o espaço (DELEUZE e GUATTARI, 2005).

todos, o espaço aberto, a cultura grátis, o compromisso com o compartilhamento e a conexão entre as pessoas. Como afirma Douglas Rushkoff, "o ethos 'open-source', que encoraja as pessoas a trabalhar de graça em projetos de software, é aí reinterpretado como 'crowd-sourcing', ou seja, apenas uma outra maneira levar as pessoas a fazer trabalhos em troca de nenhuma compensação" (2009, p. 199, tradução nossa)[9].

É o acesso a um incalculável manancial de contatos e conexões o que particulariza a geração de celulares smartphones, como os iPhones (Apple), a linha Lumia (Nokia) e os Galaxy da Samsung. Por meio desses dispositivos – como anunciam as diferentes empresas, cada uma a seu modo –, é possível, simultaneamente, estar em contato com seus amigos, entreter-se, trabalhar e "até" receber chamadas. Tudo isso mediado pelos encantos das redes sociais, em que somos mobilizados o tempo todo a mensurar nossa popularidade, competindo por números de amigos.

Mais desconcertante do que essa abordagem quantitativa da sociabilidade e das relações afetivas é pensar em como se constroem tais identidades. Com perfis baseados em listas de livros, filmes, músicas e produtos, as pessoas passam a ter suas personalidades ancoradas naquilo que consomem, e as identidades passam a ser identidades corporativas. Além disso, e acentuando o fenômeno do processo de identidade corporativa, qualquer um pode se tornar "amigo" da Coca-Cola, de bancos e empresas automobilísticas (RUSHKOFF, 2009). Para completar, e acirrar o contexto de "brandificação" do cotidiano, as ações de comunicação passam a expressar a marca do produto utilizado para a publicação das mensagens – "enviado via iOS", se for um iPhone ou iPad, "enviado pelo meu aparelho BlackBerry da Claro" etc. Em síntese, se antigamente você dizia com quem andava e se podia dizer quem você era, hoje é a marca do seu celular que você usou e o nome da sua operadora que dizem por onde você andou.

A batalha pela conquista de subjetividades não se equaciona apenas com recursos de linguagem. É acompanhada por novas e intrigantes "ciências", como a "buyology" (LINDSTROM, 2009), que objetiva descobrir onde fica e como funciona o botão de compras de nosso cérebro, e pela conformação a modelos e regras de conduta, procurando apropriar-se das dinâmicas nômades das redes para sedentarizá-las.

Operando como os aparelhos de captura, em relação às máquinas de guerra de que nos falam Deleuze e Guattari em *Mil platôs* (2005), as táticas de estriamento dos territórios lisos das redes atualizam-se no contexto do nomadismo tecnológico e são um ponto de partida interessante para pensar as ambivalências do potencial crítico e criativo das microtelas urbanas. É praticamente impossível falar em projetos criativos na área sem esbarrar em uma logomarca.

---

9 The "open-source" ethos encouraging people to work on software projects for free has been reinterpreted through the lens of corporatism as "crowd-sourcing" – meaning just another way to get people to do work for no compensation.

A tendência é de que essa situação não só continue, como também se torne dominante. A guerra entre sistemas operacionais, no momento protagonizada pela Apple e pela Google, e que há poucos anos tinha como destaques Nokia e BlackBerry, empresas hoje eclipsadas pela concorrência, é encampada por produtores de aplicativos de diferentes portes e se distribui entre seus usuários.

Negar a importância da economia criativa que circula pela loja de aplicativos da Apple ou a da política de desenvolvimento de aplicativos em sistema de código aberto do *Android Open Source Project*, pelo fato de serem todos atravessados por marcas corporativas seria manifestar a síndrome da nostalgia pelo que nunca fomos. Nenhuma tecnologia é neutra e a história das estéticas tecnológicas é, pelo menos desde o surgimento da fotografia – a primeira arte técnica, segundo Vilém Flusser –, um processo de criação dentro de cadeias industriais, em que nos tornamos amalgamados aos aparelhos e às suas regras internas, fazendo com que seja decisivo o enfrentamento das normas predefinidas no seu programa. Nas palavras do autor:

> Isto implica o seguinte: os programadores de determinado programa são funcionários de um metaprograma, e não programam em função de uma decisão sua, mas em função do metaprograma. De maneira que os aparelhos não podem ter proprietários que os utilizem em função de seus próprios interesses, como no caso das máquinas. O aparelho fotográfico funciona em função dos interesses da fábrica, e esta, em função dos interesses do parque industrial. E assim *ad infinitum*. Perdeu-se o sentido da pergunta: quem é o proprietário dos aparelhos? O decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui, mas quem esgota o seu programa (FLUSSER, 2008, p. 16).

No contexto da internet, essa relação de tensão entre indústria de bens de consumo e criação não só foi maximizada, como se transformou (nos anos 1990, em sua primeira década de existência) em seu horizonte artístico. Horizonte artístico esse que era essencialmente crítico e questionador no que tange à ascensão da nova economia, por meio da ação de pseudoempresas, como a eToy – que desencadeou a *Toy War* (1999), ao ser processada por uma empresa de jogos eletrônicos homônima –, e da apropriação de domínios, como a feita pelo Grupo Yesmen, que registrou gatt.org (2003) para difundir contrapropaganda ao Acordo Geral de Comércio e Tarifas (General Agreement on Tariffs and Trade – Gatt) da Organização Mundial do Comércio (World Trade Organization – WTO) (BAUMGÄRTEL, 2009).

No âmbito da economia da mobilidade, a abertura para projetos desse tipo é muito menor, dado o atrelamento entre operadoras e marcas de fabricantes. Cada vez mais os serviços e produtos para dispositivos móveis estão não só relacionados a uma determinada marca e modelo de aparelho, como também aos acordos entre as operadoras e os fabricantes dos aparelhos, ou com empresas responsáveis por determinados serviços.

É a partir dessa superposição de territórios proprietários e marcas que os processos de estratificação se impõem hoje. Seu reconhecimento não implica a impossibili-

dade de desterritorializá-los, mas demanda exercícios de reprogramação da comunicação orientada para a mudança cultural, comprometidos com a vontade de reinventar o nomadismo nos territórios informacionais da globalização corporativa.

Vida.net
(agenciamentos na era do nomadismo tecnológico)

Em *Communication Power*, Manuel Castells destacou três diferentes ações voltadas à transformação social que se realizaram no espaço público das redes de comunicação e que foram capazes de promover a reprogramação da comunicação orientada para a mudança cultural. São elas: a emergência da consciência ambiental, o confronto com a globalização corporativa, como os que ocorreram em Seattle (2002) e no Fórum Mundial de Porto Alegre, entre outros, e os movimentos de contestação políticos instantâneos que se espalham via celular, como a contestação à manipulação da informação feita pelo governo espanhol depois do ataque da Al-Qaeda em 2004[10] (CASTELLS, 2009).

Todas essas ações têm focos e estratégias muito distintos. Contudo, como bem frisa Castells, todas evidenciam "a sinergia potencial entre a ascensão da autocomunicação de massa e a capacidade autônoma da sociedade civil ao redor do mundo de definir o processo de mudança social" (CASTELLS, 2009, p. 303, tradução nossa)[11]. A amplitude desses movimentos e a profundidade de suas conquistas são suficientes para o mais cético dos analistas ficar convencido em relação ao potencial de agenciamento das redes, quando os atores sociais se dão ao trabalho de submetê-las ao "esgotamento de seu programa", em termos flusserianos, deixando de ser (para continuar na esfera de pensamento de Vilém Flusser), assim, meros "funcionários" de seus equipamentos.

Esse esgotamento, que no campo dos movimentos sociais se faz pela utilização das tecnologias de comunicação no limite máximo de suas potencialidades intrínsecas, demanda, no campo da arte, uma atitude quase oposta, o desvio da tecnologia, do projeto industrial original:

> A artemídia, como qualquer arte fortemente determinada pela mediação técnica, coloca o artista diante do desafio permanente de, ao mesmo tempo em que se abre às formas de produzir do presente, contrapor-se também ao determinismo tecnológico, recusar o projeto industrial já embutido nas máquinas e aparelhos, evitando, assim, que sua obra resulte simplesmente num endosso dos objetivos da produtividade da sociedade tecnológica (MACHADO, 2007, p. 16).

Isso é o que diferencia a arte propriamente dita do *artvertising*[12], que vem assumindo espaço cada vez maior, conforme se sofisticam os aparelhos de captura (publicitá-

10 A esses exemplos, poderíamos hoje acrescentar a campanha de Barack Obama à Presidência dos Estados Unidos (2007), a mobilização contra a fraude das eleições iranianas (2009) e a mobilização, via redes sociais, na Primavera Árabe (2010), no 15M espanhol (2011), no Occupy Wall Street (2011) e nas manifestações de junho no Brasil (2013).

11 The potential synergy between the rise of mass self-communication and the autonomous capacity of civil societies around the world to shape the process of social change.

12 Neologismo que descreve a fusão entre arte (art) e publicidade (advertising).

rios e de marketing), brindando-nos com peças de absoluto rigor técnico e primoroso acabamento estético. Três exemplos bastam aqui para enunciar a questão. As projeções interativas concebidas pelo designer japonês Tokujin Yoshioka para as vitrines de Natal da Maison Hermès (2009), em Tóquio [Figura 1], a genial sinfonia da Vodafone, na Nova Zelândia, composta com mensagens de texto enviadas a mil celulares (2009), e o móbile de celulares HTC reciclados para a árvore de Natal interativa da agência britânica LBi (THÉOPHANE, 2009)[13]. Esses casos são instrumentais porque mostram o quão tênues se tornaram os limites entre artemídia e publicidade, num momento em que a publicidade entra nos museus não apenas por meio de marcas de patrocínio, mas promovendo exposições de cartazes e produtos, infiltrando-se no discurso teórico e crítico. Lipovetsky situa bem o problema:

> As técnicas promocionais não destroem o espaço da discussão e da crítica; antes, põem em circulação as autoridades intelectuais, multiplicam as referências, nomes e celebridades, confundem os sinais, tornando equivalentes o lixo e a obra-prima, igualando o superficial e o sério (LIPOVETSKY, 2009, p. 228).

Nesse contexto, a capacidade de agenciamento da artemídia depende de um desvio da lógica industrial que ponha em questão a integralidade de suas máquinas semióticas, solapando a um só tempo suas funcionalidades objetivas e subjetivas. Um ponto de partida interessante para essa discussão pode ser a obra de Krzysztof Wodiczko, provavelmente o artista mais engajado na discussão do nomadismo contemporâneo, a partir de uma problematização crítica e criativa dos dispositivos midiáticos associados à mobilidade, como fenômeno social, econômico e cultural.

Artista internacionalmente conhecido por suas obras em espaços públicos, Wodiczko é o coordenador do Interrogative Design Group, fundado em 1992, sediado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (Massachusetts Institute of Technology, MIT). O princípio das ações do grupo é responder interrogativamente ao mundo em que se vive, propondo "um design do inaceitável para um mundo inaceitável". Para tanto, criam produtos e tecnologia para necessidades que não deveriam existir, mas existem, numa sociedade civilizada.[14]

Destaco aqui algumas obras em que o foco são os diferentes tipos de nômades contemporâneos, como: os *Porte-Parole* (1993), bocas virtuais concebidas para dar voz a imigrantes; os computadores vestíveis *Dis-Armor* (1999), que funcionam como próteses psicoculturais de integração para jovens que sofreram algum tipo de violência, como abuso ou estupro, e que de alguma forma lhes causam vergonha; e *Guests* (2009), série

13 Privilegiaram-se aqui exemplos relacionados ao campo da artemídia. Contudo, no que diz respeito à força do artvertising, não se pode deixar de mencionar as intervenções da artista japonesa Yayoi Kusama, responsável pela decoração de sete lojas da grife Louis Vuitton em setembro de 2012. http://www.louisvuitton.fr/front/#/fra_FR/New-Now/articles/Jusquau-dernier-pois.

14 Baseado em textos de apresentação do IDG no site do projeto Arte/Cidade, por ocasião da participação do artista na série de debates "Intervenções em Megacidades", em 1998. Quando não fizerem outra referência, as afirmações sobre o IDG baseiam-se neste site: http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/brasmitte/portugues/idg.htm.

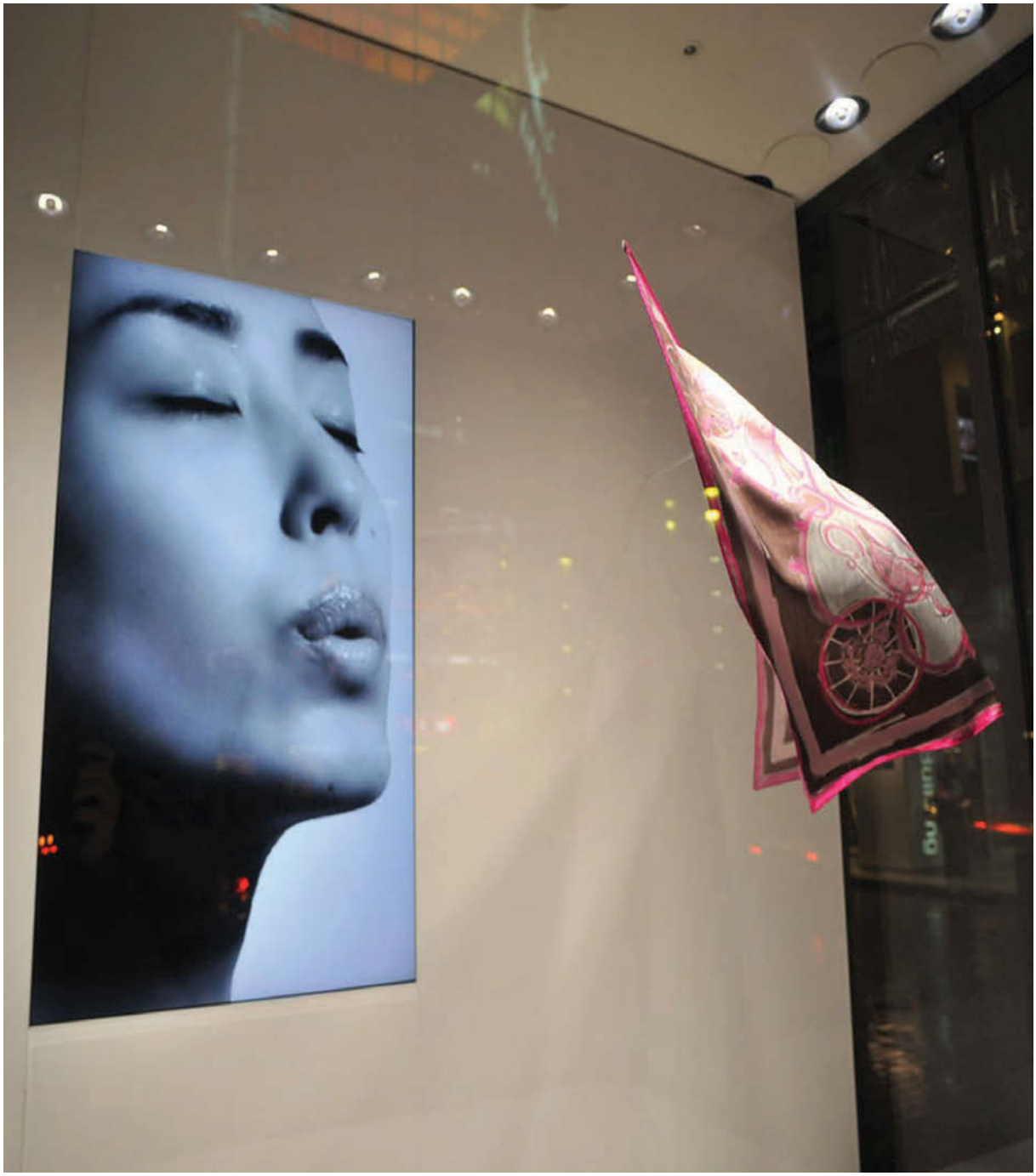


Figura 1 - As projeções interativas concebidas pelo designer japonês Tokujin Yoshioka para as vitrines de Natal da Maison Hermès (2009), em Tóquio, são um dos mais bem-acabados exemplos de “artvertising” (arte + advertising).
FOTO: DIVULGAÇÃO.

de projeções em grande escala, em que trabalhadores imigrantes ocupam o espaço expositivo com imagens e áudio em suas línguas maternas, problematizando sua situação de não pertencimento e alteridade (WODICZKO, 1992-).

Particularmente, chamo a atenção para sua série de *Veículos críticos*, que o artista desenvolve desde os anos 1970, na qual se incluem seus famosos Homeless Vehicles construídos para funcionar como casa e meio de transporte para a população sem-teto de Nova York, e o *Carrinho para catadores de papel* [Figuras 2 e 3], concebido para o projeto Arte/Cidade em 2002. São projetos que Wodiczko desenvolve para populações deslocadas no espaço compartimentado pelo capital e pelo trabalho das cidades. Sobre essa série, Nelson Brissac, curador do Arte/Cidade, comenta:

> Esses veículos são projetados e construídos a partir dos instrumentos de transporte desenvolvidos por esses indivíduos para sobreviver nas novas condições metropolitanas. [...]. São instrumentais, táticos, utilitários, desenvolvidos a partir das especificidades de cada local, que visam também destacar as experiências e a presença daqueles que são silenciados e marginalizados. Dispositivos que rompem com a percepção corrente dos excluídos e, sobretudo, instauram um diálogo entre seus operadores e a sociedade, permitindo ao deslocado atravessar as fronteiras econômicas que dividem a cidade (BRISSAC, 2011, p. 108).

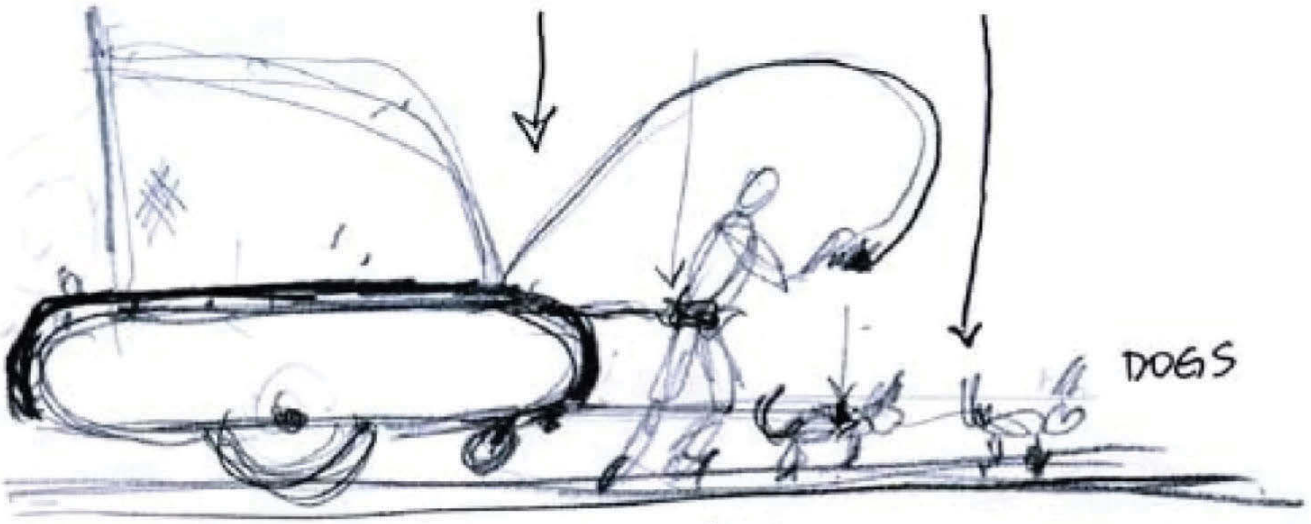
Em todos esses projetos, o nômade é o sujeito produzido pela situação de mobilidade — econômica, social, política — que se choca com a cidade, com os espaços estruturados pelo capital e infiltra-se em seus interstícios, reinventando as formas de sobrevivência. Nas palavras de Nelson Brissac:

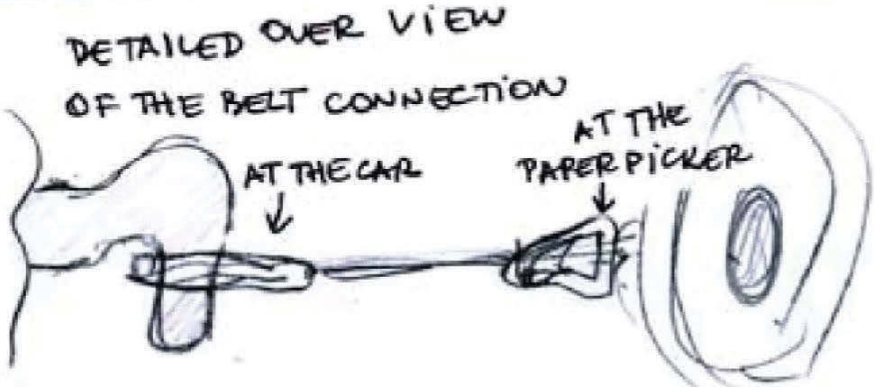
> O procedimento do nômade — o sem-teto, o camelô, o favelado, o migrante — é sempre tático. Ele não dispõe de dispositivos de planejamento e coerção: sua ação é ditada pelas necessidades de sobrevivência individual. Ele instrumentaliza tudo o que está ao seu alcance: o morador de rua usa a torneira do posto de gasolina, o camelô toma para si um trecho de calçada, o favelado ocupa áreas junto a autopistas e viadutos e faz ligações clandestinas de luz. *Toda a infraestrutura urbana vai sendo requisitada e redirecionada para outros usos* (BRISSAC, 2002, p. 12, grifos do autor).

É pela combinação de arte e tecnologia, em um design que traz embutidas as questões culturais desse nomadismo, que os diferentes projetos de Wodiczko, individualmente e com o IDG, atuam no sentido de desterritorializar as práticas e as ideias de mobilidade. Trata-se, portanto, de uma arte comprometida com o agenciamento, porque voltada para a potencialização dos aspectos táticos do nomadismo.

Nesse contexto, a mobilidade não é um *feature* de um dispositivo a ser comprado ou transformado em uma bela peça de *artvertising*, mas sim uma situação geopolítica complexa, para a qual cabe projetar não só para aliviar e recordar a dor, mas também para demandar mudança social. Não por acaso, já foi dito que o design mais próximo da filosofia do IDG é o do curativo: algo que estanca o ferimento ao mesmo tempo que ostenta a sua presença.[15] Frase forte, que poderia servir como epígrafe do polêmico projeto *Transborder Immigrant Tool*. Projeto do coletivo Electronic Disturbance Theater (EDT), dos artistas Ri-

15 http://www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/brasmitte/portugues/idg.htm





Figuras 2 e 3 - Desenho de Wodiczko para o projeto *Carrinho para catadores de papel* e protótipo apresentado no Arte/Cidade (2002).
FOTOS: CORTESIA ARTE/ CIDADE.

Figura 4 - Sandália plataforma equipada com GPS e câmera, desenvolvida pela designer Norene Leddy para prostitutas de rua, envia informações para serviços de emergência, comunicando o local em que foram atacadas.
FOTOS: DIVULGAÇÃO.

cardo Dominguez, Brett Stalbaum, Amy Sara Carroll e Micha Cárdenas, tendo os dois primeiros como investigadores principais, o *Transborder Immigrant Tool* vem sendo realizado desde 2007. Parte-se, aí, de duas questões: a presença da fronteira entre o México e os Estados Unidos — com tudo o que ela simbólica, política e economicamente significa — e a forma como os novos recursos de mapeamento, como os GPSs e o Google Earth, vêm alterando substancialmente as experiências da paisagem e do lugar.

As inúmeras vidas perdidas no cruzamento da fronteira são fruto não só da repressão policial, afirmam os membros do EDT, mas do caráter inóspito da geografia local, que faz com que as pessoas não só percam muito facilmente seu sentido de direção, como também encontrem entraves naturais e políticos. Utilizando um algoritmo desenvolvido por Stalbaum, criou-se uma ferramenta de localização, para celular, que aponta, para o caminhante, a melhor rota a seguir, a partir do ponto onde está, em direção à fronteira com os Estados Unidos, indicando também onde há água, postos de controle e coyotes (traficantes de imigrantes).

Também orientado para um uso tático dos dispositivos de mapeamento e posicionamento é o projeto *Aphrodite*, iniciado em 2000 por Norene Leddy. Trata-se de uma sandália plataforma, feita para ser usada por prostitutas de rua, que no salto traz embutidos um GPS e um botão que, se acionado, dispara um alarme silencioso para serviços de emergência, comunicando o local em que foram atacadas. Caso o alarme seja disparado em locais onde são comuns os conflitos com a polícia, o sinal é direcionado a associações de proteção a trabalhadoras sexuais [Figura 4].

Desenvolvido em diálogo com as próprias prostitutas de rua, o projeto não pretende erradicá-las ou integrá-las de outra forma à sociedade. Procura, antes, problematizar o uso da tecnologia do ponto de vista moral e social, interrogando desde o valor dos serviços sexuais até uma ética do monitoramento e do rastreamento. Afinal,

a informação que as plataformas transmitem tende a assegurar as prostitutas ou a deixá-las mais vulneráveis? E mais: "É possível garantir que o conhecimento fique nas mãos daqueles para os quais é planejado?" (LEDDY, 2000, tradução nossa)[16].

A questão é importante e encontra resposta afirmativa no amplo projeto *megafone.net*, que vem sendo levado adiante por Antoni Abad em várias cidades do mundo. Conforme o artista explica, no site do projeto:

> Desde 2004, megafone.net convida grupos de pessoas em risco de exclusão social a expressar suas experiências e opiniões em reuniões presenciais e através do uso de celulares. Ao permitir que os participantes façam registros de sons e imagens, publicando-os imediatamente na web, esses telefones móveis se convertem em megafones digitais, que amplificam a voz de pessoas e minorias ignoradas ou desfiguradas pelos meios de comunicação predominantes (ABAD, 2004)[17].

O projeto já envolveu diversos grupos, desde deficientes físicos, em Genebra, até motoboys em São Paulo, passando, entre outros, por imigrantes nicaraguenses na Costa Rica e motoristas de táxi na Cidade do México. Em cada lugar, os grupos são organizados e preparados para assumir funções editoriais e de gestão orientada para uma cartografia dinâmica de suas necessidades e conflitos com o espaço público. Com tecnologia especialmente desenvolvida para o projeto por Eugenio Tisseli, e celulares programados por Lluis Gómez, o projeto põe em circulação a um só tempo o uso crítico dos meios e a crítica de seu uso.

Nesse contexto, as redes sociais deixam de ser espaços de mobilização do marketing pessoal, mensurável pelo número de "amigos" e "seguidores", para se converter em plataformas de ação e agenciamento de mudanças culturais. Não se trata, portanto, de meros recursos de maquiagem de equipamentos para adornar campanhas virais, mas sim espaços de reprogramação dos códigos de comunicação, afinados com o que Ned Rossiter chamou de "estética processual das novas mídias". Uma estética que vai além do representado ou visualizável na tela, porque busca identificar como as práticas em rede se articulam e são condicionadas por regimes de sentido e forças institucionais, reconhecendo os aspectos materiais incorporados pelas net-culturas. Isso não significa entender as estéticas tecnológicas como inteiramente contidas nos equipamentos e predeterminadas pelos dispositivos, mas como produzidas no interior e através dos seus vetores de midiatização (ROSSITER, 2006).

A crítica passa a demandar, assim, o enfrentamento do universo do marketing em operações estratégicas que tensionem seus territórios, agenciando o processo de sua reconstrução simbólica como capital criativo e não meramente especulativo. Algo que me parece estar em pauta em projetos de natureza completamente distinta, como: *Poétrica*

16 Is it ever possible to guarantee that knowledge will stay within the hands of those who it is intended for?
17 http://megafone.net/site/index?lang=8

(2003-2004), de minha autoria; *Zapped!* (2004), do coletivo *Preemptive Media*; *Netless* (2009), de Danja Vasiliev; e *Das coisas quebradas* (2012), de Lucas Bambozzi.

Poétrica foi um projeto que começou em São Paulo e terminou em Berlim [Figuras 5 e 6], dando sequência a uma série de intervenções que realizei entre 2002 e 2004, que propunham apropriações coletivas de dispositivos publicitários – painéis eletrônicos de grande porte – por meio de ações em rede (via internet e SMS). O projeto envolveu uma série de poemas visuais, compostos por mim com fontes não fonéticas, e uma teleintervenção urbana, mediada por criações feitas pelo público, via web, WAP e SMS, com esse mesmo repertório tipográfico[18].

Aluguei, por um mês, um horário na grade de programação dos painéis, como se fosse uma anunciante qualquer. E, em meu horário – uma inserção de 10s a cada 3 minutos, no período entre 16 e 20 horas–, as mensagens enviadas pelo público, sempre cifradas em um alfabeto não fonético (como fontes de sistema e dingbats), eram transmitidas em painéis eletrônicos nas avenidas Paulista, Consolação e Rebouças em São Paulo. Essas imagens eram, também, retransmitidas online por webcams e replicadas em diferentes dispositivos (celulares, Palms, computadores), e os participantes do projeto eram notificados – por e-mail ou SMS, dependendo da forma como participavam – sobre quando e onde suas mensagens seriam veiculadas.

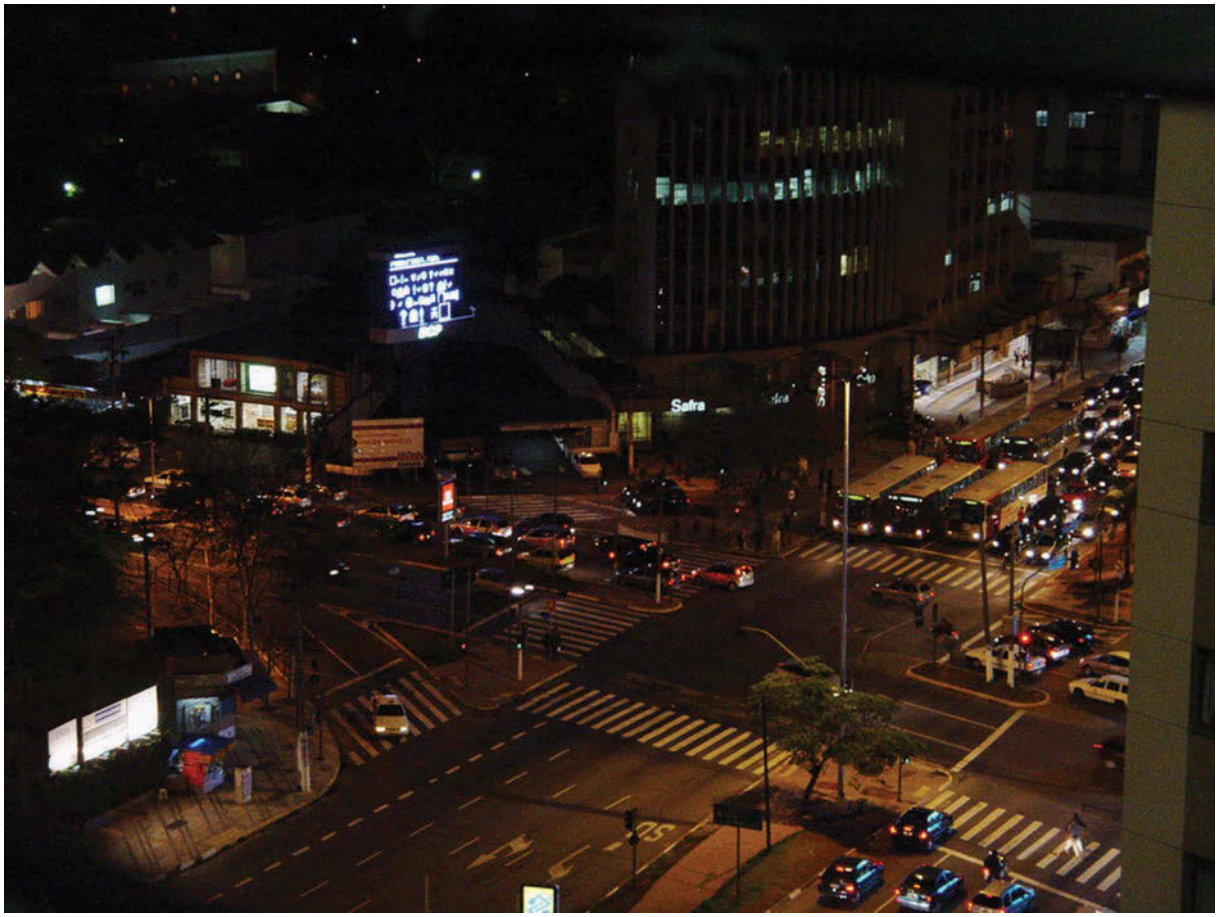
No site de *Poétrica* ficavam arquivadas as mensagens cifradas, legendadas pela mensagem original. Ao longo do projeto formou-se uma curiosa protorrede social entre participantes, com pessoas de várias cidades do mundo deixando recados e postando anúncios sobre o que estavam precisando, utilizando *Poétrica* como plataforma de comunicação. Nesse sentido, o projeto assumia dimensões transformadoras, "subvertendo a função publicitária dos painéis, ao mesmo tempo que a ação colaborativa de agentes com dispositivo sem fio e seu caráter nômade criavam um isomorfismo admirável com os princípios caóticos e auto-organizadores da rede" (SANTAELLA, 2007, p. 350-351).

Esse isomorfismo é o centro de gravidade do projeto *Netless* (VASILIEV, 2009), que utiliza um pequeno transponder[19] caseiro para permutar, entre seus usuários, as frequências disponíveis nos backbones[20] de sistemas de transportes urbanos, como o metrô, para construir pequenas redes de dados temporárias. Trata-se de uma rede nômade, de curto alcance, que é montada e desmontada sempre em relação a outro nó, que pretende utilizar, para a transferência digital de dados, a rede de transportes implantada.

18 Em Berlim, o projeto integrou a exposição p0es1s e foi exposto no Kulturforum e no espaço público. No museu, *Poétrica* consistia de uma série de impressões em grande formato, projeção de DVD em um web site. No espaço público, ocupou o painel eletrônico da Kurfürstendamm e foi apresentado nos cinemas no formato de trailers, anunciando P0es1s por meio da série "ad_oetries" (ads + poetry), concebida especialmente para essa ocasião, a convite de Friedrich Block, curador de P0es1s. Para mais informações sobre o projeto, ver http://www.desvirtual.com/poetrica; para comentários sobre essa intervenção e as que lhe foram anteriores e posteriores, ver Beiguelman (2009, p. 179-190).

19 Transponder é um dispositivo que recebe um sinal de rádio e envia outro sinal em resposta.

20 No contexto da internet, os backbones são as principais rotas de dados entre os roteadores basilares da rede.



Figuras 5 e 6 - *Poétrica* (2003-2004) foi uma intervenção urbana, realizada em São Paulo e Berlim, que propunha apropriações coletivas de dispositivos publicitários - painéis eletrônicos - por meio de ações em rede (via internet e SMS).
FOTOS: HELGA STEIN.

A ideia de Danja Vasiliev, criador do projeto, é que a rede funcione sob um parâmetro muito parecido com o do BitTorrent[21], em um sistema em que qualquer nó que compõe a rede (todo portador do transponder, do projeto *Netless*, operando como um cliente-servidor) tente recuperar os dados novos à sua disposição e passá-los para qualquer outro nó. Dessa forma, a velocidade de transmissão aumenta, pois, quanto mais usuários simultâneos existirem, mais rápida a rede se torna.

Ao se propor como uma rede parasitária "do bem", que se apropria do resíduo dos backbones que cruzam a infraestrutura urbana, *Netless* projeta uma metáfora de reforma agrária nos grandes latifúndios dos territórios informacionais das telecomunicações contemporâneas. Ao mesmo tempo evidencia a proximidade das estratégias dos hackers (de redirecionamento de um sistema para outros usos) e dos princípios táticos do nomadismo (de infiltração nos espaços intersticiais).

Desse jogo de apropriações (que, de certa forma, define o artivismo nas redes) faz parte a capacidade de "surpreender os consensos que dão valor negativo ou positivo às tecnologias" (HORA, 2009). O projeto *Zapped!* evidencia essa situação de maneira irônica e radical. Seu ponto de partida é o potencial de vigilância e controle que a popularização da Radio Frequency Identification (RFID) pode consolidar. Utilizada militarmente há muitos anos, ao ser contatada (ou ativada) por sinais de rádio provenientes de scanners de tipos variados, a identificação por radiofrequência transmite uma resposta digital. Seu uso permite grande economia e rapidez na gestão de estoque e fluxo de bens num circuito.

As RFIDs ampliam o raio de leitura propiciado pelo código de barras, lido apenas localmente, de distâncias curtas. Além disso, o sistema nunca é desativado, tendendo a dar um ar de *Minority Report*, de Steven Spielberg (2002), ao cotidiano, pois, mais do que possibilitar o cadastro de hábitos do consumidor, como o fazem os códigos de barra associados aos populares "cartões de fidelidade" dos supermercados, elas permitem um monitoramento do uso dos produtos consumidos. É o que alegam algumas associações norte-americanas de direitos do consumidor, advogados e desenvolvedores de software que vêm se pronunciando contra a implantação da tecnologia RFID[22].

Para se contrapor a essa situação, o coletivo Preemptive Media – que nesse projeto envolveu Beatriz da Costa, Heidi Kumao e Brooke Singer – criou uma série de instrumentos de interferência na frequência das radioetiquetas. O mais intrigante de todos é o que utiliza baratas de Madagáscar como transportadoras de dispositivos de interferência [Figura 7]. A escolha desse microexército tem sua razão de ser:

21 BitTorrent é um protocolo para fazer download de arquivos que aproveita os diversos computadores em operação como máquinas-clientes, fazendo com que um maior número de pessoas conectadas em torno de um mesmo conteúdo otimize o tempo de descarregamento do arquivo. http://www.bittorrent.com/help/guides/beginners-guide

22 Para informações mais detalhadas sobre a tecnologia RFID, ver o ensaio "O fim do virtual" neste mesmo volume.

Figura 7 - Em *Zapped!* (2004), o coletivo Preemptive Media utilizou um exército de baratas para interferir na frequência de etiquetas equipadas com tecnologia RFID.
FOTO: DIVULGAÇÃO.

> Essa raça de baratas é uma ferramenta perfeita para interferência humana em sistemas RFID, porque elas dormem de dia e caçam à noite, têm acesso a locais que os humanos não conseguem atingir e não são prejudicadas pela radiação emitida pelos leitores de RFID. O Preemptive Media não promove interferência nos leitores simplesmente para causar incômodo, mas encoraja ativistas a usar essa abordagem simbólica e funcionalmente mais agressiva, a fim de escolher seus alvos e definir seus objetivos cuidadosamente (KUMAO, 2005, informação pessoal, tradução nossa)[23].

Essa escolha de alvos e cuidadosa definição de objetivos é intrínseca ao processo de reprogramação das redes de comunicação orientada para a mudança cultural e demanda, por isso a reorientação de seus códigos culturais, valores sociais, políticos, e a dos interesses que transmitem (CASTELLS, 2009). Contudo, atualmente, no contexto do nomadismo tecnológico, especialmente como ação estética processual, essa operação é muito mais complexa. Isso porque operar no interior e através dos seus vetores de midiatização passa pela recusa das retóricas publicitárias de uso das redes, mas não pela negação pura e simples do consumo. Como deixou claro um estudo de Néstor Canclini,

23 Madagascan Hissing Roaches make ideal partners for human induced RFID database jamming because they sleep during the day and hunt at night, have access to locations that humans do not and are unharmed by the radiation emitted by RFID readers. Preemptive Media does not promote database jamming for the mere sake of troublemaking, but encourages activists using this symbolically and functionally more aggressive approach to choose their targets and define their goals carefully. Kumao, H. *Zapped Text*. Texto recebido por <gb@desvirtual.com> em 24 out. 2005.

as novas tecnologias de comunicação expandiram a noção de cidadania, incorporando práticas de consumo ao seu exercício (CANCLINI, 2008). O direito de acesso à internet ilustra bem essa relação, abrangendo a necessidade de uma série de bens, que vão desde a disponibilidade de redes elétricas e largura da banda de tráfego dos dados, passando por programas e aplicativos, até o equipamento pelo qual se faz a conexão. Equipamento esse que é cada vez mais o dispositivo móvel, sugerindo que, hoje, o sujeito social excluído é o imóvel.

Das coisas quebradas, de Lucas Bambozzi, reflete sobre essa situação, tratando do fluxo de comunicação que nos rodeia transformado em dejetos. "Somos usuários de um sistema em teste contínuo, que jamais estará pronto. Construímos hardwares disfuncionais e nos deixamos regular por redes que cada vez mais avançam sobre nossas vidas. A onipresença da comunicação aumenta e passamos a ser agentes, operadores e reféns desse fluxo", diz o artista (BEIGUELMAN, 2012, p. 70).

Composta de um dispositivo de armazenamento de celulares obsoletos, uma prensa e um medidor de frequência de ondas eletromagnéticas, a obra é uma máquina autônoma, que toma suas decisões a partir da intensidade dos campos eletromagnéticos no recinto expositivo. O medidor mapeia a intensidade do eletromagnetismo, identificando a quantidade de celulares no espaço. Quanto maior o número de aparelhos celulares ativos no local, mais intenso é o campo eletromagnético. Quanto mais intenso o campo, mais rapidamente o armazenador despeja celulares e a prensa se move. O processo é lento e leva o público presente ao delírio catártico [Figura 8].

A adrenalina que o projeto aciona, levando os visitantes a ligarem seus aparelhos muito próximos da máquina, procurando "otimizar" o processo de esmagamento dos celulares, é possivelmente resultado do misto de prazer e repulsa pela destruição que provoca, enquanto promove a desfetichização tecnológica, pela própria ação na técnica. Afinal, quanto mais usamos os celulares, mais forçamos a pulverização de equipamentos que, de símbolos de luxo, rapidamente se convertem em lixo.

Das coisas quebradas tensiona as relações entre consumo, consumismo e obsolescência programada, sem recair em um discurso assistencialista de uma prática pretensamente ecológica, baseada apenas na disposição pessoal do indivíduo. "É a simulação física de um mecanismo contínuo que opera entre as redes e o mundo real, onde a autonomia eventualmente caduca, os princípios se mostram obsoletos e percebemos que estamos na era da Internet das Coisas Quebradas", afirma Bambozzi (Idem, Ibidem).

Indiretamente, Bambozzi chama a atenção para um dos mais perversos aspectos da indústria de equipamentos eletrônicos: o e-lixo. Em 2006, a ONU já alertava para o problema, evidenciando que todos os anos eram descartados de 20 milhões a 50

Figura 8 - Em *Das coisas quebradas* (2012), Lucas Bambozzi criou uma máquina que tritura aparelhos antigos, sendo acionada pelo campo eletromagnético dos celulares em uso no local.
FOTO: CORTESIA 3M.

milhões de toneladas de eletrônicos (UNITED NATIONS ENVIRONMENT PROGRAMME, 2006). Isso seria o suficiente para encher 125 mil Boeings 747 com traquitanas de todos os tipos. Diante desse quadro, não seria exagero dizer que nada parece ser mais urgente para alguns artistas do que colocar em discussão as dimensões políticas e sociais da economia do hardware daquilo que consumimos.

Atenção especial tem sido dada aos dispositivos móveis, e não por acaso. Em nenhuma área do universo das telecomunicações a velocidade e a voracidade das transformações são tão visíveis como na indústria dos celulares. Só nos EUA, em 2009, de acordo com dados do governo norte-americano, 120 milhões de celulares foram descartados (U.S. ENVIRONMENTAL PROTECTION AGENCY, 2012).

Esses números impressionantes instigaram as séries de Chris Jordan *Intolerable Beauty*: *Portraits of American Mass Consumption* (2003 -2005) e *Running the Numbers*: *An American Self-Portrait* (2006). Na primeira, os celulares e seus acessórios são os protagonistas [Figura 9]. Na segunda, eles são um dos destaques, mas outros ícones da cultura americana, como cartões de crédito, carros, sacos plásticos etc. também estão presentes. Vale frisar, com relação a Jordan, no que diz respeito a *Running the Numbers*, que ele é um artista extremamente bem-sucedido em termos de repercussão "fora" da internet, mas que tem trabalhado de forma muito elegante e criativa os recursos de visualização na tela do computador, pois o que se vê com e sem zoom em seu website são duas coisas totalmente distintas. E olhando particularmente as imagens dos celulares é impossível não perguntar: para onde vai tudo isso? E o que nos leva a consumir tanto? Essa é uma questão extremamente relevante em economias emergentes como Brasil, China e Índia, que migraram para a cultura de rede, pulando o momento da comunicação em grande escala via linhas fixas. Nesses países, as indústrias de aparelhos móveis desempenham um papel importante não só no campo das comunicações, mas também na rápida dinâmica da obsolescência programada que anima esse mercado.

Celulares, não custa lembrar, são muito mais que meros telefones sem fio com grande alcance. São tanto um dos mais poderosos dispositivos de rastreamento e invasão da privacidade já inventados como um potencializador de outras formas de criatividade e ação política também jamais pensadas. Mas sua dimensão política não se esgota no seu uso. Há toda uma geopolítica dos dados e dos equipamentos que demanda uma reflexão em profundidade ainda por ser feita.

Tantalum Memorial (2008), de Graham Harwood, Richard Wright e Matsuko Yokokoji, aborda a cultura da mobilidade justamente a partir desse ângulo, fazendo uma homenagem às vítimas das batalhas pela posse das minas de coltan (ou tantalita), um dos grandes pivôs da longa guerra civil que matou, desde 1998 até

Figura 9 - Imagem da série *Intolerable Beauty: Portraits of American Mass Consumption* (2003-2005), de Chris Jordan, que faz crítica ao consumismo desenfreado por meio de retratos de lixo eletrônico. FOTO: CHRIS JORDAN.

hoje, mais de 6 milhões de pessoas na República do Congo. Esse minério, uma mistura de columbita e tantalita, é um verdadeiro "ouro azul" e o Congo é o seu maior produtor natural. Sem ele não se fabrica nenhum celular, não importa a marca. Ele é essencial, por sua alta resistência térmica, para a produção do capacitor – peça que controla o fluxo de eletricidade e basicamente impede que o aparelho derreta. As milícias do Congo e de Ruanda se organizam em torno das partes conflitantes e o tráfico do minério é feito em escala internacional até chegar às grandes fabricantes dos celulares que compramos.

Em *Tantalum Memorial* [Figura 10], uma estação livre de telefone conecta refugiados congoleses em Londres com redes informais de comunicação, organizadas nas ruas do Congo. Estimula-se que as pessoas contem histórias e reportem o que está acontecendo à sua volta. No espaço expositivo, uma réplica de uma central telefônica automática do tipo eletromecânico (sistema Strowger) domina o ambiente. A cada vez que um depoimento é recebido pela rede de telefonia social do projeto, os movimentos e sons dos interruptores são acionados.

O sistema automático Strowger foi usado desde sua invenção, no fim do século 19, até os anos 1990, quando se passou a usar linhas digitais. Seu grande avanço foi dispensar o intermediário humano e ligar diretamente o emissor ao receptor telefônico. Afirma-se que Strowger, que era agente funerário, desenvolveu sua ideia porque desconfiava que as telefonistas desviavam suas ligações para um concorrente. Verdade ou não, seu sistema foi o paradigma das redes de comunicação contemporâneas. Ao recuperá-lo, como elemento de mediação do *Tantalum Memorial*, Harwood, Wright e Yokokoji, dão presença a essa rede de conversas, ao mesmo tempo que fazem pensar na materialidade do que as redes têm de mais brutal.

Ao elaborar criticamente o tema da mobilidade e do nomadismo tecnológico, os artistas aqui citados promovem seu desenraizamento da cultura do marketing, a que originariamente pertence, e do processo de "brandificação" do cotidiano do qual hoje, mais do que nunca, ela depende. Nesse contexto, reposicionam a questão do consumo, desarticulando-o da noção de mero consumismo, aderindo a um um novo paradigma estético, nos termos propostos por Guattari:

> O novo paradigma estético tem implicações ético-políticas porque quem fala em criação fala em responsabilidade da instância criadora em relação à coisa criada, em inflexão de estado de coisas, em bifurcação para além de esquemas pre-estabelecidos e aqui, mais uma vez, em consideração do destino da alteridade em suas modalidades extremas (GUATTARI, 2006, p. 137).

Politizam, assim, o debate sobre o nomadismo tecnológico, apontando formas de agenciamento que se contrapõem à globalização corporativa e às suas estratégias de territorialização da mobilidade.

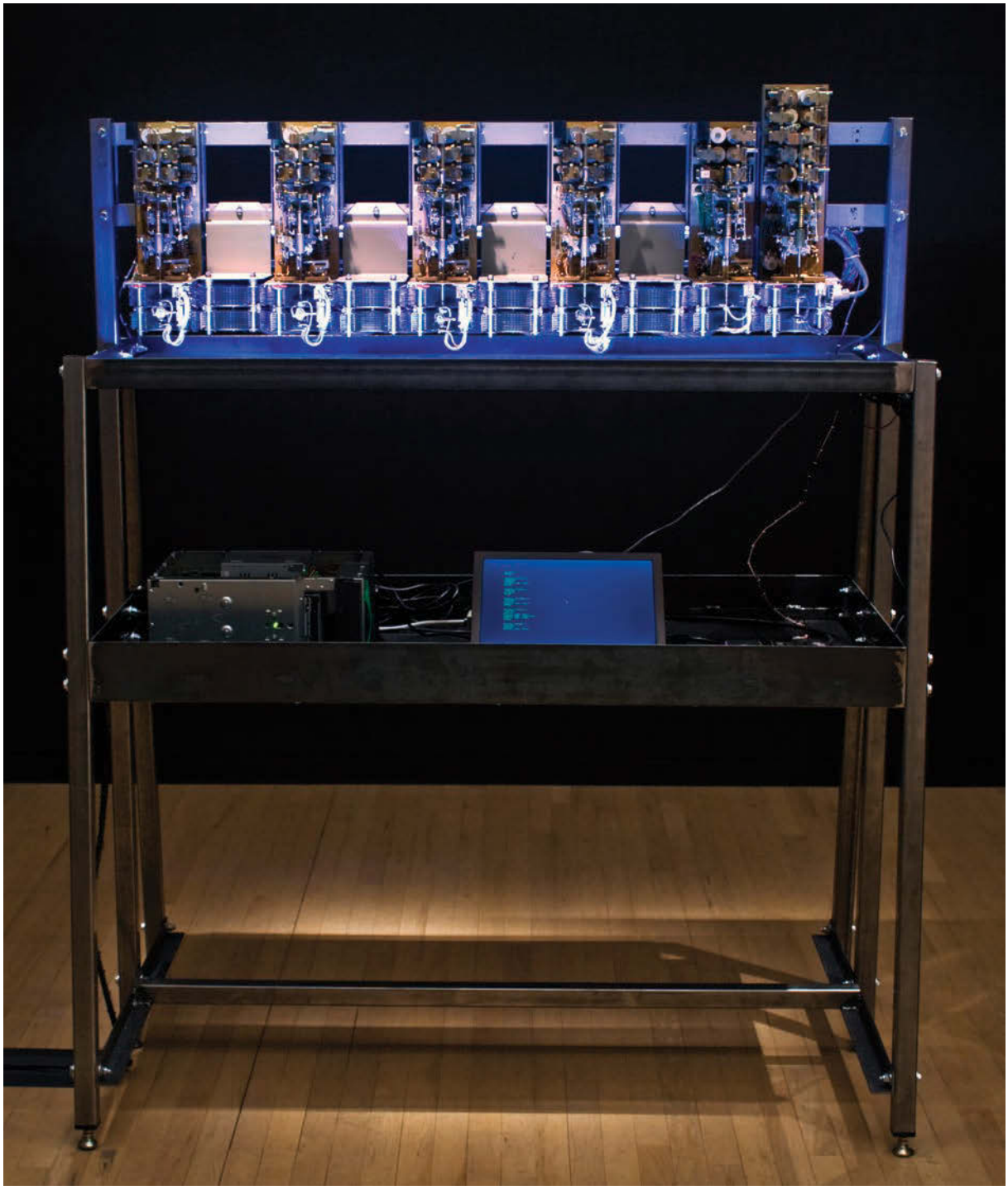


Figura 10 - *Tantalum Memorial* (2010) denuncia as relações entre a guerra civil no Congo e as indústrias produtoras de aparelhos celulares, conectando refugiados congoleses em Londres com vítimas do conflito.
FOTO: DIVULGAÇÃO.

Referências

ABAD, A. *megafone.net*, 2004. Disponível em: <http://megafone.net/site/index>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ARTE/CIDADE. *Intervenções em megacidades*: Wodiczko/Interrogative Design Group, 1998. Disponível em: <http://ww2.sescsp.org.br/sesc/hotsites/brasmitte/portugues/idg.htm>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BAMBOZZI, L. *Das coisas quebradas*, 2012. Disponível em: <http://www.lucasbambozzi.net/archives/1929>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BAUMGÄRTEL, T. Arte en la red y net.art. In: ROMANO, G. *Net art 1.0* — Desmontajes. Badajoz: Meiac, 2009. p. 6–14.

BAZZICHELLI, T. A Reflexion on the Activist Strategies in the Web 2.0 Era. Towards a New Language Criticism. *Vector b*, n. 22, Jan. 2009. Disponível em: <http://virose.pt/vector/b_22/bazzichelli.html.>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BEIGUELMAN, G. *Poétrica*. 2003. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/poetrica>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

_____. Public Art in Nomadic Contexts. In: MCQUIRE, S. et al. (Eds.). *Urban Screens Reader*. Amsterdam: Institute of Networks Culture, 2009. p. 179–190.

_____. *III Mostra 3M de arte digital*: Tecnofagias. São Paulo: ELO3, 2012. Catálogo de exposição artística.

_____. Marcados pela arte. *seLecT*, v. 3, n. 14, p. 82–85, out./nov. 2013.

BRISSAC, N. *As máquinas de guerra contra os aparelhos de captura*: uma fotonovela sci-fi. São Paulo: Arte/Cidade, 2002.

_____. *Arte/Cidade Zona Leste*: máquinas urbanas. Santiago de Compostela: Artedardo, 2011.

CANCLINI, N. *Consumidores e cidadãos*. Tradução de Mauricio Santana Dias. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2008.

CASTELLS, M. *Communication Power*. Nova York: Oxford University Press, 2009.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs*: capitalismo e esquizofrenia. Tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Editora 34, v. 5, 2005.

DOMINGUEZ, R.; STALBAUM, B. *Transborder Immigrant Tool*, 2007. Disponível em: <http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp?objectnumber=52367>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ETOY. *Toy War*, 1999. Disponível em: <http://toywar.etoy.com/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa-preta*. São Paulo: Hucitec, 2008.

GUATTARI, F. *Caosmose*: um novo paradigma estético. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira & Lúcia Claudia Leão. São Paulo: Editora 34, 2006.

HARWOOD, G.; WRIGHT, R.; YOKOKOJI, M. *Tantalum Memorial*, 2008. Disponível em: <http://mediashed.org/TantalumMemorial>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

HONAN, M. I Am Here: One Man's Experiment with the Location-Aware Lifestyle. *Wired*, 19 Jan. 2009. Disponível em: <http://www.wired.com/gadgets/wireless/magazine/17-02/lp_guineapig?currentPage=all>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

HORA, D. Infecções artísticas. *Trópico*, http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/3144,1.shl, 28 Nov. 2009. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/3144,1.shl>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION. *The World in 2009*: ICT Facts and Figures, 2009. Disponível em: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/facts/2011/material/ICTFactsFigures2009.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

_____. *The World in 2010*: ICT Facts and Figures, 2010. Disponível em: <http://www.itu.int/ITU-D/ict/material/FactsFigures2010.pdf>. Acesso em: 107 Jan. 2016.

_____. *Global ICT developments, 2001-2013*, 2013. Disponível em: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/statistics/2012/stat_page_all_charts.xls>. Acesso em: 15 Ago. 2015.

_____. *The World in 2013*: ICT Facts and Figures, 2013. Disponível em: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2013-e.pdf>. Acesso em: 107 Jan. 2016.

_____. *The World in 2015*: ICT Facts and Figures, 2015. Disponível em: <http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2015.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

JORDAN, C. *Running the Numbers*: An American Self-Portrait, 2006-. Disponível em: <http://www.chrisjordan.com/gallery/rtn/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

KLINGMANN, A. *Brandscapes*. Cambridge: MIT Press, 2003.

KUMAO, H. *Zapped Text* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <gb@desvirtual.com> em 24 out. 2005.

LEDDY, L. *The Aphrodite Project*, 2000. Disponível em: <http://www.theaphroditeproject.tv/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

LEMOS, A. Mobile Communication and New Sense of Places: a Critique of Spatialization in Cyberculture. *Galáxia*, 8, n. 16, p. 91-108, dez. 2008. .

LINDSTROM, M. *A lógica do consumo*: verdades e mentiras sobre por que compramos. Tradução de Marcello Lino. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

LIPOVETSKY, G. *O império do efêmero*: a moda e seu destino nas sociedades modernas. Tradução de Maria Luisa Machado. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

MACHADO, A. *Artemídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MORGAN STANLEY. *The Mobile Internet Report*, Nova York, p. 424, 2009. Disponível em: <http://www.slideshare.net/tcrock08/the-mobile-internet-report-2746871>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

PREEMPTIVE MEDIA. *Zapped!* Toolkit for the Masses, 2004. Disponível em: <http://www.preemptivemedia.net/zapped/index.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

REIS, A. Marcas e mundos virtuais. *Trópico*, 5 maio 2007. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2860,1.shl>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ROSSITER, N. *Organized Networks*: Media theory, creative labour, new institutions. Roterdam: Institute of Newtork Cultures/NAi, 2006.

RUSHKOFF, D. *Life.Inc.*: How the World Became a Corporation and How to Take It Back. New York: Random, 2009.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SCHOFIELD, J. Facebook's Social Advertising System And The Rise of The Fansumer. *The Guardian*, 11 Nov. 2007. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/technology/blog/2007/nov/07/facebookssocialadvertisings>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SENNETT, R. *A corrosão do caráter*: as consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo. Rio de Janeiro: Record, 2008.

THÉOPHANE, J. *Mobile Mobile* — An Interactive Installation, 2009. Disponível em: <http://www.theophane.co.uk/mobile-mobile>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

THE YESMEN. *WTO | World Trade Organization*: WTO / GATT. gatt.org, 2003. Disponível em: <http://www.gatt.org/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

UNITED NATIONS ENVIRONMENT PROGRAMME. Basel Conference Addresses Electronic Wastes Challenge. *UNEP*, 27 Nov. 2006. Disponível em: <http://www.unep.org/Documents.Multilingual/Default.asp?DocumentID=485&ArticleID=5431&l=en>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

U.S. ENVIRONMENTAL PROTECTION AGENCY. *Statistics on the Management of Used and End-of-Life Electronics*, 2012. Disponível em: <http://www.epa.gov/waste//conserve/materials/ecycling/manage.htm>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

VASILIEV, D. *Netless*, 2009. Disponível em: <http://k0a1a.net/netless/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

VODAFONE NEW ZELAND. *Vodafone Symphonia*, 2009. Disponível em: <http://youtu.be/R3nSoEhY8SM>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

WODICZKO, K. &. I. D. G. *Interrogative - Projects*, 1992-. Disponível em: <http://www.interrogative.org/projects/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

YOSHIOKA, T. *Maison Hermès Window Display*, 2009. Disponível em: <http://youtu.be/gyNHJQzn3pw>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ZOURABICHVIL, F. *Vocabulário de Gilles Deleuze*, 2004. Disponível em: <http://claudioulpiano.org.br.s87743.gridserver.com/wp-content/uploads/2010/05/deleuze-vocabulario-francois-zourabichvili1.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

DA CIDADE INTERATIVA À CIDADE PARTICIPATIVA

Expandidas pelas tecnologias digitais, as cidades são, mais que nunca, redes complexas que emaranham dados de distintas procedências. Informações sobre o tráfego, por exemplo, são disponibilizadas em tempo real por serviços públicos, como a Companhia de Engenharia de Tráfego de São Paulo (CET), e por participantes de redes como o Waze, um aplicativo[1] que conta com mais de 50 milhões de usuários ativos no mundo todo – 1,5 milhão no Brasil – e monitora o trânsito por meio do compartilhamento de informações dos motoristas nas ruas.

Essa presença dos dados no cotidiano, que passam a interferir na paisagem urbana, se reflete na ocupação de fachadas com LEDs, no mobiliário e em funcionalidades, como sensores e câmeras automáticas, voltados à vigilância. Além disso, começa a ser incorporada aos projetos arquitetônicos, como é o caso da fachada interativa do WZ Hotel, em São Paulo, fruto de uma reforma feita pelo Estúdio Guto Requena.

A cidade como interface

O prédio funciona como um farol indicador dos níveis de poluição de São Paulo. Isso porque a fachada do WZ Hotel foi equipada com chapas metálicas, luzes, softwares e sensores. Esses sensores foram programados para interpretar a qualidade do ar e fazem com que as cores das luzes se alterem em resposta a essas condições. As tonalidades mais quentes, como vermelho e laranja, indicam maior grau de poluição. Já a predominância de cores frias, como azul e verde, indica que a qualidade do ar local é boa. Um aplicativo para celular permite que as informações cromáticas sejam interpretadas pelos passantes, que podem também alterar o posicionamento dos quadros na fachada. Há ainda a possibilidade de, via aplicativo, "tingir" o edifício de uma só cor, utilizando comando de voz e associando uma cor de luz disponível às suas próprias ondas sonoras [Figura 1].

Esse último recurso do projeto parecia disfuncional e excessivo, tanto do ponto de vista urbano quanto do ponto de vista do design de interface, pois não agregava nenhum elemento à leitura do edifício na cidade nem indicava uma motivação para sua implementação. Contudo, revelou seu potencial de uso crítico e criativo em uma ação não prevista por Requena no dia 20 de agosto de 2015, quando ocorreram as manifestações em defesa dos direitos sociais e em resposta às que pediam o *impeachment* da presidente

1 Waze – nome que remete ao modo como os israelenses pronunciam ways (caminhos, em inglês) – é um aplicativo baseado em navegação por GPS que fornece informações sobre rotas. Concebido pelo engenheiro Ehud Shabtai, como comunidade de caronas – FreeMap Israel (2006), evoluiu para um sistema mais complexo como start-up em 2008 e ao final transformou-se em um cobiçado produto por diversas grandes empresas, como Google e Facebook, quando ganhou o prêmio de aplicativo do ano em 2013. Nesse mesmo ano, a Google comprou o produto por mais de um bilhão de dólares e transformou o mapeamento, definitivamente, em uma esfera de atividade social.

Figura 1- Ativada por sensores e softwares, a fachada do WZ Hotel, em São Paulo, reage aos níveis de poluição com mudanças nas cores da iluminação. FOTO: DIVULGAÇÃO/ ESTÚDIO GUTO REQUENA.

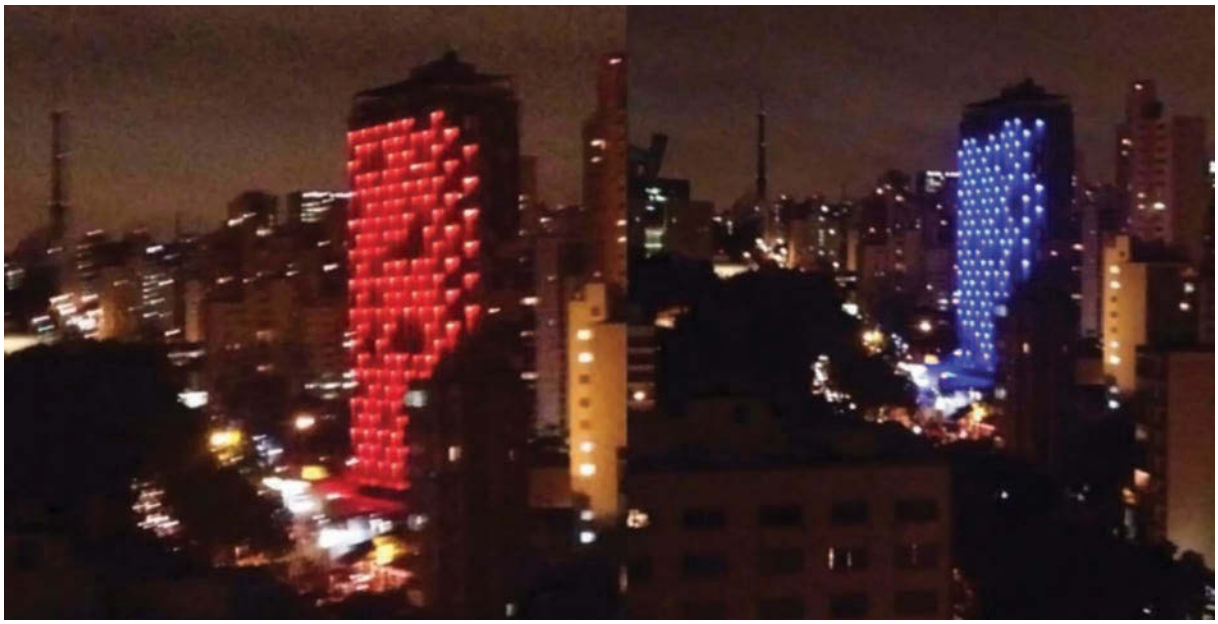


Figura 2 - Moradores da região do WZ Hotel, na região dos Jardins, realizaram "batalha" espontânea de aplicativos na fachada com as cores do PT e do PSDB em dia de manifestações de rua em todo o País. FOTOS: VITOR ARAÚJO.

Dilma Rousseff alguns dias antes. A fachada do WZ Hotel transformou-se, nessa noite, no palco de uma verdadeira batalha de luzes, disputando a ocupação dos territórios simbólicos da cidade. Da janela de um apartamento iniciou-se a movimentação de tingir o prédio de vermelho. Poucos minutos depois, de outra janela próxima, ele era "pintado" de azul (informação pessoal)[2]. Anonimamente, a fachada convertia-se em plataforma de debate dentro de um jogo de apropriações que fazia aparecerem os novos espaços urbanos [Figura 2].

2 Araújo, V. Batalha de apps!. Mensagem recebida por gbeiguelman@facebook.com em 20 Ago. 2015.

Esse projeto de Requena, e especialmente esse tipo de ocorrência não prevista, é exemplar de toda uma nova perspectiva de ação que vem se consolidando no mundo todo. Ela indica uma transformação essencial no modo de pensar a relação das tecnologias com as cidades, que passam a ter de explorar as dimensões arquitetônicas de ambientes ricos em dados. A arquitetura externa deixa de ser pensada como carcaça para ser problematizada como lugar de tensão e espaço a ser ocupado a partir de instâncias provisórias e de exercício de outras formas de cidadania, mediadas pelas tecnologias digitais em rede.

A centralidade dessa discussão — a apropriação da arquitetura como interface e plataforma de ação — aparece com clareza quando se lembra que um dos acontecimentos políticos mais importantes das últimas décadas — o Occupy Wall Street em Nova York — foi marcado pela tomada simbólica da fachada do edifício da Verizon, via projeções infiltradas, reunindo dezenas de milhares de pessoas em um ato noturno na Ponte do Brooklyn para celebrar o aniversário da ocupação da Praça Zuccotti. Em São Paulo, em 2013, nas manifestações do Passe Livre, no Largo da Batata, em Pinheiros, também ocorreram projeções relâmpagos, porém, não com o envolvimento populacional e a escala que essa, preparada durante alguns meses pelo artista e ativista Mark Read, teve e que foi apelidada de "Bat-Signal", em alusão ao facho de luz que a polícia de Gotham City dispunha para chamar o Homem-Morcego [Figura 3].

Outra irrupção infiltrada que merece destaque, porque prometia uma continuidade que, infelizmente, não se concretizou, evidenciando o quanto esse tipo de iniciativa depende de uma rede de agenciamentos e cumplicidades que demanda, por vezes, anos de trabalho invisível, foi o projeto *Conjunto vazio* (2013) do coletivo Colaboratório. Ele colocava em pauta a disponibilidade de imóveis desocupados no Vale do Anhangabaú, em São Paulo, que poderiam ser usados para habitação. Utilizou, durante uma noite (a de uma Virada Cultural, em maio de 2013) alguns canhões de luz para marcar imóveis vazios no Centro da capital. O projeto conta com um site, ainda ativo, onde se pode marcar imóveis passíveis de ser habitados na região central da cidade. Até o fim de 2015, 20 imóveis foram marcados no mapa pelos membros do Colaboratório e pelo público [Figura 4].

Há ainda que se mencionar, nessa reflexão sobre infiltrações midiáticas na arquitetura, os horizontes que se abrem, especialmente no campo do audiovisual, a partir das experiências de *video mapping*, técnica que combina projeção de vídeo com modelagem arquitetônica computadorizada, como os do sofisticado alemão Urbanscreens e os do design de resistência e improviso do duo brasileiro VJ Suave.

Coletivo alemão formado em 2005 em Bremen, o Urbanscreen leva às últimas consequências a ideia da arquitetura pensada como tela urbana. Tela essa que, a partir de

Figura 3 – Dezenas de milhares de pessoas participaram da tomada simbólica da fachada do edifício da Verizon, via projeções infiltradas, na ponte do Brooklyn, para celebrar o aniversário do Occupy Wall Street, em novembro de 2011. FOTO: REPRODUÇÃO.

Figura 4 – *Conjunto vazio*, do coletivo Colaboratório, usou canhões de luz para marcar imóveis desocupados que poderiam ser usados para moradia no Centro de São Paulo. FOTO: SYLVIA MASINI/ VIRADA CULTURAL, 2013.

seus laptops, se converte em "Lumentectura", algo definido pelos membros do grupo como um híbrido de arquitetura e luz. O resultado é a fusão entre estrutura física e imaginário digital [Figura 5].

Já o duo paulistano formado por Ygor Marotta e Ceci Soloaga, o VJ Suave, atua desde 2009, dedicando-se a intervenções multimídia em outra vertente. Combinam *street art* e mídias digitais, em cruzamentos *low* e *hi-tech*. Seu slogan "Mais Amor, Por Favor" traduz a delicadeza do ativismo político no qual estão engajados. Entre os destaques de sua produção estão o "suaveciclo", um combinado de bicicleta, aplicativo para grafitagem eletrônica e sistema de projeção de desenhos de sua autoria, como os que resultaram na premiada série *Homeless* (2013) [Figura 6].

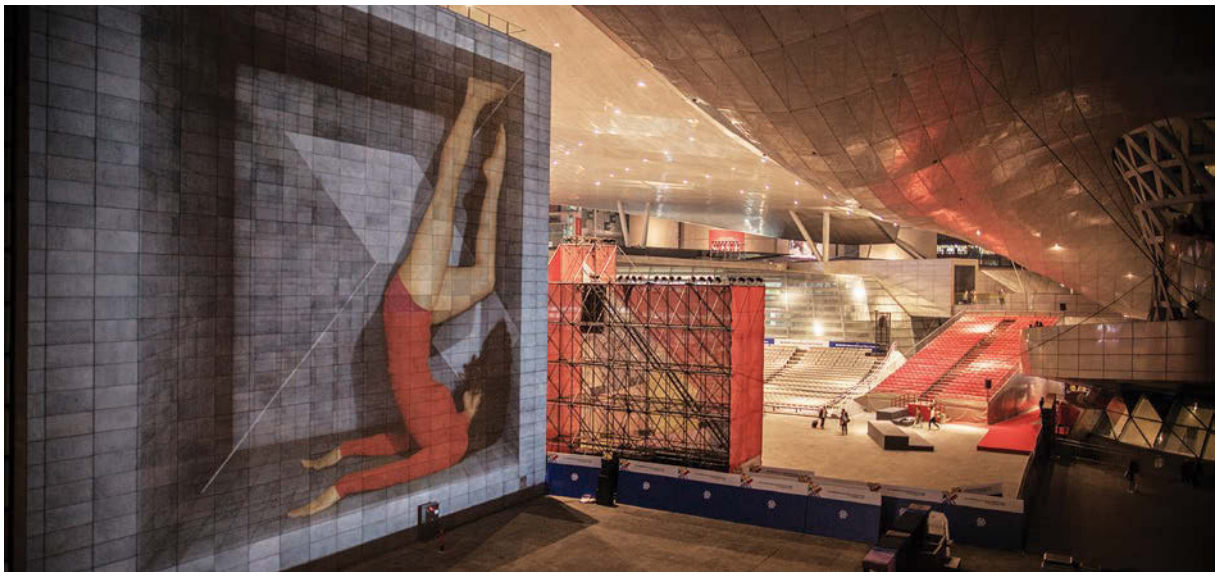


Figura 5 - *In Nemo* (2014). Projeção do coletivo alemão Urbanscreen concebida para a arquitetura do Busan Cinema Center, em Seul, a convite do seu festival de cinema. FOTO: DIVULGAÇÃO.

Figura 6 - Intervenção audiovisual do VJ Suave, duo brasileiro que combina tecnologias *low e hi-tech*, na arquitetura de Brasília, utilizando seu dispositivo de mixagem e projeção, o suaveciclo. FOTO: DIVULGAÇÃO.

Se, ao longo dos anos 1990, os especialistas discutiam como se apropriar das redes para tornar a cidade mais interativa, hoje, com a capilarização da tecnologia no tecido social, a aposta é em como utilizá-las para interferir no cotidiano das cidades e torná-las mais participativas. Afinal, a questão central não é mais como dar acesso à interatividade ou à tecnologia em si, mas em como potencializar o uso crítico e criativo da tecnologia, haja vista que diferentes políticas de incentivo ao consumo permitiram uma enorme inclusão tecnológica do ponto de vista material. Contudo, esse incentivo não foi acompanhado igualmente de políticas educacionais e culturais voltadas para o uso dessas tecnologias.

Isso é particularmente relevante em países como o Brasil, onde, em 2015, a maior parte do acesso à internet foi feita pela classe C (54%) e, via de regra, por meio de smartphones, conforme mostrou um estudo recente da Google. O trabalho da Google, que não esconde o propósito de verificar o quanto isso renderá em mais buscas, confirma tendências já mapeadas anteriormente por órgãos acima de qualquer suspeita, como o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.br), supervisionado pela Unesco[3]. Apesar de contradizer discursos conservadores que apostam na associação entre acesso a bens tecnológicos e inserção nos estratos sociais com mais recursos econômicos (classes A e B), deixa claro que "o baixo repertório da vida fora da internet, leia-se baixa escolaridade, tem um impacto direto no comportamento online" (GOOGLE, 2015, p. 5).

É nesse contexto que iniciativas ativistas voltadas ao uso coletivo e compartilhado da "midiasfera" ganham relevo, pois sua ação, garimpada nos espaços residuais das redes, tem conseguido apontar para um capital simbólico latente, passível de reverter o uso puramente "funcionário" das tecnologias, na terminologia de Vilém Flusser (2008). Ou seja, o uso já previsto na configuração dos equipamentos e confinado às redes sociais, como o Facebook, e de entretenimento, como o YouTube.

É difícil localizar quando e onde esse processo de uso crítico das tecnologias no espaço público se inicia, mas, certamente, as projeções pensadas como possibilidade de interferir na produção social do espaço público são um marco importante desse processo. E aí a referência é precisa: o projeto *The Homeless Projection,* do artista Krzysztof Wodiczko, em Nova York, nos anos 1980, para a Union Square, que abordou a situação dos sem-teto nessa região em um momento que a área passava por intenso processo de reurbanização. Sua proposta de projetar imagens nos monumentos da praça, naquele contexto, foi profundamente discutida por Rosalyn Deutsche (1986) [Figura 7].

3 Sob os auspícios da Unesco, o CETIC.br é um órgão ligado ao Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br) e ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). Publica anualmente uma pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e comunicação no Brasil.

Figura 7 - Projeção de Wodiczko no museu Hirschorn, em Washington D.C., em 1988, pouco antes das eleições questionava o belicismo da corrida presidencial norte-americana e a conversão dos microfones em novas armas de guerra. FOTO: REPRODUÇÃO/ HTTP://WWW.ART21.ORG.

Sem querer fazer uma arqueologia dessas práticas, mas arriscando um mapeamento de alguns de seus momentos mais importantes, até a consolidação desse tipo de intervenção nos anos 2000, é fundamental citar aqui a obra de Jenny Holzer. Ao longo dos anos 1990, a artista, que ficou famosa também por tirar grande partido dos sistemas de projeção, passa a incorporar a linguagem dos displays publicitários, como na célebre intervenção *Marquees* (Letreiros, 1993), produzida pela Creative Times em Nova York [Figura 8].

Mas é, de fato, a partir dos 2000 que se torna mais frequente o uso da arquitetura como plataforma e interface de projetos de artemídia em diversas cidades, como a fachada digital do Media Lab Prado, em operação desde 2010, em Madri, a Galeria Arte Digital Sesi-SP, que transforma o icônico edifício da Fiesp [Figura 9], em São Paulo, em espaço curatorial desde 2013, e o edifício do Ars Electronica Center, em Linz, na Áustria, palco do projeto Connecting Cities, em 2015[4].

4 Para uma série de exemplos de telas urbanas, anteriores aos citados, e discussão de seus potenciais para uso interativo, ver Struppek (2008, p. 89-98). No Brasil, é importante citar projetos de minha autoria, como *Egoscópio* (2002) e *Poétrica* (2003-2004), e também festivais de grande porte, como *Visualismo* (2015), realizado no Rio de Janeiro, com curadoria de Lucas Bambozzi. Para mais informações: MIRAPAUL, M. (2002), Santaella, L. (2007, p. 349-353) e http://visualismo.org.br.

Figura 8 - Em *Marquees* (1993), Jenny Holzer incorporou os displays publicitários ao seu trabalho, em uma intervenção na Rua 42, em Nova York. FOTO: DON SHEWEY/ HTTP://ANOTHEREYEOPENS.COM.

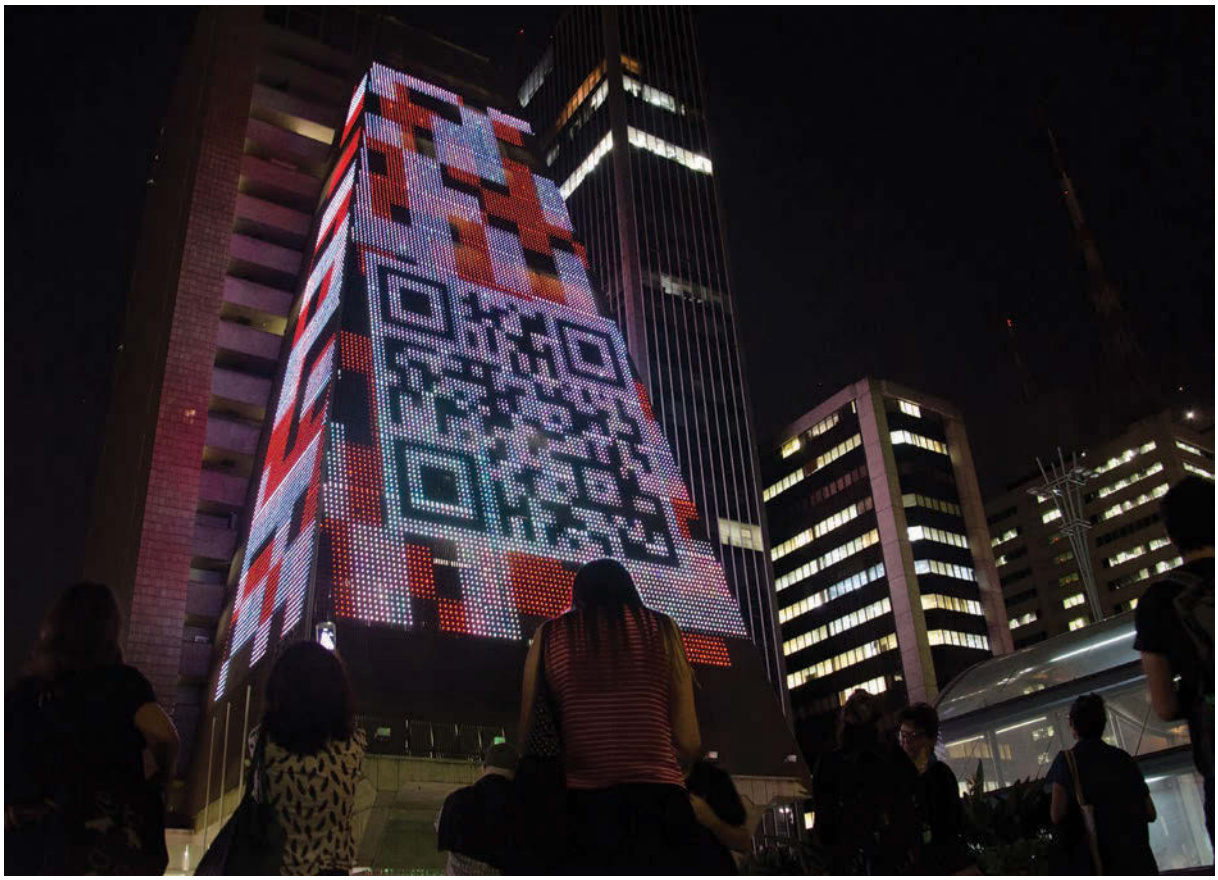


Figura 9 - Em *QR-Comms*, intervenção que realizei na Galeria de Arte Digital do Sesi-SP, o público acessava uma versão dos 10 mandamentos atualizados para a cultura das redes. FOTO: MAY MESSINA, 2015.

Urbanismo Open Source

Não menos importantes que essa hibridação entre a arquitetura e os sistemas digitais de informação e projeção é o uso cada vez mais intenso das microtelas urbanas: os celulares. Integrados aos circuitos de dados que fluem na cidade, estão revolucionando os modos de operar e agir no espaço, utilizando a base tecnológica implantada para criar novas ecologias sociomidiáticas. Isso é o que está por trás da ideia de parasitismo no glossário do ativismo contemporâneo. Não se trata de "haquear" pura e simplesmente um sistema para uma causa, mas acoplar-se para criar plataformas comuns. Em uma frase, estamos falando aqui da migração da apologia do individualismo DIY (*Do It Yourself*, Faça você mesmo) para o coletivista DIWO (*Do It With the Others*, Faça com os outros), buscando soluções pontuais, sem depender, em um primeiro momento, de apoio institucional.

Na prática, isso aparece em projetos como os *Bueiros conectados*, do designer Andrei Speridião. Eles funcionam a partir da combinação entre um equipamento – desenvolvido por Speridião – que é implantado nos bueiros e se alimenta das informações que os sensores desses bueiros captam e transmitem (como o nível de água). Esse equipamento-parasita é a fonte de informações de um aplicativo para celular. Qualquer pessoa poderia acessar, assim, os dados gerados por um bueiro, identificar sua integridade física e o nível de sua capacidade de uso, e, com isso, participar da gestão da cidade. O aplicativo permite não só que essas informações sejam agregadas a um mapa coletivo, mas também imediatamente transmitidas para o órgão ou instituição onde está localizado e à subprefeitura relacionada. Dessa forma, Bueiros conectados aposta no potencial da conexão entre os objetos e os cidadãos, privilegiando a mobilização coletiva para as tomadas de decisão preventivas [Figuras 10 e 11].

Não se pode deixar de destacar ainda nessa linhagem de um novo ativismo que opera a partir da mediação das redes projetos como *Fogo no barraco*, coordenado por Patrícia Cornils. Colaborativo e aberto, mapeia incêndios em favelas paulistanas e permite visualizar as relações desses incêndios com a valorização imobiliária posterior desses terrenos desde 2004. É possível adicionar dados ao mapa ou apenas combinar suas variáveis: ano, valorização, distritos, favelas e operações urbanas [Figura 12].

Característica dessa leva de experiências é a busca por metodologias para enfrentar diretamente problemas urbanos em conjunto com a população. Um exemplo básico: como fazer com que os carros parem de fato no farol vermelho e os pedestres atravessem apenas na faixa de segurança? Afinal, atravessar as ruas nos centros das grandes cidades converteu-se em uma espécie de batalha campal entre homens e máquinas. Isso vale para o trânsito caótico das metrópoles brasileiras, mas vale também para vá-

Figuras 10 e 11 - Nas imagens, vê-se o equipamento para a coleta de informações do projeto *Bueiros conectados* Ele transmite informações sobre a integridade dos bueiros para celular e alimenta aplicativo que pode transformar seus usuários em cogestores da cidade, prevenindo enchentes, por exemplo.
FOTOS: ANDREI SPERIDIÃO.

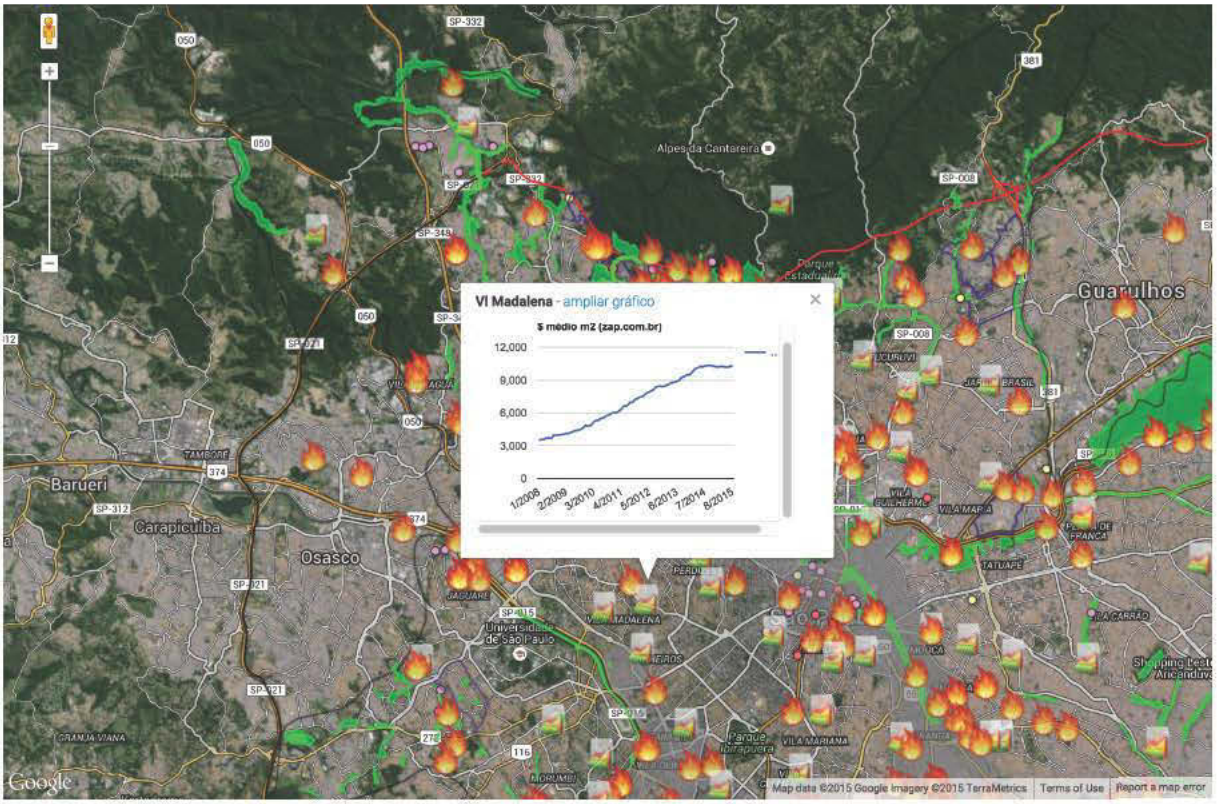


Figura 12 - Tela do site *Fogo no barraco*. O site permite visualizar as relações entre incêndios em favelas e especulação imobiliária.

rias capitais europeias. Os carros não respeitam as faixas muitas vezes, mas é inegável que, na pressa, muita gente se arrisca correndo entre eles. Com base nisso, a linha de automóveis Smart patrocinou um projeto (*Dancing Traffic Lights*, 2014) que colocou os pedestres na função de protagonistas do trânsito. Instalou réplicas dos sinais de tráfego em escala humana e convidava o público a dançar lá dentro. Suas imagens eram silhuetadas na forma de bonequinhos e apareciam, em tempo real, dançando no farol, no lugar dos tradicionais – e aborrecidos – sinais de interdição.

O resultado, depois de um teste de um mês, em Lisboa, no segundo semestre de 2014, foi um aumento de 81% no número de pessoas que paravam no sinal vermelho. Não há dúvida que a receita de sucesso desse projeto passa por dois pilares do design da informação: o investimento na experiência do usuário (UX, *User Experience*) e na experiência participativa e não meramente reativa a cliques [Figuras 13 e 14].

Figuras 13 e 14 - Stills do vídeo de documentação do projeto *Dancing Traffic Lights* (2014), patrocinado pela marca de carros Smart, em Lisboa, para aumentar o tempo de espera dos pedestres nos sinais de trânsito.

Ao reinventar as formas de ocupar as ruas e as próprias noções de política urbana, projetos tão diversos – dos pontos de vista ideológico e tecnológico –, como *Bueiros conectados*, *Fogo no barraco* e *Dancing Traffic Lights*, fazem com que a ideia de cidades inteligentes se confunda com a práticas emergentes de cidadania, fazendo eco à noção de "urbanismo de código aberto" (*Open Source Urbanism*). Não se trata mais de apenas planejar e regrar o espaço coletivo, mas sim de como mobilizar para que essas regras sejam fluidas o suficiente para constituir e reconstituir o uso comum, conforme as necessidades do momento.

Isso implica migrar da ideia de uma cidadania digital – que se esgota no uso de aplicativos – para as práticas de uma cidadania em rede, pautada por ações colaborativas entre diversas partes. Intrínseca a essa discussão é a necessidade de problematizar a noção corporativa de *Smart Cities* (cidades inteligentes), tão apetitosa às empresas de tecnologia da informação como Cisco, IBM e Microsoft, contrapondo a elas modelos de inteligência distribuída. Via de regra, o que interessa a essas empresas é criar sistemas sob seu comando, invisíveis aos habitantes e sem nenhum diálogo com eles (SASSEN, 2011) [Figura 15].

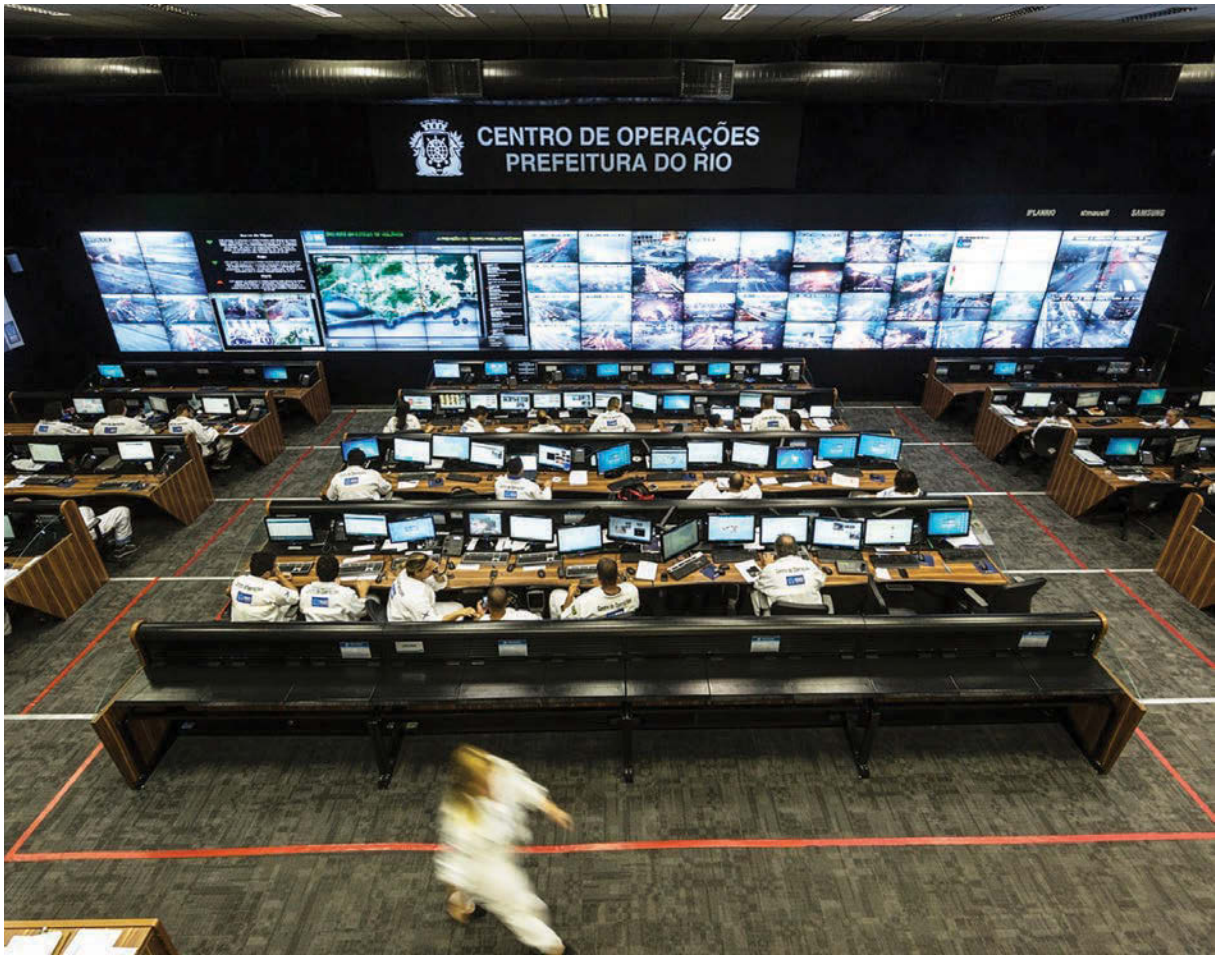


Figura 15-Poucas imagens são mais emblemáticas da visão "orweliana" das cidades inteligente do que esta foto de divulgação do centro de controle de operações da prefeitura no Rio de Janeiro, montado pela IBM. FOTO: DIVULGAÇÃO: PMRJ.

Estéticas da vigilância

É inegável. Cidades em rede são cidades de potências em aberto, mas são cidades também de pessoas rastreáveis por dispositivos de toda sorte e isso tem feito dos espaços urbanos mercados a céu aberto de tecnologias de vigilância. Nesse "paraíso" do controle, processos algorítmicos, câmeras, sensores de movimento e sistemas de monitoramento devem ser capazes de antecipar a ocorrência de qualquer delito, por meio de consultas automatizadas em bancos de dados. Propagados nos interstícios das redes de câmeras e circuitos integrados de imagem, pretendem cumprir a função de prever, mais do que prevenir (BRUNO, 2013). O anúncio da implantação do sistema Detecta, em 2014, pelo governo do estado de São Paulo é um bom exemplo dessa situação.

Desenvolvido pela Microsoft para a polícia de Nova York, o Detecta é um sistema de monitoramento que "desembarcou" aqui com mais de 10 mil padrões de crimes arquivados. Essa base de dados é acionada automaticamente sem que seja necessário que o policial faça uma consulta ao sistema. Num primeiro nível, o funcionamento lembra cenas comuns em seriados de tevê do tipo *C.S.I.* (*Crime Scene Investigation*). "Por exemplo, um suspeito foge em um carro vermelho em que só se sabe parte do número da placa. Com apenas isso, o sistema pode ser configurado para localizar todos os veículos com aquele número parcial, da mesma cor, e apresentar essas localizações em um mapa", explica a Secretaria de Segurança de São Paulo (2014). Dispensável dizer que a viatura mais próxima será alertada, mas é importante destacar que essas localizações também serão feitas por sensores de leitura de placas e por câmeras. Mas o grande destaque do sistema é o seu caráter relacional e quanto o banco de dados favorece a previsibilidade de ações:

> Outra possibilidade é que seja emitido um alerta sempre que for registrado um crime com as mesmas características de outro que já está sendo investigado, mesmo que seja em regiões ou cidades diferentes. Um veículo que tenha passado nas proximidades de dois ou mais roubos com dias ou semanas de diferença pode passar a ser acompanhado pelo sistema. Isso pode acontecer mesmo que as vítimas não tenham reparado no veículo, mas os leitores de placa o tenham identificado no local. A nova etapa do Detecta contribuirá ainda com o planejamento das ações policiais, pois permitirá a identificação de padrões de crimes praticados em cada região a partir dos registros realizados (SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DE SÃO PAULO, 2014).

Esse *modus operandi* baseado em algoritmos que passam a tomar decisões e operar como filtros não é feito apenas por equipamentos da infraestrutura urbana, mas é alimentado pelo manancial de dados fornecidos voluntariamente por nós, a partir do uso corriqueiro de dispositivos móveis. Não se pode esquecer que a câmera, tradicionalmente, era apenas um dispositivo de captação, mas se converteu com as redes sociais, como assinalou Steyerl (2014), em um dispositivo de projeção. E de projeção, acima de

tudo, de si mesma, atrelada, via de regra, ao lugar e à hora em que a imagem foi feita. Não por acaso, o autorretrato postado em rede, a *selfie*, foi eleito, em 2013, pelo Dicionário Oxford, como a palavra-símbolo daquele ano. A dimensão do fenômeno não era fruto apenas da explosão da citação da palavra, associada a mais de 57 milhões de imagens no Instagram naquele ano. Ela dizia respeito a mudanças sociais, comportamentais e políticas que se revelariam pouco tempo depois, em um estudo do Pew Research Center (2014) sobre a chegada da Geração Y à idade adulta. Circunscrita aos EUA, descrevia a primeira geração "digitalmente nativa", agora entre 18 e 30 anos. Revelou uma juventude para a qual "as instituições estão subordinadas ao indivíduo e as redes sociais são digitalmente geradas, em vez de desenvolvidas interpessoalmente" (BLOW, 2014).

Essa *Selfie Generation* que se expressa recorrentemente por câmeras de celular, produz um vocabulário visual que, não à toa, é extremamente repetitivo e padronizado. Câmeras digitais, em especial as de celular, são câmeras que dispõem de uma série de recursos para limpar possíveis "ruídos" que ocorram na captura – de estabilização do movimento ao equilíbrio da cor–, criando imagens mais "limpas" e que respondam aos padrões das outras imagens já capturadas naquela mesma câmera. Isso é uma das dimensões da "fotografia computacional" (STEYERL, 2014) e o terreno em que a vigilância se encontra com a autoexposição do comportamento contemporâneo.

> Mas como pode a câmera saber como fazer isso? Muito simples: ela verifica todas as outras imagens armazenadas no telefone ou em suas redes sociais e as peneira através de seus contatos. Analisa as imagens que você já capturou, ou aquelas que são associadas a você, e procura corresponder rostos e formas para ligá-los a você. Ao comparar o que você e sua rede já fotografaram, o algoritmo adivinha o que você poderia querer ter fotografado. Ele cria a foto atual baseado em imagens anteriores em sua memória (Idem, Ibidem. Tradução nossa)[5].

Nesse contexto é que projetos pioneiros como *Logo Hallucination* (2006), do artista suíço Christophe Bruno, e o aplicativo *SLMMSK* (2014), do programador russo Vladimir Shreyder, ganham relevância.

No caso de Bruno, o artista questionava se as dinâmicas econômicas do século 21 chegariam ao ponto de implicar um grau de alucinação tal que culminariam na privatização do olhar. Mostrava como os novos recursos de reconhecimento de padrões tornavam-se um campo fértil para as tecnologias de controle e gerenciamento de direitos autorais de imagens. Diferentemente do que ocorre com os textos, que podem ser mais facilmente interpretados por algoritmos, os conteúdos visuais só conseguem ser mapeados do ponto de vista do reconhecimento de alguns padrões, como linhas, densidades e formas geométricas.

5 But how can the camera know how to do this? Very simple: it scans all other pictures stored on the phone or on your social media networks and sifts through your contacts. It analyzes the pictures you already took, or those that are associated with you, and it tries to match faces and shapes to link them back to you. By comparing what you and your network already photographed, the algorithm guesses what you might have wanted to photograph now. It creates the present picture based on earlier pictures, on your/its memory.

Em uma bem-humorada operação de guerrilha pacífica, Bruno escolheu 18 logomarcas de grandes empresas, como McDonald's, AT&T, Apple e Mercedes-Benz, entre outras, e colocou em operação um software de reconhecimento de padrões para buscar em blogs e sites na internet imagens que pudessem ser consideradas as matrizes das marcas dessas grandes corporações. O resultado é, no mínimo, alucinante, como o nome de seu projeto indica: a logomarca dos jogos Atari já estaria contida em um quadro de Vermeer, uma máscara africana seria o original da do McDonald's, entre outros casos bizarros disponíveis e documentados no site do projeto [Figura 16].

Figura 16 - Software de reconhecimento de imagens utilizado pelo artista Christophe Bruno buscou na internet padrões que poderiam estar na matriz das logomarcas de grandes empresas. Ele questiona um capitalismo alucinado, onde o olhar será privatizado.
FOTOS: REPRODUÇÃO/ LOGOHALLUCINATION.COM.

No caso de *SLMMSK*, trata-se diretamente de um aplicativo anti-*selfie* que usa uma linguagem supostamente "terrorista" para desarmar os autorretratos de seus usuários. Escrito apenas em russo, recebe os visitantes com fotos de sequestradores mascarados, árabes com armas, mulheres vestindo burcas, e outras imagens inesperadas. As mesmas estéticas irônicas e controversas são as que o aplicativo disponibiliza para que seus usuários façam a sua anti-*selfie*. O aplicativo inclui um algoritmo de reconhecimento de face e dez filtros faciais que vão de tarjas pretas para os olhos, pixelizações a ícones (emojis) ampliados para que se distorça a visão da face [Figura 17].

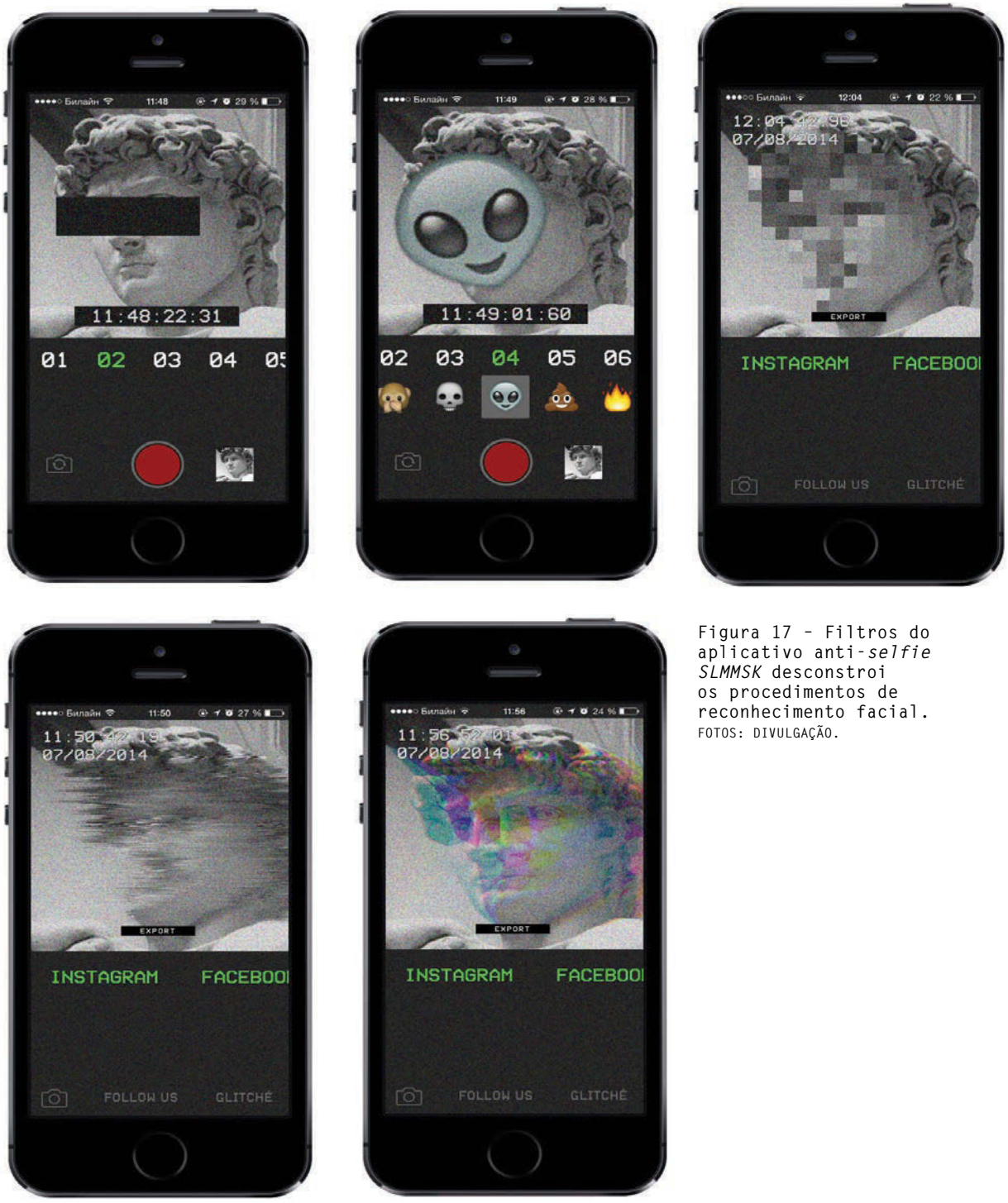


Figura 17 - Filtros do aplicativo anti-*selfie* *SLMMSK* desconstroi os procedimentos de reconhecimento facial.
FOTOS: DIVULGAÇÃO.

Ao apropriar-se das tecnologias de reconhecimento de imagem para embaralhar os processos de rastreamento pessoal nas redes, o aplicativo *SLMMSK* enuncia um contradiscurso aos aparatos de vigilância, confrontando, ainda que sem desperdiçar o humor, o controle do espaço público. Essa relação, contudo, se dá nas fronteiras entre público e privado e atrelada aos processos de deslocamento e repouso, cada vez mais interceptados pelos dispositivos de conexão. Entre esses dispositivos, o celular, não só pela popularidade, mas especialmente pela sua abrangência de funções, reina soberano como membrana comunicativa entre todos os setores da vida.

Isso tudo culmina em uma nova compreensão do que se entende por sedentarismo e nomadismo. Conforme destacou Paul Virilio: "Graças ao celular, o sedentário contemporâneo é alguém que se sente em casa em qualquer lugar e o nômade, aquele que não se sente em casa em nenhum lugar" (2012, p. 65, tradução nossa)[6]. Afinal, se, no século 20, a cidade era entendida como "casa", evocando uma ligação de pertencimento, ela se converte, no século 21, em algo que se carrega consigo. A nova grande prisão, por isso, é o lugar público e isso explica o "estado de claustrofobia de massa" que põe todos em constante movimento (Idem, p. 67).

A movimentação e a conectividade constantes, que borram os contornos dos espaços, refletem-se também em outra apreensão do tempo. Ele é agora 24/7 (24horas por dia, 7 dias por semana), não apenas para a indústria, mas também para o corpo humano, ainda que por ora seja impossível chegar a tal grau de "otimização". Tudo pode ser gravado, arquivado e transmitido na forma de imagens e as informações fluem aumentando a vertigem da necessidade e da possibilidade de ser e estar em disponibilidade absoluta. O repouso, a estabilidade e até mesmo o sono passam a ser vistos como inadequados e anacrônicos. Impor essa temporalidade, no entanto, demanda não só novos modelos de trabalho, mas novas formas de normatividade. A visibilidade de tudo e de todos expande-se para além do que é reconhecível pelo olho humano — e se espraia por satélites, escâneres ópticos e até sensores térmicos (CRARY, 2015).

Não por acaso, um dos "alvos" favoritos de artistas ativistas tem sido o que propõe leituras críticas do Google Maps, especialmente do seu recurso *street view*, interpretado como um sofisticado sistema neopanóptico. Isso tem sido feito por meio de performances inusitadas, como a do artista Aram Barthol, correndo atrás do carro da Google em Berlim, para ser fotografado e aparecer no mapa em modo *street view*. De fato, Barthol conseguiu se reencontrar quando esse recurso de navegação foi disponibilizado pela empresa na Alemanha, em 2010, dando vida à série *15 Seconds of Fame* (BARTHOL, 2010) [Figura 18].

6 The contemporary sedentary is someone who feels at home anywhere, thanks to cell phones, and the nomad is someone who does not feel at home anywhere [...].

Figura 18 - O artista alemão Aram Barthol corre atrás do carro da Google no dia em que a empresa fazia imagens para o recurso *street view* de Berlim e encontra suas imagens um ano depois. As fotos transformaram-se na "Google fotoperformance" *15 Seconds of Fame* (2010).

Figura 19 - Em *Street Ghosts*, Paolo Cirio busca imagens de pessoas em fotos do Google *street view*, reproduz a imagem dessas pessoas em escala humana, imprime e cola "o fantasma" no lugar onde foi fotografado. Na fotomontagem acima, imagem do Google e seu "fantasma" recolocado na cidade real, em Berlim.
FOTO: CORTESIA DO ARTISTA.

Também de confronto ao neopanopticismo do *street view* é *Street Ghosts*, do artista italiano Paolo Cirio. O projeto busca imagens de pessoas em fotos do Google *street view*, reproduz as imagens dessas pessoas em escala humana, imprime e cola "o fantasma" no lugar onde foi fotografado, estabelecendo uma interessante cumplicidade entre a street art e a net art. Mas, mais que isso, o projeto pretende colocar em discussão a interpenetração do debate sobre privacidade na internet e no espaço público, destacando como os dados particulares – como as imagens pessoais nas ruas – são apropriados sem consentimento [Figura 19].

Cirio comenta:

> Neste caso, a obra de arte torna-se uma performance, recontextualizando não apenas dados, mas também um conflito. É uma performance em um campo de batalha, onde se desenrola uma guerra entre interesses públicos e privados para ganhar o controle sobre nossa intimidade e hábitos, que podem ser alterados de forma permanente, dependendo do vencedor. Quem tem mais força nesta guerra? O artista, a empresa, os legisladores, o interesse público ou a tecnologia?
>
> Essa reconfiguração do poder informativo provoca envolvimento entre esses agentes sociais, que são recrutados através da exposição visual simples. Corpos humanos fantasmagóricos aparecem como vítimas da infoguerra na cidade, um recorde transitório de danos colaterais proveniente da batalha entre corporações, governos, civis e algoritmos (CIRIO, 2012, tradução nossa)[7].

7 In this case, the artwork becomes a performance, re-contextualizing not only data, but also a conflict. It's a performance on the battlefield, playing out a war between public and private interests for winning control on our intimacy and habits, which can change permanently depending on the victor. Who has more strength in this war? The artist, the firm, the legislators, the public concern or the technology? This reconfiguration of informational power provokes engagement between those social agents, who are recruited through simple visual exposure.
Ghostly human bodies appear as casualties of the info-war in the city, a transitory record of collateral damage from the battle between corporations, governments, civilians and algorithms.

Essa infoguerra teve entre suas mais conhecidas vítimas, o ativista Julian Assange, fundador do portal de vazamento de informações WikiLeaks, que revelou, em 2010, uma série de telegramas diplomáticos. Assange está refugiado na embaixada do Equador, em Londres, desde 2012, para evitar sua extradição à Suécia, onde é acusado de crimes sexuais. De lá, caso seja extraditado, pode ser entregue aos EUA, país mais comprometido pelo vazamento de informações feito via WikiLeaks. Sem poder sair sequer na sacada da embaixada, sob risco de atentados, e vivendo sob forte esquema de segurança, Assange protagonizou, sem querer, uma verdadeira odisseia de desarme das forças militares internacionais, sem que um tiro fosse disparado. Tudo aconteceu ao ser escolhido como destinatário de uma entrega do grupo de ativistas !Mediengruppe Bitnik. Recuperando a tradição da *mail art* dos anos 1970, o coletivo baseado na Suíça resolveu enviar, no dia 16 de janeiro de 2013, um pacote para a embaixada do Equador em Londres, endereçada diretamente a Assange. O pacote continha uma câmera que documentava o trajeto ao longo do sistema do Correio Real da Inglaterra, por uma abertura na caixa. As imagens capturadas eram transmitidas em tempo real para o site do coletivo e hoje podem ser acessadas no seu arquivo. ''Desse modo, enquanto o pacote ia vagarosamente em direção ao seu destino, qualquer pessoa online podia seguir o seu status em tempo real'' (!Mediengruppe Bitnik, 2013, tradução nossa)[8] .

É surreal pensar que, em tempos de Detecta e monitoramento via satétlite, um simples pacote tenha furado em 32 horas todos os esquemas de segurança e, conectado à internet, chegou firme e forte ao seu destinário final: Mr. Assange. E que ele, um dos homens mais visados do planeta, não só recebeu o pacote, como ainda posou, com cara de sono, para a webcâmera, para mostrar ao mundo as mensagen ''insidiosas'' ali contidas: ''A arte postal é contagiosa'', ''Justiça para Aaron Scwartz'', ''Bem-vindos ao Equador'', ''Continuem lutando'', entre outras [Figura 20].

Ações como essa do !Mediengruppe Bitnik evidenciam que os sistemas de vigilância e controle contemporâneos trazem uma ambivalência estrutural: por serem distribuídos e pretenderem abarcar todas as nuances do tecido social, tornam-se vulneráveis a partir de algumas frestas pelas quais são feitos os ataques mais ou menos daninhos. Isso porque, apesar de serem construídas para tudo ver sem serem vistas, essas estruturas de vigilância e controle são sistemas em rede que, como tal, podem ser haqueados, com o objetivo de dar visibilidade ao que pretendem esconder.

8 The images captured by the camera were transferred to this website and the Bitnik Twitter account in realtime. So, as the parcel was slowly making its way towards the Ecuadorian embassy in London, anyone online could follow the parcel's status in realtime.

Figura 20 - Ativistas do !Mediengruppe Bitnik enviaram para Assange, sem que nenhum órgão de fiscalização percebesse, um pacote com câmera ligada e conectada à internet, que transmitiu sua viagem de Zurique até a embaixada do Equador. FOTOS: CORTESIA DOS ARTISTAS, 2013.

Isso passa por ambientes de dados monitorados, como, por exemplo, ataques de drones (veículos aéreos não tripulados) feitos pelo Exército dos EUA. *Dronestream* (2014), de Josh Begley, alimenta-se dessas informações coletadas no banco de dados do Bureau of Investigative Journalism, um órgão independente de jornalismo britânico, para construir séries, em tempo real e históricas, sobre os ataques. É possível detectar não só o número de mortos e as localizações, mas cruzar os dados com notícias, imagens e comentários.

Cidades de inteligência distribuída

No início deste ensaio, refletíamos sobre como explorar relações arquitetônicas com ambientes ricos em dados, evidenciando de que forma isso aponta para a construção de experiências urbanas mais ricas, orientadas para novos formatos de exercício da cidadania e compreensão do espaço.

Isso implicou considerar, também, formatos de audiovisual emergentes e projetos em diversos formatos de mídia tática. Eles incluem sistemas parasitários da infraestrutura material, como os bueiros, às dimensões mais imateriais, como informações sobre ataques de drones, transformados em dados para consulta por múltiplas formas.

Ao desconstruir modelos de vigilância e controle e arriscar propostas para emergências urbanas, os projetos comentados aqui apontam para uma compreensão das cidades mediadas pelas redes. Cidades de inteligência distribuída, expandidas e não controladas por tecnologias corporativas. Cidades participativas, portanto, e não meras aplicações de interação baseada em sistemas de ação e reação imediata.

Referências

!MEDIENGRUPPE BITNIK,. *Delivery for Mr. Assange*, 16–17 January 2013. Disponível em: <http://wwwwwwwwwwwwwwwwwwwww.bitnik.org/assange/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ARAÚJO, V. *Batalha de apps!* [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <gbeiguelman@facebook.com> em 20 Ago. 2015.

BARTHOL, A. *15 Seconds Of Fame*, 2010. Disponível em: <http://datenform.de/15-secs-of-fame.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BEGLEY, J. *Dronestream, 2014–*. Disponível em: <http://dronestre.am/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BLOW, C. M. The Self(ie) Generation. *The New York Times*, 7 March 2014. Disponível em: <http://nyti.ms/1gg0Tcl>. Acesso em: 04 Set, 2015.

BRUNO, C. *Logo Hallucination*, 2006. Disponível em: <http://www.logohallucination.com/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BRUNO, F. *Máquinas de ver, modos de ser:* vigilância, tecnologia, subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.

CIRIO, P. *Street Ghosts*, 20 Set. 2012. Disponível em: <http://streetghosts.net/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

COLABORATÓRIO. *Conjunto vazio*, Maio 2013. Disponível em: <http://www.conjuntovazio.org/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

CORNILS, P. *Fogo no barraco*, 2005–. Disponível em: <http://fogonobarraco.laboratorio.us/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

CRARY, J. *24/7*: *Capitalismo tardio e os fins do sono*. Tradução de Joaquim Toledo Jr. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

DEUTSCHE, R. Krzysztof Wodiczko's Homeless Projection and the Site of Urban 'Revitalization'. *October*, 38, Autumn 1986. 63–98.

FLUSSER, V. *Filosofia da caixa-preta*. São Paulo: Hucitec, 2008.

GOOGLE. Os novos donos da internet: Classe C, de conectados. *Google Think Insights*, Março 2015. Disponível em: <https://think.storage.googleapis.com/intl/ALL_br/docs/novos-donos-internet-classe-c-conectados-brasil_research-studies.pdf>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

KLINGMANN, A. *Brandscapes*. Cambridge: MIT Press, 2003.

MIRAPAUL, M. New Public Art Uses the Internet for a Personal Touch. *The New York Times*, 02 August 2002. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2002/08/05/arts/arts-online-new-public-art-uses-the-internet-for-a-personal-touch.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

PEW RESEARCH CENTER. *Millennials in Adulthood: Detached from Institutions, Networked with Friends*. [S.l.], p. 69. 2014.

READ, M. #Occupy Bat Signal for the 99% | Occupy Wall Street Video. *YouTube*, 17 Novembro 2011. Disponível em: <https://youtu.be/n2-T6ox_tgM>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SASSEN, S. Open Source Urbanism. *Domus*, 29 June 2011. Disponível em: <http://www.domusweb.it/en/op-ed/2011/06/29/open-source-urbanism.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SECRETARIA DE SEGURANÇA PÚBLICA DE SÃO PAULO. SP ganha nova etapa do Detecta, sistema de monitoramento criminal. *Secretaria de Estado da Segurança Pública*, 16 abril 2014. Disponível em: <http://www.ssp.sp.gov.br/noticia/lenoticia.aspx?id=33930#1>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SHREYDER, V. *SLMMSK*, 2015. Disponível em: <http://slmmsk.com/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SPERIDIÃO, A. *Bueiros conectados*, 2014. Disponível em: <http://www.bueirosconectados.net/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

STEYERL, H. Proxy Politics: Signal and Noise. *E-Flux*, v. 12, n. 60, December 2014. http://worker01.e-flux.com/pdf/article_8992780.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

STRUPPEK, M. Urban screens: o potencial para interação das telas públicas urbanas. In: BEIGUELMAN, G.; BAMBOZZI, L.; MINELLI, R. *Apropriações do (in)comum:* espaço público e privado em tempos de mobilidade. São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2008. p. 89-98. Disponível em http://www.ism.org.br/ebooks/artemov_port.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

URBANSCREEN. *Urbanscreen*, 2005-. Disponível em: <http://www.urbanscreen.com>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

VIRILIO, P. Administrating Fear: Towards Civil Disuassion. In: VIRILIO, P.; RICHARD, B. *The Administration of Fear*. Tradução de Ames Hodges. Los Angeles: Semiotext(e), 2012. p. 41-68.

VISUALISMO, 2015. Disponível em: <http://www.visualismo.com.br>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

VJ SUAVE. *Vj Suave*, 2009-. Disponível em: <http://vjsuave.com/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ONDE FICAM AS DISTÂNCIAS?

(Sobre *#cidadESpelhadas*)

As imagens que apresento a seguir fazem parte do projeto *#cidadESpelhadas*. Elas são produzidas no próprio dispositivo em que são captadas (via de regra, no meu iPhone). O que as particulariza são sua formas de edição e manipulação.

Todo o processo *é* feito em situações de trânsito nos mais variados contextos (aviões, antessalas de consultórios, táxis, no aguardo de transferências de ligações telefônicas, dentro de trens etc.), em situações de deslocamento e espera.

Os espelhamentos são fruto da manipulação das fotos capturadas no celular em aplicativos específicos, como Decim8 e GLTCH, e constituem uma forma de embate com a paisagem das cidades expandidas pelas redes.

O método de trabalho segue uma lógica quase "piranesiana". Na construção das imagens, busco ocultar qualquer referência temporal e espacial precisa, suprimindo as oposições entre perto e longe de seus horizontes de enquadramento.

Desenvolvido para saída digital no contexto online, *#cidadESpelhadas* coloca em circulação, também, estratégias de programação e de design de interface que confundem os limites entre imagem estática e em movimento.

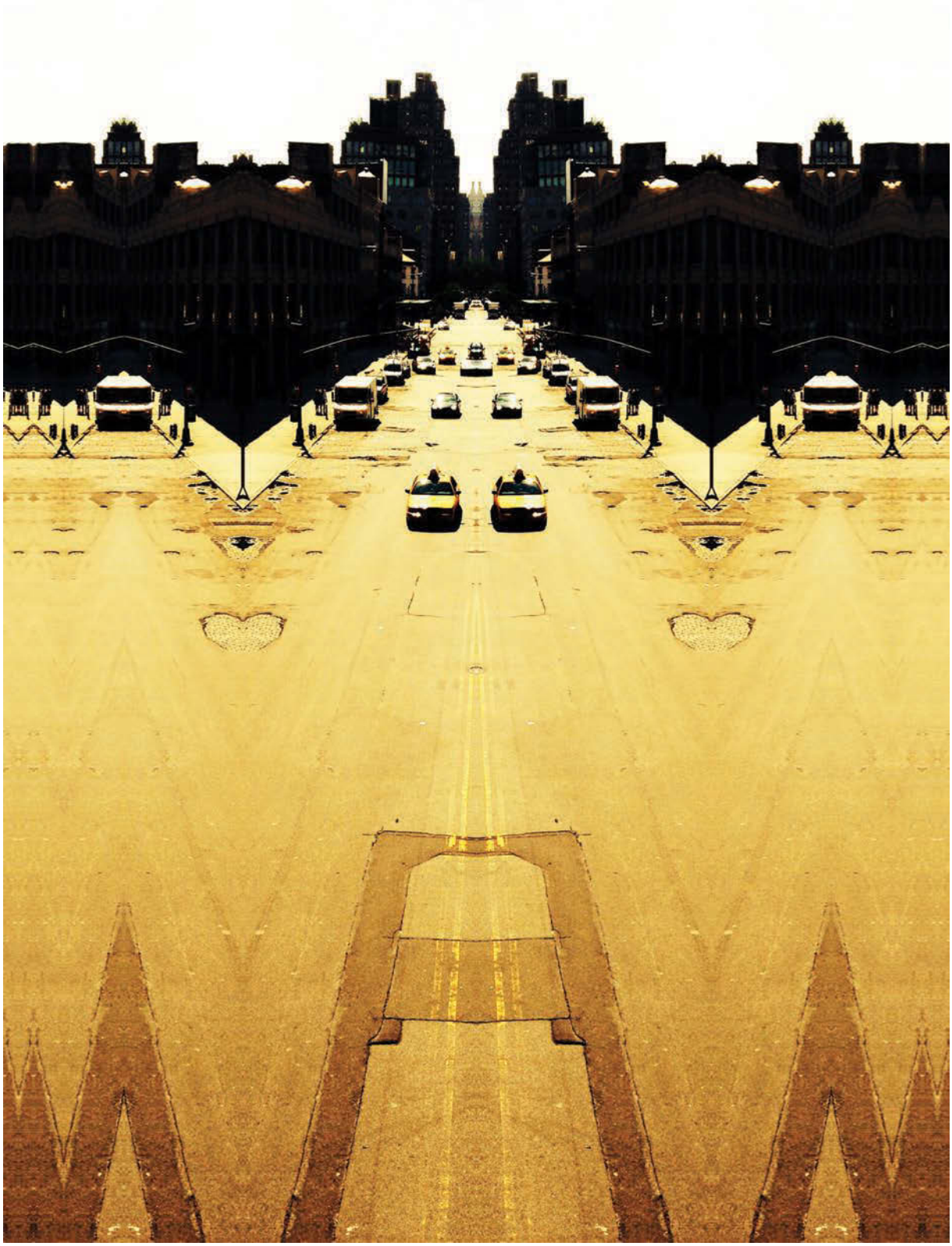
Além disso, tira proveito dos atributos mais comuns das telas de toque dos dispositivos móveis na contemplação das imagens.

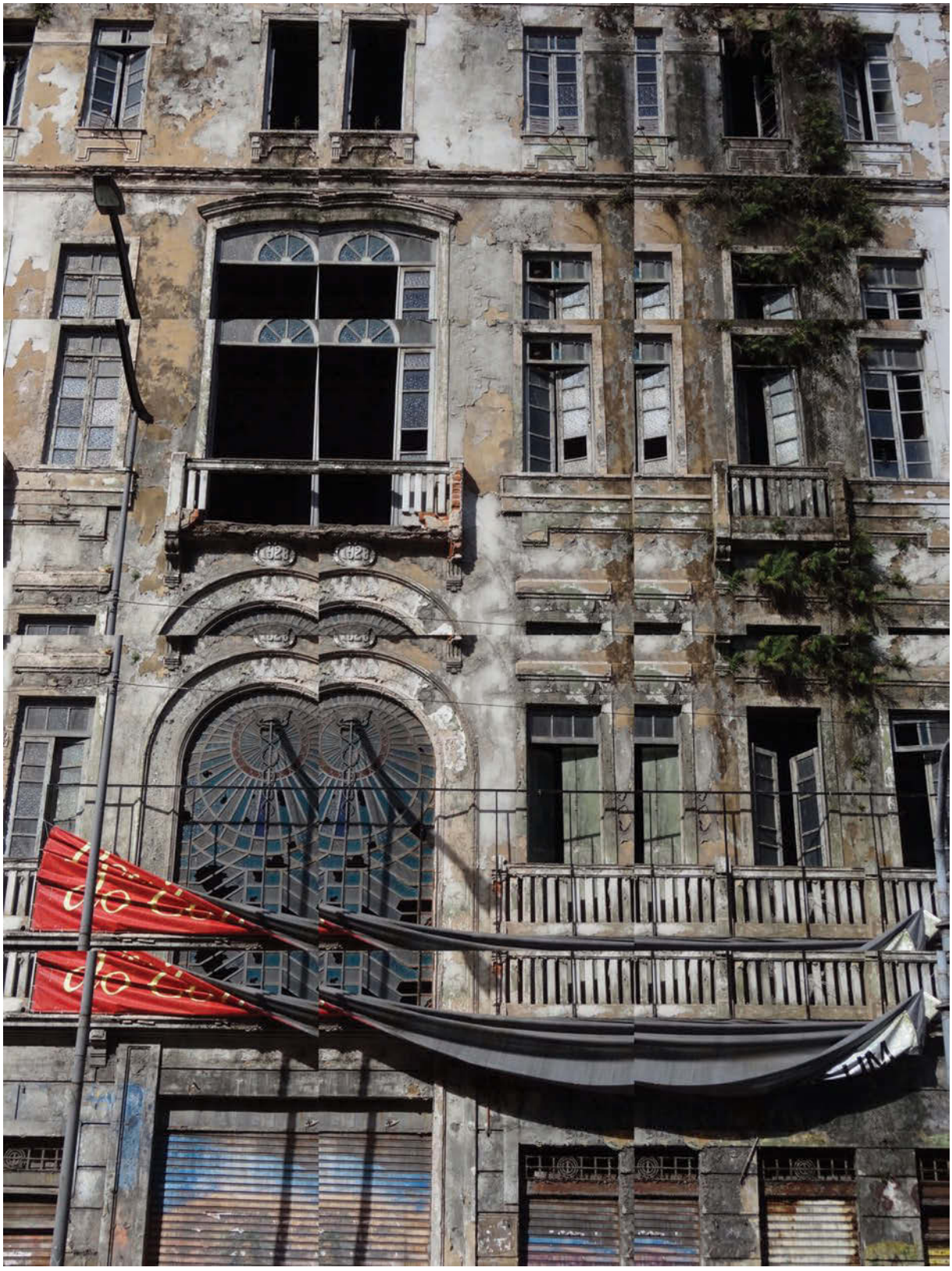
Estamos entrando na era do veja com as mãos, pense com os olhos. Isso certamente alterará nossas formas de percepção e os próprios regimes de olhar tanto quanto a saturação visual da paisagem urbana. É disso que fala *#cidadeESpelhadas*.

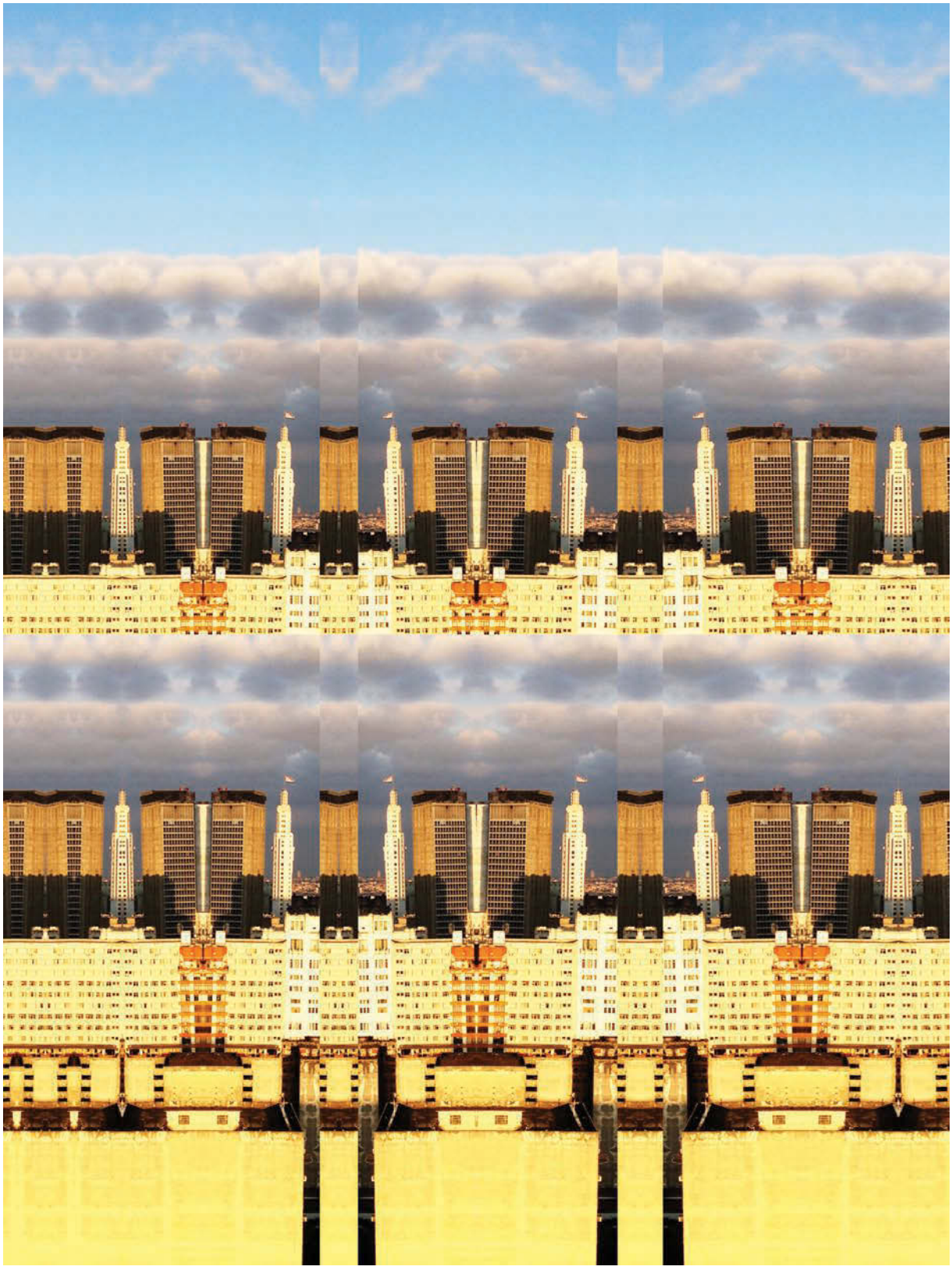
Do ensaio visual, concebido para a internet, fiz uma seleção de imagens para introduzir as principais questões (a percepção da paisagem urbana expandida pelas redes e os regimes do olhar que emergem com a imagem digital online) neste volume impresso.

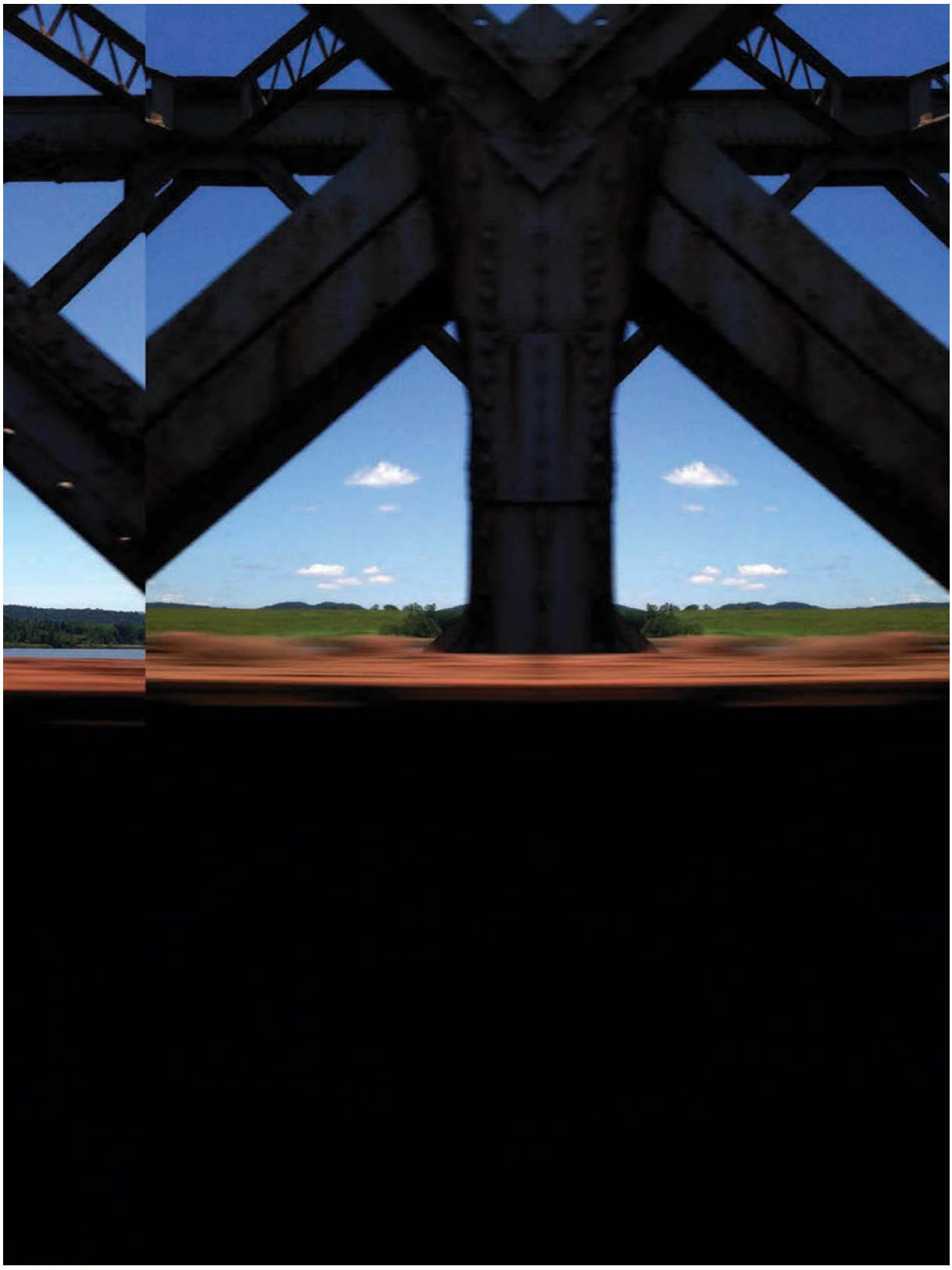
A visão de conjunto, portanto, demanda a leitura expandida deste capítulo, com o acesso e navegação no site do projeto.

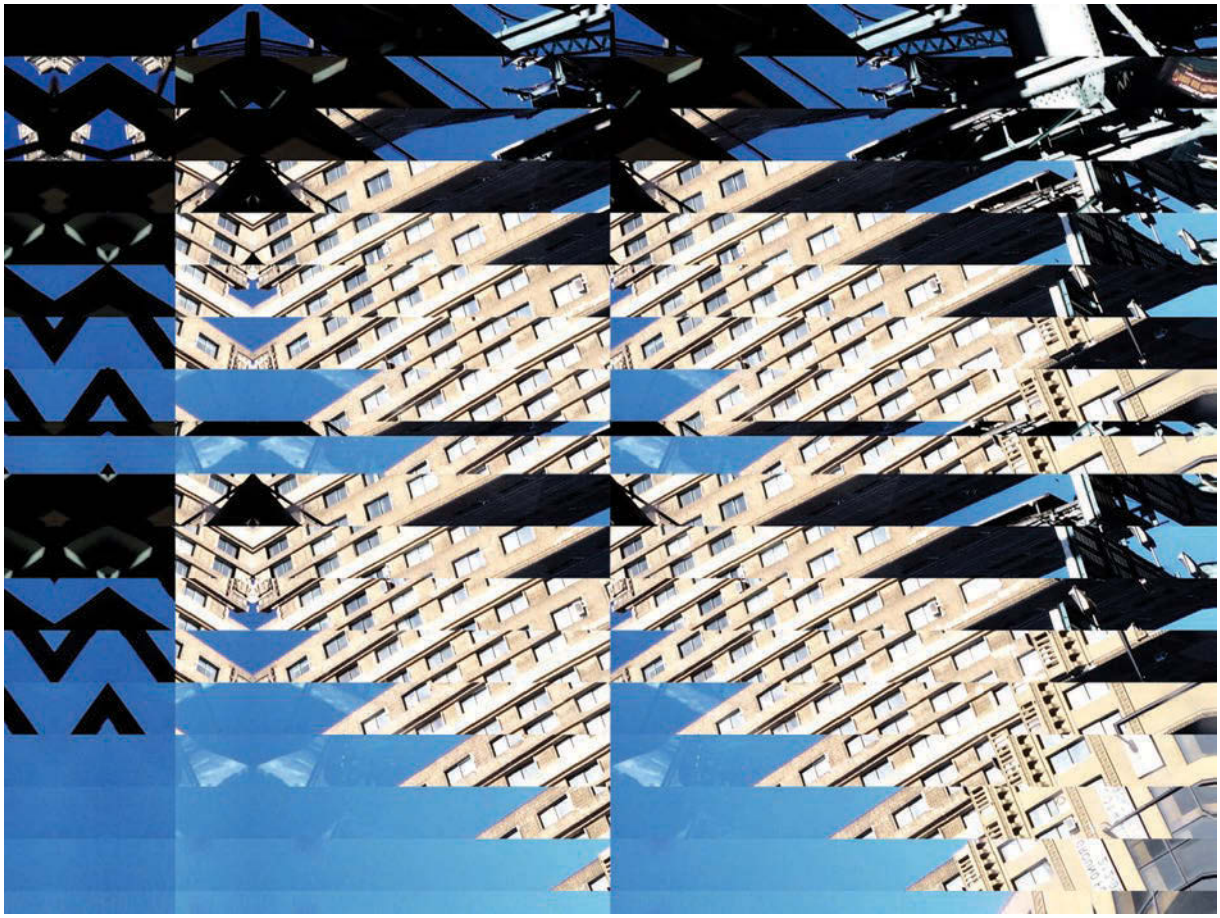
www.desvirtual.com/mirrored.

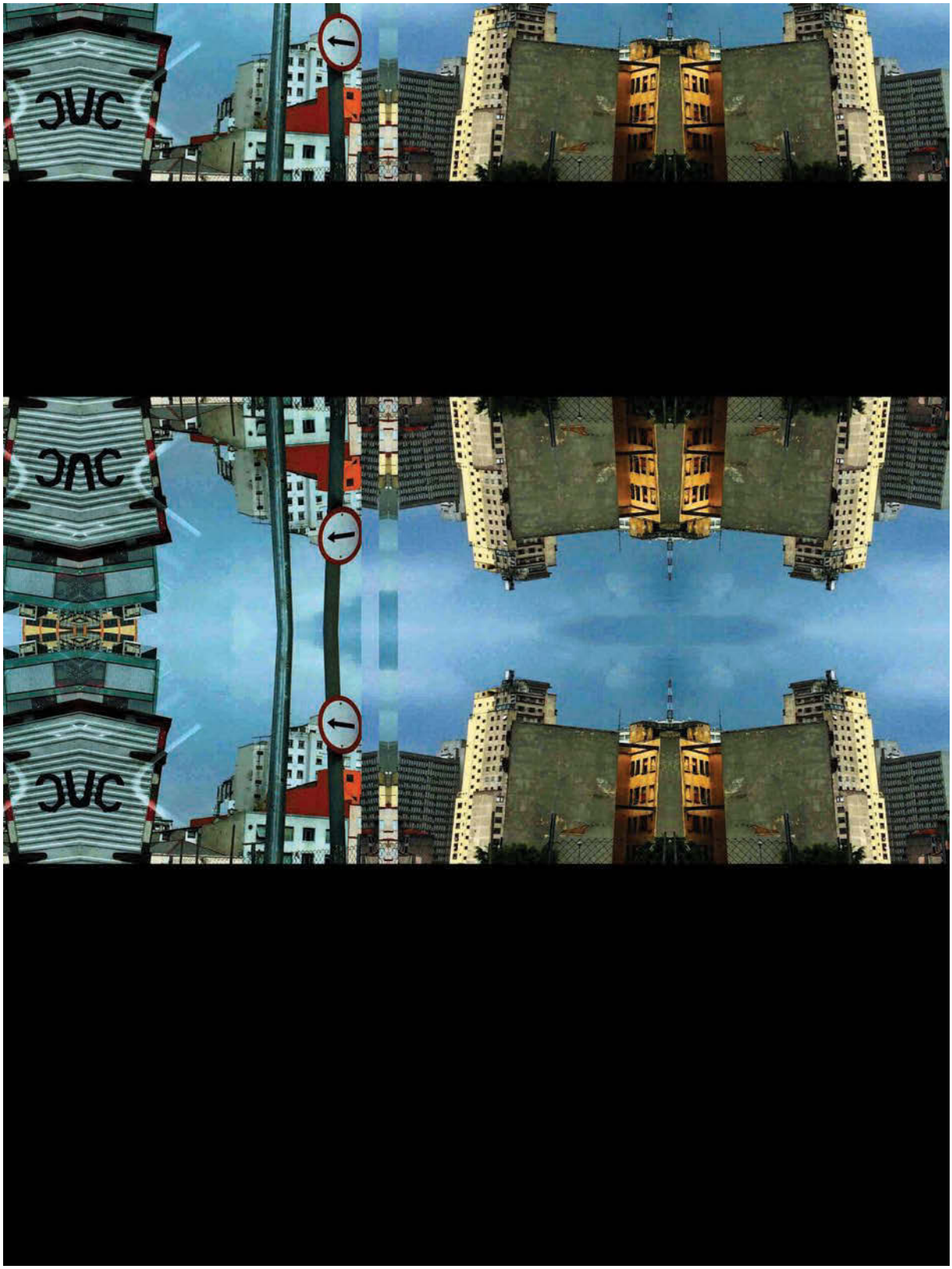


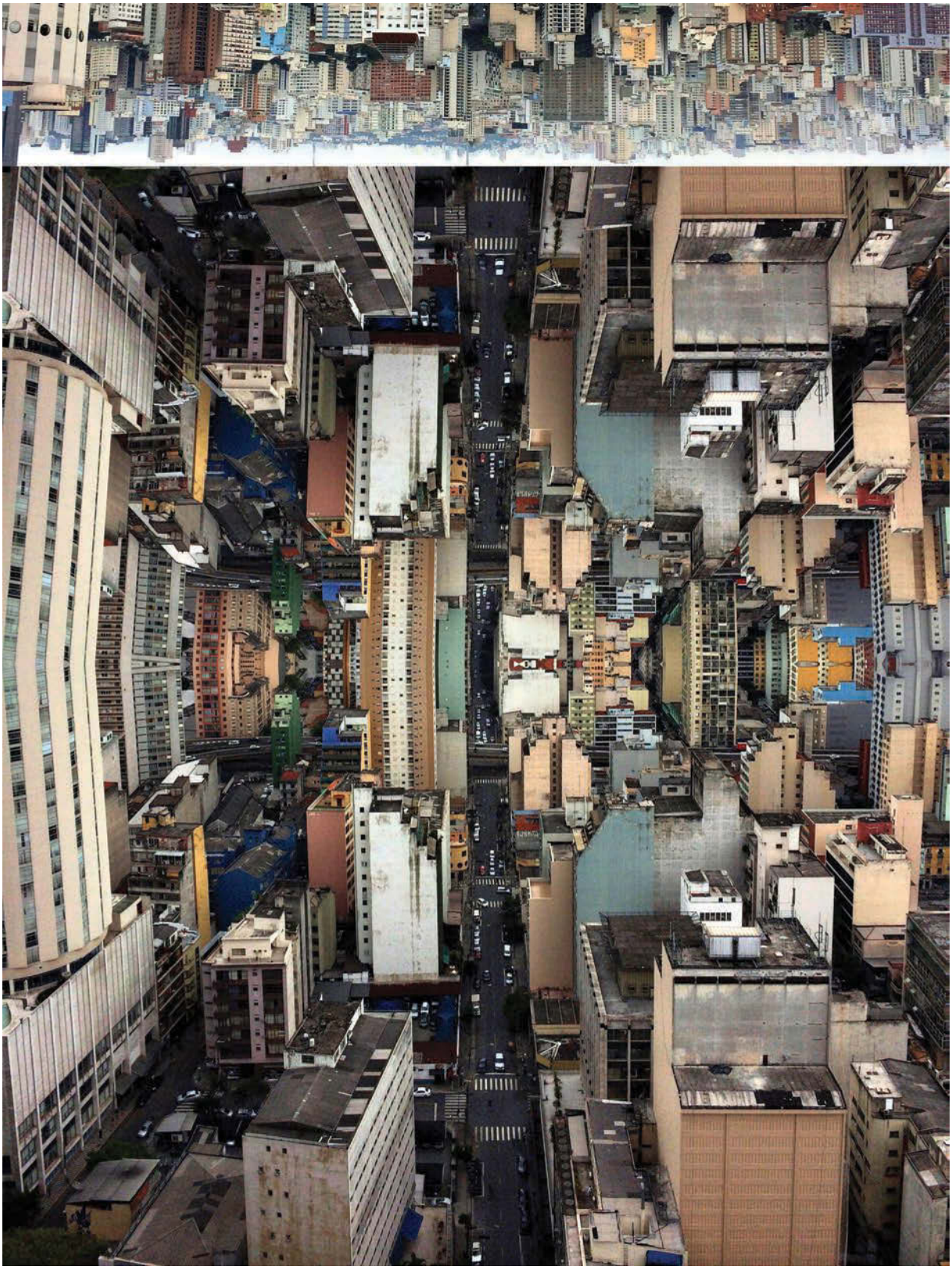




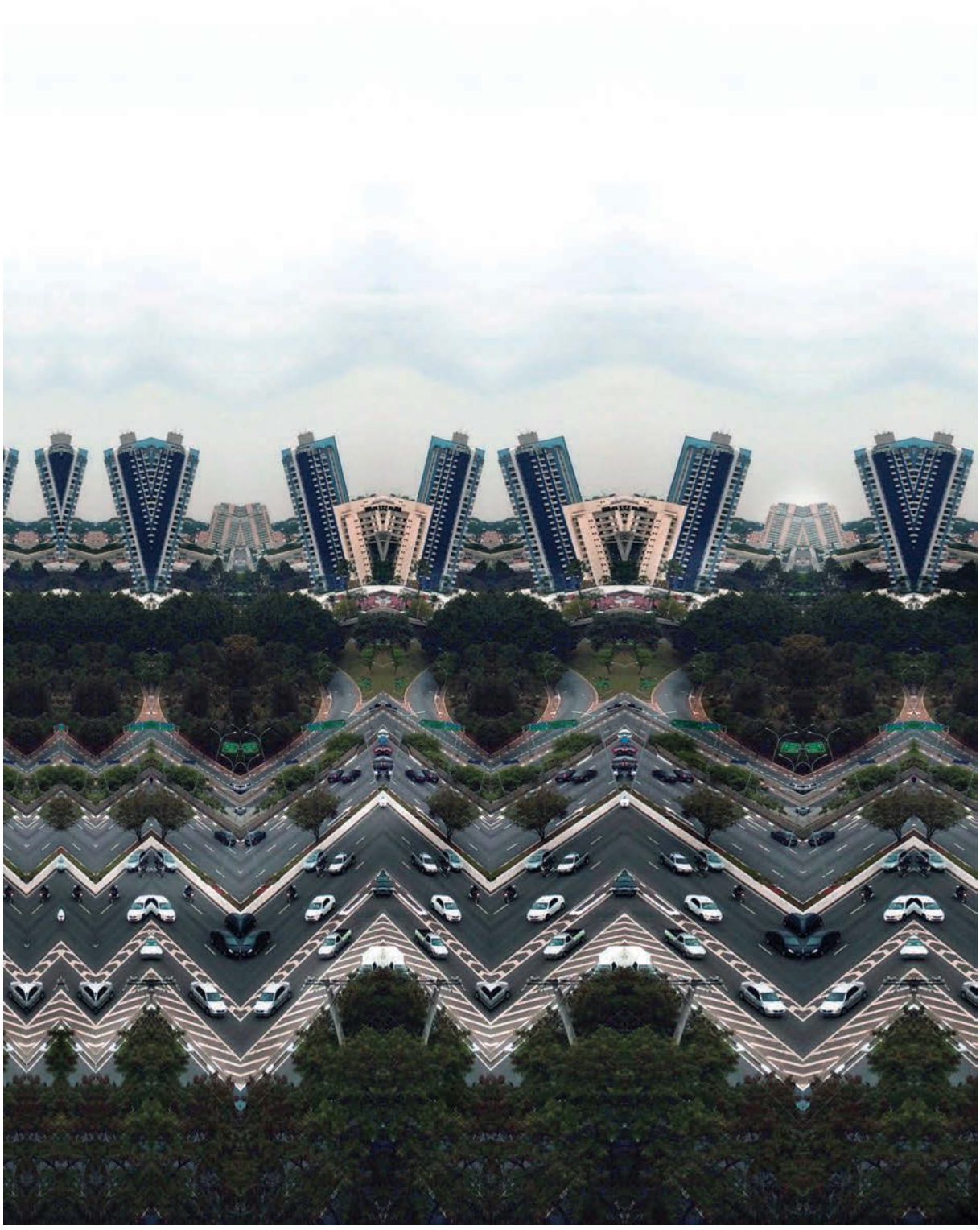


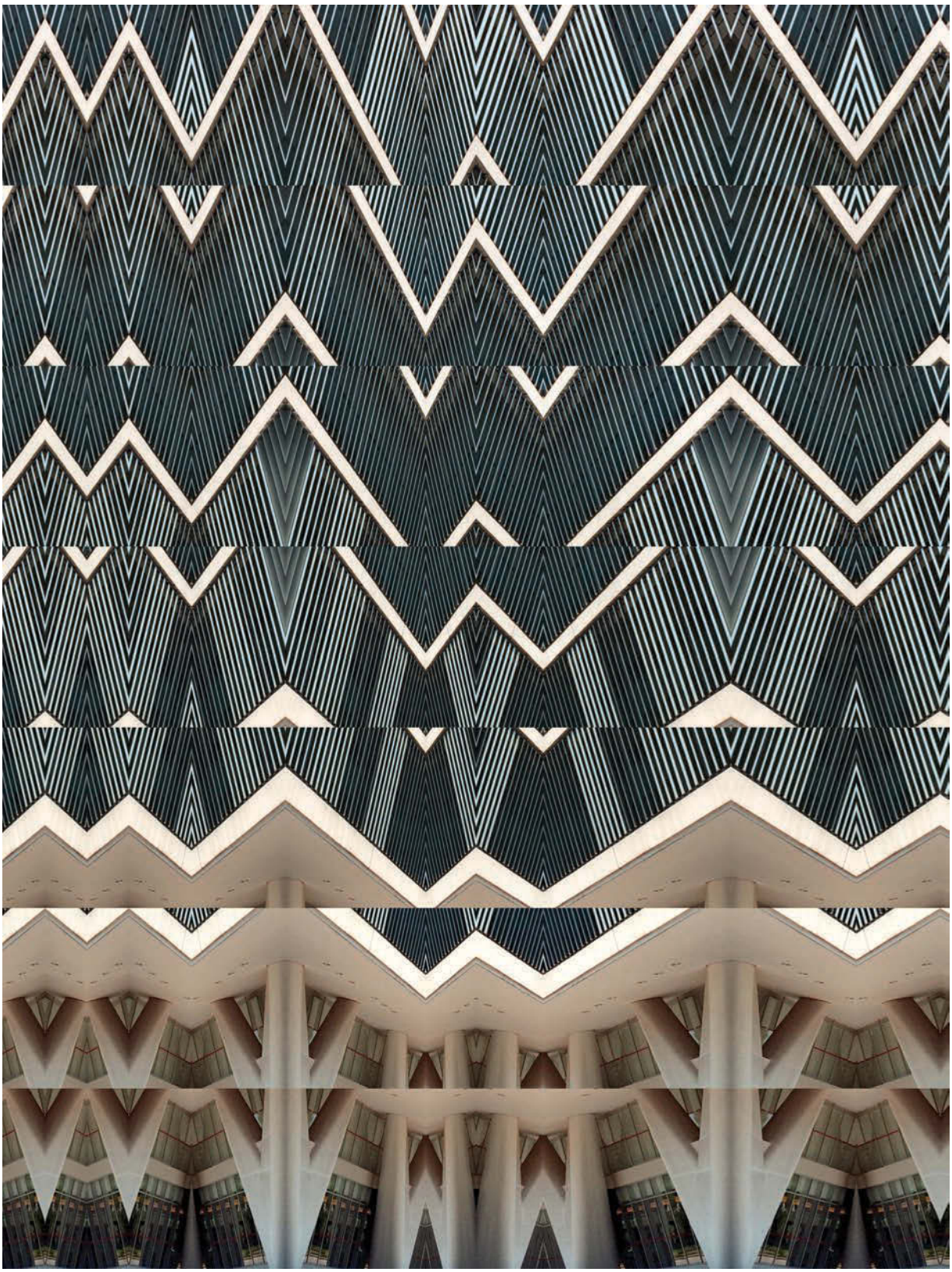


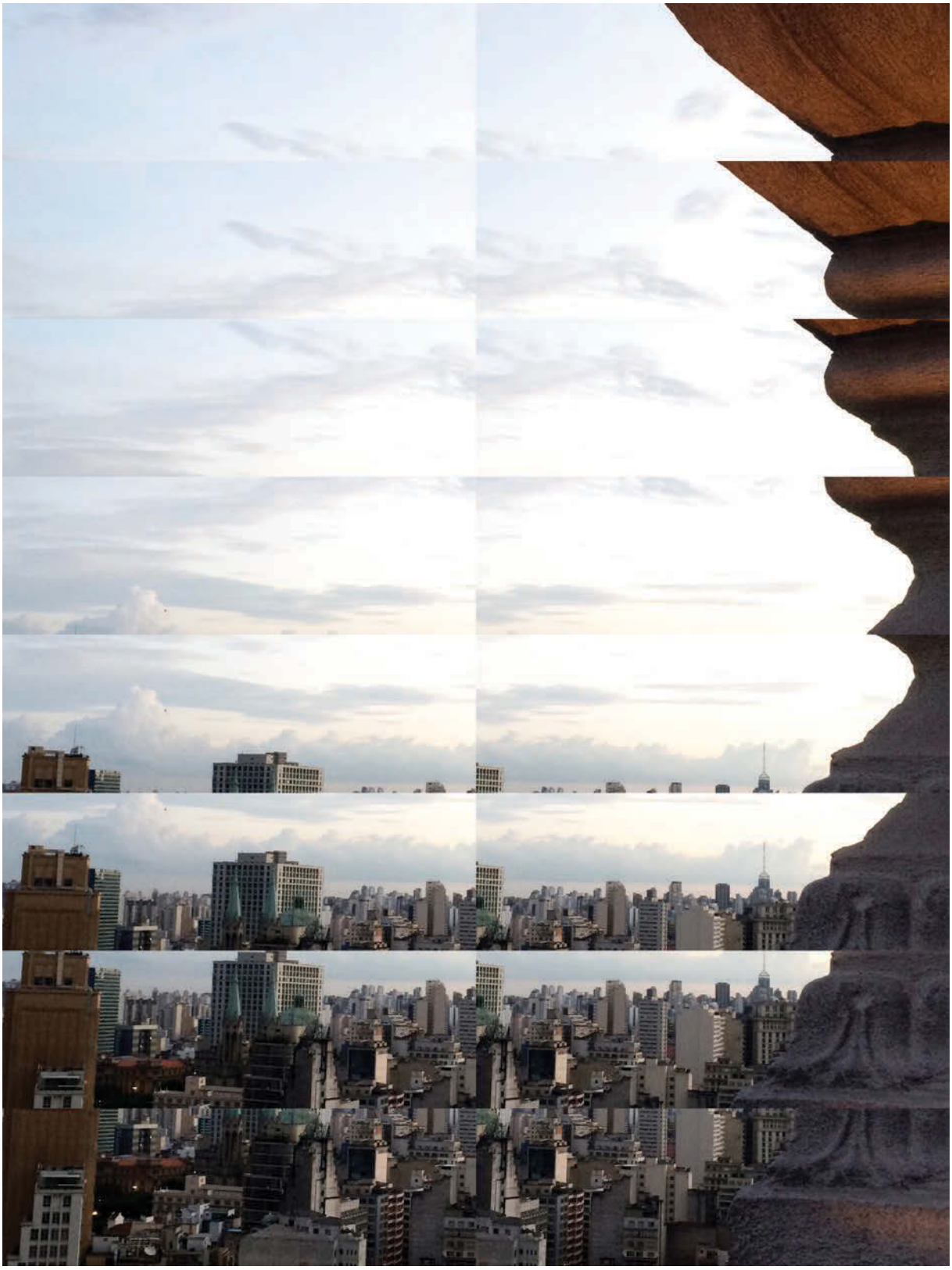




ASSICURAZIONI GENERALI
ASSICURAZIONI GENERALI







REINVENTAR A MEMÓRIA É PRECISO

A internet não esquece, mas a cultura digital não nos deixa lembrar. Produzimos e publicamos em escalas de petabytes em serviços que podem desaparecer a qualquer momento. Nossos equipamentos deixam de funcionar na velocidade de um clique e uma estranha nostalgia de um passado não vivido invade o circuito de consumo pop. Como lidar com memórias tão instáveis, que se esgotam juntamente com a duração dos equipamentos e cujas tipologias não correspondem aos modelos de catalogação das coleções de museus e arquivos? Que memória estamos construindo nas redes, onde o presente mais que imediato parece ser o tempo essencial? Isso explicaria a coqueluche retrô e o delírio futurista que assolam a cultura contemporânea?

As perguntas multiplicam-se e indicam a premência da discussão sobre a memória nos dias de hoje. Essa discussão será feita aqui a partir de três pontos de vista: as especificidades da preservação de obras artísticas produzidas com meios digitais, a temporalidade vivida nas redes sociais e, por fim, alguns aspectos do design de experiência e sua inequívoca vocação para tematizar os espaços, fabricando visões do passado e do futuro.

Desafios da preservação da cultura digital

Nunca se falou tanto em memória como hoje em dia e nunca foi tão difícil ter acesso ao nosso passado recente. Difícil negar. Poucas palavras tornaram-se tão corriqueiras no século 21 como "memória". Até bem pouco tempo confinada aos campos da reflexão historiográfica, neurológica e psicanalítica, a memória converteu-se num aspecto elementar do cotidiano. Tornou-se uma espécie de dado quantificável, uma medida e até um indicador do status social de alguém. Existe um fetiche da "memória" como "coisa": quanto de memória tem seu computador? E sua câmera? E o seu celular? Tudo isso? Só isso?... Compram-se memórias, transferem-se memórias, apagam-se e perdem-se memórias.

Curiosamente, à inflação discursiva corresponde um vazio metodológico no trato dos produtos culturais criados com os meios a que dizem respeito essas memórias: os meios digitais. Estamos falando aqui da preservação da memória de bens culturais que não só resistem à objetificação, mas que muitas vezes só existem contextualmente, como é o caso da net art. É verdade que o contexto sempre interfere na compreensão da obra de arte. Contudo, como notou Lovejoy, a internet cria uma situação totalmente inédita, em que a relação entre conteúdo e contexto é de intercâmbio permanente:

> Na internet, o contexto está intimamente conectado ao conteúdo. A dinâmica da web traz elementos informacionais por meio de diferentes fontes que são combinadas apenas quando o participante ativa a tela. Os comandos do monitor estão conectados ao código estruturado e programado do site, o qual está disponível por meio de um servidor local conectado a um território globalmente acessível. [...]. Por intermédio de meios de transferência e transmissão, o contexto também pode se tornar conteúdo (LOVEJOY, 2004, p. 223, tradução nossa)[1].

Nessa perspectiva, pode-se afirmar que o que particulariza as artes em rede em relação às outras formas de arte é o fato de que em ambientes online o contexto não só interfere na recepção da obra como também modeliza essa recepção. Afinal, a net art é bem mais do que arte criada para a internet. É arte que depende da internet para se realizar, um tipo de criação que lida com diferentes tipos de conexão, de navegadores, de velocidade de tráfego, de qualidade de monitor, resolução de tela e outras tantas variáveis que alteram as formas de recepção. O que se vê é resultado de incontáveis possibilidades de combinação entre essas variáveis e entre programas distintos, sistemas operacionais e suas respectivas formas de personalização.

Trata-se, portanto, de uma arte intrinsecamente ligada à experiência de estar em trânsito. Obras que só se dão a ler enquanto estiverem em fluxo, transmitidas entre computadores e interfaces diversas. Do ponto de vista da criação, essas condições implicam lidar com uma estética do imponderável e do imprevisível e pensar em estratégias de programação e publicação que tornem a obra legível, decodificável, sensível. Do ponto de vista da preservação, essas mesmas condições impedem a possibilidade de manutenção da obra no seu todo, haja vista que o contexto que as modelizava é irrecuperável. Esse tipo de obra é paradigmático das artes midiáticas e sua natureza efêmera, exigindo, por isso, novos procedimentos de preservação. Entre esses procedimentos destacam-se processos de emulação e analogia, em detrimento das relações de contiguidade e semelhança (por vezes física, por vezes imaginária) que pautam, de acordo com Umberto Eco, nossas técnicas de memorização desde as artes mnemônicas medievais. Elas operam da seguinte forma: "Se o objeto x foi, de alguma forma, imaginado para estar em contato com o objeto y, ou se o objeto x apresenta algum tipo de homologia com o objeto y, toda vez que o objeto x for evocado, o objeto y também o será" (ECO, 1988, p. 254, tradução nossa)[2]. Basta pensar em associações do tipo Netuno e as artes náuticas, ou na imagem da Jarra "contendo" a letra J nas cartilhas antigas que as bases dessas técnicas de memorização de que nos fala Eco se esclarecem. [Figura 1]

---

1 On the Internet, context is intimately connected to content. The dynamics of the Web bring information elements along different routes from different sources which are combined only when the participant activates the screen. Display commands are connected to the structured programmed code of the site which is made available through a local server connected in the context of a globally reachable territory. [...]. Through means of transferral and transmission, context can also become its content.

2 If object x has been in some way imagined to be in contact with object y, or if object x presents any sort of homology with object y, every time object x is evoked, object y will be as well.

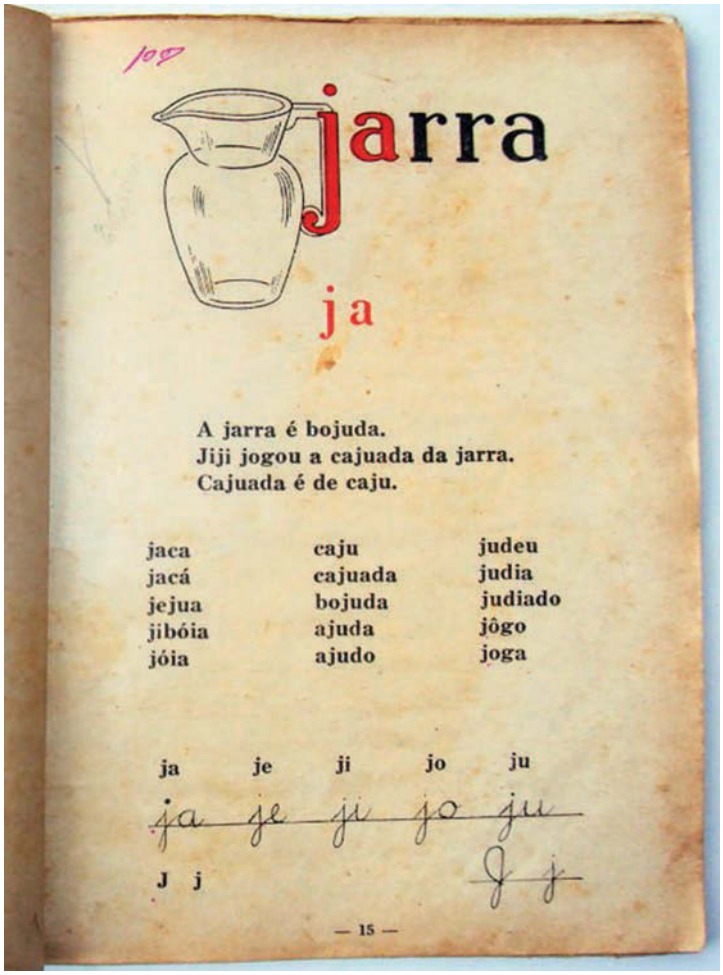


Figura 1 - Página da cartilha de alfabetização *Caminho suave*, cujas técnicas de memorização se baseiam em relações semióticas de contiguidade e semelhança entre os signos (J e Jarra). Tais técnicas de memorização dependem de uma certa estabilidade dos elementos que constituem essas relações de identidade ausentes nos objetos da cultura digital.
(FOTO: REPRODUÇÃO).

Como vimos, tais técnicas dependem de uma certa estabilidade dos elementos que constituem essas relações de identidade. Tal estabilidade, no entanto, não existe no contexto digital. Nesse contexto, processos de emulação aparecem como metodologias mais apropriadas e coerentes com a possibilidade de pensar a preservação da memória da cultura digital e particularmente de obras de arte digital.

Processos pelos quais são transferidos rotinas e comportamentos de um objeto a outro, momentaneamente, as emulações correspondem a um tipo de programação muito comum no mundo dos jogos de computador e começam a ser utilizadas em experimentos de conservação de obras de artemídia. Diferentemente das simulações, que pretendem representar um modelo ausente, mimetizando uma falta, as emulações constituem uma presença apenas potencialmente e só existem durante o exercício de transferência de comportamentos[3]. O curador John Ippolito, um dos mentores do projeto The Variable Media Initiative do museu Guggenheim de Nova York, comenta a importância dessa prática no âmbito da preservação de obras de arte digital:

3 Curiosamente, no nome e na função, os processos de emulação retomam uma prática corrente no âmbito do humanismo do século XVI, a *aemulatio*, uma forma de exegese e interpretação de textos. Ela operava a partir de uma relação de semelhança "liberta da lei do lugar", atuando como uma sequência de espelhos duplicados dentro da qual as coisas podiam imitar-se sem se encadearem e sem estar próximas (FOUCAULT, 1992, p. 35-37).

> Armazenamento, a estratégia de preservação padrão para museus dos séculos 18 ao 20, está se revelando de valor limitado no 21. Emular uma obra de arte, em contraposição, não é armazenar arquivos digitais em disco ou artefatos físicos em um armazém, mas criar um fac-símile deles em um meio totalmente diferente. Uma aplicação de emulação especialmente promissora ocorre quando um novo software personifica um hardware antigo. Sob circunstâncias normais, o software que impulsionou [a pioneira obra interativa] The Erl King, de Weinbren em um computador Sony em 1982 não poderia ser executado em um PC Pentium fabricado em 2000. Caso um programador de computador elaborasse um emulador de Sony para o Pentium, no entanto, o público poderia, então, interagir com a videoescultura de Weinbren em um PC contemporâneo (IPPOLITO, 2003, p. 51, tradução nossa[4]).

Outros recursos que têm sido usados na tentativa de recuperar a história da arte-mídia são procedimentos que recorrem a analogias ou migrações entre equipamentos semelhantes. A migração pressupõe a atualização do código da obra. Já as analogias demandam exercícios de reinterpretação, a fim de recriar a obra em novos ambientes midiáticos (WILLIAMS, 2003). Exposições como *The Art of Participation: 1950 to Now*, realizada no Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMoMa) em 2008 (FRIELING, 2008), e, mais recentemente, em 2013, no Brasil, *Circuitos cruzados* (VAN ASSCHE; ALZUGARAY, 2013), no MAM, *Waldemar Cordeiro: fantasia exata*, no Itaú Cultural, e *Expoprojeção 1973-2013* (AMARAL e CRUZ, 2013), no Sesc-Pinheiros, constituíram, além de uma oportunidade para ver obras de artemídia historicamente relevantes, experiências interessantes de montagem que exigiram procedimentos de reinterpretação, emulação e migração de equipamentos.

Essas práticas dificilmente podem ser visualizadas em formato "puro". Não existem mais artefatos culturais "monolíticos", pontuou o curador Richard Rinehart, frisando que, cada vez mais, precisaremos de "estratégias de preservação elaboradas em camadas e com capacidade de admitir fragmentos e vestígios, processos de emulação, recriação e remontagem" (RINEHART, 2003, p. 21, tradução nossa)[5].

Bons exemplos dessa tendência são *News* (Notícias), 1969, de Hans Haacke, exibida em *The Art of Participation*; as obras de arte computacional de Cordeiro expostas no Itaú Cultural, *Moon Is the Oldest Television* (1965-1967), de Nam June Paik, apresentada em *Circuitos cruzados*; e todas as obras realizadas em super-8, slides e vídeo analógico – BetaCam, U-matic e VHS – que compuseram a nova montagem de *Expoprojeção*, originalmente realizada em 1973.

---

4 Storage, the default preservation strategy for museums from the 18th to the 20th centuries, is proving to be of limited value in the 21st. To emulate an artwork, by contrast, is not to store digital files on disk or physical artifacts in a warehouse, but to create a facsimile of them in a totally different medium. An especially promising application of emulation is when new software impersonates old hardware. Under normal circumstances, the software that powered Weinbren's original The Erl King on a Sony computer in 1982 couldn't run on a Pentium PC manufactured in 2000. Were a computer programmer to write a Sony emulator for the Pentium, however, viewers could then interact with Weinbren's video sculpture on a contemporary PC.

5 [...] We need a layered preservation strategy that admits fragments and traces, emulation software, re-creation, and reassemblage.

News, de Haacke, concebida para telex e atualizada com tecnologia RSS[6], em 2008, mostra com clareza o que se entende aqui por procedimentos de migração e reinterpretação de obras de artemídia. Desenvolvido para a exposição Prospect 69, realizada em Düsseldorf, o projeto colocava em questão o acesso público à informação, no contexto da Guerra Fria e da divisão da Alemanha. Para tanto, recebia no local expositivo, via telex, todas as notícias transmitidas pela agência de notícias alemã DPA (Deutsche Presse-Agentur) ao longo de um dia. No dia seguinte, eram impressas e, depois, no terceiro dia, os rolos de papel deveriam ser marcados, datados e armazenados em recipientes de acrílico (DANIELS; FRIELING, 2004).

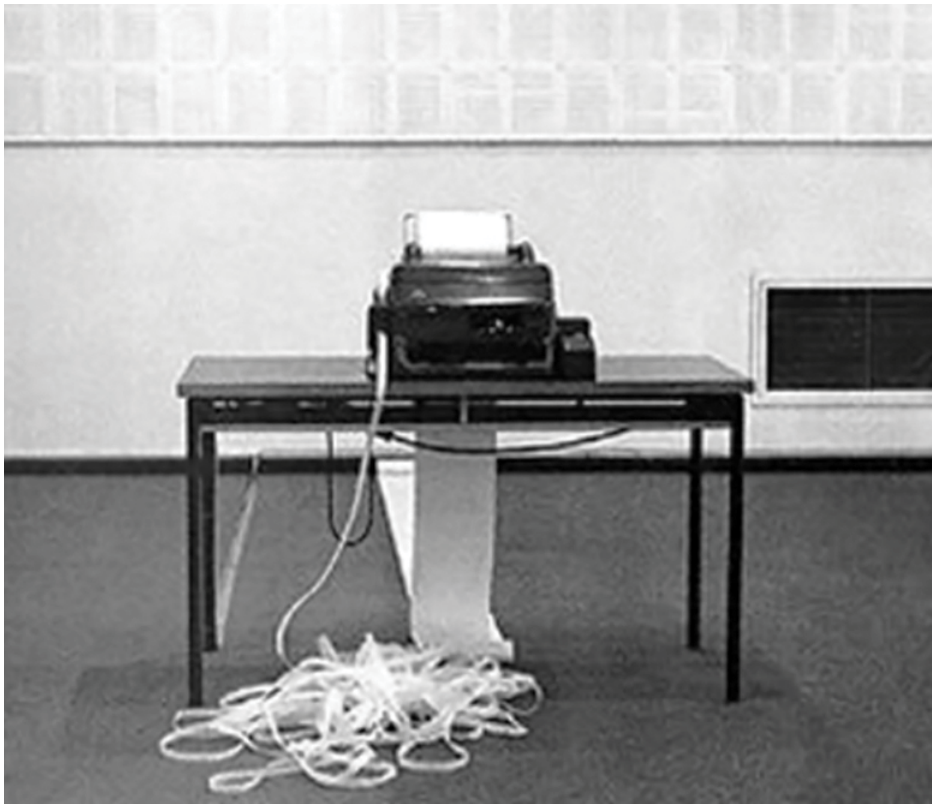
Ao ser reapresentada dez anos depois, enfrentou um contexto de produção e circulação informacional totalmente distinto e marcado pela distribuição em rede. Por esse motivo, foi adequado criticamente a um novo ambiente midiático, utilizando RSS e uma impressora matricial que reproduzia mecanicamente todo o noticiário em tempo real. Em vez de trazer à tona mecanismos de censura como na primeira edição, a obra ganhou outro contorno. Resultando em "uma escultura que cresce ao vivo, alimentada por um RSS de notícias que se derrama no chão do museu, dando forma a um fluxo constante de informações processadas e descartadas" (ANDERSON, 2009, tradução nossa) [7] [Figuras 2 e 3].

Procedimento semelhante ao utilizado na obra de Haacke foi aplicado na recuperação das obras de arte computacional de Cordeiro para a mostra retrospectiva sobre o artista realizada no Itaú Cultural. Foi necessária não só a restauração dos suportes tradicionais (no caso, papel), mas também a reprogramação completa de obras computacionais, muitas das quais entre as primeiras imagens digitais já produzidas, antes mesmo da existência do escâner, como *Retrato de Fabiana*, de 1970, e *A mulher que não é B. B.*, de 1973. Apesar da semelhança entre as estratégias de recuperação das obras de Haacke e Cordeiro, é importante frisar que, enquanto no primeiro caso a reprogramação resultou em uma nova obra, com tecnologias e conceito atualizados, no segundo caso os resultados foram mais próximos das práticas consolidadas de recuperação de patrimônio artístico e cultural.

Já em obras como *Moon Is the Oldest Television*, de Paik [Figura 4], criada com ímãs nos tubos catódicos de monitores de televisão, e o conjunto de trabalhos recuperados para Expoprojeção, sobressaem o método de recuperação pela substituição do equipamento, a digitalização e a adequação a novos displays. A perda das texturas originais e da própria cultura material embutida nessas obras é inerente a essa metodologia. Contudo, é compensada pelo acesso às obras em si que, de outro modo, estariam perdidas [Figura 5].

6 RSS é um formato de escrita digital que permite, mediante programas de leitura específicos, agregar automaticamente conteúdos sobre um determinado tema para posterior leitura, sem demandar o acesso direto a cada uma das fontes consultadas.

7 A growing live sculpture emerges from an RSS (Really Simple Syndication) news feed that spills onto the museum floor, giving form to a constant stream of processed and discarded information.



Figuras 2 e 3 - *News* (Notícias), de Hans Haacke, em duas versões. Acima, atualizada com impressora, computador e alimentação de notícias via internet em exposição no Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMoMA), em 2008. Ao lado, com telex, na exposição Prospect 69, em Düsseldorf, na Alemanha (1969). (COLEÇÃO SFMOMA. © ARTISTS RIGHTS SOCIETY (ARS), NOVA YORK / VG BILD-KUNST, BONN E © HANS HAACKE).

Figura 4 - *Moon Is the Oldest Television* (1965-1967), de Nam June Paik, pertence ao acervo do Centre Pompidou, na França. Desenvolvida com monitores de tubo catódico, a obra é exposta atualmente com DVDs e monitores de tela plana (COLEÇÃO CENTRE POMPIDOU. FOTO: ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA).

Figura 5 - Vista da segunda edição (2013) da mostra *Expoprojeção*, concebida originalmente pela curadora Aracy Amaral nos anos 1970, na qual filmes em super-8 e slides foram digitalizados e apresentados em outros suportes. (FOTO: IVSON MIRANDA).

Tão importante quanto atentar para o fato de que todas essas metodologias de preservação estão em desenvolvimento é também perceber que são soluções provisórias e paliativas. Em decorrência da velocidade contínua que sucateia as tecnologias em períodos cada vez mais curtos, as soluções encontradas, por ora, estão fadadas a criar os mesmos problemas que pretendem resolver. A transposição e a adequação de obras para novos equipamentos ou sua reprogramação não resultam em soluções definitivas. Antes, esses procedimentos apontam para a necessidade de uma prática contínua de atualizações, as quais poderão também implicar, em algum ponto, um resultado bastante distinto da obra criada pelo artista em um contexto histórico determinado.

A temporalidade das redes

Nessa discussão sobre a necessidade de repensar os formatos de memorização e os procedimentos de conservação/preservação, não se pode deixar de chamar atenção, ainda, para o fato de que a memória cultural hoje é também uma questão econômica e um serviço. Deveria, por isso, demandar algum tipo de código ético. Afinal, cada vez mais, as memórias pessoais e coletivas, públicas e privadas, são mediadas por instâncias corporativas. Instâncias essas que estão relacionadas não só à produção de equipamentos, mas também a grandes repositórios de imagens, textos e áudios, que são descontinuados quando deixam de ser um nicho de marketing conveniente. Basta lembrar o caso recente do Geocities, um serviço de hospedagem gratuita de sites que foi encerrado pelo Yahoo!, levando consigo boa parte da história da web 1.0 para que tomemos consciência do problema. Sem exagero, os webartistas Olia Lialina e Dragan Espenschied denominaram a ação do Yahoo! de "holocausto digital" e iniciaram seu longo projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* (2009). Para esse projeto, Lialina e Espenschied fizeram o download de todo o conteúdo da Geocities recuperado, voluntariamente, pelo coletivo Archive Team e vêm não só disponibilizando seu conteúdo novamente na web, como também criando mostras temáticas sobre o acervo [Figura 6]. Os artistas situam a importância desses dados:

> O serviço de hospedagem gratuito Geocities.com foi fundado pela Beverly Hills Internet em julho de 1995 – exatamente a época em que a web deixou a academia e passou a ser feita por qualquer um de nós. Logo se tornou um dos lugares mais populares e habitados da WWW e assim ficou até meados da década de 1990. Em janeiro de 1999, no auge da mania pontocom, foi comprado pelo Yahoo!.
>
> O novo milênio provou que o Geocities era um mau investimento. Ter uma página ali tornou-se sinônimo de diletantismo e mau gosto. Além disso, o tempo de páginas pessoais estava contado, sendo substituídas por perfis em redes sociais. Dez anos depois, em abril de 2009, o Yahoo! anunciou que iria encerrar o serviço (LIALINA; ESPENSCHIED, 2009, tradução nossa)[8].

8 The free web hosting service Geocities.com was founded by "Beverly Hills Internet" in July 1995 — exactly the time when the web left academia and started to be made by everyone of us. Soon it became one of the most popular and inhabited places of the WWW and stayed that way through the second part of 1990 s. In January 1999, on the peak of Dot.com mania, it was bought by Yahoo!. The new millennium proved Geocities to be a bad investment. Having a page on there became a synonym for dilettantism and bad taste. Furthermore, the time of personal home pages was counted, being replaced with profiles on social networks. Ten years later, in April 2009, Yahoo! announced that they are going to shut down the service.

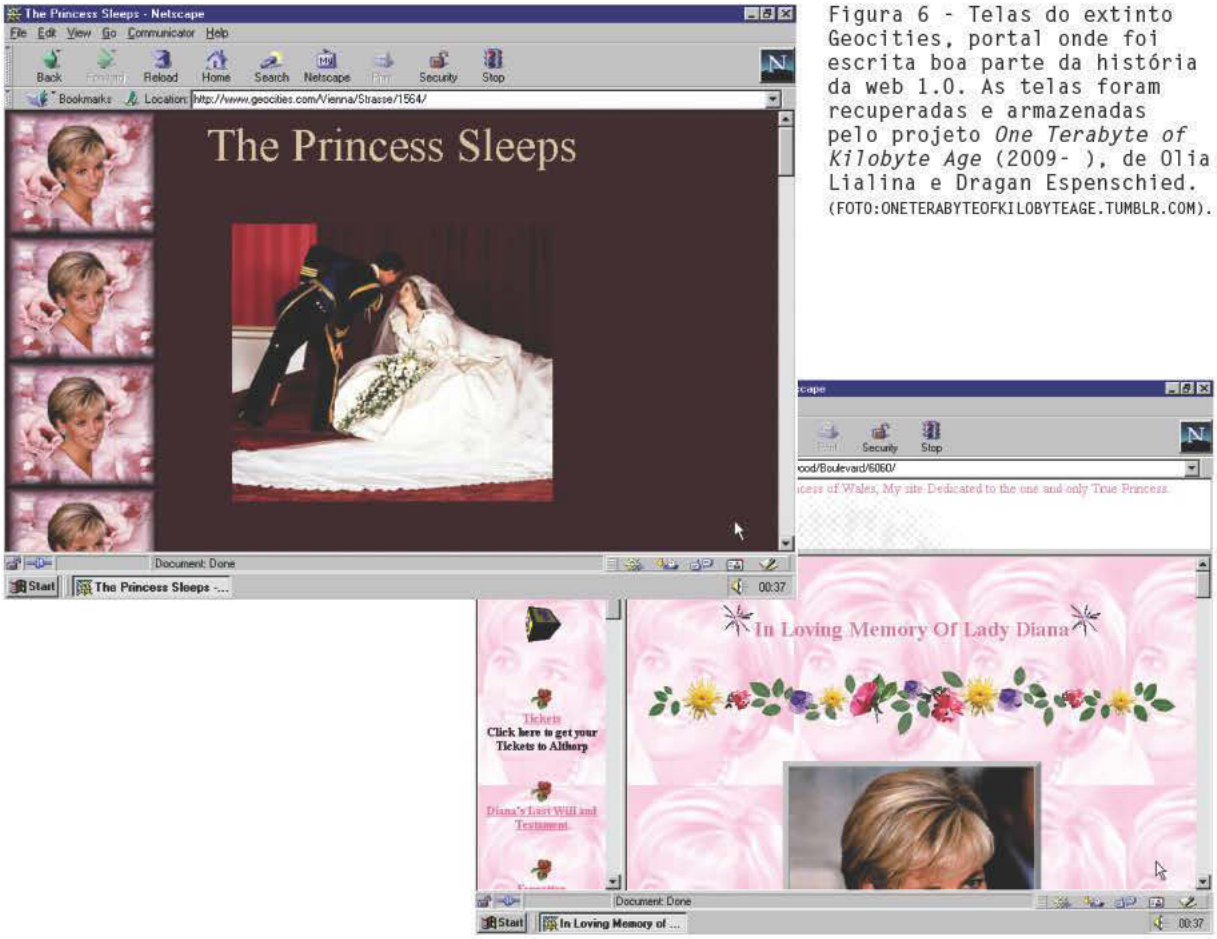


Figura 6 - Telas do extinto Geocities, portal onde foi escrita boa parte da história da web 1.0. As telas foram recuperadas e armazenadas pelo projeto *One Terabyte of Kilobyte Age* (2009-), de Olia Lialina e Dragan Espenschied. (FOTO:ONETERABYTEOFKILOBYTEAGE.TUMBLR.COM).

E o que aconteceria se o Google resolvesse fazer o mesmo com o YouTube? Ou se o Facebook saísse do ar e apagasse todas as fotos e fatos aí inscritos nos últimos dez anos? Talvez essa iminência da desaparição justifique o tom apocalíptico que vem sugerido nos comandos mais elementares de manuseio dos programas de edição digitais, que nos convidam a todo tempo a "salvar" arquivos e não simplesmente guardá-los. O alarde tem uma certa razão de ser. As redes não têm tempo. Nelas prevalece um regime de urgência permanente. A publicação mais recente é, supostamente, mais relevante que a anterior. O que conta é o agora. E esse agora é de uma intensidade cada vez maior. Experimente encontrar aquele comentário tão importante postado por seu amigo 30 dias atrás no Facebook, aquela foto que você "curtiu" em algum dia remoto de 2012, ou aquele evento tão marcante, no qual você compartilhou um vídeo nos idos de 2008. Nem tente. Não vai encontrar.

É verdade que todos os dados podem ser rastreados. Os escândalos relacionados à vigilância eletrônica, como o do PRISM[9], que envolveu o governo norte-americano e empresas como o Google e o Facebook, assinam embaixo. Mas isso está longe de

9 PRISM é o nome do sistema de vigilância eletrônica da Agência de Segurança dos Estado Unidos (NSA, National Security Agency). Permite monitorar e recuperar informações a partir de chamadas telefônicas, e-mails, posts no Facebook, arquivos armazenados no Google Drive, conversas no Skype, e uma infinidade de atividades online feitas corriqueiramente. O sistema veio à tona após denúncias do ex-analista de sistemas Edward Snowden ao jornal inglês *The Guardian* em junho de 2013.

significar que tenhamos direito de lembrar o que queremos e quando queremos sobre nós mesmos. O Facebook, a maior das redes atuais, não nos permite acessar nossa memória, apesar de, paradoxalmente, ser o lugar central por onde escoamos boa parte da nossa história pessoal e onde fatos marcantes do começo deste século, como a campanha da primeira eleição de Obama, em 2008, a Primavera Árabe (2010) e as manifestações de junho no Brasil (2013), foram estrategicamente articulados.

E não pense que a alardeada introdução do recurso Busca Social no sistema Facebook vai resolver o enigma do "onde está aquilo que eu postei", pois não é essa sua função. Ela tem como objetivo fomentar buscas contextuais, como "que músicas meus amigos estão escutando agora", "restaurantes em Londres em que meus amigos estiveram", "pessoas que curtem ciclismo e que são da minha cidade". Em síntese, é uma busca semântica e não factual. Seu mote é o presente e as relações dedutíveis a partir do seu círculo de amizades e não a consulta retrospectiva de caráter arquivístico.

Não que os modelos de catalogação e recuperação de dados tradicionais sejam melhores ou os únicos possíveis. Eles são engendrados historicamente e respondem a formas de poder e a instâncias políticas, sociais e culturais que definem os critérios de conservação, as formas de institucionalizar os lugares da memória e o que fica ou não para ser contado como história. Não à toa, o protagonista de um dos mais geniais contos de Jorge Luis Borges – "O livro de areia" – escolhe justamente a Biblioteca Nacional para perder o livro que o atormentava. Colocá-lo em uma prateleira qualquer era como ocultar uma folha em um bosque. Jamais poderia ser reencontrado.

Mas essa escala humana e contida por instituições é abalada hoje por uma overdose de produção documental sem precedentes na história. Se há alguma dúvida com relação a essa afirmação, façamos uma comparação entre os volumes de dados armazenados no acervo da maior biblioteca do mundo – a Biblioteca do Congresso dos EUA – e a Internet Archive Wayback Machine, um serviço independente que arquiva, diariamente, páginas da internet[10].

A Wayback Machine contém 3 petabytes de dados (o que equivale a cerca de 700 mil DVDs lotados e é apenas uma parte dos 9 petabytes do Internet Archive como um todo) (DRINEHART, 2012). A Biblioteca do Congresso, se tivesse todo seu acervo de livros digitalizado (32 milhões de volumes) teria 32 terabytes arquivados, considerando-se 1 megabyte por livro escaneado (LESK, 2005). A Wayback Machine foi criada em 1996. A coleção de livros da Biblioteca do Congresso é de 1815. A Wayback Machine cresce 100 terabytes por mês, o que, praticamente, é três vezes, em bytes, todo o acervo bibliográfico da Biblioteca do Congresso acumulado em quase dois séculos.

10 O Internet Archive (http://archive.org/) é uma organização independente que arquiva diariamente as páginas da internet. Multimídia, o arquivo é um repositório aberto também de software, imagens e áudios.

Esses dados quantitativos, apesar de impressionantes, não contemplam o manancial de conteúdos postados nas redes sociais. Entre o momento em que você abriu esta página e leu essas poucas palavras, 100 horas de vídeo entraram no YouTube. É o que se estima que aconteça em 1 minuto na internet. Nesse mesmo espaço de tempo, cerca de 150 mil fotos foram postadas no Instagram, uma rede social de imagens de propriedade do Facebook, "planeta" midiático de 1,55 bilhão de pessoas, que registra, em um dia, a média de 650 milhões de publicações diversas. Dos 500 milhões de usuários do Twitter, mais de 320 milhões estão em atividade postando diariamente a média de 1 bilhão de mensagens[11].

A maior parte desses registros diz respeito a eventos fugazes e todos os analistas de marketing social são unânimes em mostrar que posts com fotos são os mais populares. Várias pesquisas comprovam que a maior parte do conteúdo compartilhado refere-se à própria pessoa. Em diversos estudos de psicólogos afirma-se que há uma relação direta entre narcisismo, comportamento exibicionista e uso frequente de redes sociais (MEHDIZADEH, 2010). Para Paula Sibilia, do Departamento de Estudos Culturais e Mídia da Universidade Federal Fluminense, a questão é mais complexa e ambivalente:

> Será que estamos sofrendo um surto de megalomania consentida e até mesmo estimulada? Ou, ao contrário, nosso planeta foi tomado por uma repentina onda de extrema humildade, isenta de maiores ambições, uma modesta reivindicação de todos nós e de "qualquer um"? O que implica esse súbito resgate do pequeno e do ordinário, do cotidiano e das pessoas "comuns"? Não é fácil compreender para onde aponta essa estranha conjuntura, que, mediante uma incitação permanente à criatividade pessoal, à excentricidade e à procura constante da diferença, não cessa de produzir cópias descartáveis do mesmo. (SIBILIA, 2008, p. 9)

Por outro lado, não se pode deixar de notar uma subversão essencial que reside aí nessas práticas. Elas colocam em curso um processo de canibalização da tela a partir do qual outras estéticas emergem e também novos protagonistas. Desde seus primórdios, no século 16, coleções pessoais, em geral, e imagens, em particular, estiveram diretamente relacionadas a instâncias de classe e gênero e significavam, acima de tudo, uma escala de força, sendo reservadas primeiramente a reis, aristocratas, papas e figuras sagradas e, depois, a políticos e burgueses abastados. Ao longo do século 20, as comunicações de massa expandiram sobremaneira o raio de quem podia se transformar em imagem publicada e passível até de ser arquivada, multiplicando a quantidade, o espectro social e cultural dos registros imagéticos.

Contudo, até, basicamente, o fim do século passado, restrições orçamentárias, "em sua sabedoria", escreveu Michel Melot, uma das maiores sumidades mundiais em arquivística e biblioteconomia, impediam que as instituições literalmente transbordassem. Em um artigo sugestivamente intitulado "Os arquivos considera-

11 Dados coletados nas páginas oficiais das empresas citadas em janeiro de 2016 e relativos a 2015. Os endereços de acesso estão disponíveis nas referências deste capítulo.

dos como substância alucinógena'' (1986), ele ponderava sobre o que aconteceria se cada cidadão se transformasse em colecionador e conservador e pudéssemos guardar absolutamente tudo em nome dos historiadores do futuro. Chegaríamos a um paradoxo, conclui: ''A História enfim produzida exclusivamente para os historiadores e por eles mesmos bloqueada, como o cirurgião imobiliza seu paciente para poder operá-lo'' (MELOT, 1986, p. 14, tradução nossa[12]). Afinal, pensar, como já aprendemos em outro conto de Borges (Funes, o memorioso) é generalizar, não apenas arquivar e adicionar mais e mais dados.

Em um ensaio antológico — A operação historiográfica — Michel de Certeau fez uma concisa História da Historiografia e sintetizou em uma frase no que consiste essa operação: ''Em história, tudo começa com o gesto de separar, de reunir, de transformar em 'documentos' certos objetos distribuídos de outra maneira''. Essa separação, contudo, é feita sempre posteriormente ao trabalho do arquivista, que é o responsável pela seleção e organização dos documentos que serão guardados em detrimento dos que serão descartados (CERTEAU, 1982, p. 81).

Mas, diante da avalanche midiática que produzimos cotidianamente no Facebook e em outras redes sociais similares, como escolher o que será armazenado? E como lidar com as dificuldades de manuseio das nossas próprias memórias depositadas aí em ritmo alucinante e que se somam aos 70 milhões de fotos por dia publicadas no Instagram? E se elas forem simplesmente deletadas por um erro de sistema ou descontinuidade do produto?

As redes sociais não serão eternas e é possível que não comemoremos os 20 anos do Facebook, existente desde 2004. Outros dispositivos certamente virão. Mas no tempo da apropriação corporativa da memória, em que o capital afetivo de nossas relações pessoais flui pelos canais existentes do império de Mark Zuckerberg, parece urgente perguntar: onde ficaram as memórias que deixamos nas comunidades do Orkut (a ''velha'' rede todo-poderosa do Google)? É hora de pensar nisso ou salve-se quem puder.

A história como design de experiência

Diante desse quadro de relações, em que a possibilidade de acessar a memória nos escapa, chama a atenção que a cultura pop esteja cada vez mais ''intoxicada'' pelo passado. Na música, na moda, no design, na arquitetura e no entretenimento, há toda uma tendência de transformar o momento em monumento ao presente que não foi. Prêmios são frequentemente anunciados por emissoras de rádio para quem

12 L'Histoire enfin produit pour le seul intérêt des historiens, et pour eux-mêmes bloquée, comme le chirurgien immobilise son patient pour pouvoir opérer.

tirar a melhor foto inspirada na capa de um dos discos dos Beatles. "Novíssimas" regravações de "clássicos" como *Can't Take My Eyes Off Of You*, sucesso original de 1967, regravado por Diana Ross, Gloria Gaynor, Julio Iglesias e remixada nos anos 1990 pela banda Pet Shop Boys, aparecem sem cessar. Paralelamente, a indústria reinicia a produção em pequena escala dos extintos LPs e, subitamente, como em um flashback, também os toca-discos, que pareciam ter sumido juntamente com a primeira leva de discos digitais (CDs, hoje também extintos), ressurgem.

Há algo de perturbador nisso tudo. Especialmente porque está inserido em uma atmosfera retromaníaca, pontuada de tocadores de MP3 travestidos de fita cassete, câmeras fotográficas Lomo e filtros para "envelhecer" as fotos no Photoshop ou no Instagram, como se fossem imagens dos anos 1970 [Figuras 7 a 10]. Em coerência com esse mercado, são produzidos inúmeros remakes de filmes de sucesso, como *Carrie, a estranha* (1976), *Robocop* (1987) e até de alguns filmes de arte, como *Os pássaros* (Alfred Hitchcock, de 1963).

Séries e novelas de televisão também são reapresentadas em "novas" versões, como as norte-americanas *Hawaii Five-0* e *Dallas*, as mexicanas *Chiquititas* e *Carrossel*. Já as brasileiras *Guerra dos sexos*, *Gabriela* e *O Astro* são apenas algumas das produções que compõem um tsunami de imagens de antigamente, invadindo a grade da tevê aberta e a cabo, em diferentes horários e em diversos lugares. O fenômeno é global e não se restringe ao cinema e à televisão. A mítica banda de rock Led Zeppelin reúne-se outra vez e os Beach Boys reaparecem, embalados em uma surfing Califórnia que nunca foi governada – duas vezes – por Arnold Schwarzenegger.

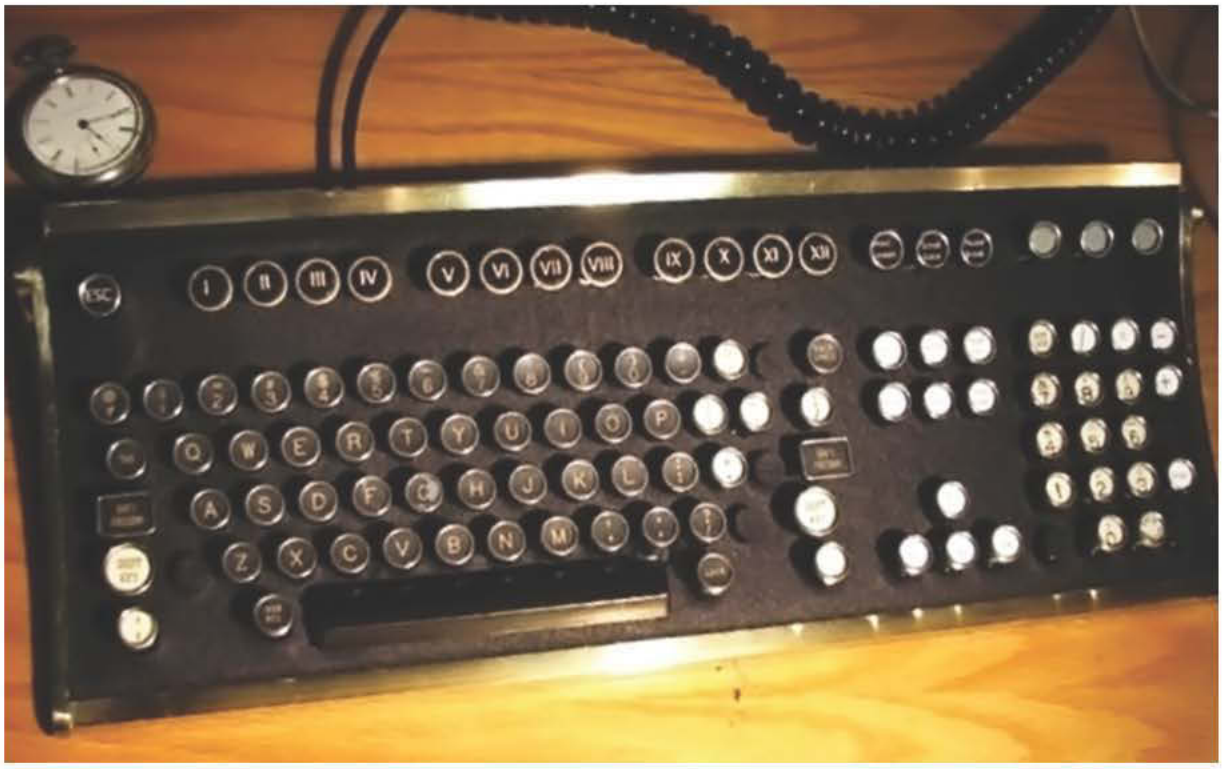
Em que século estamos? No 21, uma esquina do passado em que lambretas, milk-shakes, bananas-split e cadeiras pés-palito fazem sucesso em busca da saudade de um passado não vivido. Para tanto, oferecem-se até calças jeans que já vêm rasgadas "de fábrica". Quem comprar hoje poderá parecer que a usa desde os anos 1960, apesar de ter nascido nos anos 1990. Carros antigos, como Fuscas que viraram New Beetle, Mini Coopers, Fiats 500 e Chrysler PT Cruiser inspirados no modelos célebres dos anos 1930 e até frigobares coloridos consolidam o design retrô que se impõe e ganha fiéis seguidores [Figuras 11 a 14].

Difícil discordar do crítico britânico Simon Reynolds, quando afirma que, "ao contrário de ser sobre si, os 2000 são sobre todas as décadas anteriores, acontecendo de novo, de uma só vez" (REYNOLDS, 2012[13], Pos. 70-9641, tradução nossa)[14]. Inaugura-se um novo tempo: o do presente que não foi. Nesse "novo" tempo, é tudo "re"

13 A referência acima e as seguintes sobre essa obra citam uma edição eletrônica para Kindle. Esse tipo de edição não traz numeração de páginas, mas a posição do texto selecionado no conjunto.

14 Instead of being about itself, the 2000s has been about every other previous decade happening all at once [...].

Figuras 7 a 10 - A retromania transforma tocadores de MP3 em fitas cassete, teclados de computador em máquinas de escrever antigas, recupera as câmeras Lomo analógicas e ressuscita nas capas de celulares as finadas Rolleiflex.
(FOTOS: REPRODUÇÃO: MASHABLE.COM/2012/04/18/RETRO-IPHONE-COVERS).



(*remakes*, regravações, reedições, revivals) e está integralmente à venda. Sempre acompanhado de "novos" projetos de cozinhas de fórmica, com direito a penteados rockabilly e moda acessível para hippies e punks de todas as raças, gêneros, credos e nacionalidades. Mais um sopro de conservadorismo travestido de tendência? "A vanguarda tornou-se retaguarda", afirma Reynolds. "E no lugar dos inovadores, o que temos agora são curadores-arquivistas", diz. Afinal, nunca o passado nos foi tão fácil de acessar. Está a um clique de distância de nossas mãos (Pos. 161-9641).

A esse respeito, Kenneth Goldsmith, editor e curador do site Ubuweb, um dos maiores acervos online de arte experimental e cultura contemporânea, diz: "Os modos como a cultura é distribuída e arquivada tornaram-se profundamente mais intrigantes do que o artefato cultural em si. O que experimentamos é uma inversão do consumo, uma vez que passamos a nos envolver de maneira mais profunda com atos de aquisição do que com o que estamos adquirindo; ou a preferir as garrafas ao vinho" (informação pessoal, tradução nossa)[15].

Nesse contexto, o passado converte-se em um tempo a-histórico, funcionando como objeto de consumo fácil, esvaziado de qualquer relação com o presente ou com o futuro. Se, antes, as mercadorias vendiam promessas de futuro, notou o crítico norte-americano T. J. Clark, hoje elas existem "para inventar uma história, um tempo perdido de intimidade e estabilidade, de que todo mundo afirma se lembrar, mas que ninguém teve". Clark identifica essa necessidade de inventar um passado com uma crise do tempo, marcado pela "tentativa de expulsar da consciência a banalidade do presente". Isso permitiria dar ao momento que estamos vivendo "uma forma separada, à qual se pode *renunciar*". A incontável quantidade de vídeos e fotos que produzimos e não descarregamos nunca, diz Clark, torna-se invisível: "São a experiência que todos gostaríamos de fingir que nunca tivemos". Em tempos de aceleração tão vertiginosa do cotidiano, parece que a única alternativa é "criar *outro* presente para ocupar o lugar do que foi expulso" (CLARK, 2007, p. 322-323, grifos do autor).

Não se trata, portanto, de um vazio do presente, mas de uma recusa do fluxo do tempo histórico. Umberto Eco mostrou em *Viagem na irrealidade cotidiana* que esse tipo de movimentação pavimenta também "uma filosofia da imortalidade enquanto duplicação". Como se não pudéssemos conviver com o passado e só fosse possível fazer sua cópia, não sua preservação pela memória. Isso fomenta uma abordagem temática das instituições e espaços de convívio que consolidam a cenarização permanente do passado na forma de arquitetura (ECO, 1984, p. 12-18) e aproximam os museus dos espaços de entretenimento fácil.

15 The ways in which culture is distributed and archived has become profoundly more intriguing than the cultural artifact itself. What we've experienced is a inversion of consumption, one in which we've come to engage in a more profound way with the acts of acquisition over that which we are acquiring; we've come to prefer the bottles to the wine. GOLDSMITH, K. Mensagem recebida por gbeiguelman@usp.br em 24 mar. 2012.

Figuras 11 a 14 - As imagens desta página poderiam estar em revistas dos anos 1940 e 1950, mas foram todas reproduzidas de catálogos online, de sites produzidos entre 2012 e 2015. Refletem a febre nostálgica que invade a indústria de bens de consumo, de aparelhos eletrodomésticos a automóveis.
(FOTOS: BRASTEMP.COM.BR, FIAT.COM.BR E VW.COM.BR).

O design de experiência legitima e atende a essa demanda, que não deixa de ter motivações de ordem econômica. Em um estágio do capitalismo dominado cada vez mais por serviços semelhantes, os produtores de serviços buscam romper com os ambientes padronizados, apostando na tematização dos espaços, a fim de diferenciar um serviço dos outros. O resultado é a disseminação do "espírito de Las Vegas" em mares nunca dantes imaginados. Pode-se ir, por exemplo, para Paris e, além de conhecer o Louvre, transportar-se, como em um passe de mágica, ao reino encantado de Walt Disney, sem sair do Velho Continente. Além disso, caso o viajante se hospede em um hotel, como o Cheyenne, estará, em segundos, no "lendário Velho Oeste" norte-americano, apesar de estar na Europa no século 21. Se não apetecer, poderá escolher o Santa Fe, que promete "a atmosfera colorida da Rota 66", conforme alardeia o seu anúncio (BRYMAN, 2007).

Seria um grande engano pensar que esse tipo de abordagem se restringe à esfera da indústria do turismo e do comércio. Ela contamina outros circuitos, como o dos museus. Exposições pensadas para bater recordes de público, nem que tenham de apelar para conteúdo do show biz, estratégias típicas de parques de diversão e grandes investimentos em "efeitos especiais", respondem a essa lógica. Refletindo sobre os impasses dos museus na contemporaneidade, Hans Belting chama a atenção para essa questão e afirma:

> Os rituais de culto da arte, sobre cujos motivos estamos incertos há muito tempo, ganham tanto mais peso quanto menos o público é formado por iniciados. Eles surpreendem o público com efeitos que sufocam já na origem as dúvidas possíveis sobre uma obra individual. O prazer de uma exposição substitui o prazer incerto dos objetos expostos. A nova e agressiva forma de exposição reage à curiosidade de um público mais amplo que busca no seu tempo livre um entretenimento requintado, já que ele é cada vez menos oferecido pelas mídias. Antes, ia-se ao museu para ver algo que nossos avós já encontravam no mesmo lugar; hoje se vai ao museu para ver algo que nele nunca pôde ser visto (BELTING, 2006, p. 140).

Emerge daí um processo de esterilização da história, simultaneamente recusado pela elaboração do presente e pela projeção do futuro. De um lado, forja-se o presente com um tempo assombrado pelo falso e pelo vintage, no qual o passado cumpre apenas a função de fornecer uma capa divertida ao agora. De outro, temos um futuro que funciona como parênteses, uma bolha suspensa impossível, propositalmente, de ser conectada ao vivido. Nessa curiosa temporalidade, tudo é passível de ser recuperado e recompor-se: de GIFs animados — tecnologia de animação da primeira época da internet —, passando por filmes de arte e blockbusters, a estéticas do VHS e games populares dos anos 1980, como os feitos para a plataforma Atari. Tudo também é passível de se transformar em mostra de efeitos especiais. Nada surpreendente. Afinal, "o palco em que as técnicas atuais de exposição são testadas é próprio de um te-

atro que se impôs hoje na arquitetura do museu como concorrente bem-sucedido da casa de espetáculo e de concerto'' (BELTING, 2006, p. 139). Entre produtos descartáveis e obras-primas que são criados nesse contexto bipolarizado, fica a pergunta: do que recordaremos no futuro, se o nosso presente é pura ''re''produção encenada do passado e o passado um elemento estranho às nossas visões de futuro?

Para não ceder a uma hipótese catastrofista do fim da possibilidade de pensar a história e, particularmente, da cultura e da arte digital, e ir além das pressões de descartabilidade do mercado e da economia da obsolescência programada, acredito que é melhor optar por uma reflexão em torno dos novos sentidos da memória e das tecnologias de memorização na contemporaneidade.

O irrevogável processo de digitalização da cultura demanda a elaboração de um repertório crítico e especializado, com terminologias e métodos adequados, para dar conta das obras produzidas e concebidas para meios digitais, e também da incalculável massa de dados e memórias que se esvaem entre cartões e USBs, e fluem, acumulados e perdidos, em arquivos coletivos e pessoais na internet. Essa operação passa, necessariamente, pela crítica do design de experiência (seja ele retrô ou futurista) e pela sua compreensão como um possível elemento compensador para o presente mais que absoluto das redes e nossa dificuldade de preservar e acessar a memória do nosso passado recente.

Referências

AMARAL, A.; CRUZ, R. M. *Expoprojeção 1973–2013*. São Paulo: Sesc, 2013.

ANDERSON, G. *The Art of Participation*: 1950 to Now, 25 Jan. 2009. Disponivel em: <http://genevaanderson.wordpress.com/2009/01/25/the-art-of-participation-1950-to-now/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

BELTING, H. *O fim da história da arte*: uma visão dez anos depois. Tradução de Rodnei Nascimento. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BRYMAN, A. *A Disneyficação da sociedade*. Tradução de Maria Silvia Mourão Netto. Aparecida: Ideias & Letras, 2007.

CERTEAU, M. De. A operação historiográfica. In: CERTEAU, M. De. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982. p. 65–106.

CLARK, T. J. O estado de espetáculo. In: CLARK, T. J. *Modernismos*. Tradução de Vera Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 307–330.

DANIELS, D.; FRIELING, R. *Media Art Net*, Karlsruhe, 2004. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/works/nachrichten/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

DRINEHART. 10,000,000,000,000,000 bytes archived! *Internet Archive Blogs*, 26 Oct. 2012. Disponivel em: <http://blog.archive.org/2012/10/26/10000000000000000-bytes-archived/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

ECO, U. *Viagem na irrealidade cotidiana*. 5a ed. ed. Rio de janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. An Ars Oblivionalis? Forget It! *PMLA*, v. 103, n. 3, p. 254–261, May 1988. Tradução de Marilyn Migiel. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/462374. Acesso em: 07 Jan. 2016.

FACEBOOK. News Room. *Facebook*, 30 June 2015. Disponivel em: <http://newsroom.fb.com/company-info/#statistics>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. Tradução de Salma Tannus Muchail. 6ª edição. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FRIELING, R. et. al. *The Art of Participation*: 1950 to Now. Nova York: San Francisco Museum of Modern Art/ Thames & Hudson, 2008.

GOLDSMITH, K. *Possible Futures Symposium* [Mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <gbeiguelman@usp.br> em 23 fev. 2012.

INSTAGRAM. Instagram – Press. *Instagram*, 2015. Disponível em: <https://instagram.com/press/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

IPPOLITO, J. Accommodating the Unpredictable: The Variable Media Questionnaire. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. *Permanence Through Change*: The Variable Media Approach. Montreal: Guggenheim Museum Publications/ The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003. p. 47–53. Disponível em: http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

LESK, M. *How Much Information Is There In the World?*, Jun. 2005. Disponível em: <http://www.lesk.com/mlesk/ksg97/ksg.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

LIALINA, O.; ESPENSCHIED, D. *One Terabyte of Kilobyte Age*: Digging through the Geocities Torrent, 2009. Disponível em: <http://contemporary-home-computing.org/1tb/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

LOVEJOY, M. *Digital Currents*: Art in the Electronic Age. 3a ed. ed. Nova York: Routledge, 2004.

MEHDIZADEH, S. Self-Presentation 2.0: Narcissism and Self-Esteem on Facebook. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, v. 13, n. 4, p. 357-364, 16 August 2010. doi:10.1089/cyber.2009.0257. Acesso em: 07 Jan. 2016.

MELOT, M. Des archives considérées comme une substance hallucinogène. *Traverses*, Paris, n. 36, Jan. 1986. 14-19.

REYNOLDS, S. *Retromania*: Pop's Culture Addiction to its Own Past. Londres: Faber & Faber, 2012. edição Kindle.

RINEHART, R. Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. *Permanence Through Change*: The Variable Media Approach. Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003. p. 25-28.

SIBILIA, P. *O Show do Eu*: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TWITTER. Empresa | Sobre. *Twitter*, 2015. Disponivel em: <https://about.twitter.com/pt/company>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

VAN ASSCHE, C.; ALZUGARAY, P. *Circuitos cruzados*: o Centro Pompidou encontra o Museu de Arte Moderna de São Paulo. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2013.

WILLIAMS, A. Rhizome.org. In: DEPOCAS, A.; IPPOLITO, J.; JONES, C. *Permanence Through Change*: The Variable Media Approach. Montreal: The Solomon R. Guggenheim Foundation/ The Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology, 2003. p. 39-42.

YOUTUBE. Statistics. *YouTube*, s.d. Disponível em: <http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

DAS MEMÓRIAS CONSERVADORAS ÀS MEMÓRIAS DESOBEDIENTES

Nos anos 1990, as fronteiras do debate sobre a memória coletiva transcenderam os limites acadêmicos e ganharam contornos de acontecimentos transnacionais e eventos midiáticos. Evidência desse fato foram as comemorações do 50º aniversário do fim da Guerra Civil Espanhola e do início da Segunda Guerra Mundial, as celebrações de um ano da queda do Muro de Berlim, dos dez anos do fim das ditaduras latino-americanas e do apartheid na África do Sul, acontecimentos marcantes dos anos 1989/1990. Todos esses eventos foram acompanhados de suplementos de jornais, especiais de tevê, encomendas de novas obras arquitetônicas e obras de arte pública, além de farta produção de livros e filmes, tanto supérfluos quanto relevantes (HUYSSEN, 2014) [Figura 1].

Diante desse cenário, pode-se afirmar que a característica mais perturbadora da cultura da memória, do fim do século 20 em diante, é que ela salienta os aspectos mais multifacetados e os mais banais dessas celebrações. Em toda parte, há discursos críticos e produtos superficiais criados pela complexa rede da indústria cultural. E foi isso que fez com que a memória, do ponto de vista temático e estético, se convertesse, dos anos 1990 para cá, em um desafio intelectual e em uma *commodity* de consumo fácil (HUYSSEN, 2014; PERIS BLANE 2011).

Figura 1 - Desprovido de referências explícitas à Segunda Guerra, o *Memorial do holocausto,* de Peter Eisenman, instiga de forma silenciosa a reflexão, ao produzir nos visitantes uma sensação de desorientação no espaço. FOTO: CHAOSDNA/ WIKIMEDIA COMMONS.

Embora a emergência da memória como bem de consumo[1] seja um fenômeno recente, não se pode dizer o mesmo sobre as estéticas das memórias que vêm sendo propostas desde a modernidade. Importante frisar que se entende por estética aqui não uma teoria geral da arte, mas uma forma de articular um pensamento sobre as maneiras de promover e dar visibilidade ao fazer e pensar da arte, na linha do que propõe Jacques Rancière (2004). É verdade que as primeiras referências à relação entre arte e memória, conforme mostrou Aleida Assman (2012) , remetem ao século 4 a.C., mais precisamente à obra do poeta Simônides de Ceos. Contudo, essas artes da memória da Antiguidade grega são um conjunto de técnicas de memorização aperfeiçoadas ao longo da Idade Média – *as ars memorandi* – e não uma forma de relacionar arte e memória (ECO, 1988).

É apenas no campo da modernidade que se pode verificar a construção de uma estética, no sentido de uma articulação entre práticas artísticas e práticas da memória, relacionadas a procedimentos formais, técnicos, conceituais e políticos. A arte fúnebre clássica, como os túmulos da Capela dos Medici, em Florença, esculpidos por Michelangelo e seus discípulos, os famosos retratos renascentistas e o modo como expressavam de que forma e por quem alguém deveria ser imortalizado (RUBIN, 2011) e a prestigiosa iconografia que acompanhou a fabricação da imagem pública de Luís XIV (Burke, 1994) são exemplos que corroboram essa hipótese.

A projeção do indivíduo no tempo

A finalidade primeira dos retratos renascentistas era garantir que a imagem seria perpetuada no tempo e na história. Para tanto, as pinturas "corrigiam" qualquer desvio dos padrões de beleza aceitos na época e mostravam uma elite isolada em sua individualidade. Isso implicava uma série de recursos técnicos e perícias estilísticas que ficam claros nos comentários de Wölfflin sobre o retrato do papa Leão X pintado por Rafael. Nele, diz o historiador, o artista lançou mão de efeitos luminosos, como uso do *chiaroscuro*, que tornou a testa do pontífice mais proeminente, dando-lhe um ar de superioridade e inteligência. A imagem era também cuidadosamente cenografada. A representação do momento específico em que o papa erguia os olhos do manuscrito que lia, por exemplo, minimizava a sua deficiência de visão causada pela miopia. Além disso, com essa postura, seu olhar mantinha-se projetado à frente, o que lhe dava um ar de autoridade, que, certamente, teria sido reduzido caso usasse uma lupa e estivesse curvado sobre o livro (WÖLFFLIN, 1990, p. 147) [Figura 2].

No caso de Luís XIV, o processo técnico, político e midiático envolvido era mais complexo. Peter Burke (1994) mostrou como a imagem pública do rei francês foi cuidadosa-

1 No que tange à discussão sobre a memória como bem de consumo, destaca-se a explosão da moda retrô, analisada no ensaio "Reinventar a memória é preciso", neste volume.

mente fabricada, usando todos os recursos disponíveis na época – pinturas, estátuas, medalhas, diários – e como as instituições eram especialmente fundadas ou reorganizadas para registrar as realizações do monarca. Não por acaso, o assessor mais prezado pelo soberano, Colbert, responsável por administrar as finanças do reino, controlava também o mecenato público. Com isso, transformava a arte em um importante mecanismo de propaganda política. Destaca-se entre todos os registros que foram feitos em homenagem ao Rei Sol, contudo, uma obra de cunho arquitetônico. Nada perdurou mais efetivamente que o Palácio de Versalhes, que foi o centro da corte de 1682 a 1789.

Figura 2 - Rafael Sanzio, Retrato de Leão X com os cardeais Giulio de Medici e Luigi de Rossi, 1518-1519. Galleria degli Uffizi (Florença).

Apesar da notável diversidade de recursos utilizada (do teatro à tapeçaria, incluindo poesia, música e balé, assim como literatura, pintura e escultura), todas as diversas mídias expressavam o mesmo conteúdo: vitória e triunfo. Variavam, porém, as suas tentativas de atingir públicos diferentes. As medalhas, por exemplo, destinavam-se a públicos menores; os textos impressos e as imagens visavam a distribuição em grande escala. Mantendo a tradição das formas triunfais, os artistas que eram contratados pelo Estado combinavam os modelos romanos de estátuas equestres em espaços públicos com retratos pintados no estilo do Renascimento.

Nas estátuas equestres, o rei, montado em seu cavalo, era representado derrotando seus inimigos, geralmente colocados sob as patas do animal. Nos retratos seguia-se um modelo que mostrava personalidades importantes em escala natural (ou mesmo maior), de pé ou sentadas em um trono. Além disso, os olhos dos retratados apareciam sempre em um plano mais alto que o dos espectadores, para salientar sua superioridade. O uso de armadura nas pinturas e esculturas, como símbolo de coragem, ou de roupas e objetos nobres associados ao poder, especialmente no plano de fundo dos retratos, enfatizava o legado cuidadosamente construído da imagem pública de Luís XIV (Burke, 1994) [Figura 3].

A monumentalização do indivíduo no espaço

A correlação entre estéticas da memória e estratégias para perpetuar a imagem de alguns indivíduos para a posteridade, por meio das artes, mantém-se ao longo no século 19, nas cidades europeias e americanas, conforme as independências nacionais eram conquistadas, mas com uma diferença essencial: expandem-se para a escala urbana. As artes passam a se misturar com a arquitetura e com o próprio planejamento urbano, assumindo novas funções, como a de se tornarem referências na paisagem, orientar o deslocamento e a memória coletiva. A reurbanização de Paris promovida por Haussmann é exemplo recorrente desse processo, assim como das políticas de higienismo social. Para o então prefeito do Departamento do Sena (1852-1870), os antigos *quartiers* são apenas "obstáculos à salubridade, ao trânsito, à contemplação dos monumentos do passado, que é preciso desobstruir" (CHOAY, 2001, p. 176).

Apesar da relevância da obra urbanística levada a cabo em Paris, é preciso situar essa reorientação das estéticas da memória para a escala da cidade em um contexto maior, o da Revolução Industrial e o do corte temporal que ela traz consigo. A industrialização implicou não apenas a aceleração nas formas de produção, mas uma série de transformações na percepção e organização no tempo que essa produção demanda. A começar pela padronização do horário global, essencial para o funcionamento das ferrovias. Afinal, foram elas, e não os governos, que instituíram o dia de 24 horas e

o Meridiano 0 em Greenwich, em 1884. A razão era simples. Em nenhuma outra esfera da vida cotidiana do capitalismo industrial a inexistência de um horário padronizado provocava tantos problemas. Acidentes frequentes, atrasos e dessincronias eram os mais graves. Só para se ter uma ideia da dimensão dessa falta de padrão universal, por volta de 1870, se um viajante, indo de Washington a São Francisco, acertasse seu relógio em todas as cidades que passasse, ele o faria mais de 200 vezes (KERN, 2003).

Outro marco importante desse período foi a introdução da eletricidade, que alargaria paulatinamente as fronteiras do dia sobre a noite nas cidades e nas fábricas, reelaborando os limites naturais entre o tempo do trabalho e da produção. Destacam-se ainda nesse momento, duas invenções que transformariam radicalmente o acesso individual e coletivo ao passado: o fonógrafo e a câmera. O depósito de gravações em arquivos, na França e na Áustria remonta a 1900, e já encantava James Joyce que em *Ulysses*, cita uma fantasia do senhor Bloom sobre garantir a perenidade dos mortos com o enterro de gramofones nos seus túmulos. Já a câmera, seja a fotográfica, seja a cinematográfica, esteve desde o princípio associada à sua capacidade de registro. São praticamente concomitantes à sua invenção a criação das sociedades fotográficas com finalidades documentais. Várias dessas associações, lembra Stephen Kern, eram relacionadas a museus, como o British Museum e são análogas às primeiras instituições destinadas à proteção do patrimônio histórico na Inglaterra, França e Alemanha (2003, p. 39).

Nesse contexto, as referências de passado, presente e futuro são reelaboradas e é nesse novo cenário urbano que se formalizam as noções de modernidade e de monumento histórico como bens públicos (CHOAY, 2001). Como afirmou Rem Koolhaas, se prestarmos atenção nas invenções criadas entre a Revolução Francesa e 1877, o ápice da Inglaterra vitoriana, nos daremos conta de que "a preservação não é inimiga da modernidade, mas, em realidade, uma de suas invenções" (2014, p. 14, tradução nossa)[2]. Isso se reflete nas estéticas da memória que modelizam a paisagem das cidades. O fenômeno é mundial e os exemplos são variados, porém sempre consagradores de fatos notáveis e personalidades. Um deles é a Coluna de Nelson (Londres), entre 1840 e 1843, para honrar a memória do herói da Batalha de Trafalgar (1805), contra as tropas de Napoleão. Outro é o Monumento a Washington (1894), em homenagem ao primeiro presidente estadunidense, George Washington, na capital dos EUA. No Brasil, o movimento é o mesmo. O primeiro monumento da República (1894) é uma estátua equestre em homenagem ao General Osório, implantada na Praça XV de Novembro, no Rio de Janeiro, para homenagear a ação da Tríplice Aliança na Guerra do Paraguai.

Nesse sentido, pode se dizer que a história da urbanização, das obras de arte públicas e das políticas de preservação da memória (ou do que se considera ser memorável para o futuro) integram-se quase que organicamente entre o fim do século 19 e as

2 "(...) you suddenly realize that preservation is not the enemy of modernity but actually one of its inventions."

Figura 3 - Hyacinthe Rigaud, *Luis XIV*, 1701. Museu do Louvre, Paris.

primeiras décadas do século 20, cabendo às obras de arte legitimar e garantir a perenidade de uma determinada memória urbana. Afinal, toda obra encomendada para um espaço público é "um objeto que se inscreve em um tempo indefinido, um objeto que impõe desde logo essa garantia da transmissão". Por esse motivo, "os homens públicos esperam das esculturas instaladas em praças públicas que exaltem a imagem pública de uma cidade, que produzam uma 'memória da cidade'" (JEUDY, 2005, p. 59).

Em contraposição à estética comemorativa de grandes nomes e atos gloriosos, são marcantes as imagens românticas de ruínas, um tema já recorrente desde os setecentos. Elas projetavam no passado uma autenticidade que, supostamente, seu presente não teria. Nada mais emblemático dos questionamentos da época sobre si do que a antológica frase de Goya: "O sonho da razão produz monstros". Nessa perspectiva, é difícil discordar de Huyssen, quando afirma que as ruínas expressam "as dúvidas temporais que a modernidade sempre teve sobre si mesma" (p. 99), trazendo à história da arte a consciência "do lado obscuro da modernidade". Contudo, esse ponto de vista tende mais a formular poéticas do esquecimento e da nostalgia do que da memória propriamente dita. Será apenas no campo da arte contemporânea que estéticas da memória alternativas às obras de arte produzidas a partir das demandas do Estado se consolidarão, assumindo uma série de linguagens, além da ocupação do espaço público propriamente dito.

Artes antimonumentais

Isso se dá a partir de confrontos com imagens do poder instituído, por meio de novos formatos de infiltração na paisagem urbana, como o Graffiti nova-iorquino dos anos 1970 e 1980 e intervenções urbanas desautorizadas, como as levadas a cabo pelo grupo 3Nós3 em São Paulo, ou que se tornam transgressoras da ordem por desestabilizar o fluxo de circulação no espaço, como o *Tilted Arc* (1981-1989), de Richard Serra, em Nova York. Mas é feita também a partir de apropriações nas mídias em geral, como as realizadas pioneiramente nos jornais do Recife por Paulo Bruscky e Daniel Santiago, em circuitos ideológicos, como fazia Cildo Meireles, intervindo em cédulas monetárias e garrafas de Coca-Cola, durante a ditadura militar[3], e problematizando os circuitos institucionais, como os arquivos. Campo privilegiado de ação artística a partir dos anos 1960, apesar de dominante nos 1990, o arquivo, como já deixaram claro estudos e curadorias referenciais dos últimos anos[4], é um dos espaços de embate artístico desde os

3 Uma das mais famosas "inserções" de Meireles foi a feita na nota de 1 cruzeiro, em que o artista carimbou a frase: Quem matou Herzog?, questionando o anúncio do suicídio do jornalista na prisão pela ditadura militar. Em 2013, Meireles repetiu o gesto, carimbando notas de 2 reais com a frase: Onde está Amarildo?, em referência ao pedreiro que despareceu na Favela da Rocinha (Rio de Janeiro), depois de ser detido por policiais na porta de casa.

4 Entre os textos referenciais sobre o tema destacam-se: *Mal de arquivo* (DERRIDA, 2001), *An Archival Impulse* (FOSTER, 2004) e *Arte y Archivo* (GUASCH, 2011). Entre as principais exposições e curadorias cito: *Deep Storage – Collecting, Storing and Archiving Art*, com curadoria de Ingrid Schaffner (1998) e *Atlas: Como llevar el mundo a cuestas?*, de Georges Didi-Huberman (2011). No Brasil, nesse grupo, são importantes ainda *Arquivo e ficção*, com curadoria de Ana Pato na 3ª Bienal da Bahia (2014) e *Arquivo vivo*, com curadoria de Priscila Arantes (2014).

anos 1920[5]. Foge dos propósitos deste trabalho uma reflexão sobre a cronologia das artes arquivísticas e um mapeamento do que foi produzido desde o inacabado *Atlas Mnemosine*, de Aby Warburg (1866 -1929), considerado um marco referencial para qualquer pesquisa sobre o assunto, até as obras mais recentes produzidas na internet. O tema do arquivo importa-nos aqui no quadro de discussões de projetos artísticos que formulam abordagens críticas às concepções tradicionais de monumentos, como os *Ensacamentos* (1979) do grupo 3Nós3, o tipo de desestabilização provocado pelo *Tilted Arc* e as artes arquivistas, pois são nesses campos que se projetam outras estéticas da memória.

Formado por Hudinilson Jr., Rafael França e Mario Ramiro, o grupo 3Nós3 cobriu com sacos de lixo 68 estátuas em uma noite de abril de 1979. Reproduziam, clandestinamente, em praça pública, um gesto típico dos torturadores em monumentos oficiais. No dia seguinte, os membros do coletivo telefonavam para a imprensa denunciando a "barbárie" e conseguiam, dessa forma, divulgação e penetração no circuito noticioso. Atuando duplamente — no território midiático e na cidade, personificavam aquilo que Seligmann-Silva define como antimonumentos. Profundamente relacionados a uma era de catástrofes e histórias traumáticas, eles implicam uma "nova arte da memória e um novo entrelaçamento entre palavras e imagens na era pós-heroica", produzindo obras esgarçadas e conscientes da sua força e da sua precariedade (SELIGMANN-SILVA, 2014) [Figuras 4 e 5].

A implantação de um monumento sempre pressupõe um desejo de permanência e, por isso, intervenções como essas são tão subvertedoras da ordem. "Espera-se de qualquer perturbação produzida na cidade por intervenções artísticas o cuidado de evitar ultrapassar as conveniências patrimoniais", diz Jeudy (2005, p. 107). Os protestos quando da implantação das colunas de Buren no Palais Royal (1986) e o polêmico caso judicial que levou à remoção do *Tilted Arc*, de Richard Serra, da Federal Plaza, em Nova York, em 1989, confirmam a hipótese de Jeudy.

No caso de Buren, as colunas foram paulatinamente aceitas e tornaram-se um objeto de culto turístico, como se pode constatar em qualquer busca por fotos do Palais Royal na internet. Já o caso do *Tilted Arc*, configurou o mais violento enfrentamento entre as potências transformadoras da arte e as expectativas de conveniência patrimonial do Estado. Encomendada pela Divisão de Arte e Arquitetura da Administração dos Serviços Gerais do Governo dos Estados Unidos (US General Services Administration, GSA), em 1979, a escultura foi inaugurada em 1981. Desde o início foi pensada como um contraponto ao sistema judiciário americano, que a praça representava. Em uma entrevista a Harriet F. Sennie, o artista declarou:

5 Apesar de ser possível entrever manifestações importantes de artes arquivistas já na década de 1920, conforme destaca Guasch, apontando três obras fundamentais para se compreender a genealogia desse processo: *As Passagens*, de Walter Benjamin, o *Atlas Mnemosyne*, de Aby Warburg, e a série fotográfica *Retratos do Século 20* (1929), de August Sander, a mesma autora frisa que foi apenas a partir dos anos 1960 que esse tipo de prática artística se consolida (GUASCH, 2011).

> A obrigação do escultor é definir o que seja escultura, e não ser definido por uma estrutura de poder que lhe pede, e isso enquanto você está construindo sua escultura, que por favor faça esse lugar ficar mais bonito. Para mim, essa é uma noção totalmente falsa, porque a noção deles de beleza e a minha noção de escultura estão sempre, invariavelmente, em polos opostos (SENIE, 2008).

A obra, uma longa chapa retilínea de aço de 36 metros de largura por 3,70 de altura, dobrada meticulosamente a uma inclinação de 30 centímetros, cortava a praça e impunha um novo ritmo de circulação no espaço. Sua implantação deu origem a uma verdadeira batalha midiática e judicial, contra e a favor da escultura *site specific*, em que se acumularam os mais kafkianos elementos:

> No mais grotesco e sinistro testemunho havia aqueles que insistiam que o *Tilted Arc* tornava a Federal Plaza um lugar perigoso de se estar durante as manifestações políticas. Diziam que a escultura não somente impedia a vigilância da polícia local, mas que poderia também servir como anteparo para a detonação de explosivos por terroristas. Uma especialista federal em segurança física empregada pela GSA comparou o *Tilted Arc* com artifícios usados pelos especialistas em bombas para regular forças *explos*ivas. Ela mostrou que o *Tilted Arc* era particularmente qualificado para funcionar assim porque iria "direcionar as forças explosivas não só para cima, como num ângulo voltado para os dois edifícios". Ao classificar a escultura de artifício terrorista, o governo jogou com os medos mais básicos do público e tentou criar uma atmosfera de paranoia (SERRA, 1990, p. 147).

Figuras 4 e 5 - *Ensacamentos* (1979) foi uma intervenção urbana e midiática realizada pelo grupo 3Nós3 que confrontava, a um só tempo, a memória oficial e as estratégias da ditadura militar.
FOTO: 3NÓS3/ GALERIA JACQUELINE MARTINS.

Após uma longa batalha, que culminou, afinal, na sua remoção, a escultura foi brutalmente cortada em três partes na noite de 15 de março de 1989, para que não deixasse qualquer rastro de sua passagem [Figuras 6 e 7]. A brutalidade do ato é reforçada quando se lembra que um dos procedimentos escultóricos mais importantes dessa obra era justamente o modo como foi fincada no chão pelas extremidades sem cortar a imensa chapa. Dividido e desmontado, o ex-arco torcido foi guardado em um estacionamento no Brooklyn, respeitando, ao menos, a opinião de Serra, que não aceitava as propostas de mudança de lugar. Argumentando que se tratava de um *site specific*, o artista dizia que "remover a obra é destruir a obra". Foi, portanto, no processo judicial e de erradicação, e não na sua concepção e materialidade, que o *Tilted Arc*, converteu-se em antimonumento. Afinal, é a partir de sua ausência que "estamos falando de obras que trazem em si um misto de memória e esquecimento, de trabalho de recordação e resistência" (SELIGMANN-SILVA, 2014, p. 44).

Mas, além das obras que se realizam no espaço público, no que tange às estéticas da memória, ganham cada vez mais terreno, a partir dos anos 1960, os trabalhos que são feitos por meio de apropriações de documentos, arquivos, acervos e coleções. Dos cadernos do artista alemão Hans-Peter Feldmann às obras da artista brasileira Rosângela Rennó, incluindo a produção artística de Marcel Broodthaers, On Kawara, Christian Boltanski, Bernd & Hilla Becher e até artistas mais jovens, como o brasileiro Ícaro Lira, são inúmeras as maneiras como a arte contemporânea, como sugeriu Osthoff no subtítulo de seu livro, transformou a ideia de arquivo "de um repositório de documentos em um meio artístico" (2009).

Essas transformações vão das desconstruções midiáticas de Feldmann, que nos anos 1960 criava narrativas a partir da recomposição de imagens de revistas, às novas abordagens da história, como no caso de Lira, que documentou a vida nos campos de concentração construídos para o isolamento de pessoas pobres e doentes em Fortaleza (Ceará) na década de 1940, às memórias pessoais de Boltanski sobre o nazismo na França, o processo de desindustrialização do Ruhr registrado pelo casal Becher, à apropriação de recordações pessoais anônimas que se tornaram matéria-prima para os fascinantes rearranjos narrativos de Rosângela Rennó. Entre outros projetos dessa artista, saliento aqui *A última foto* (2006). Nessa obra, toda a história da fotografia e sua relação com a indústria turística contemporânea são questionadas, juntamente com sua tendência de privatizar a paisagem. Para realizar seu projeto, Rennó convidou 43 fotógrafos profissionais para registrarem o monumento ao Cristo Redentor, no Rio de Janeiro, usando câmeras mecânicas de formatos diferentes, que ela havia colecionado ao longo de vários anos. O projeto *A última foto* consiste em 43 dípticos, cada qual pareando as câmeras com a última foto que haviam documentado. Concebido na época em que a Kodak anunciou que deixaria de vender os filmes tradicionalmente

Figuras 6 e 7 - O *Tilted Arc*, de Richard Serra, à época de sua implantação (1981) e quando foi violentamente retirado da Federal Plaza, em Nova York (1989).

usados nas câmeras, esse projeto levantou uma questão perturbadora: essas câmeras são capazes de armazenar a história da fotografia, cuja direção foi modificada pela digitalização das imagens? Além disso, com a crescente privatização da natureza e do que podemos ver, por quanto tempo ainda seremos autorizados a fotografar de graça o Cristo Redentor? São essas também nossas últimas fotos dessa famosa paisagem? Por quanto tempo esse monumento continuará acessível aos nossos olhos [Figura 8]?

Também lidando com questões de visibilidade e invisibilidade, o coletivo Centrala, baseado na Polônia, em parceria com a artista turca Asli Cavusoglu, realizou a intervenção urbana *The Cut* (2015), que opera, literalmente, um corte cirúrgico no terreno da cidade de Varsóvia, buscando tensionar, via arqueologia, sua relação com a história urbana pós-Segunda Guerra Mundial. Intervenção de caráter efêmero, *The Cut* aconteceu no 2B da Rua Karmelicka, onde ficava a Igreja Evangélica de Varsóvia entre 1769-1944. Essa rua fica no bairro de Muranów, centro da vida judaica de Varsóvia e um dos principais pontos do Gueto durante o nazismo e que foi reduzido a pó nos bombardeios ao final da ocupação alemã [Figura 9].

Figura 8 - Rosângela Rennó, *A última foto*, 2006. Pedro David, Ica. (Díptico de fotografia em cor e câmera fotográfica Ica emolduradas).
FOTOS: ROSANGELARENNO.COM.BR.

Depois da guerra, já sob domínio soviético, alguns arquitetos e urbanistas desenvolveram a ideia de reconstruir a cidade utilizando suas ruínas e escombros, a fim de estabelecer um sentido de continuidade com seu passado traumático. Nessa direção de trabalho atuou o arquiteto Bohdan Lachert, que foi o responsável pela construção dos conjuntos habitacionais ao longo de todo o bairro de Muranów, em 1948, que nivelaram os escombros do Gueto de Varsóvia. De acordo com o Centrala, a intenção do projeto de Lachert era "criar um memorial-assentamento, situado em um platô de ruínas". Contudo, esse tipo de solo artificial "está localizado em vários locais de Varsóvia hoje, e muitas vezes torna-se uma característica distintiva dos espaços públicos, sem qualquer ligação aparente com o que existe acima do solo" (CENTRALA, 2015).

Figura 9 - Intervenção urbana *The Cut*, do coletivo polonês Centrala com a artista turca Asli Cavusoglu, revela a presença oculta dos escombros da Segunda Guerra na topografia de Varsóvia.
FOTOS: BARTOSZ GÓRKA.

Implementado pelo POLIN – o Museu Histórico Judaico de Varsóvia –, que fica no coração de Muranów, o projeto mobilizou moradores da vizinhança em um processo de escavações que, mais do que trazer à tona alguns fragmentos de artefatos do passado, revelou que essas camadas de ruínas da guerra chegam à altura de 8 metros, desenhando uma curiosa topografia de narrativas ocultas e ocultadas na capital polonesa.

Para Rancière (2004), a luta por visibilidade é um dos principais temas da disputa política que ocorre no mundo contemporâneo. E nesse sentido o jogo de apropriações arquivistas e de narrativas, que põem em questão o monopólio da memória, também contesta as imagens de poder que são projetadas na esfera pública. Mas, desde o início do século 21, esse espaço público também se tornou um espaço informacional (CASTELLS, 2009) e, nesse sentido, incita-nos a perguntar: quais são as estéticas da memória na era da digitalização da cultura?

Da overdose documental às estéticas dos bancos de dados

A pergunta acima parece-me absolutamente essencial. Estamos experimentando não apenas uma superprodução de dados, que prolifera em novos formatos de armazenamento nas redes, como também uma overdose documental. Por um lado, proliferam iniciativas pessoais, informais, tais como *Ubu Web*, do poeta estadunidense Kenneth Goldsmith, que documenta e arquiva cinema experimental e poesia contemporânea, e *Netzspannung*, dos artistas Monika Fleischmann e Wolfgang Strauss, voltado para a produção em artemídia. Por outro, crescem os espaços de ação e armazenamento corporativo, como o Google e o Facebook. Neles vem sendo criada toda uma contracultura do arquivamento e da musealização, fora da tradição institucional das práticas e políticas de memorização. Estima-se que a quantidade de fotos compartilhadas em 2015, possivelmente 3 trilhões, quase ultrapassará o número de todas as fotos já feitas em filme na história (cerca de 2,5 trilhões) [Figura 10].

Como lidar com essa massa de dados? Para onde vai tudo isso? Está claro que, nesta era de overdose documental em que vivemos, "acumular dados é como respirar: um ato involuntário e mecânico. Nós não escolhemos o que guardar, mas o que apagar" (QUARANTA, 2011, p. 9, tradução nossa)[6]. Não obstante, deve-se salientar, tudo o que não podemos guardar está no horizonte provável da perda permanente. E isso inclui memórias pessoais, informação privada e profissional, dados relevantes, muita futilidade, é claro, e cultura, arte e incontáveis obras inacabadas (talvez fundamentais?). É claro que é importante evitar a perda, mas é impossível armazenar tudo o que é produzido hoje.

6 Accumulating data is like breathing: involuntary and mechanical. We don't choose what to keep, that is, but what to delete.

Figura 10 - A explosão da produção fotográfica inspirou o artista Erik Kessels. Em *Photography in Abundance*, ele imprime, durante 24 horas initerruptamente, tudo que é disponibilizado na rede social de fotos Flickr para "inundar" os recintos expositivos e revelar a imagem da overdose documental do início do século 21. FOTOS: DIVULGAÇÃO.

Alguns pesquisadores, como Lev Manovich e seu grupo Software Studies, baseado na Universidade da Cidade de Nova York (City University of New York (CUNY), nos EUA, por exemplo, vêm desenvolvendo metodologias de análise de grandes massas de dados (Big Data). Seu projeto *Selfie City* (2014), por exemplo, é um conjunto de estudos sobre os autorretratos postados no Instagram nas cidades de São Paulo, Moscou, Nova York, Berlim e Bangcoc, feito a partir de análises algorítmicas de padrões de imagens e de hashtags. O estudo investiga questões de gênero, emoções, ângulos mais recorrentes, cores, gestos e estilo de roupas que prevalecem em cada uma das cidades.

No que diz respeito à criação artística, isso aparece em metaobras que ao lidar com rearranjos de informações, como definiu Victoria Vesna (2007), formulam uma "estética dos bancos de dados". Não se trata de apropriações de arquivos e instituições, que configuram outros procedimentos e, como vimos, gozam já de uma tradição no campo da história da arte. Fala-se aqui de formatos de criação emergentes a partir de rotinas provenientes de processos de automação e programação algorítmica, como acontece com o projeto *Postcards From Google Earth* (2011), de Clement Valla. Aparentemente, trata-se de um conjunto de reproduções de erros de processamento que resultaram em distorções nas paisagens retratadas pelo Google Earth. Mas Valla mostra que o fenômeno é muito mais interessante, pois revela como os olhos maquínicos produzem essas imagens que chamamos de mapas [Figuras 11 e 12]. Ele explica:

Figuras 11 e 12 - Capturas de telas de paisagens com dados fora do padrão do Google Earth. Nas fotos, respectivamente, Pittsburg e Barber Veterans, nos EUA. As imagens fazem parte do projeto *Postcards from Google Earth* (2011), de Clement Valla.

> [As imagens distorcidas do Goolge Earth] São o resultado lógico e absoluto do sistema. Uma condição-limite — uma anomalia no sistema, fora do padrão *standard*, até mesmo um *outlier* (valor estatístico aberrante), mas nunca um erro. Esses momentos ruidosos expõem o modo como o Google Earth funciona, focando nossa atenção no software — *The Universal Texture*. Revelam um novo modelo de representação: não através de fotografias indiciais, mas da busca automática de dados que, gerados a partir de diversas fontes, são constantemente atualizados e infinitamente combinados para criar uma ilusão contínua; o Google Earth é um banco de dados disfarçado de representação fotográfica (Clement Valla, tradução nossa)[7].

É interessante perceber como esses novos paradigmas impactam os modelos narrativos e até mesmo as construções audiovisuais. Que o digam *The Johnny Cash Project* e *The Wilderness Downtown*, ambos de 2010, e parcerias de Aaron Koblin com o diretor de cinema Chris Milk. No primeiro, somos convidados a desenhar, a partir do site do projeto, sobre um dos inúmeros retratos de Johnny Cash disponíveis ali. O desenho é integrado como um dos frames de um interminável videoclipe da música *Ain't No Grave* do mestre do folk norte-americano. É possível assistir linearmente e mergulhar nas diversas camadas das imagens e visualizar o seu processo de desenvolvimento (desenho). No segundo, *The Wilderness Downtown*, Koblin e Milk inseriram seu nome na história do vídeo depois do YouTube. Feito para o lançamento do disco homônimo do grupo Arcade Fire, é um projeto que explora as potencialidades do audiovisual em rede, aproveitando os recursos do navegador. Tendo a faixa *We Used to Wait* como base, exploraram-se as possibilidades de jogar com a cidade em que o "espectador" (na falta de melhor palavra) cresceu, misturando imagens e dados desse local à música [Figuras 13 e 14].

Enquanto essa estética dos bancos de dados responde criativa e criticamente ao fenômeno da explosão da overdose documental, refletindo o acúmulo e a produção massiva de informação, outras formas artísticas passam a questionar o extremo oposto do sistema: o campo das falências e dos processos de obsolescência tecnológica.

Ruínas ruidosas

Longe de apontarem para um cenário de calamidade, estéticas contemporâneas das ruínas configuram estratégias críticas de abertura para o futuro, atuando como um contraponto às visões lineares de progresso. Também nos permitem repensar a tecnologia de pontos de vista que são menos eufóricos e menos conservadores, contextualizando-a em relação a perspectivas de instabilidade e desorganização social.

---

7 They are the absolute logical result of the system. They are an edge condition—an anomaly within the system, a non-standard, an outlier, even, but not an error. These jarring moments expose how Google Earth works, focusing our attention on the software. They reveal a new model of representation: not through indexical photographs but through automated data collection from a myriad of different sources constantly updated and endlessly combined to create a seamless illusion; Google Earth is a database disguised as a photographic representation. These uncanny images focus our attention on that process itself, and the network of algorithms, computers, storage systems, automated cameras, maps, pilots, engineers, photographers, surveyors and map-makers that generate them.

Os artistas que trabalham sobre esses temas e pensam nessas questões parecem mais inclinados a abordar a tecnologia e o futuro de uma maneira mais analítica, mais irônica e menos desesperada. São artistas que operam a partir das iminências da perda dos dados e com a potencial impossibilidade de restauração das máquinas. Falamos aqui de estéticas da memória que pressupõem o irrecuperável, a falha e a lacuna como padrão, e não como a exceção, no ecossistema de armazenagem digital.

É o que se pode resumir em uma palavra como *glitch*. Termo oriundo da música, no contexto dos anos 1990, em reação à pasteurização da música eletrônica, o *glitch* firmou-se ao longo dos 2000 como a estética do erro e do ruído de processamento (CASCONE, 2000; MENKMAN, 2011). Imagem da ruína do código informático, aponta para uma visão de tecnologia que pode se constituir como uma dissidência do design dos equipamentos prateados e de cantos arredondados que imperam no mundo digital.

Figura 13 - O projeto *Johnny Cash*, de Aaron Koblin, é um audiovisual colaborativo que convida o público a desenhar os frames de um videoclipe para a música *Ain't No Grave*, como o da imagem ao lado, enviada por um dos participantes do projeto.

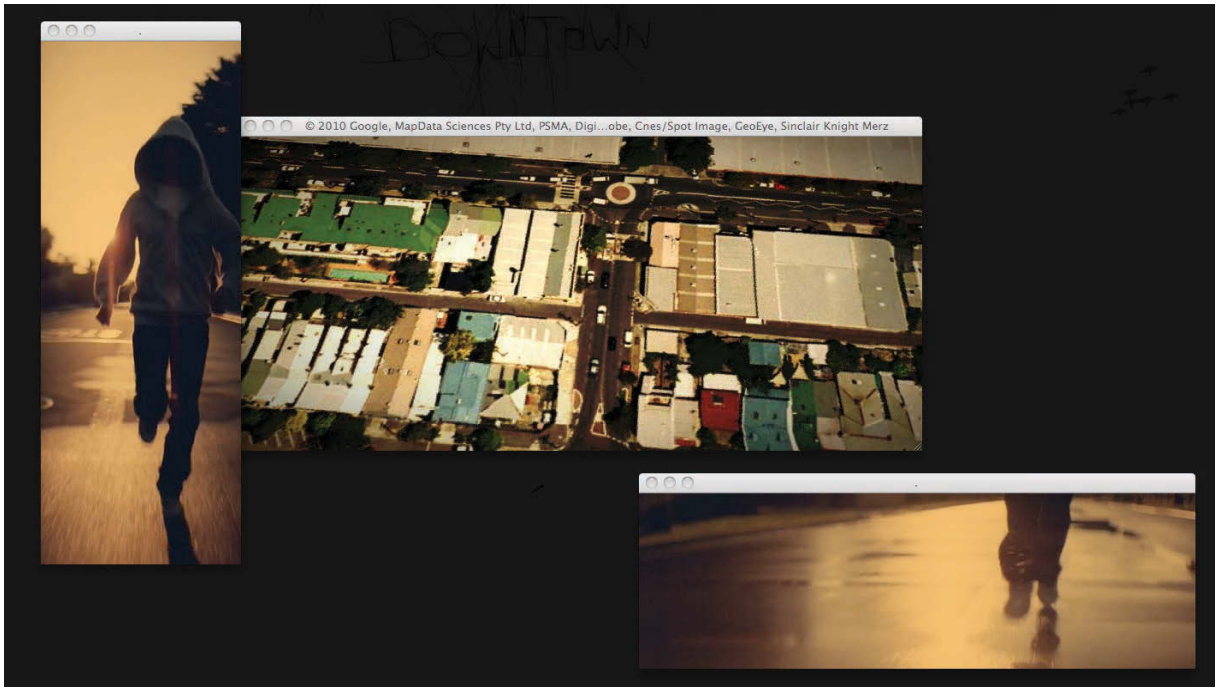


Figura 14 - No videoclipe de *The Wilderness Downtown* (2010), de Aaron Koblin e Chris Milk, a narrativa audiovisual é produzinda online, em tempo real, com os dados das imagens relacionadas à geolocalização do espectador.

Figura 15 - Ernesto Oroza, Dispositivo de desobediência tecnológica, *Rikimbili*, 2007. FOTOS: ERNESTO OROZA.

Afina-se assim com o conceito elaborado por Ernesto Oroza, artista cubano radicado nos EUA, de desobediência tecnológica. Oroza estudou os dispositivos criados pela população de Cuba para sobreviver depois da crise econômica do país com o fim da URSS e começou a colecionar algumas dessas máquinas. Mais tarde ele as contextualizou como "arte" em um movimento que chamou de *Desobediência tecnológica*[8]. Ele salienta o potencial subversivo dessas máquinas criativas, afirmando que a desobediência tecnológica é um conceito que lhe permitiu compreender como os cubanos agiram em relação à tecnologia e como desrespeitaram a "autoridade" desses objetos contemporâneos [Figura 15].

Esse desrespeito crítico passa também pelo confronto com a demanda pela novidade, impulsionada pelos processos de obsolescência programada. As coisas hoje são produzidas em uma lógica de reprogramação constante, como dados manipulados, a fim de serem infinitamente consumidas e reconsumidas, afirmou Hal Foster em *Design and Crime* (2002). Prevalece nesse sistema uma estética incapaz de conviver com o envelhecimento, a corrosão dos materiais, as asperezas do que é natural. Ela

8 Há um pequeno documentário sobre Oroza e a *Desobediência tecnológica* disponível em <http://youtu.be/v-XS4aueDUg>

revela-se nos ambientes online e nos espaços urbanos com formas semelhantes. Não por acaso, a iconografia recorrente na internet remete a um universo de tons pastel, letras redondas e nomes onomatopeicos. Esse design faz jus ao marketing de um mundo sem pontas e sem dor que existiria em um paraíso artificial que, no fundo, ninguém quer, mas que responde bem à lógica dos jardins murados das redes sociais e à necessidade de update permanente a que a obsolescência programada nos subjuga. Sintomáticas desse processo também são as arquiteturas que pretendem clonar passados no "design de experiência" de espaços como hotéis ambientados no Velho Oeste dos EUA e a febre de museologização de tudo e todos via câmera do celular a que compulsivamente sucumbimos sem pestanejar.

Afinadas com esse imaginário, imagens 3D de projetos que prometem a recuperação de áreas históricas como se oferecessem verdadeiras injeções de Botox na paisagem urbana são cada vez mais comuns. Elas incorporam as técnicas antienvelhecimento dos corpos humanos nos processos de recuperação patrimonial, "dando aos turistas a impressão de que se encontram na eternidade de um cartão-postal" (JEUDY e BERENSTEIN, 2006, p. 9).

Os vídeos de minha série *Cinema lascado* são legíveis a partir do horizonte crítico dessa chave estética. Eles têm como espaço de ação paisagens urbanas devastadas, onde viadutos impuseram fraturas sociais no território cultural das cidades em que foram construídos. É o caso do Minhocão (oficialmente Elevado Costa e Silva), construído em 1969, sob a ditadura militar[9]. Em *Minhocão*, as imagens se seguem por meio de um movimento que rastreia a paisagem, misturando alta e baixa tecnologia, combinando vídeo HD (High Definition) com a técnica de GIFs animados[10]. O resultado é uma série de sequências que desconstroem o espaço, que é então recriado como ruído visual, conduzido pelas cores predominantes do entorno. De maneira intermitente, ele joga com saturação e supressão para reconstruir a percepção do entorno e da cidade, antiga e nova, acima e abaixo, a ferramenta e o dispositivo.

Concebida por mim para ser uma videoinstalação mostrando, simultaneamente, o Minhocão por cima e por baixo em uma galeria de arte, no contexto do festival *arte.mov*, em São Paulo, em 2010, o projeto final é resultado de uma série de incidentes, que incluíram problemas na gravação das imagens, na edição, defeitos de software e no processamento final. Se, no início, minha intenção foi fazer uma incursão pelas ruínas urbanas de São Paulo (ou discutir a falta de planejamento urbano na cidade como um processo de arruinação sociocultural), em poucas semanas o projeto havia se tornado uma discussão estética sobre as ruínas tecnológicas [Figura 16].

9 Além do "Minhocão", em São Paulo, o projeto retrata a Perimetral, no Rio de Janeiro, e a Radial Leste em São Paulo.

10 O título *Cinema lascado* remete à era Paleolítica, além de significar "em dificuldade" e, em certos contextos, "muito bom". O modo como foi produzido, combinando técnicas da "paleoweb" com o pós-cinema, está na origem de seu nome ("lascado").

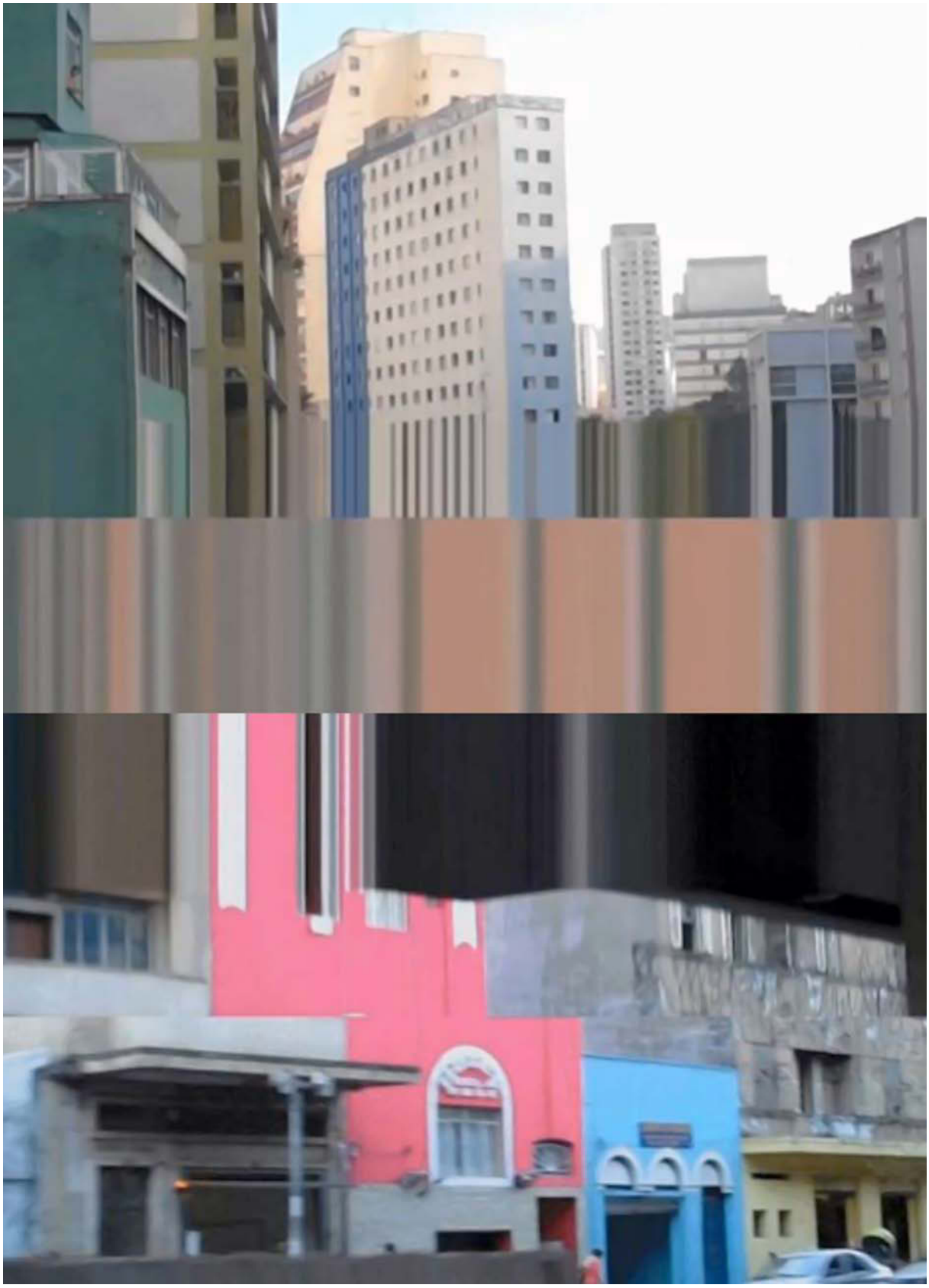


Figura 16 - *Cinema lascado 1: Minhocão*, 2010. CAPTURA DA IMAGEM PROJETADA NA VIDEOINSTALAÇÃO DUOCANAL.

Mais que isso, indicava os nexos entre a estética do erro e do ruído (*glitch*), a materialidade da corrupção do código e os ruidosos atributos sociais de algumas grandes cidades sul-americanas, como São Paulo. Era realmente como se apenas imagens de baixa qualidade, que trazem inscritas na sua falta de resolução os atestados dos processos de suas apropriações e deambulações por inúmeras mídias, como nos lembra Hito Steyerl (2012), fossem capazes de dar conta do registro daquele tipo de paisagem urbana. Nessa perspectiva, o *glitch* aparecia como um "exoesqueleto desse progresso (pós-utópico)", uma forma de arte antimonumental que buscava ir além de uma superfície arruinada como assinalou Menkman (2011). Ao conferir espaço para o erro nas histórias sobre o progresso, permitia elaborar outras estéticas da memória.

Nesse contexto, tecnologias mortas, mídias defuntas e ruínas arquitetônicas ganham uma nova potência. Ao operar como um contraponto ao discurso da juventude eterna, desafiam as exaustivas temporalidades que nos demandam um estado de alerta permanente, seja pela paranoica vigilância, seja pela histérica necessidade de estar sempre *up to date*. Ao mesmo tempo, desviam-nos da nostalgia fabricada e de consumo rápido da moda retrô. A ruína urbana e tecnológica impõe-se assim como espaço crítico. Ela evoca a presença e a passagem do tempo e evidencia a complexidade do transitório e da impermanência, conferindo materialidade ao tempo em ação. Não espanta, portanto, que tenha ressurgido como um tema tão forte na arte contemporânea.

Isso faz com que as ruínas do século 21 sejam paisagens ruidosas e críticas, colocando em jogo um imaginário muito distinto do silêncio melancólico das ruínas românticas. Elas se impõem como a estética das memórias da contemporaneidade e demandam uma reflexão e uma conceituação particulares. Se os anos 1980 foram marcados pelo tema dos lugares da memória (NORA, 1993) e pelas estéticas combinatórias pós-modernas, e nos 1990 consolidaram-se as políticas transnacionais da memória, os 2000 são, nessas suas primeiras décadas, os anos das ruínas ruidosas das memórias desobedientes do século digital.

Referências

ARANTES, P. *Arquivo vivo*. São Paulo: Paço das Artes, 2014.

ASSMANN, A. *Espaços da recordação*: formas e transformações da memória cultural. Tradução de Paulo Soethe. Campinas: Editora da Unicamp, 2012.

BEIGUELMAN, G. e PATO, A. "Arquivo e ficção: histórias revisitadas". *Anais do VII Fórum Mestres e Conselheiros – Patrimônio e Cidades*. Belo Horizonte, 2015.

BURKE, P. *A fabricação do rei*: a construção da imagem pública de Luís XIV. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

CASCONE, K. The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, v. 24, n. 4, p. 12–19, 2000.

CASTELLS, M. *Communication Power*. Nova York: Oxford University Press, 2009.

CENTRALA. *The Cut*, 25 Set. 2015. Disponível em: <http://www.centrala.net.pl/our-work/cut>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

CHOAY, F. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Estação Liberdade/ Editora UNESP, 2001.

DERRIDA, J. *Mal de Arquivo*: uma impressão freudiana. Tradução de Claudia Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

ECO, U. An Ars Oblivionalis? Forget It! *PMLA*, v. 103, n. 3, p. 254–261, May 1988. Tradução de Marilyn Migiel. Disponível em: http://www.jstor.org/stable/462374. Acesso em: 07 Jan. 2016.

FOSTER, H. Design and Crime. In: FOSTER, H. *Design and Crime (And Other Diatribes)*. Londres: Verso, 2003. p. 13–26.

FOSTER, H. An Archival Impulse. *October* , v. 110 , n. Autumn , p. 3–22 , 2004.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. Tradução de Salma Tannus Muchail. 6a edição. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

GUASCH, A. M. *Arte y Archivo, 1920–2010*: Genealogías, typologías y discontinuidades. Barcelona: Akal / Arte Contemporáneo, 2011.

HUYSSEN, A. *Culturas do passado presente*: modernismo, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

JEUDY, H.-P. *Espelho das cidades*. Tradução de Rejane Janowitzer. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

JEUDY, H.-P.; BERENSTEIN, P. *Corpos e cenários urbanos*: territórios urbanos e políticas culturais. Tradução de Rejane Janowitzer. Salvador: EDUFBA, 2006.

KERN, S. *The Culture of Time and Space (1880 – 1914)*. 2nd. ed. Cambridge: Harvard University Press, 2003.

KOOLHAAS, R.; OTERO-PAILOS, J. *Preservation is overtaking us*. Nova York: GSAPP Books, 2014.

MANOVICH, L. *Selfie City*, 2014. Disponível em: <http://selfiecity.net/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

MENKMAN, R. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *Projeto História. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História*, São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.

OROZA, E. *Technological Disobedience Project*, 2003 to the present. Disponível em: <http://www.ernestooroza.com/category/technological-disobedience-project/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

OSTHOFF, S. *Perfoming the Archive*. New York/Dresden: Atropos, 2009.

PERIS BLANES, J. Hubo un tiempo no tan lejano... Relatos y estéticas de la memoria e ideología de la reconciliación en España. *452°F. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, n. 4, January 2011. 35-55. Disponível em: http://www.452f.com/pdf/numero04/peris/04_452f_mono_peris_indiv.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

QUARANTA, D. *Collect the WWWorld*: The Artist as Archivist in the Internet Age. Brescia: LINK, 2011.

RANCIÈRE, J. *The Politics of Aesthetics*: The Distribution of the Sensible. Tradução de Gabriel Rockhill. London: Continuum, 2004.

RATTI, C. A. A. New york Talk Exchange. *Senseable Lab*, 2008. Disponível em: <http://senseable.mit.edu/nyte/>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

RENNÓ, R. *A última foto*, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/exibir/21/1>. Acesso em: 07 Jan. 2016.

RUBIN, P. L. Understanding Renaissance Portraiture. In: CHRISTIANSEN, K.; WEPPELMANN, S. *The Renaissance Portrait*: From Donatello to Bellini. New York: Metropolitan Museum of Art, 2011. p. 2-25.

SELIGMANN-SILVA. Antimonumentos: trabalho de memória e de resistência. *Trivium*, v. 6, n. 1, p. 41-54, 2014. Disponível em: http://www.uva.br/trivium/edicoes/edicao-i-ano-vi/artigos-tematicos/artigo-tematico-5.pdf. Acesso em: 07 Jan. 2016.

SENIE, H. H. A polêmica em torno de Tilted Arc: um precedente perigoso? *Arte & Ensaios*, n. 17, p. 149-166, 2008.

SERRA, R. Tilted Arc destruído. *Novos Estudos CEBRAP*, n. 26, p. 141-157, Março 1990.

STEYERL, H. In Defense of the Poor Image. In: STEYERL, H. *The Wretched of the Screen*. Berlin: Sternberg Press, 2012. p. 32-45.

VALLA, C. *Postcards From Google Earth*, 2011. Disponível em: <http://www.postcards-from-google-earth.com/>. Acesso em: 07 Jan. 2016

VESNA, V. *Database Aesthetics*: Art in the Age of Information Overflow. Minnesota: University of Minnesota Press, 2007.

WÖLFFLIN, H. *A arte clássica*. Tradução de Marion Fleischer. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

PERGUNTAS ÀS PEDRAS

(A propósito de *Beleza convulsiva tropical*)

Como tornar público o arquivo público? A partir dessa indagação foi organizado, com curadoria de Ana Pato, o projeto curatorial da exposição *Arquivo e ficção*, que integrou a 3ª Bienal da Bahia (2014). Essa mostra levou para o Arquivo Público do Estado da Bahia (Apeb), um grupo de artistas[1] para desenvolverem suas pesquisas e obras em torno do acervo e da história dessa instituição. O objetivo era discutir a invisibilidade do Arquivo Público da Bahia e dos arquivos em geral.

O ensaio que apresento aqui é fruto do projeto que desenvolvi especificamente para essa situação: *Beleza convulsiva tropical*. Ele nasceu de um diálogo entre a curadora e eu, que, no âmbito da FAU-USP, são, respectivamente, orientada em nível de Doutorado e orientadora. Seu ponto de partida foram duas questões comuns: como narrar a história do lugar? Se as pedras pudessem falar, o que elas nos contariam?

O Arquivo Público do Estado da Bahia foi criado em 16 de janeiro de 1890 e é considerado o segundo mais importante do Brasil, depois do Arquivo Nacional (1838), no Rio de Janeiro. A documentação do Arquivo Público corresponde ao período do século 17 ao século 20, e está dividida em cinco seções: Colonial-Provincial; Arquivos Judiciários; Arquivos Republicanos; Fazendária-Alfandegária; e Arquivos Privados. Sua importância destaca-se por três conjuntos documentais que fazem parte do programa *Memória do mundo*, da Unesco, a saber: "Tribuna da relação do Brasil e da Bahia: 1652-1822", "Cartas Régias: 1648-1821", e "Registros de entrada de passageiros no Porto de Salvador (Bahia): 1855-1964". Esse programa tem por objetivo identificar documentos que tenham valor de patrimônio documental para a humanidade.

Além do valor de sua documentação, o Arquivo Público está localizado em um espaço arquitetônico de relevância histórica, o Solar Quinta do Tanque. Em 1552, Tomé de Souza (governador-geral do Brasil) doa à Companhia de Jesus as terras para a construção da Quinta do Tanque. A Quinta funcionou como Colégio, casa de repouso e laboratório científico dos jesuítas, para pesquisas relativas a produtos agrícolas e estudos sobre as saúvas. Um ilustre morador da Quinta foi o filósofo e escritor Padre Antônio Vieira, que viveu no local entre 1682 e 1697, ano de sua morte. Em 1759, com a expulsão dos jesuítas do Brasil, a Quinta é abandonada.

Vai a leilão e, de 1762 a 1938, abriga o hospital para portadores de hanseníase, ficando conhecido como Quinta dos Lázaros. Com o fim do hospital, a Quinta fica relegada por quase 30 anos, sendo, nesse período, tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico Nacional (1949). Em 1979, o prédio é restaurado para receber, no ano seguinte, o Arquivo Público.

1 Os artistas participantes desse módulo da Bienal da Bahia foram: Giselle Beiguelman, Paulo Bruscky, Magdalena Campos-Pons & Neil Leonard, Ícaro Lira, Gaio Matos, Rodrigo Matheus, Paulo Nazareth, Eustáquio Neves, José Rufino e Omar Salomão.

A escolha da Quinta do Tanque para abrigar o Apeb contrariava uma tendência da arquivística produzida na Europa e nos Estados Unidos, que recomenda que, no interior de prédios de arquivos, devem ser obtidas condições climáticas ideais, com a finalidade de controlar as elevações de temperatura, a umidade relativa e a luminosidade excessiva, características das regiões tropicais. Cientes da realidade de suas instituições, os profissionais de arquivos, em países de região tropical, buscaram soluções que se adequassem à situação de seus países, evitando, assim, a opção pela climatização por ser uma solução de custo elevado que envolvia, no período, técnicas sofisticadas de implantação, operação e manutenção. Com base nesses argumentos é que se passa a privilegiar a arquitetura colonial de antigos conventos, hospitais, fortes e presídios. Com suas paredes largas, poucas vidraças e pátios internos, esses edifícios seriam espaços ideais para solucionar o problema da preservação de documentos em países tropicais. A transferência do Apeb do centro de Salvador para a Quinta do Tanque foi baseada nessa perspectiva[2].

Encontramos o Arquivo Público num estado alarmante de deterioração das estruturas do prédio, com ameaça de desabamento, risco de incêndio, por conta da fiação antiga, e cheio de goteiras. Além da condição precária das instalações do prédio, o terreno do Arquivo Público foi, ao longo dos anos, sendo invadido por moradias populares. A equipe do Arquivo Público permaneceu nos últimos três anos trabalhando sem iluminação, o que fez com que parte dela atuasse na área do pátio interno. Poucas semanas antes da abertura da exposição *Arquivo e ficção* foi aprovada, em caráter de urgência, uma obra emergencial no prédio do Arquivo Público para reforma do telhado.

Esse acontecimento, que à primeira vista poderia ter descartado o Arquivo como um lugar para receber obras de arte e intervenções, só fez aguçar ainda mais o nosso desejo de trabalhar dentro das mesmas condições impostas à equipe do Arquivo e aos documentos da História do Brasil. No meu caso particular, poderia ter impedido totalmente a realização da intervenção *site specific*, projetada para uma sala na ala direita do prédio do Arquivo, interditada ao público, dez dias antes da abertura da Bienal.

A liberação dessa única sala, na ala condenada do prédio, foi autorizada pelos engenheiros do Iphan, devido ao projeto arquitetônico dos jesuítas, que escolheram escorar sua construção numa grande rocha. Foi justamente essa escora que permitiu a ocupação da sala, muito embora sua única entrada fosse pela janela e pressupunha a subida da pedra. Como entrar em uma área interditada? A solução foi dada pelo arquiteto e artista Gaio Matos: construiu-se uma série de platôs que per-

2 A esse respeito, ver Franco, Celina do Amaral Peixoto Moreira: Gilberto Freyre (org.), *Anais do Seminário de Tropicologia: Arquivos Públicos em regiões tropicais*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, 14 de junho de 1983, p. 135.

mitiram o acesso do público a esses espaços em situação de risco. As obras, nesse sentido, levaram ao aprofundamento de uma das perguntas às pedras do projeto: como se relacionam arquiteturas da exclusão e arquiteturas da memória?

Essa pequena sala escorada na pedra, com água minando de suas paredes emboloradas e com vista para casas de ocupação ilegal do terreno do Apeb, foi o lugar que escolhi para narrar a história daquele lugar, como um relato sonoro entremeado por fatos históricos e sensações. No processo de pesquisa visitei o Arquivo Público várias vezes, conversei com a equipe do Apeb e fiz consultas à documentação referente à história da Quinta do Tanque e do leprosário. Ao apropriar-me da arquitetura e da situação urbana e social do edifício do Arquivo, utilizei como chave de leitura uma frase escrita com musgos (*moss graffiti*) e uma narração em áudio, onde contava minha versão daquela história[3]. Partindo da releitura de um verso/conceito surrealista de André Breton – a beleza será convulsiva ou não será – , em *Beleza convulsiva tropical* discutem-se a tensão entre natureza e cultura, as relações entre o informal e o formal, as situações entre controle e descontrole que se emaranham à história cultural e urbana do Brasil.

Importante frisar que, nesse projeto, os trópicos são entendidos como uma situação e não como um dado climático. O intuito da intervenção não foi, em nenhum momento, adotar uma atitude de denúncia diante do abandono do patrimônio histórico ou reiterar os recorrentes clichês sobre a nossa suposta barbárie. O que se procurou fazer foi tensionar não só as relações entre as artes e os lugares da memória, mas também com as arquiteturas da exclusão e do esquecimento. Esse é o mote do ensaio visual que apresento a seguir[4].

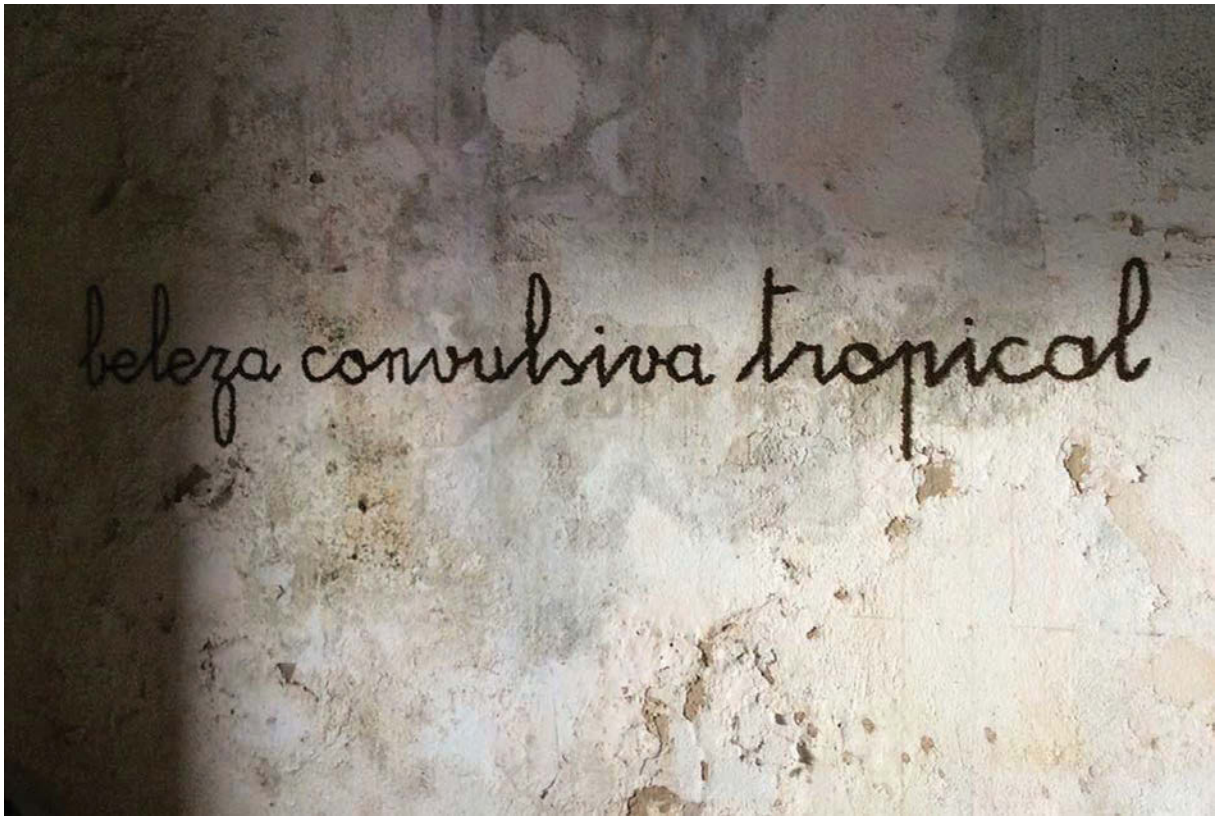
3 O texto de *Beleza convulsiva tropical* segue no final do ensaio visual. A gravação faz parte hoje do acervo do MAM da Bahia.

4 Todas as fotos e imagens, exceto as da página 47, feitas por Ana Pato, são de minha autoria.

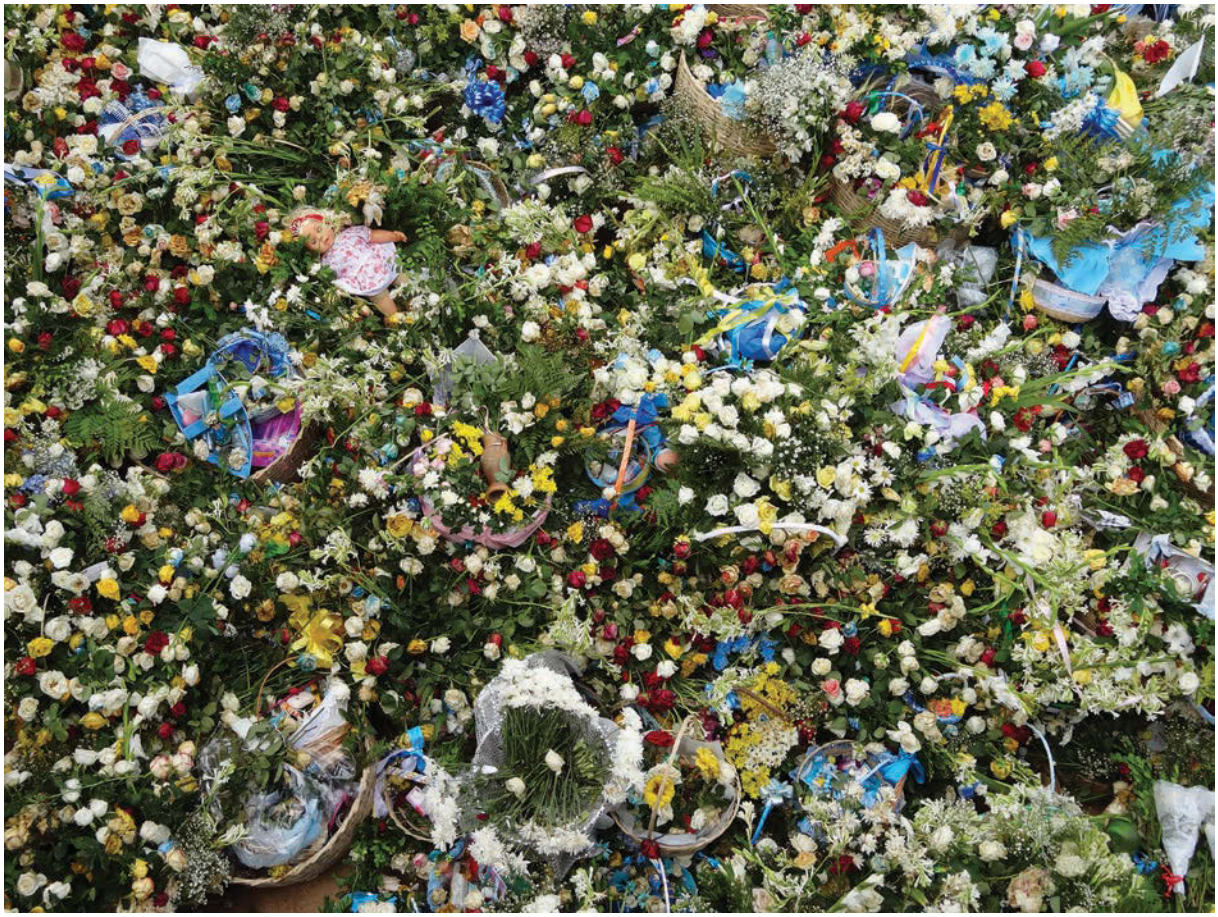
SALVADOR

“A beleza convulsiva
será erótico-velada,
explosivo-fixa,
mágico-circunstancial,
ou não será”

André Breton, 1934.



Grafite de musgo realizado no Arquivo Histórico da Bahia.
Arquivo e Ficção, 3ª Bienal da Bahia (2014).



Festa de Iemanjá. Rio Vermelho,
Salvador, 2014.

Cidade Baixa vista do mirante da Praça da Sé.
Salvador, 2014.

Detalhe de prédio abandonado junto ao Mercado Modelo,
na Cidade Baixa, Salvador, 2014.

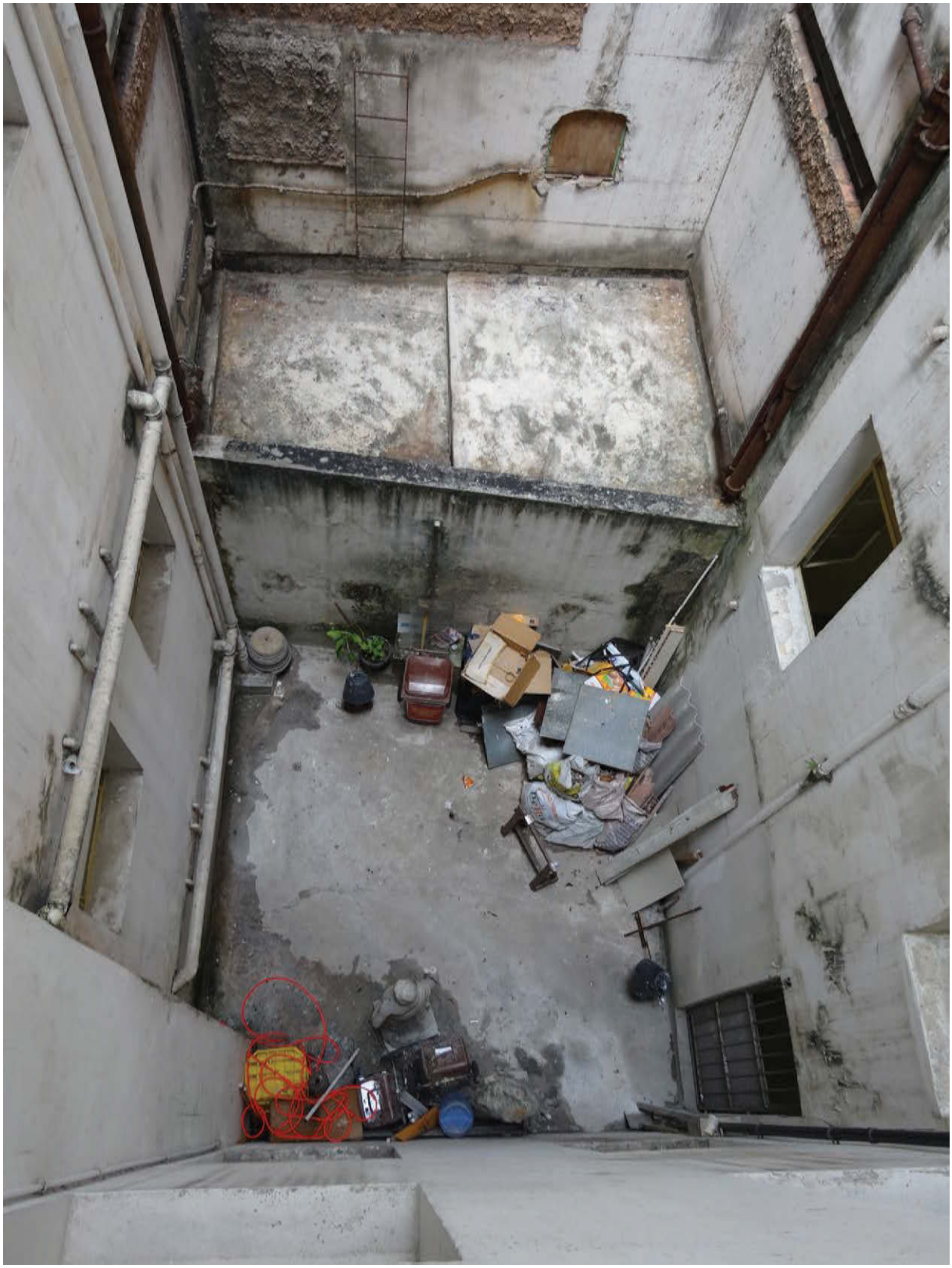
Vista da Avenida 7 de Setembro em Salvador, 2014.
No topo esquerdo, a sede do governo do estado da Bahia.

A Baía de Todos os Santos vista do mirante
do Elevador Lacerda. Salvador, 2014

A sucessão de ruínas da Cidade Baixa vista
do mirante do Elevador Lacerda. Salvador, 2014

Detalhes de fachadas no Pelourinho.
Salvador, 2014

Interior do Arquivo Municipal de Salvador e vista da Cidade Baixa
e da Baía a partir de seu interior. Salvador, 2014



Interior do Arquivo Municipal.
Salvador, 2014.

Rio Vermelho,
Salvador, 2014.

O ARQUIVO

Em Salvador,
tudo é possível
desde que se tenha fé.
Ao menos, parece.

Residência artística no Instituto Sacatar, onde éramos hospedados durante nossa temporada de pesquisa no Arquivo Público do Estado da Bahia. Itaparica, 2014.

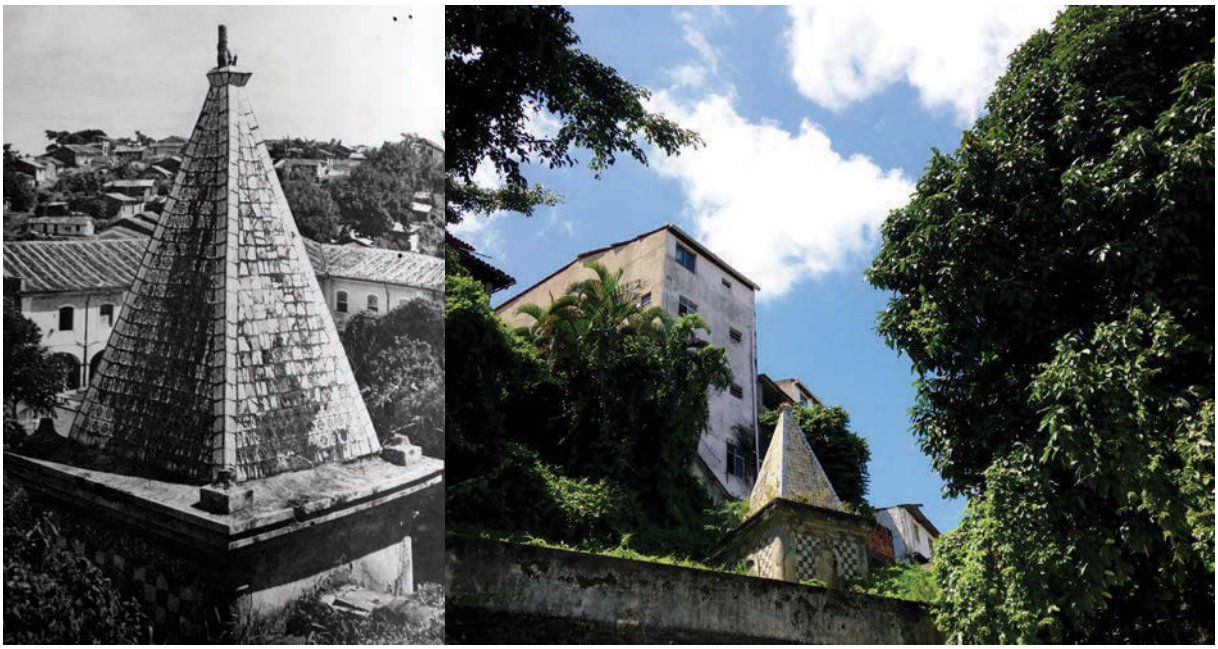
Pavões na cozinha. Residência artística
no Instituto Sacatar. Itaparica, 2014.

Ladeira de Quintas, 50 (endereço do Arquivo Público do Estado da Bahia. No lado direito da foto), 2014.

Jardim de entrada do Arquivo Público
do Estado da Bahia, 2014.

Vista do Arquivo Público do Estado da Bahia,
antigo retiro jesuíta construído no século 16.

Vista lateral do Arquivo Público do Estado da Bahia.
Ao fundo, as invasões do terreno.



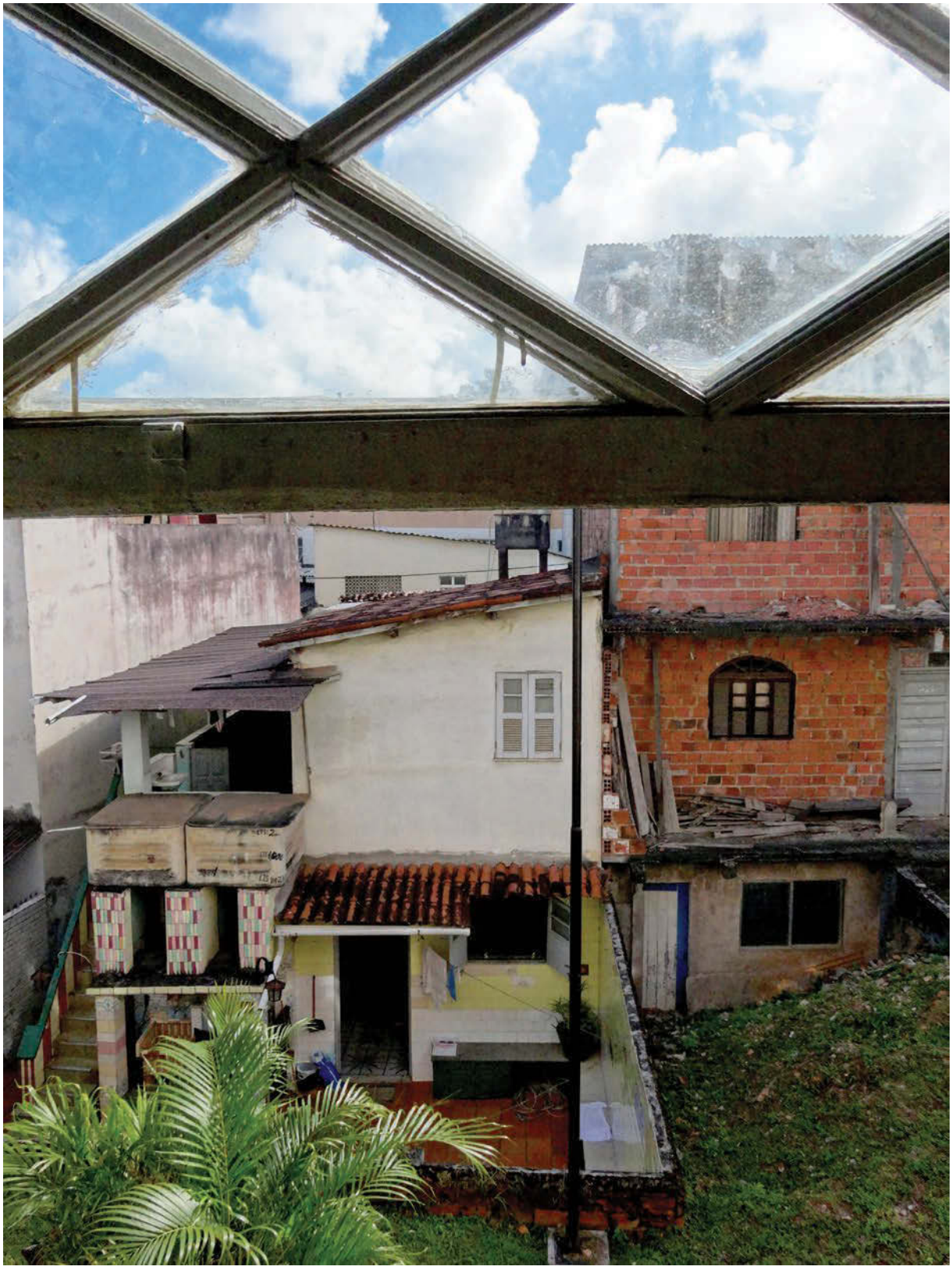
Minarete do tanque que deu nome à Quinta
dos Jesuítas em foto dos anos 1940 e 2014.

Interior do Arquivo.
Áreas de circulação pública, 2014.

Interior do Arquivo. Acervo alocado em antigos cômodos com funções litúrgicas, 2014.

Vista da alocação do acervo no Arquivo Público
do Estado da Bahia, 2014.

Interior do Arquivo. A presença da vegetação, as ocupações e as infiltrações são uma constante na vasta área do Solar, 2014.



Vista da janela a partir de sala do piso superior do Arquivo, emparedada pelas ocupações do terreno, 2014.

Laterais do Solar Quinta do Tanque e
as ocupações do terreno, 2014.

Funcionários trabalham na área externa, devido às infiltrações que impedem o uso da eletricidade sob risco de incêndio. A umidade do prédio provém de uma estratégia arquitetônica dos jesuítas que construíram o Solar escorado sobre pedras de nascentes para que estivesse sempre fresco.

GAVETAS DE OSSOS

Por que arquivos e cemitérios são tão parecidos?

Jazigos temporários no interior
do Cemitério dos Lázaros, 2014.

O Cemitério dos Lázaros visto de dentro do
Arquivo Público do Estado da Bahia, 2014.

Cemitério dos Lázaros. À esquerda, Avenida Glauber Rocha, à frente, o Arquivo Público da Bahia, invisível, devido às ocupações informais na Baixa de Quintas que bloqueiam a percepção, 2014.

Cemitério dos Lázaros. Covas temporárias. À direita, atrás das árvores, o Arquivo Público da Bahia, 2014. (Coleção MAM-BA).

O Cemitério dos Lázaros com vista para a cidade de Salvador. À direita, mausoléu do século 19 abandonado, à esquerda, covas rasas provisórias, 2014. (Coleção MAM-BA).

Ruínas, covas e jazigos temporários do Cemitério dos Lázaros,
em Salvador, 2014.

Quadra do Monte Pio dos Artistas no Cemitério dos Lázaros,
em Salvador, 2014. (Coleção MAM-BA).

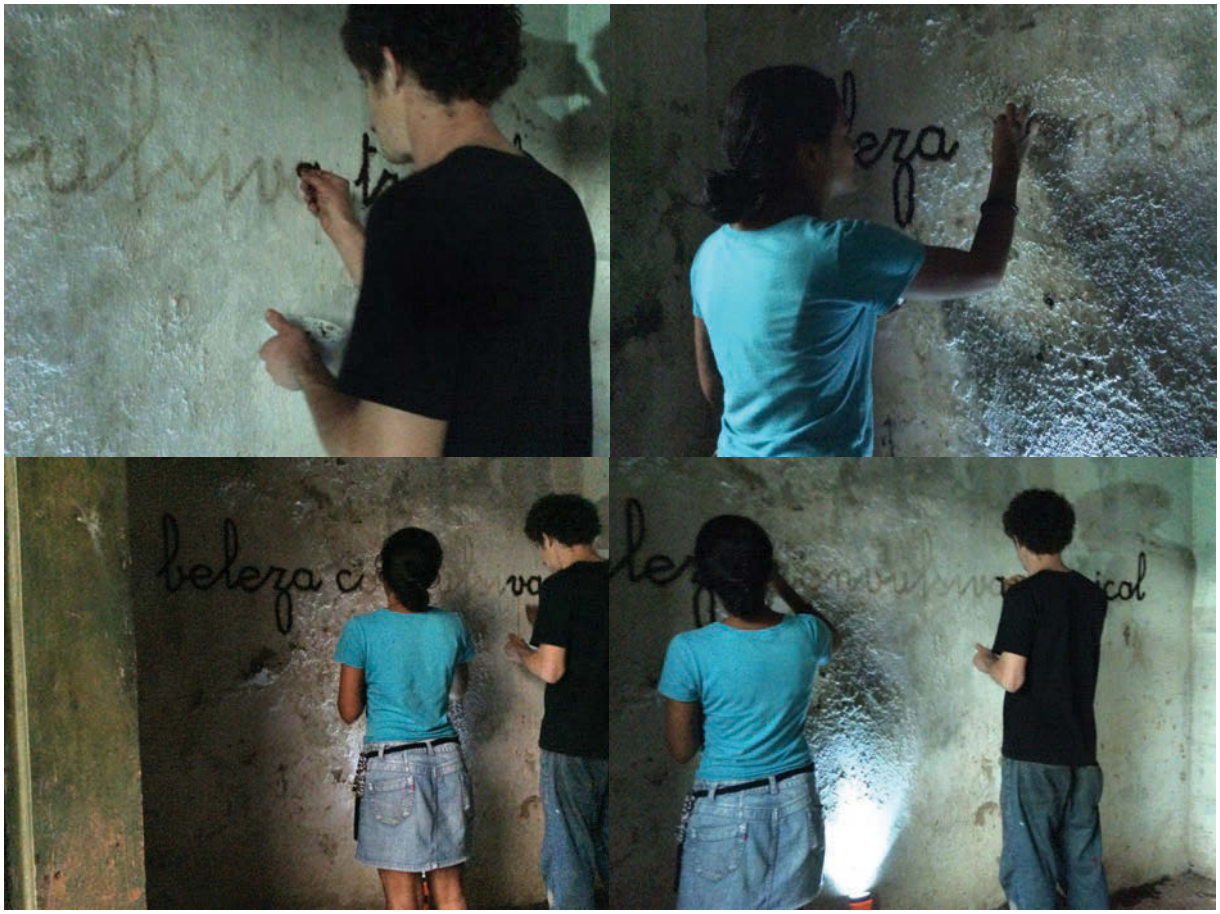
TERRA EM TRANSE

Você teve tempo de sentir medo hoje?

Sala que foi ocupada no Arquivo Público do Estado da Bahia
pela intervenção *Beleza convulsiva tropical*. Fevereiro de 2014.

Vista de dentro da sala que foi ocupada no Arquivo Público do Estado da Bahia pela intervenção *Beleza convulsiva tropical*. Abril de 2014.

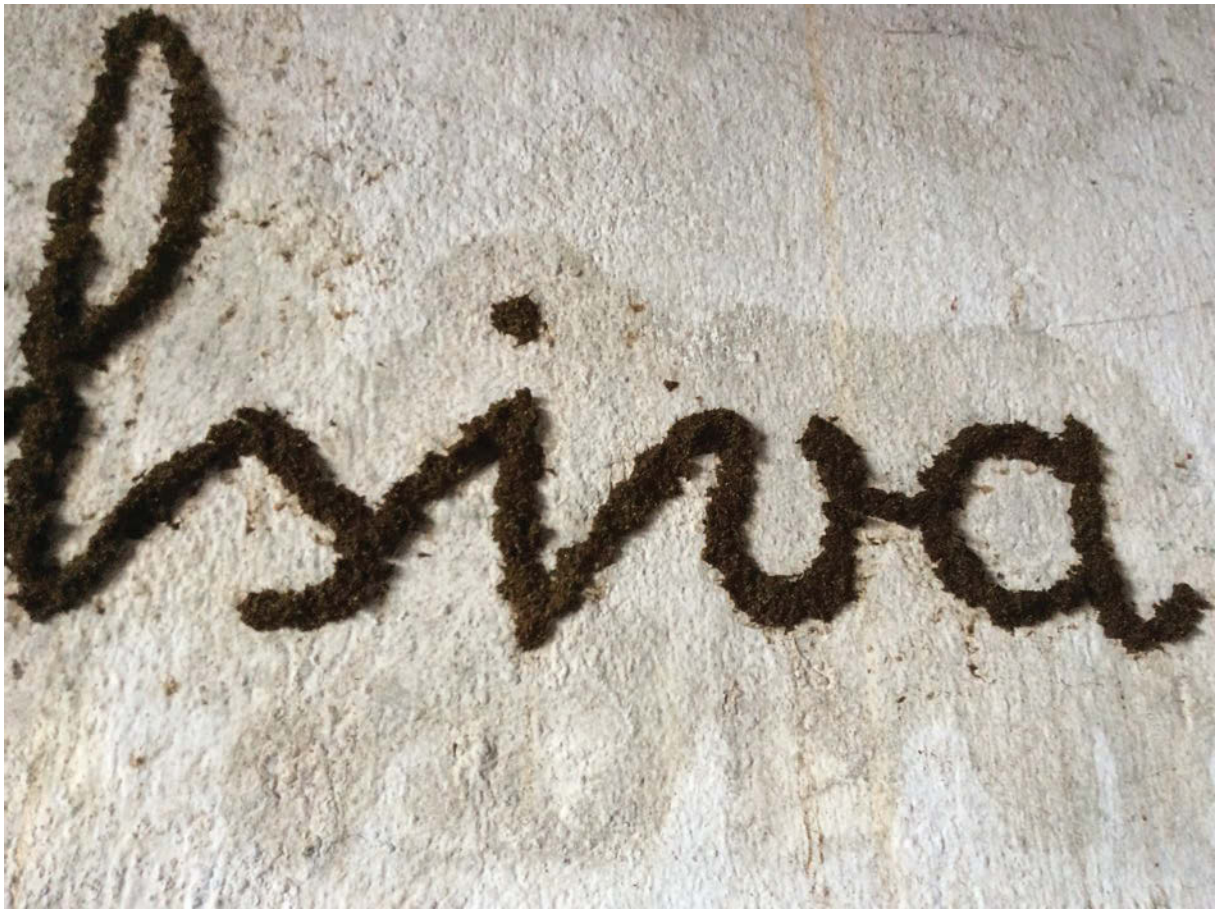
Janela da sala ocupada no Arquivo Público do Estado da Bahia
pela intervenção *Beleza convulsiva tropical*, 2014.



Preparação da intervenção *Beleza convulsiva tropical*
por Raquel Rocha e Luis Parras. Junho de 2014.

Platôs de Gaio Matos que possibilitaram o acesso pela janela à sala de *Beleza convulsiva tropical*. Junho de 2014.

Público entra pela janela, contempla grafite de musgo e escuta gravação contando narrativa sobre a história do Solar na sala. Junho de 2014.



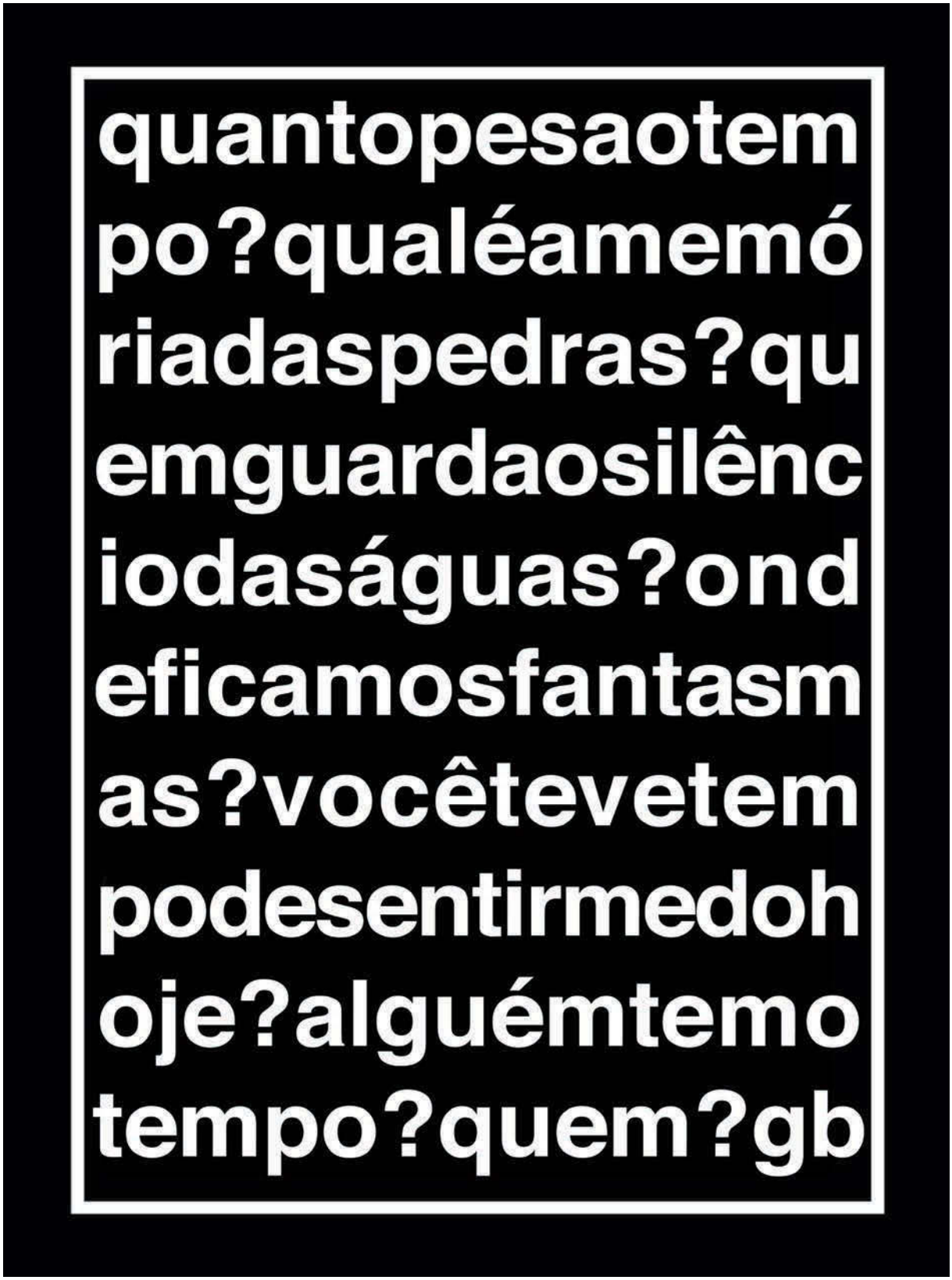
Beleza convulsiva tropical. Detalhe do grafite de musgo crescendo na sala. Junho de 2014.

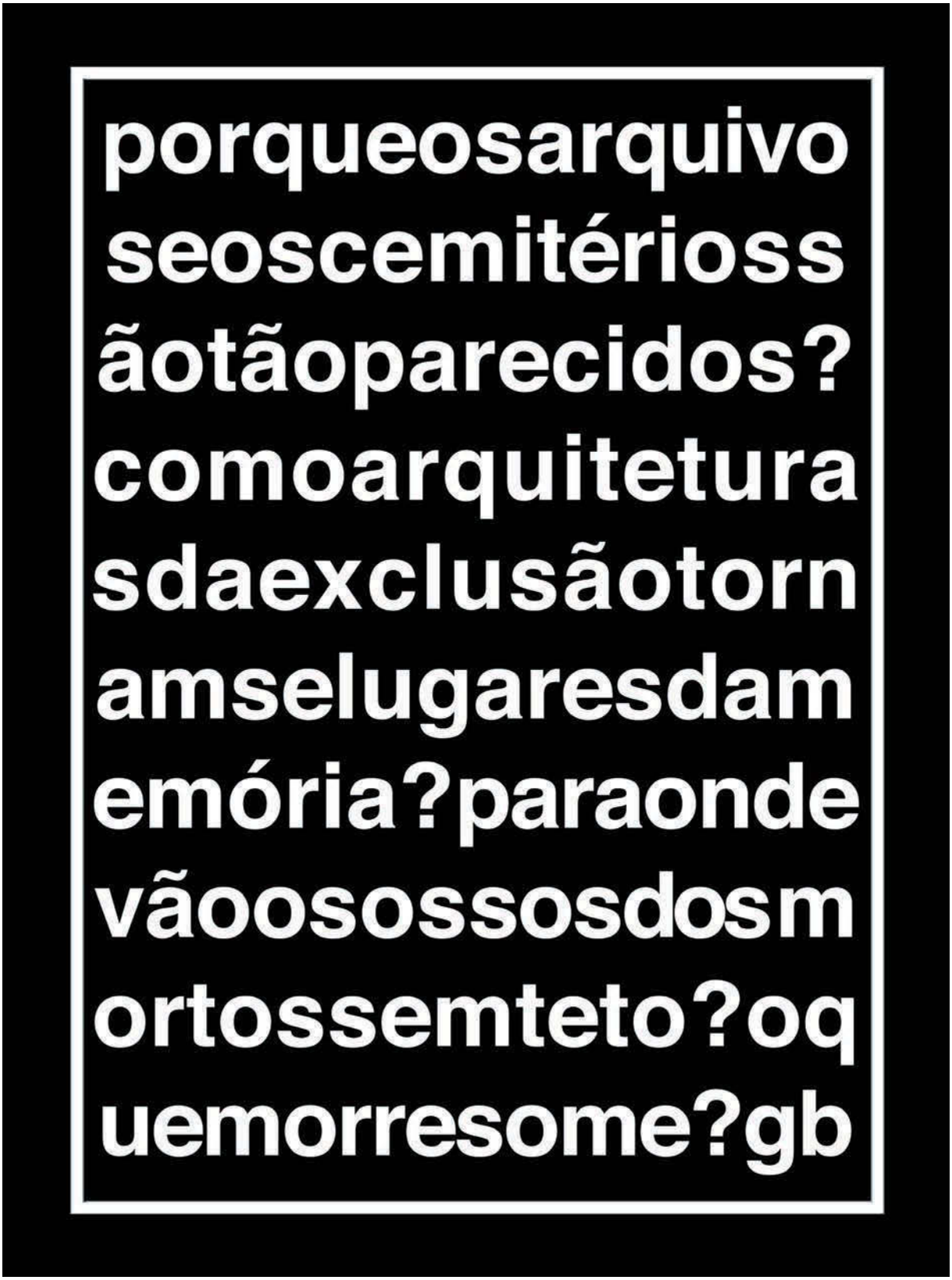
Pôr do sol visto de dentro da sala
de *Beleza convulsiva tropica*l, 2014.

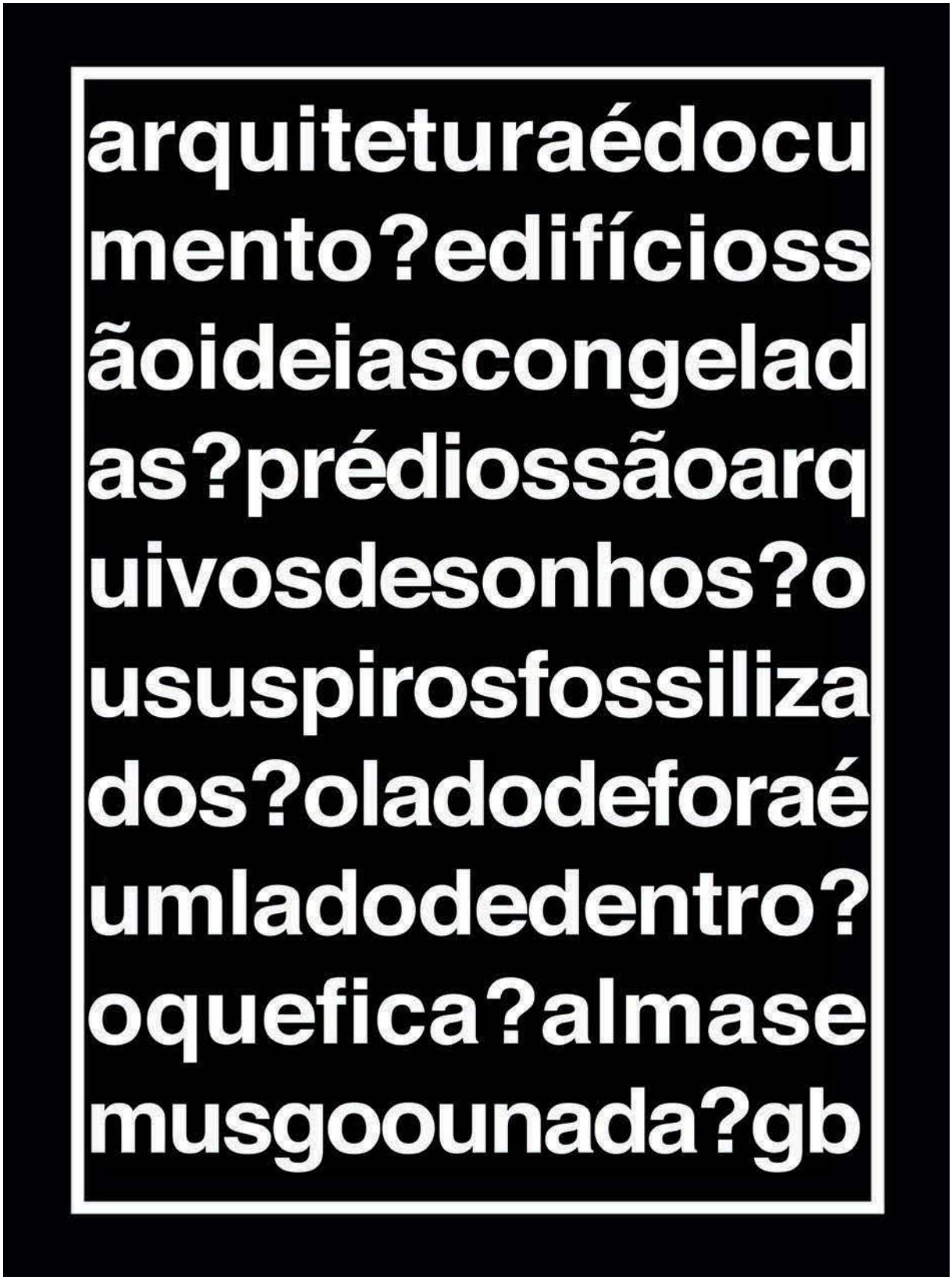
Arquivo Público do Estado da Bahia,
Fevereiro de 2014.

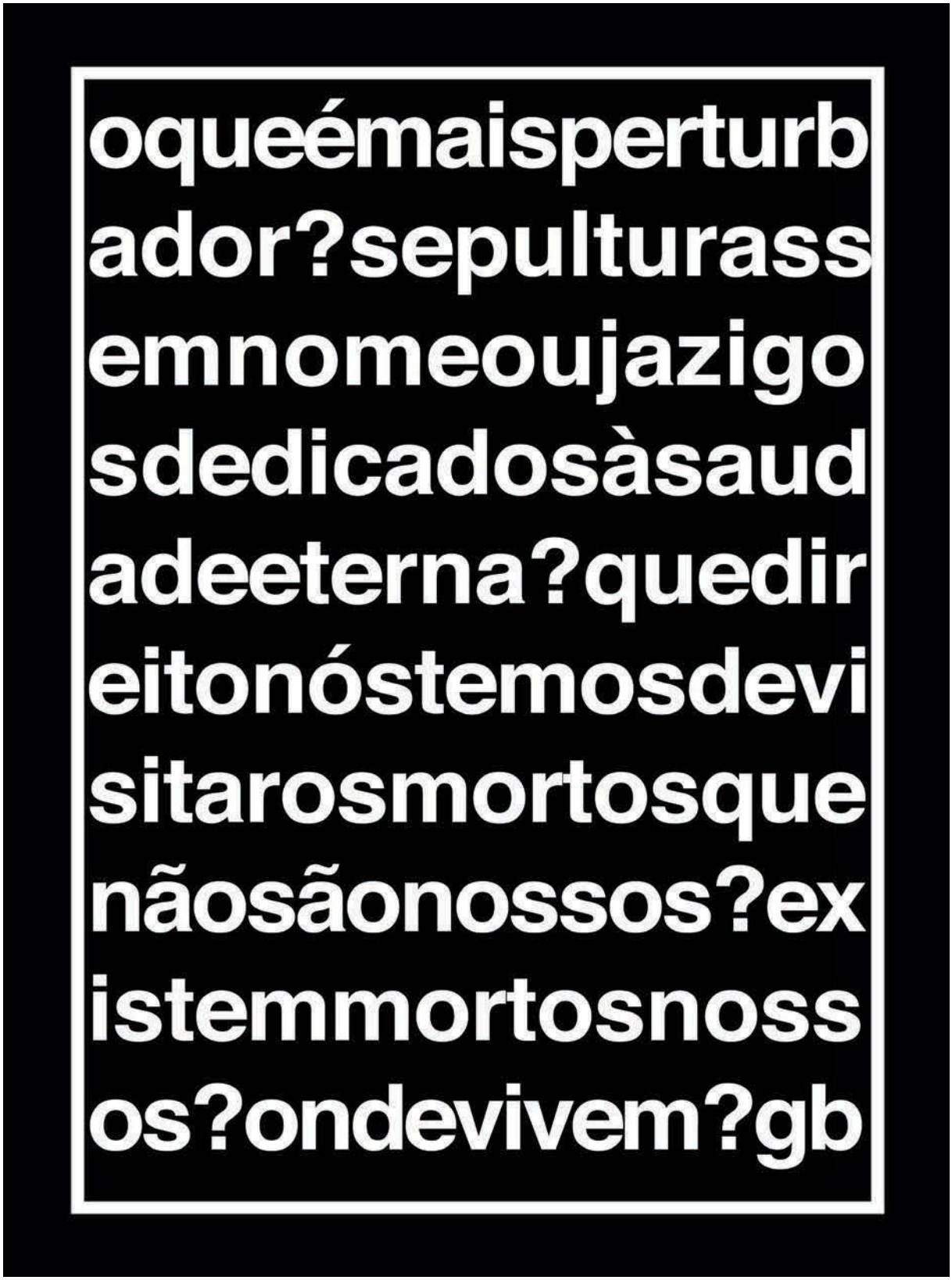
ONDE FICAM OS LUGARES SEM PRESENTE?*

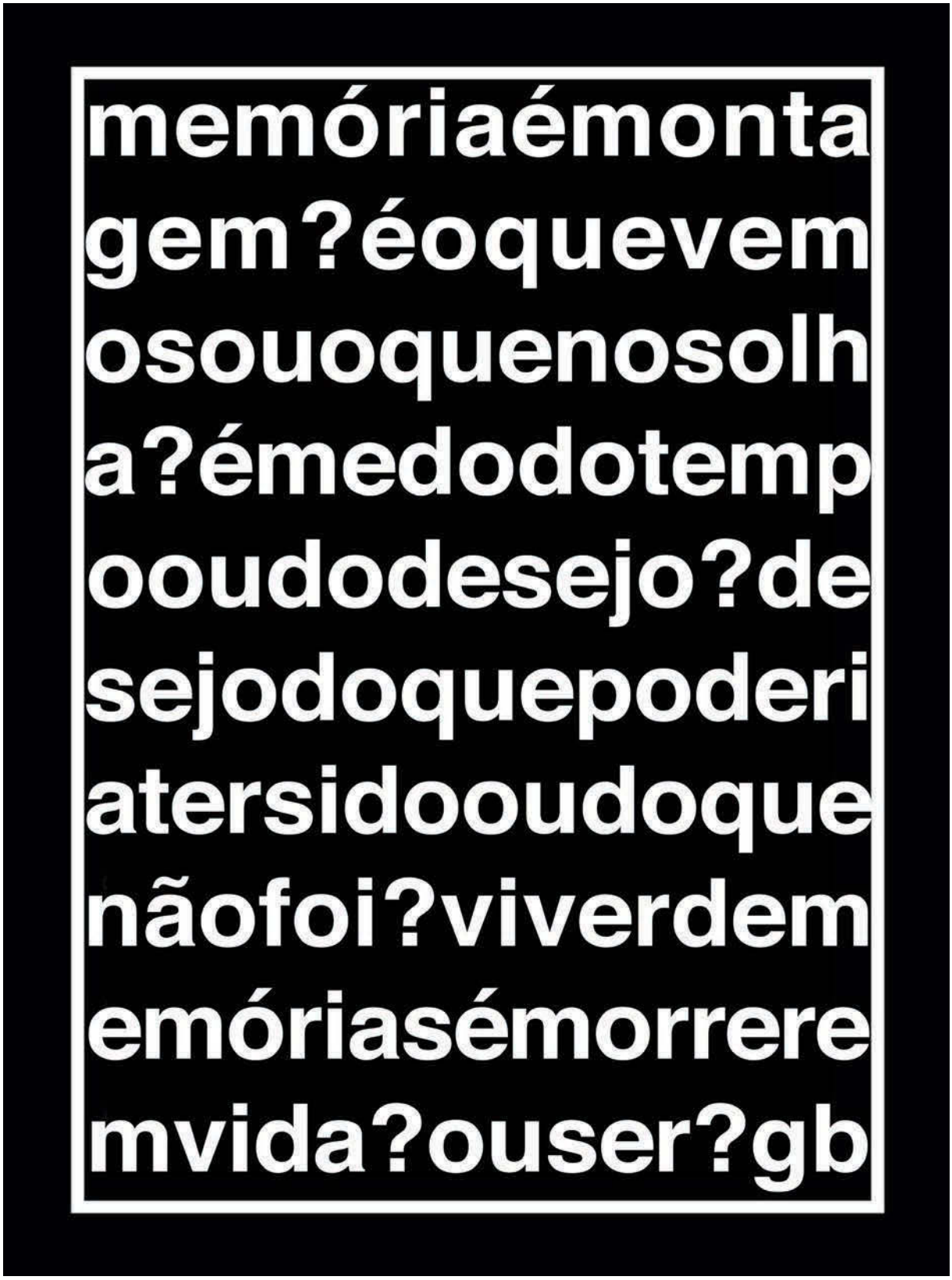
* Série de lambe-lambes distribuídas no entorno do Arquivo Público do Estado da Bahia que marcava o caminho de acesso ao prédio e sistematiza as principais perguntas às pedras do projeto *Beleza convulsiva tropical*.

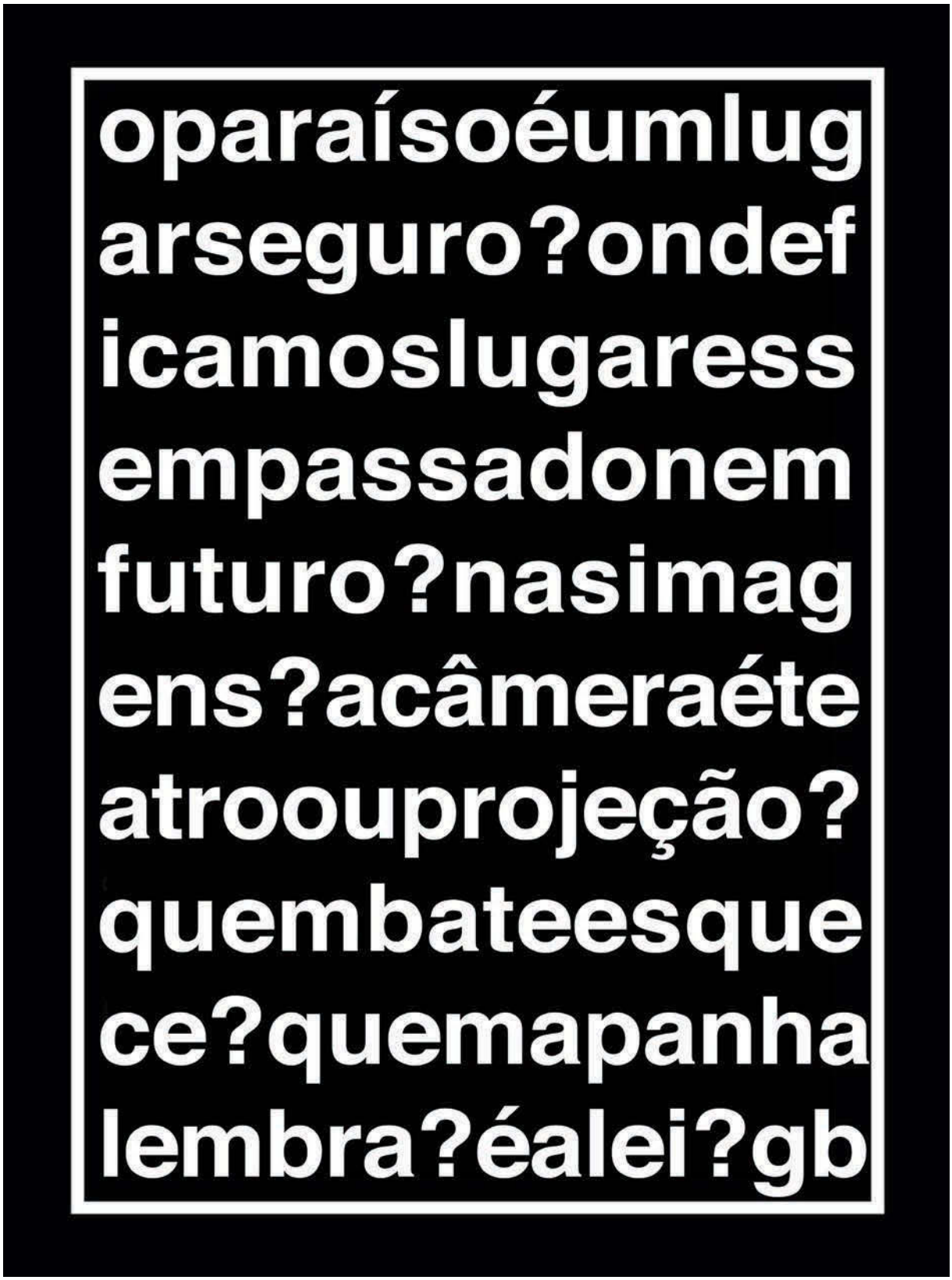

quantopesaotem
po?qualéamemó
riadaspedras?qu
emguardaosilênc
iodaságuas?ond
eficamosfantasm
as?vocêtevetem
podesentirmedoh
oje?alguémtemo
tempo?quem?gb

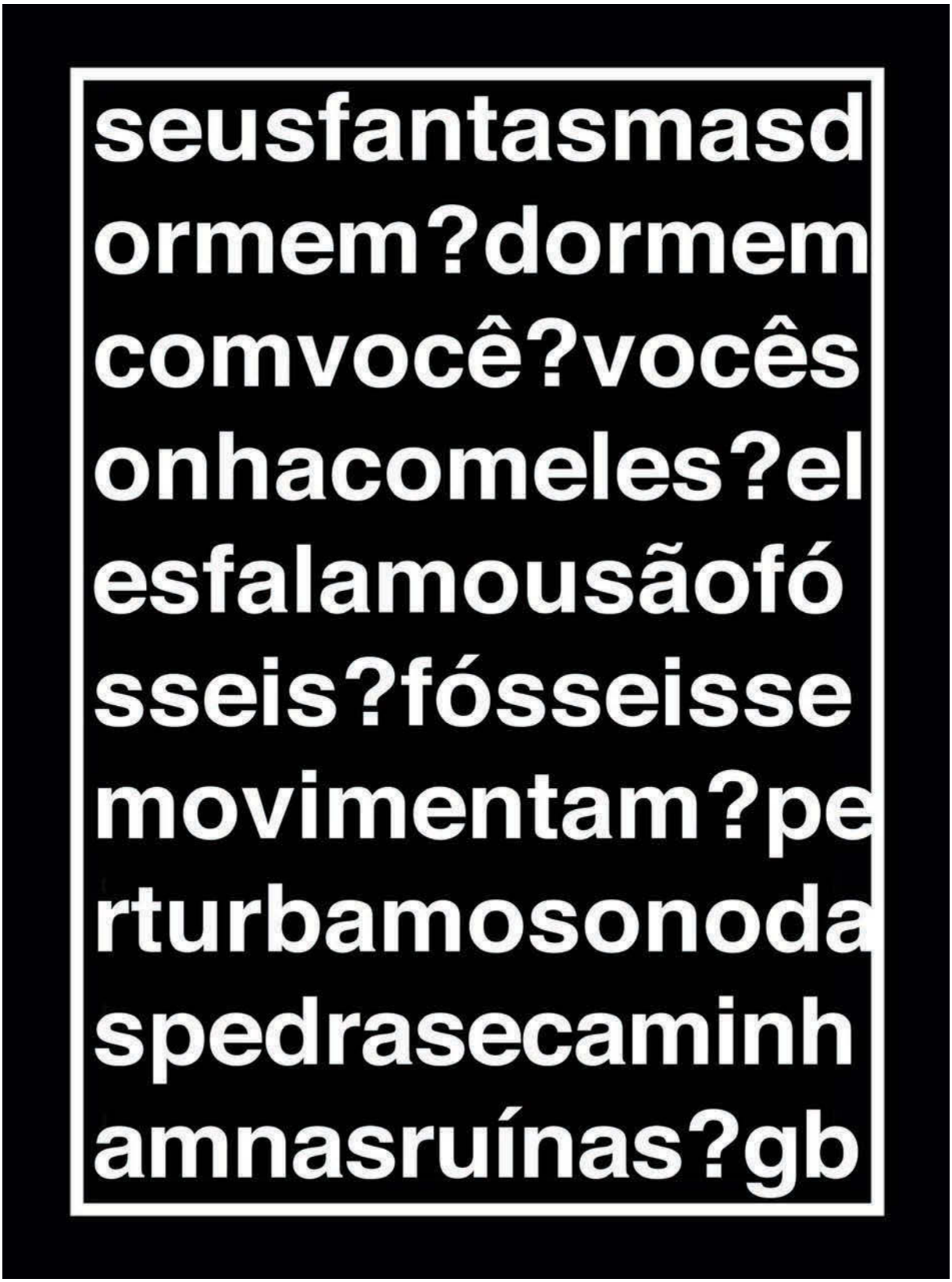

porqueosarquivo
seoscemitérioss
ãotãoparecidos?
comoarquitetura
sdaexclusãotorn
amselugaresdam
emória?paraonde
vãoososossosdosm
ortossemteto?oq
uemorresome?gb


arquiteturaédocu
mento?edifícioss
ãoideiascongelad
as?prédiossãoarq
uivosdesonhos?o
ususpirosfossiliza
dos?oladodeforaé
umladodedentro?
oquefica?almase
musgoounada?gb


oqueémaisperturb
ador?sepulturass
emnomeoujazigo
sdedicadosàsaud
adeeterna?quedir
eitonóstemosdevi
sitarosmortosque
nãosãonossos?ex
istemmortosnoss
os?ondevivem?gb


memóriaémonta
gem?éoquevem
osouoquenosolh
a?émedodotemp
ooudodesejo?de
sejodoquepoderi
atersidooudoque
nãofoi?viverdem
emóriasémorrere
mvida?ouser?gb


oparaísoéumlug
arseguro?ondef
icamoslugaress
empassadonem
futuro?nasimag
ens?acâmeraéte
atrooouprojeção?
quembateesque
ce?quemapanha
lembra?éalei?gb


seusfantasmasd
ormem?dormem
comvocê?vocês
onhacomeles?el
esfalamousãofó
sseis?fósseisse
movimentam?pe
rturbamosonoda
spedrasecaminh
amnasruínas?gb

BELEZA CONVULSIVA TROPICAL*

* Texto usado na narrativa em áudio na intervenção realizada no Arquivo da Bahia, no módulo Arquivo e Ficção (curadoria de Ana Pato) na 3ª Bienal da Bahia (2014). A peça sonora (stereo, 18'40'') e a receita de preparação do grafite de musgo foram incorporadas ao acervo do MAM da Bahia.

Beleza convulsiva tropical

Os trópicos parecem conspirar contra a memória.

A rebeldia, a força e a exuberância da vegetação têm uma potência que engole as pedras, corrói o concreto, infiltra-se, toma os espaços e subjuga o que estiver à sua volta.

Aqui prevalece um estado de beleza convulsiva, uma tensão permanente entre a natureza e a técnica, uma batalha úmida, macia, violenta e vigorosa.

Agrada-me um conceito que permita lidar com a ruína sem melancolia, sem romantismo. Enxergá-la como evidência do tempo em ação, da matéria em movimento.

Beleza convulsiva...

Beleza convulsiva é uma formulação de André Breton, o poeta e mentor do surrealismo. Aparece em dois poemas e em um dos manifestos que ele escreveu. Tem uma definição mais enxuta _

''A beleza será convulsiva ou não será'' e outra mais detalhada:

''A beleza convulsiva será erótico-velada, explosivo-fixa, mágico-circunstancial, ou não será''.

A primeira aparece em Nadja, de 1928. Gosto mais. Estilisticamente.
Mas a segunda é a mais perfeita tradução de Salvador:

A cidade respira essa ideia ''erótico-velada, explosivo-fixa, mágico-circunstancial''. É seu ar. Seu horizonte imaginário.

Sequências de ruínas urbanas atropelam a paisagem o tempo todo. Encortiçados ou abandonados, seus antigos casarões são devorados por plantas viçosas, muito verdes e felizes.

A luta do asfalto contra as samambaias parece sem fim.

Como seria Salvador sem suas casas centenárias em decomposição?

Seria Salvador ainda?

A Quinta do Tanque

Difícil entender a relação de Salvador com seu passado. Ele parece persistir como ancestralidade, na devoção, sagrada e profana, que emana de todos os seus pontos. Mas não como tempo histórico.

O passado aí é uma espécie de vibração, de corrente que se propaga pelo presente. Apesar dele e a despeito dele.

O Arquivo do Estado da Bahia fica lá. Em um solar do século 16, onde o Padre Antônio Vieira, aquele que transformou o sermão em literatura e que se contrapôs à Inquisição, morou.

O lugar é afastado do Centro. Sempre foi. É a antiga Casa de São Cristóvão, mais conhecida como Quinta do Tanque. Espaço de retiro dos padres jesuítas desde os idos dos 1500 e tantos, tornou-se bairro periférico.

O motorista de táxi que me levou a primeira vez lá perdeu-se muito para chegar. Nunca tinha ouvido falar dali. O endereço não lhe dizia nada. Outros táxis, passantes, donos de bancas e gentes nos botecos do caminho, a quem recorremos, tampouco se situavam.

''É na Rua Quinta dos Lázaros...'', eu dizia, conferindo a mensagem de texto que me confirmava o destino no celular.

Ninguém sabia onde ficava.

Mas também, que nome...

Depois de uns tantos telefonemas e uma espécie de GPS oral feito por algum funcionário do Arquivo ao motorista, chegamos.

Na próxima vez, diga que vai ao posto em frente ao cemitério. Todo mundo conhece, me aconselha o motorista.

Anotado. Não entendi, mas copiei. Depois me deram outra dica infalível: diga que vai para lá, perto da maternidade. Nunca entendi como alguém adivinharia qual maternidade, mas, enfim, em Salvador, tudo é possível, desde que se tenha fé. Ao menos, parece.

Desço do taxi. Sensação de estar no meio do nada. Rua estreita, movimentada naquele ponto, mas vazia acima e abaixo. Alguns imóveis deteriorados, caindo

aos pedaços, outros bem pintados. Conjunto sem presença ou vestígio de qualquer coisa arquitetonicamente muito relevante ou notável.

Tudo estranho. Tudo feio.

Isso durou um tempo, até eu cruzar o portão.

O jardim arborizado e frondoso, o pátio amplo, a visão ao fundo de um chafariz, um casarão tipo solar, cujo segundo andar não se sabe ao certo quando foi construído. Tudo me indica que é um puxadão. Não consta da planta original, mas Padre Antônio Vieira caiu de lá, segundo um documento que fala de uma queda em uma escada. Portanto, esse segundo andar existe pelo menos desde o século 17 e deve ser o primeiro puxadinho ou puxadão da História do Brasil.

Me dou conta de que estou na tal Quinta dos Padres, ou Quinta do Tanque, como historicamente é bem conhecido esse edifício sóbrio, mas pintado de cor-de-rosa... Uma bela visão. Surpreendente.

Sinto-me dentro de um filme.

Parece um filme. Não é, mas poderia ser.

Essa área, onde hoje está o arquivo e que já foi muito maior, era agrícola. Uma quinta propriamente dita. Cultivavam-se lá várias espécies: laranja, canela, pimentas, mandioca, muitas coisas.

Os textos sobre a história desse lugar sempre exaltam sua beleza nos tempos coloniais. É bonito mesmo. É patente que já foi bem mais.

Em um deles conta-se que, na época dos jesuítas, a propriedade tinha um sistema hidráulico muito sofisticado que abastecia o interior do edifício. Utilizava, para tanto, as águas de uma fonte da encosta que apoia parte do edifício. Além disso, na parte baixa do terreno, as águas das abundantes nascentes eram represadas, formando o "tanque" que deu nome a essa quinta.

Pode ser exagero, mas há quem diga que o tanque era de dimensões consideráveis, sendo até navegável com pequenas canoas. Se chegava a tanto, não sei. Mas o fato é que água não é um problema nesse local.

O problema é pensar que, hoje, um arquivo público, o segundo mais importante do Brasil, com documentos que remontam ao período colonial, documentos únicos, manuscritos, mapas desenhados, processos, enfim, todo um repertório documental e de cultura material acumulado do País está aí.

O sofrimento desses papéis tão delicados e preciosos, diante de sua exposição à umidade com que convivem na Quinta do Tanque, contrasta com o bem que faz à vegetação.

Enquanto as jaqueiras explodem seus frutos em verdadeiro exercício de desafio às leis mais elementares da gravidade e do bom senso, os coqueiros se espraiam, as nascentes brincam e as águas vão subindo pelas paredes.

É beleza convulsiva mesmo...

A Quinta dos Lázaros

Mas quem anda pelos seus corredores pela primeira vez, digo pelos corredores do Arquivo, sente que há algo que pesa. Trabalhei muitos anos em arquivos e o convívio com documentos que, apesar de históricos, dizem respeito à vida de pessoas que não conhecemos sempre me perturbou. É um sentimento um pouco parecido com o que sentimos quando caminhamos em um cemitério: que direito temos de visitar os mortos que não são nossos?

Mas no Arquivo da Bahia o peso parece maior. Logo na entrada há um busto do Padre Antônio Vieira, que, antes de deixar esse lugar para ir morrer no Centro de Salvador, escreveu: "Adeus tanque, não vou buscar saúde nem vida, senão um lugar mais sossegado e quieto". Era um prenúncio do falecimento, mas talvez também do que viria a suceder.

Quando os jesuítas foram expulsos do Brasil, por ordem do Marquês de Pombal, em 1758, quase cem anos depois da morte de Vieira, seus bens foram sequestrados. A Quinta do Tanque passou ao domínio da Coroa portuguesa e seu terreno, de 6 hectares, foi a leilão. Adquirido [em 1762] pelo governo, passou a ser leprosário, nome dado às colônias onde ficavam isolados os doentes contaminados com hanseníase.

Vem daí a denominação Quinta dos Lázaros para a Quinta do Tanque e também para o cemitério que fica à sua frente e é visível dos janelões do prédio que hoje abriga o Arquivo.

Nesse cemitério, o mais antigo de Salvador, construído há mais de 200 anos, estão, dizem, os túmulos de Lampião e Maria Bonita, e os de Cosme de Farias, da

renomada cozinheira Maria de São Pedro, que deu seu nome ao famoso restaurante do Mercado Modelo e o guerrilheiro Carlos Marighella, a que visitei. Tudo ali me espantou. A miséria, as imagens de depois e do além num cenário urbano digno de Glauber Rocha. Uma terra em transe, entre Deus e o Diabo sob muito sol.

O cemitério da Quinta dos Lázaros, no bairro da Baixa de Quintas, foi criado no ano de 1785. Com 52,5 mil metros quadrados, o equivalente a cerca de sete campos de futebol, possui área construída de 19,2 mil metros quadrados, dos quais apenas 6 mil metros quadrados estão disponíveis para sepultamentos em covas rasas (de chão) e de indigentes e crianças de até 3 anos, que são enterrados em espaços específicos para depois serem removidos. Não tive coragem de querer saber para onde e como.

Para além do assombro e do horror, intriga-me essa relação entre espaços de natureza tão distinta e ao mesmo tempo tão semelhantes. Olhando, de dentro do Arquivo, pelas suas janelas, o cemitério e os paredões de jazigos temporários, é impossível não perceber como arquivos e cemitérios são parecidos. De um lado, gavetas de documentos. De outro, gavetas de corpos, inicialmente provenientes do leprosário que funcionava nesse prédio que hoje abriga o Arquivo do Estado.

É impossível imaginar o sofrimento dos doentes naquela época. Cheia de estigmas sociais, a hanseníase é uma das moléstias mais carregadas de preconceitos e circundada de mitos e ignorâncias de toda ordem. Fico pasma com a perenidade no imaginário coletivo das imagens bíblicas sobre Lázaro o personagem que tinha o corpo coberto pelas chagas da lepra.

Espanta-me como são introjetadas em nossa mentalidade fórmulas higienistas do século 19 que transformaram o doente contagioso em uma espécie de morto civil e social.

Lembro-me de ter aprendido muito pequena, em casa, com meu pai, Bernardo Beiguelman, que o correto é falar hanseníase. Geneticista, ele realizou importantes pesquisas sobre o tema. Termos como leproso e mal de Hansen não usávamos por terem conotação pejorativa. Meu pai não gostava e insistia em que falássemos hanseníase.

Não era cisma nem exagero de meu pai. Para se ter uma ideia do tamanho do preconceito que envolve a doença, conto que os porteiros do prédio em que morávamos evitavam nossa correspondência, pois meu pai recebia cartas de pacientes. Acreditava-se que o simples contato com os envelopes contaminaria quem os tocasse. Se isso acontecia nos anos 1970, imagine o horror que deviam ser essas instituições no fim do século 18.

A situação como um todo, um espaço de reclusão – o do retiro dos jesuítas que se transforma em um espaço de exclusão – o local de confinamento dos leprosos – parece um enredo escrito pelo filósofo francês Michel Foucault, que se dedicou ao estudo das formas de vigiar e punir como tecnologias de criação de poder sobre o corpo e a vontade do outro ao longo da história.

E essa impressão fica ainda mais forte quando se lembra que o casarão, onde hoje está o Arquivo, foi palco de diversos eventos que performatizam a tensão entre controle e descontrole, institucional e informal, cultura e natureza, desde sempre.

Li que o processo de Independência da Bahia, conquistado à custa de muito sangue, quase um ano depois do silencioso e pacífico 7 de setembro de 1822 no Ipiranga, em São Paulo, e outras revoluções como a Sabinada tiveram articulações traçadas entre suas salas. O local, quando ainda era Quinta dos Lázaros, foi também refúgio de negros apreendidos na repressão ao tráfico negreiro.

Enfrentando sérios problemas financeiros, o terreno foi dividido, em 1834, em quarteirões e teve partes arrendadas. Mas, durante todo o século 19 e até o fim dos anos 1930, o prédio continuava a servir de hospital dos então chamados "lázaros".

Acompanhando, nos anos 1930–1940, os novos métodos de higienização social do Estado Novo de Getúlio Vargas, o leprosário foi transferido para a Fazenda Águas Claras. O combate à hanseníase tornou-se sistemático. Em sintonia com as diretrizes ideológicas da Alemanha nazista, os doentes eram denunciados às autoridades, caçados em casa, suas famílias eram perseguidas pelo Estado e eram compulsoriamente isolados.

A Fazenda Águas Claras deu origem ao Hospital Dom Rodrigo de Menezes, em homenagem ao governador que nos idos do século 18 havia criado o Asilo de Quintas.

Construído em terras adquiridas em 1938, o Hospital foi inaugurado, em 1949, como Hospital Colônia, para acolher 83 hansenianos vindos do Asilo Secular de Quintas, onde estavam segregados e abandonados pela sociedade e pelas famílias.

Projetado como hospital de isolamento, com 230 leitos, o antigo Hospital Colônia fica em uma área de mais de 350 mil metros quadrados, que, além do prédio do hospital, incluía casas geminadas, presídio, manicômio e celas de cadeia.

O Arquivo

Com a mudança dos doentes para Águas Claras, o casarão da Quinta do Tanque caiu em total abandono por décadas. O terreno foi invadido por todos os lados. Por moradias e pelo mato. É quase um exercício surrealista abrir as janelas de várias salas do arquivo.

Enormes, coloniais, elas ficam hoje a palmos de distância do interior das casas das favelas que ocuparam ao longo dos anos o terreno. O confronto subjacente à tensão entre tecnologia e natureza que reverbera as convulsões da beleza tropical se repõe e se atualiza como o embate entre formal e informal que é Salvador, que é o Brasil.

Quando digo que o prédio e seu terreno ficaram abandonados por décadas, não exagero. Foram quase 50 anos...

Foi só depois de ser incluído em proposta de valorização de monumentos baianos, em meados dos anos 1970, que se inicia a restauração do prédio da Quinta dos Padres. Na gestão do então governador Antônio Carlos Magalhães, "o acervo do órgão fundado pelo governador Manoel Vitorino Pereira em 16 de janeiro de 1890" é transferido para a Baixa de Quintas. O prédio histórico dos jesuítas transforma-se no Arquivo Público do Estado da Bahia.

Mudanças de instituições desse perfil são sempre perigosas, pois podem implicar a perda de materiais únicos sem reposição, como toda a documentação relacionada ao Deops (Departamento Estadual de Ordem Política e Social) baiano, desaparecida até hoje. Não se sabe se durante a mudança ou antes.

O fato é que os anos se passaram e o Arquivo continuou nesse lugar, entre o abandono e o cuidado de seus funcionários. Há três anos não se pode acender a luz no prédio, pois há risco de incêndio.

Poucas semanas antes da inauguração da exposição Arquivo e Ficção, da 3ª Bienal da Bahia, iniciou-se a sua reforma. Mas essa já é outra história. De beleza convulsiva e tropical.

MEMÓRIA DA AMNÉSIA

Um dos versos de "Anhangabaú" (1922), de Mário de Andrade, traduz a singular tensão dos monumentos no espaço urbano. Contemplando o Parque, então no seu esplendor, o poeta vê a cidade amanhecendo no vale entre suas "estátuas de bronze nu, correndo eternamente, num parado desdém pela velocidade". Curiosamente, foi do Parque do Anhangabaú que "partiram" as primeiras esculturas nômades de São Paulo, dando início a um processo de deslocamento que não cessa desde o mítico ano de 1922. Como que contradizendo o verso, três estátuas de mármore – *A menina e o bezerro*, *Amor materno* e *Leão* – eram lançadas em uma viagem no tempo e no espaço e aderiam à aceleração das transformações da paisagem urbana da cidade de São Paulo. As duas primeiras estão hoje no Largo do Arouche, sendo que só *A menina e o bezerro* foi diretamente para lá. Todas essas esculturas faziam parte de um conjunto encomendado de empresas francesas pelo prefeito Raymundo Duprat (1911–1914) para embelezar os parques da cidade, entre os quais a imponente esplanada do Municipal. Essas peças eram escolhidas em catálogos e várias eram reproduções de artistas franceses, como as obras de mármore compradas para o recém-inaugurado Parque do Anhangabaú, planejado pelo arquiteto francês Bouvard[1]. Foram todas deslocadas com a implantação do *Monumento a Carlos Gomes*, obra do arquiteto genovês Luiz Brizzolara, doada pela colônia italiana em homenagem ao Centenário da Independência[2]. *O Amor materno* passou antes pelo Jardim da Luz, e não se sabe quando exatamente aterrissou em seu destino final, o Largo do Arouche, onde se encontrou com *A menina e o bezerro*. Já o *Leão* teve como segunda localização, em 1922, o Parque D. Pedro II e, depois, nos anos 1960, foi implantado no Ibirapuera, onde se encontra até hoje (DEPARTAMENTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO, s.d.) [Figuras 1, 2 e 3].

Não foram apenas essas as esculturas que mudaram de lugar em São Paulo. Atualmente, fins de 2015, registram-se 63 monumentos que já foram realocados pelo menos uma vez. É bastante comum que tenham sido remanejados mais de três vezes de lugar[3]. Alguns deles, no entanto, têm seu nomadismo interrompido abruptamente ao serem relegados a depósitos onde foram alocados, anos a fio, tornando-se verdadeiros monumentos sem-teto, ou melhor dizendo, sem-chão [Figura 4].

Com base no banco de dados do Departamento do Patrimônio Histórico (DPH), é possível afirmar que o primeiro monumento a vagar por depósitos tenha sido o *Monumento a Olavo Bilac*, retirado do belvedere da Avenida Paulista em 1936,

1 Para uma leitura da obra urbanística do prefeito Duprat e contextualização das transformações do Anhangabaú, v. TOLEDO, 1989.

2 Outra obra também doada pela colônia italiana de São Paulo para o Vale do Anhangabaú no contexto dessas comemorações foi o monumento a Giuseppe Verdi, esculpido por Amadeo Zani. Implantada originalmente na Praça dos Correios, está hoje escondida junto às escadarias que dão acesso à Rua Líbero Badaró.

3 Para visualizar os deslocamentos dos monumentos na cidade de São Paulo, acesse o Guia dos monumentos nômades http://www.desvirtual.com/mda/guia-dos-monumentos-nomades/

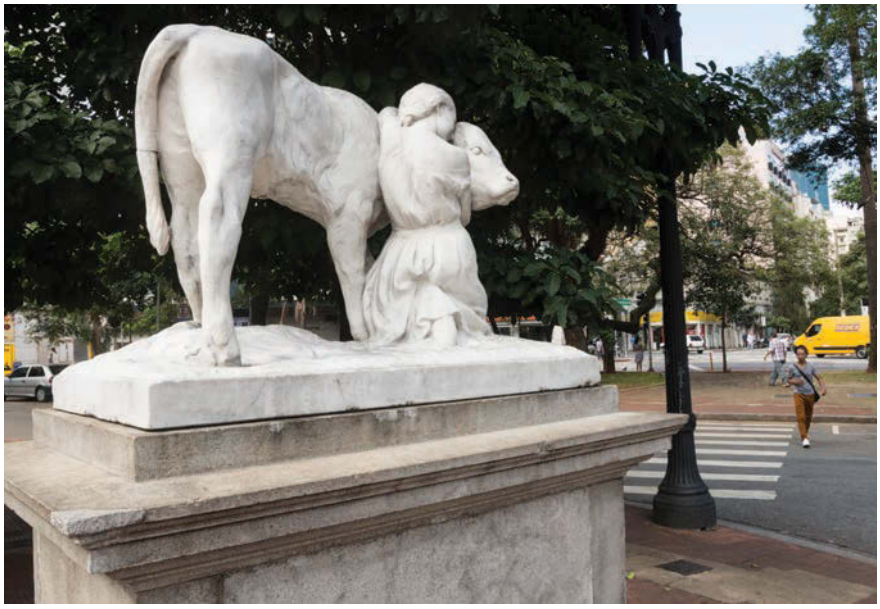


Figura 1 - *A menina e o bezerro*. Escultura em mármore de Carrara de Cristophe (1914), localizada no Largo do Arouche desde 1922. FOTO ANDRÉ TURAZZI, 2015.

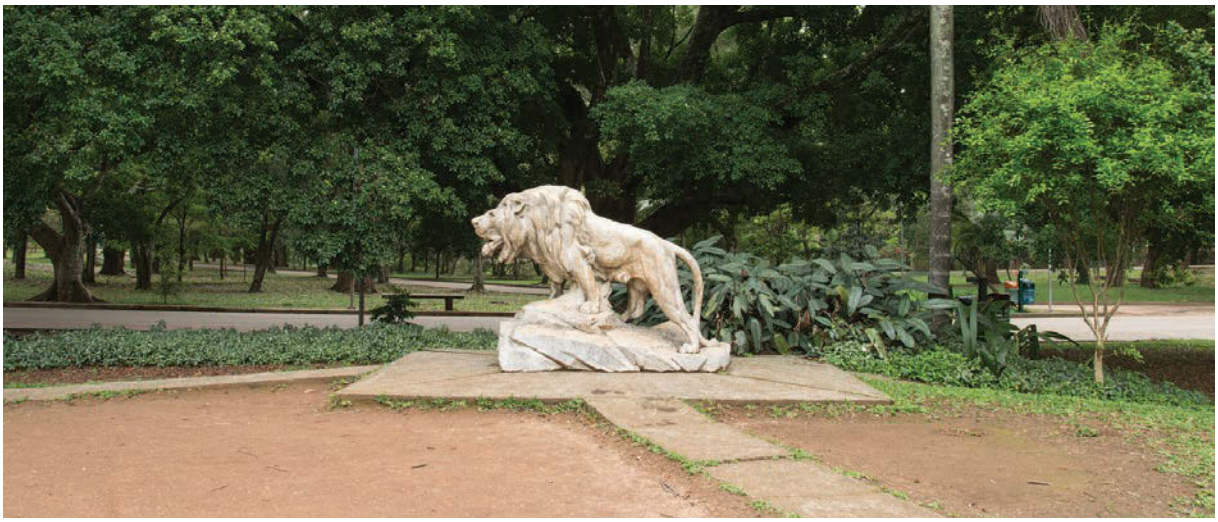


Figura 2 - *Leão*. Reprodução de obra de Prosper Lecourtier, implantada originalmente no Anhangabaú (1914). Foi para o Parque D. Pedro II em 1922 e está desde os anos 1960 no Parque do Ibirapuera. FOTO ANDRÉ TURAZZI, 2015.

Figura 3 - *Amor materno*. Escultura em mármore e granito de Charles-Louis-Éugène Virion (1914). Implantada em data desconhecida no Largo do Arouche, já esteve no Parque do Anhangabaú (1914) e no Jardim da Luz (1922). FOTO ANDRÉ TURAZZI, 2015.

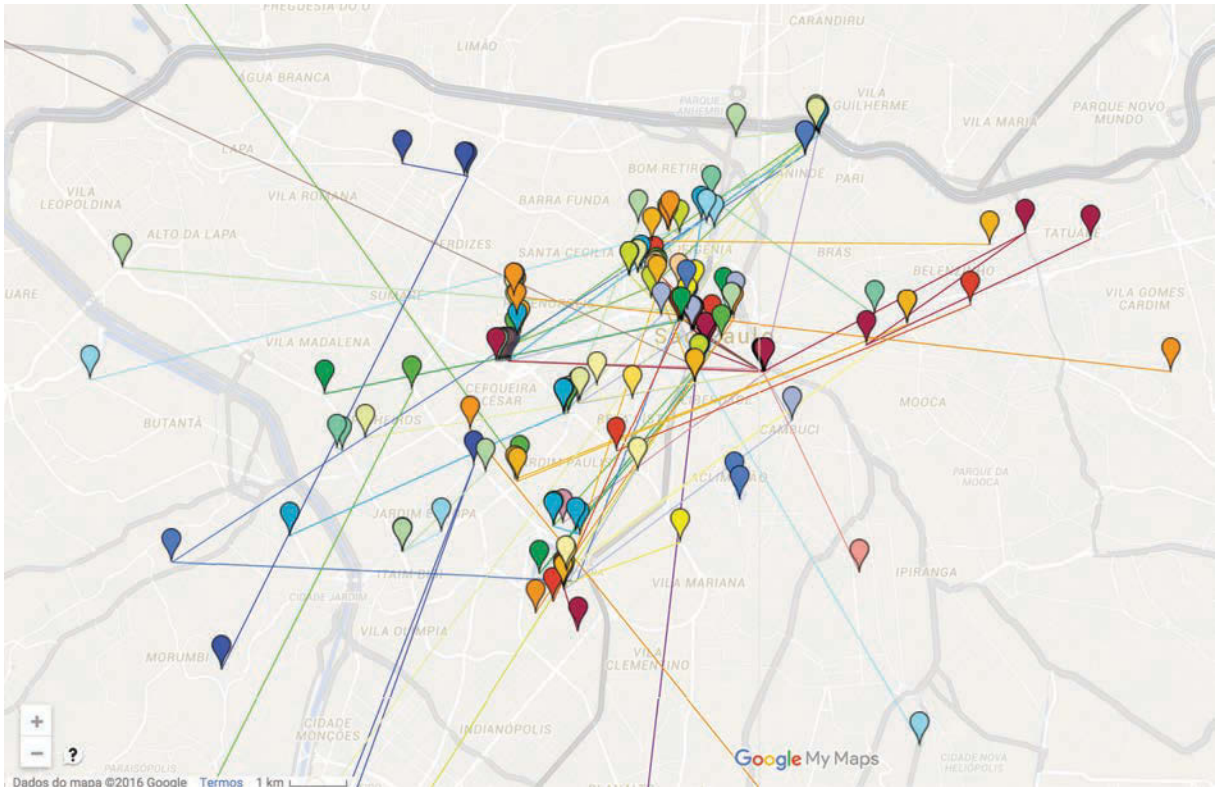


Figura 4 - *O Guia dos monumentos nômades* permite seguir os deslocamentos dos monumentos ao longo da história. Desenvolvido por Giovanna Casimiro e Marina Lima. desvirtual.com/mda/guia-dos-monumentos-nomades/

atualmente Praça Marechal Cordeiro de Farias, na altura da Rua Minas Gerais, a pretexto de uma reforma urbana.[4]

Obra encomendada pelo Centro Acadêmico XI de Agosto, com apoio da Liga Nacionalista e do jornal *O Estado de S. Paulo*, em homenagem ao poeta logo após sua morte (1918), é de autoria do escultor sueco e professor do Liceu de Artes e Ofícios William Zadig. Inaugurada na leva da "febre estatutária" que varreu São Paulo à época do primeiro Centenário da Independência, como lembrou Nicolau Sevcenko (1992, p. 99), laureava o denominado "príncipe dos poetas" com um conjunto de esculturas que celebravam os seus então mais famosos poemas: *Escoteiro*, *Beijo eterno*, *Pátria*, *Pátria e família*, *Via Láctea*, *O caçador de esmeraldas* e *Tarde*. No topo, assentava-se o busto do próprio Bilac [Figura 5].

Desmontado e levado primeiramente para um depósito na Várzea do Carmo, teve partes que permaneceram em depósitos até os dias de hoje, partes que foram banidas sob protestos e fragmentos que se dispersaram pela cidade. Por agluti-

4 Coincidentemente, esse é o ano de criação também do Departamento de Cultura da municipalidade de São Paulo por Mário de Andrade, e também o ano em que o poeta, um dos personagens-chave da instituição do patrimônio histórico no Brasil, entrega ao ministro Gustavo Capanema o anteprojeto do que seria posteriormente Sphan (Serviço de Patrimônio Histórico e Artístico Nacional). Faltam, por ora, elementos documentais que permitam afirmar uma correlação direta entre a presença dos modernistas no poder em São Paulo e o desmonte do monumento a Bilac e seu apagamento da paisagem urbana. Contudo, essa é uma hipótese de pesquisa a ser mais bem elaborada futuramente.

Figura 5 - Postal do *Monumento a Olavo Bilac*, no belvedere da Avenida Paulista (altura da Rua Minas Gerais), em 1922.

nar diversos aspectos do nomadismo dos monumentos paulistanos, foi escolhido como ponto de partida para um projeto, realizado com meu Grupo de Pesquisa – Estéticas da Memória[5]–, que culminou na intervenção *Memória da amnésia* (2015), no Arquivo Histórico Municipal.

Monumentos nômades

O projeto *Memória da amnésia* busca compreender como as políticas culturais e de patrimônio histórico definem o que são obras de arte pública e estabelecem suas relações com a memória urbana. Para tanto, aborda a memória pelo prisma do esquecimento, focalizando a mudança de monumentos de lugar e o "desterro" de monumentos em depósitos, duas questões recorrentes da história urbana de São Paulo.

Essa abordagem foi feita a partir de duas ações: por meio de uma intervenção artística, que consistiu no traslado de monumentos de um depósito da Secretaria Municipal de Cultura (SMC), localizado no bairro do Canindé, para o Arquivo Histórico de São Paulo; e com um mapeamento dos monumentos que mudaram de lugar na cidade de São Paulo. Via de regra, três são as motivações que explicam a mudança de monumentos de lugar em São Paulo: obras urbanas, questões orçamentárias e argumentos de cunho ideológico ou moral.

5 Fazem parte do grupo: Ana Ottoni, Ana Pato, Didiana Prata, Lucas Bambozzi, Andre Turazzi, Artur Cordeiro e Mariana Falqueiro. dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/2826837744015373

A primeira delas é a mais comum. A implantação de um viaduto, o alargamento de uma avenida e a abertura de uma estação de metrô "justificam" a mudança de um monumento de lugar. A segunda também vem se tornando recorrente, de acordo com técnicos do DPH consultados. As subprefeituras preferem delegar aos órgãos de patrimônio o serviço de transporte de um monumento para o depósito da SMC, em vez de investir parte de seu orçamento em restauração. A terceira ocorre quando a população protesta pela presença de um monumento ou quando grupos políticos forçam a remoção de uma determinada obra do espaço público.

Dois casos que marcaram a história paulistana foram o *Beijo eterno*, um dos fragmentos do *Monumento a Olavo Bilac*, e o *Monumento a García Lorca*, de Flávio de Carvalho. O primeiro é um dos monumentos que mais andaram pela cidade. Depois de sua implantação, em 1922, no belvedere da Avenida Paulista, na Avenida Angélica com Avenida Paulista e um depósito na Várzea do Carmo (1936), passou, em 1953, pelo Viveiro Manequinho Lopes (onde havia um depósito municipal na época). Em 1956, foi reimplantado no Largo do Cambuci, por ordem do prefeito Jânio Quadros. Considerado indecoroso, o *Beijo* foi banido sob protestos dos moradores. O que chocava era não só o abraço de um casal nu, mas a presença de um branco e uma índia. Reimplantado na face Norte do Túnel 9 de Julho em 1966, seria removido novamente depois de um escândalo, na Câmara, do vereador da Arena Antônio Sampaio. Antes disso, foi sequestrado pelos estudantes de Direito da USP no mesmo dia em que foi implantado (17/10/1966), para evitar que fosse novamente colocado em um depósito. Levada para o Largo de São Francisco, em honra também à memória dos predecessores no Centro XI de Agosto, responsáveis pela implantação original do monumento, a escultura está ali até hoje [Figura 6].

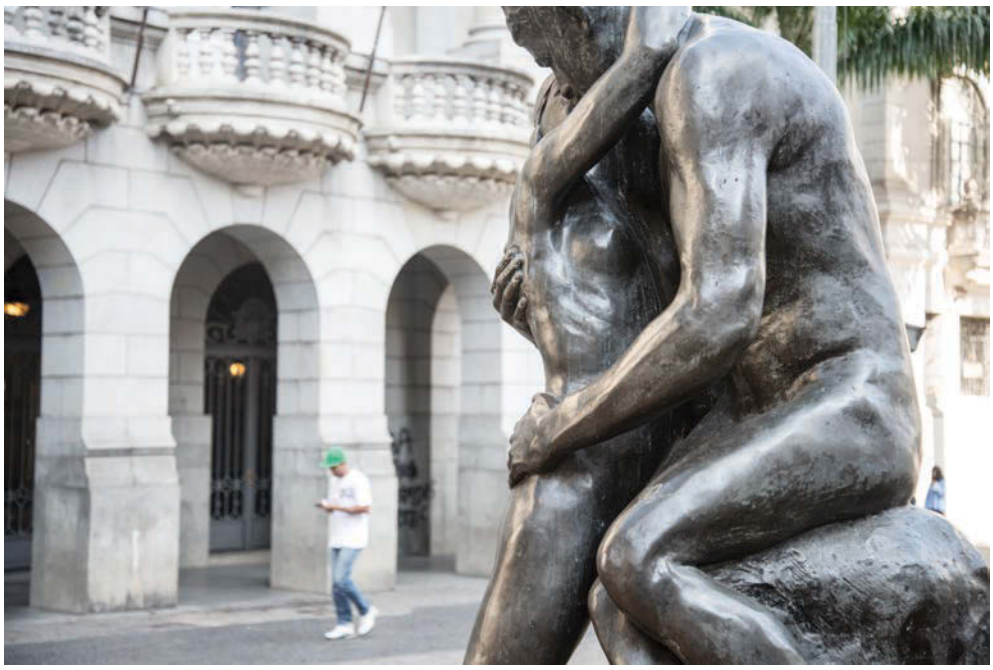


Figura 6 - *O Beijo*, o fragmento mais polêmico do *Monumento a Olavo Bilac*, por ser considerado indecoroso. Depois de ter sido banido do Largo do Cambuci e da frente do túnel da Avenida 9 de Julho, está no Largo de São Francisco desde 1966. FOTO ANDRÉ TURAZZI, 2015.

Não menos cheia de idas e vindas é a história do *Monumento a García Lorca*. De autoria de Flávio de Carvalho, a obra foi implantada, em 1968, na Praça das Guianas e foi banida do espaço público pouco depois, durante a ditatura, por considerar ultrajante a homenagem a um poeta homossexual e comunista. Alvo de atentados terroristas do CCC (Comando de Caça aos Comunistas), em 1969, foi colocada em um depósito da prefeitura, por ordem dos militares. Em 1971, Flávio de Carvalho restaurou-a para levá-la à Bienal de Arte de São Paulo. Com muito custo e sem o apoio das autoridades responsáveis, conseguiu colocá-la do lado de fora do prédio da Bienal, no Parque do Ibirapuera, onde ficou apenas dois dias. Na ocasião, o embaixador da Espanha reclamou da presença da "escultura do comunista" e ela voltou ao depósito, até ser sequestrada por estudantes da ECA e da FAU, em 1979. Os estudantes restauraram a peça e a depositaram no vão livre do Masp (Museu de Arte de São Paulo) no dia em que o prefeito Olavo Setúbal visitava o museu. Pietro Maria Bardi, então diretor do Masp, e o prefeito não aprovaram o ato, mas se viram forçados a tomar uma atitude. Dias depois, finalmente, a obra foi reimplantada na Praça das Guianas, no seu local de origem [Figura 7].

Figura 7 - *Monumento a García Lorca*, de autoria de Flávio de Carvalho (1968). Sofreu atentados na ditadura militar e esteve fora do espaço público por dez anos. FOTO ANDRÉ TURAZZI, 2015.

A despeito das polêmicas envolvidas que chegaram a ganhar algumas vezes as páginas dos jornais, com o passar dos anos, no entanto, fica cada vez mais difícil visualizar esses monumentos no espaço urbano. E esse fenômeno é comum a todos os monumentos nômades. A pesquisa realizada ao longo de um ano para mapear os mais de 60 monumentos que mudaram de lugar em São Paulo evidenciou processos de invisibilidade tão drásticos quanto os de seus ocultamentos em depósitos. Uma invisibilidade que, antes de tudo, é ideológica e política e condiciona o apagamento de seus rastros no espaço e na história. Afinal, a história da arte é retroalimentada pela relação entre o que é legível e o que é visível. O que fica desprovido de discurso sobre si sai do campo do saber e desaparece da história, tornando-se invisível (DIDI-HUBERMAN, 2013).

Ao mudar de lugar, os monumentos perdem escala e também, em diversos casos, sua carga simbólica, como é o caso, por exemplo, do *Semeador*, de Caetano Fracarolli. Selecionada em um concurso para o Palácio das Indústrias, no Parque D. Pedro II, foi implantada, em 1945, no dia 1º de Maio. Está na Praça Apecatu, perto do Parque Villa-Lobos, em São Paulo, desde 1969, após ser retirada para a construção do Viaduto Diário Popular [Figura 8].

Figura 8 - *O Semeador* de Caetano Fracarolli ganhou um concurso público para o Palácio das Indústrias, em 1945, e foi desterrado pelo Viaduto Diário Popular. Está hoje nas imediações do Parque Villa-Lobos. FOTO ANDRÉ TURAZZI, 2015.

São essas questões que o nosso mapeamento, que inclui um criterioso ensaio fotográfico de autoria de André Turazzi[6], traz à tona, em detrimento de um retrato do estado e das condições das obras em logradouros públicos na cidade de São Paulo. Tampouco se buscava, com a intervenção, reunir monumentos para reivindicar sua recolocação em seus locais originais. O que se tinha em pauta era compreender o esquecimento no campo das políticas de memória. Se, "nas obras e nas formas de sua produção e uso, é possível compreender as condições de vida e as etapas de evolução das cidades", como afirma Reis Filho, acredito que os monumentos "desimplantados" sejam um acervo de outra história da cidade de São Paulo. Nela está arquivada a produção social de um espaço urbano renegado e de um paisagismo movente. Sem formular juízos de valor sobre as obras escultóricas removidas em particular, ou os projetos urbanos, interessa aqui debater o direito de acesso à memória do espaço público. Daí a discussão sobre a visibilidade aflorar com tamanha importância. Dito de outra forma, a questão central do projeto é: *Afinal, quem decide o que deve ser esquecido, como deve ser esquecido e quando deve ser esquecido?*

Da seleção dos monumentos

Paralelamente ao ano de pesquisa devotado ao mapeamento dos monumentos nômades na cidade foi feita uma série de negociações com o Departamento do Patrimônio Histórico para obter a autorização de entrada no Depósito do Canindé e viabilizar a retirada das obras escolhidas e seu traslado para o interior do Arquivo Histórico de São Paulo, onde foram expostas. As esculturas selecionadas foram:

- *Fragmentos do Monumento a Olavo Bilac (O Escoteiro, Pátria e Via Láctea)*
- *Heróis da Aviação (Monumento a Bartolomeu de Gusmão e Santos-Dumont)*
- *Lagostas da Fonte Monumental da Praça Júlio Mesquita*
- *Jangada Menino Deus*

A seleção das obras foi feita pelas camadas de invisibilidade que traziam à tona, indo desde histórias de conteúdo moral, como é o caso do *Beijo*, um dos fragmentos do *Monumento a Olavo Bilac*, a casos de políticas de acervo, como da *Jangada Menino Deus*, supostamente de Orson Welles, de acordo com alguns servidores que trabalham no depósito do Canindé.

O Escoteiro, *Pátria* e *Via Láctea* são obras remanescentes do *Monumento a Olavo Bilac* que estão fora do espaço público desde 1936. Formam, como dissemos anteriormente, um conjunto que sistematiza todas as formas de "deslocamento" associadas aos monumentos paulistanos [Figuras 9 e 10]. Fazem parte ainda desse

6 O ensaio sobre os monumentos nômades de André Turazzi está disponível em https://flic.kr/s/aHskpBWPzB

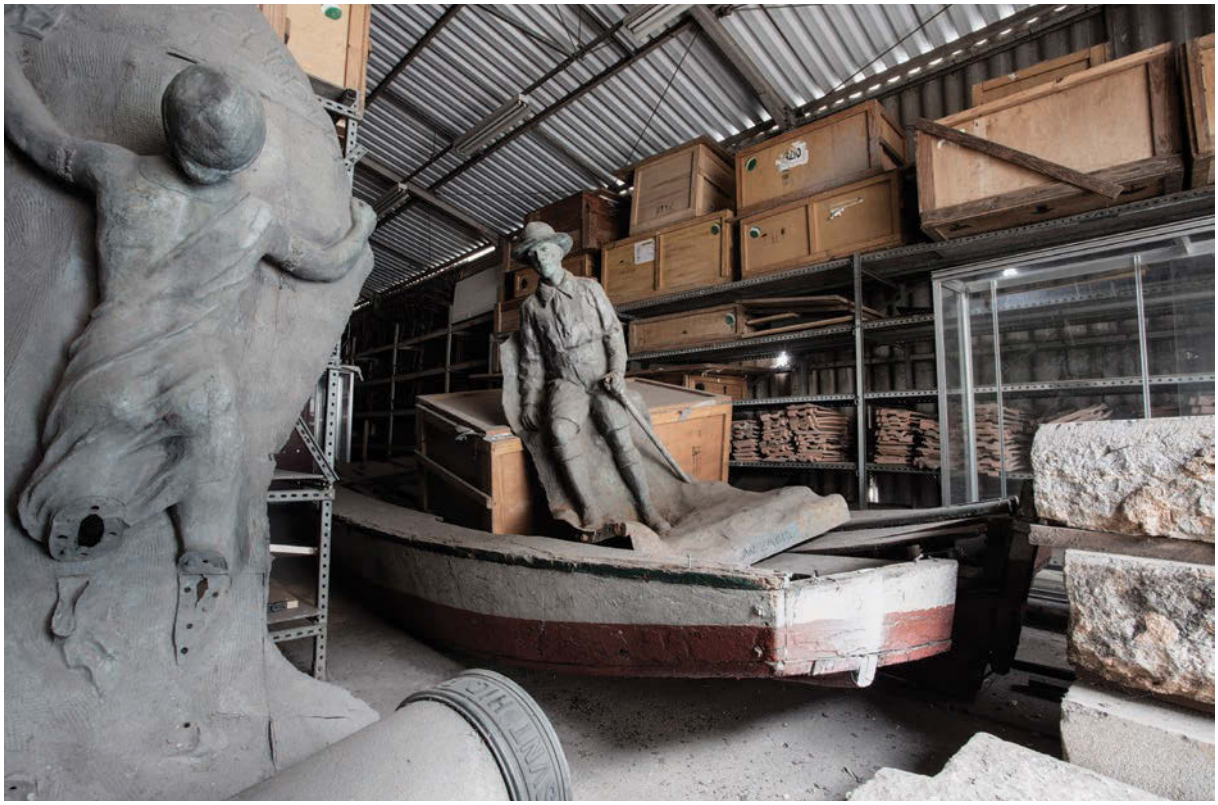
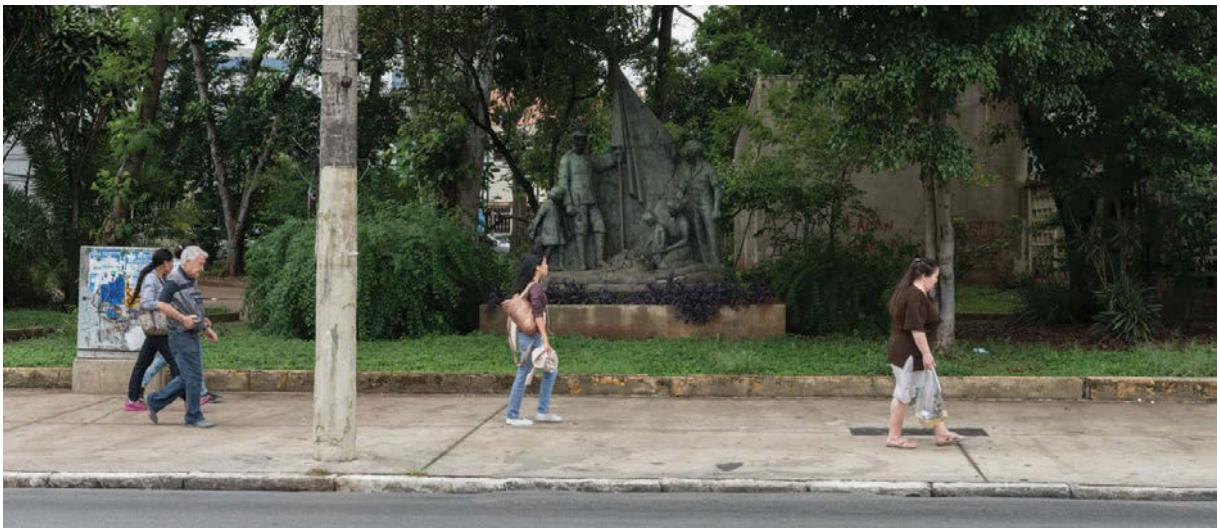


Figura 9 - *Fragmentos do Monumento a Olavo Bilac* no depósito do Canindé, em novembro de 2015. À direita, *O Escoteiro*. À esquerda, *Pátria*. As obras são de bronze, autoria de William Zadig. Ambas foram transportadas para o Arquivo para a intervenção *Memória da amnésia*. Dimensões: Escoteiro - 128 x 94 x 170 cm | 370 kg. Pátria: 25 x 80 x 250 cm | 531 kg. FOTO: ANA OTTONI.

Figura 10 - *Via Láctea*. Outro fragmento do *Monumento a Olavo Bilac* no depósito do Canindé, em agosto de 2015. FOTO: ANDRÉ TURAZZI.



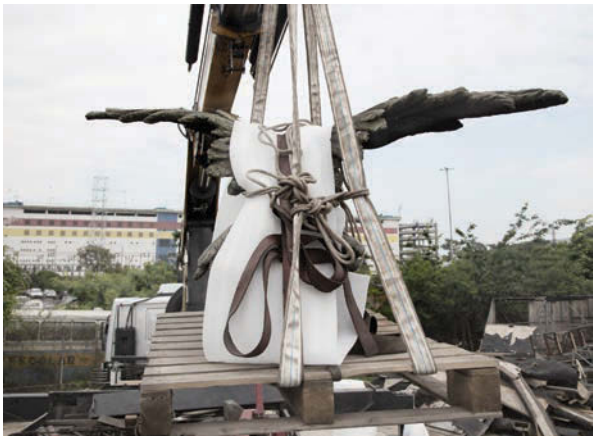
Figuras 11 a 14 - Partes do antigo *Monumento a Bilac* encontram-se hoje em várias partes da cidade. *O caçador de esmeraldas* (Fernão Dias Paes), *Pátria e família*, *Tarde* e *Bilac*, atualmente nos bairros de Pinheiros, Tatuapé, Ipiranga e Ibirapuera.
FOTOS: ANDRÉ TURAZZI, 2015.

monumento fragmentado, no espaço urbano, além do *Beijo*, as seguintes esculturas: *O caçador de esmeraldas*, implantado em data desconhecida na Escola Estadual Fernão Dias, em Pinheiros; *Pátria e família*, desde 2000 na Praça José Moreno, no Tatuapé, depois de passar por outros quatro pontos na cidade[7], e A Tarde, no Parque da Independência, desde 1988. O busto de *Bilac*, também parte do monumento, está dentro do Quartel do 2º Exército, na Avenida Sargento Mário Kozel Filho, próximo da Assembleia Legislativa do Estado de São Paulo, desde 1988 [Figuras 11 a 14].

7 Localizações anteriores de *Pátria e família*: 1922: belvedere da Avenida Paulista, atual Praça Marechal Cordeiro de Farias; 1936: Depósito Municipal da Várzea do Carmo; 1987: Avenida Salim Farah Maluf, cruzamento com a Avenida Celso Garcia; 1999: Praça Kennedy, no bairro da Mooca.

Ponto de partida do nosso projeto, além da leitura do artigo "A cidade onde as estátuas andam" (PASSOS, 1986), era a única obra que eu tinha referência de estar alocada em um depósito na prefeitura. Contudo, não sabia quais partes estavam no depósito municipal até visitá-lo pela primeira vez, em novembro de 2014. Nessa ocasião, não só foram conhecidos os fragmentos do dito monumento, que muitos sites e blogs na internet mencionavam como desaparecidos, como foram incluídas as demais obras que constituíram o núcleo principal da intervenção, a saber: *Heróis da aviação*, as *Lagostas da Fonte Monumental* e a *Jangada*.

Implantada no Hipódromo da Mooca em 1915, onde Eduardo Chaves terminou seu voo entre Santos e São Paulo, o *Monumento aos heróis da aviação* foi transferido para a Praça Coronel Fernando Prestes, em 1951. Ali está sediado, desde 1999, o Arquivo Histórico de São Paulo, que ocupa o prédio do antigo Gabinete de Eletrotécnica projetado por Ramos de Azevedo para a Escola Politécnica e que foi inaugurado em 1920. Com o início da reforma da praça, em 2006, o *Monumento aos heróis da aviação* foi removido para o depósito da SMC no Canindé. Além da motivação de cunho "geográfico", outra me chamou a atenção. Seu autor, Roque de Mingo, foi o responsável pela fundição das lagostas da *Fonte Monumental* da Praça Júlio Mesquita, outro conjunto que havia selecionado para essa intervenção [Figuras 15 a 17].



Figuras 15 a 17 - Partes do *Monumento aos heróis da aviação*. De granito e bronze, essas peças foram trasladadas ao arquivo e suas dimensões são: Águia: 175 x 100 x 95,5 cm | 283 kg. Coluna (parte 1): 60 x 60 x 130 cm | 1 t. Coluna (parte 2): 42 x 42 x 188 cm | 799 kg | Base da coluna: 99 x 99 x 61 cm | 1,7 t. FOTOS: ANA OTTONI.

A fonte é, provavelmente, a única obra de arte pública de autoria de uma artista do começo do século 20, Nicolina Vaz de Assis Pinto do Couto. Sua história é um verdadeiro quiproquó. Foi projetada para ser implantada na Praça da Sé, em 1913, quando se iniciaram as obras da Catedral. Brigas entre a artista e o fornecedor de mármore de Carrara quase levaram ao cancelamento da obra. Quando se definiu, em 1923, que seria implantada, foi decidido também que mudaria para outra praça da cidade. Mas começaram os bombardeios da Revolução de 1924 e nada aconteceu até o fim do conflito, quando se abriu uma concorrência pública para a realização da fonte, vencida pelo arquiteto italiano Giovanni Bianchi. Já as famosas lagostas que lhe deram fama ficaram a cargo de Roque de Mingo, contratado em 1926. A esta altura, já se havia definido o local para a fonte. Ficaria na Praça da Vitória, um triângulo formado pelas ruas Vitória, Barão de Limeira e Avenida São João. Quando as obras foram finalizadas, em 1928, a praça havia mudado de nome para Júlio Mesquita, homenageando o célebre jornalista fundador do *Estadão*, falecido em 1927. Não deixa de ser curioso pensar que ela tenha ficado geograficamente atada ao histórico concorrente, a *Folha de S.Paulo*... Para completar o imbróglio sígnico que acompanha essa história, lembro que atrás da fonte ficava o famoso filé (bovino) de São Paulo, o Filé do Moraes (hoje Rei do Filé). No entanto, como se sabe, o destaque do monumento são suas incríveis lagostas de bronze. Sabe-se lá em homenagem a que mar... Roubadas inúmeras vezes, deixaram de ser repostas e também estão resguardadas no depósito do Canindé. Outras obras de arte pública não tiveram a mesma deferência. Ou porque não são arte perante os órgãos públicos ou porque são invisíveis para a população [Figura 18].

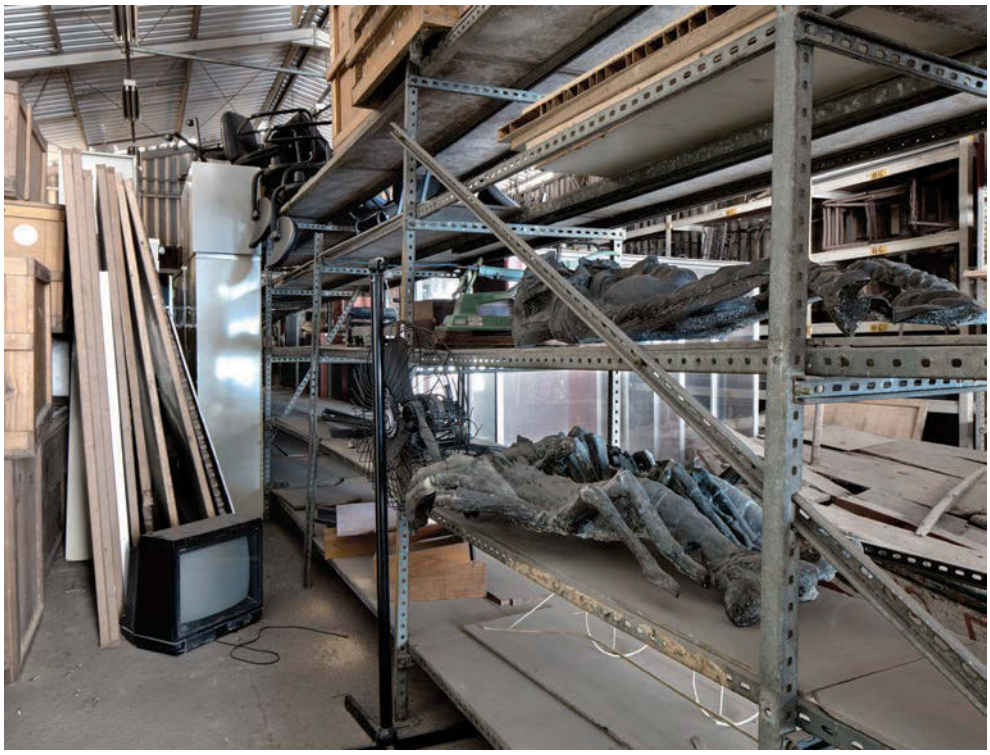


Figura 18 - *Lagostas da Fonte Monumental da Praça Júlio Mesquita* no depósito do Canindé. O original e as cópias de segurança são guardados pela municipalidade. Em *Memória da amnésia* levamos as cópias de resina e o original de bronze.
FOTO: ANA OTTONI.

Figura 19 - *Jangada Menino Deus* no depósito da SMC no Canindé, em agosto de 2015. Foto: André Turazzi.

Mas, entre todas as peças escolhidas para ser transportadas ao arquivo, nenhuma tinha uma história tão obscura como a da *Jangada*. Há quem acredite que a *Jangada* hoje no depósito da SMC, no Canindé, seja remanescente do filme *É tudo verdade*, de Orson Welles. Não é, mas poderia ser. No filme, rodado em 1942, quatro jangadeiros vêm de Fortaleza ao Rio de Janeiro em busca de ajuda para os nordestinos. A *Jangada Menino Deus*, que chegou em São Paulo em 1968, viveu um drama semelhante. Ela também veio de Fortaleza, depois de navegar 71 dias com cinco jangadeiros que buscavam apoio do governador Abreu Sodré à pesca no Nordeste[8]. No encontro com Sodré, no Palácio dos Bandeirantes, não foi definida formalmente a ajuda do governo paulista, mas anunciada a incorporação da jangada ao acervo do Museu do Folclore, localizado no Ibirapuera, desde o IV Centenário, onde hoje fica a Oca. De certa forma, a história da *Jangada* é um espelho dos reveses desse Museu e de seu abandono. Depois de dividir o espaço durante anos com o Museu da Aeronáutica, foi definitivamente desalojado nas comemorações dos 500 anos do Brasil. Mudou, então, para a Casa do Sertanista, no bairro do Caxingui, em 1999. A *Jangada*, já em péssimas condições de conservação, ficava do lado de fora da casa, para não contaminar com cupins outras peças do acervo. Em 2005, com o fechamento para restauro da Casa do Sertanista, ainda não reaberta, o material do Museu do Folclore foi levado para o depósito da SMC no Canindé. Entre as peças estava a *Jangada Menino Deus*, que na verdade é um barco.

O seu grau de deterioração impediu que fosse higienizada e transportada para o Arquivo, na intervenção *Memória da amnésia*. Parece mentira, mas é tudo verdade [Figura 19].

8 Custou-me quase um ano localizar alguma informação sobre esse objeto, que na verdade é um barco. Com a ajuda de técnicos e pesquisadores do DPH e do Museu da Cidade, tive acesso a informações dos bancos de dados do Pavilhão das Culturas e do governo do Ceará que me permitiram rastrear e compreender como a suposta Jangada de Orson Welles havia entrado no depósito do Canindé. O registro do encontro entre o governador Abreu Sodré e os jangadeiros está disponível em: http://www.bcc.org.br/tupi/detalhe/47925

A intervenção: documento/monumento

O subtítulo deste tópico faz referência explícita a um dos verbetes de Jacques Le Goff para a *Enciclopédia Einaudi*, reunidos posteriormente em livro – *Storia e Memoria* – que foi também publicado no Brasil pela editora da Unicamp (1992). Nesse verbete, que é propriamente um ensaio e é intitulado documento/monumento, o erudito medievalista francês mostra como se conforma, com a historiografia positivista, o triunfo do documento – a prova – sobre o monumento – a memória – e a reviravolta que acontece nos anos 1960, quando o documento se torna monumento. O ensaio destaca a importância da revolução documental dessa época, que não só alargou o sentido do termo documento como transformou o seu espectro. Em uma ponta consolidavam-se os métodos da história quantitativa, que abalavam o fetiche do documento único com caráter de prova. Dali em diante, o documento só tinha valor se relacionado a uma série. Na outra, expandia de tal forma a subversão do que poderia ser considerado documento ou não que se tornava central a sua crítica. É nesse contexto que se firma a noção de arqueologia do saber (FOUCAULT, 2008) e os modos pelos quais o documento se transforma em monumento, demandando uma descrição capaz de restituir o seu conteúdo não verbal, não discursivo à sua história.

Ao apropriar-me do título de Le Goff e denominar esse tópico de documento/monumento, deixo claras as motivações e as implicações de levar monumentos para dentro de um arquivo, explicitando um gesto que não foi nada casual: a decisão de colocar as esculturas deitadas.

Afinal, o que acontece quando se inverte, propositalmente, duas lógicas? Uma é a da relação de horizontalidade e verticalidade da memória (que as configurações tradicionais de documento e monumento postulam). A outra, a dos espaços consagrados aos monumentos – as praças públicas – e aos documentos – o sossego dos recintos fechados dos arquivos.

Deliberadamente, essa dupla situação confrontava os visitantes de forma bastante desconcertante, variando as reações de impressões de adentrar cenários de guerra a pós-terremotos e cemitérios. Mas, além disso, a intervenção implicou, também, um exercício silencioso de atualização de alguns procedimentos caros à *Land Art*, nas suas relações entre o site non-site, nos termos em que formulou Robert Smithson, haja vista que o espaço expositivo como um todo era o resíduo de um processo de negociação para a retirada dos monumentos do depósito do Canindé, com todas as implicações intermediárias que um processo como esse tem (de higienização especializada a transporte com guindastes) [Figuras 20 e 21].

Figuras 20 e 21 - Procedimentos de higienização e transporte das obras do depósito da SMC, no Canindé, para o Arquivo Histórico de São Paulo, em 28 de novembro de 2015. FOTOS: ANA OTTONI.

Figura 22 - Vista da exposição *Memória da amnésia*. FOTO: ADRIANA ELIAS, 12/12/2015.

O que também não deixa de ser outra relação entre monumento e documento. Especialmente nesse contexto, em que o monumento opera como um migrante clandestino que teima em sobreviver, a despeito das malhas institucionais que o amputam. Estamos falando de monumentos de tal forma desenraizados, que ao longo dos anos em que perambularam entre vários depósitos foram se conformando a esses espaços. Isso faz com que tenham suas histórias cada vez mais vinculadas a esses territórios provisórios e menos aos de seus locais originais.

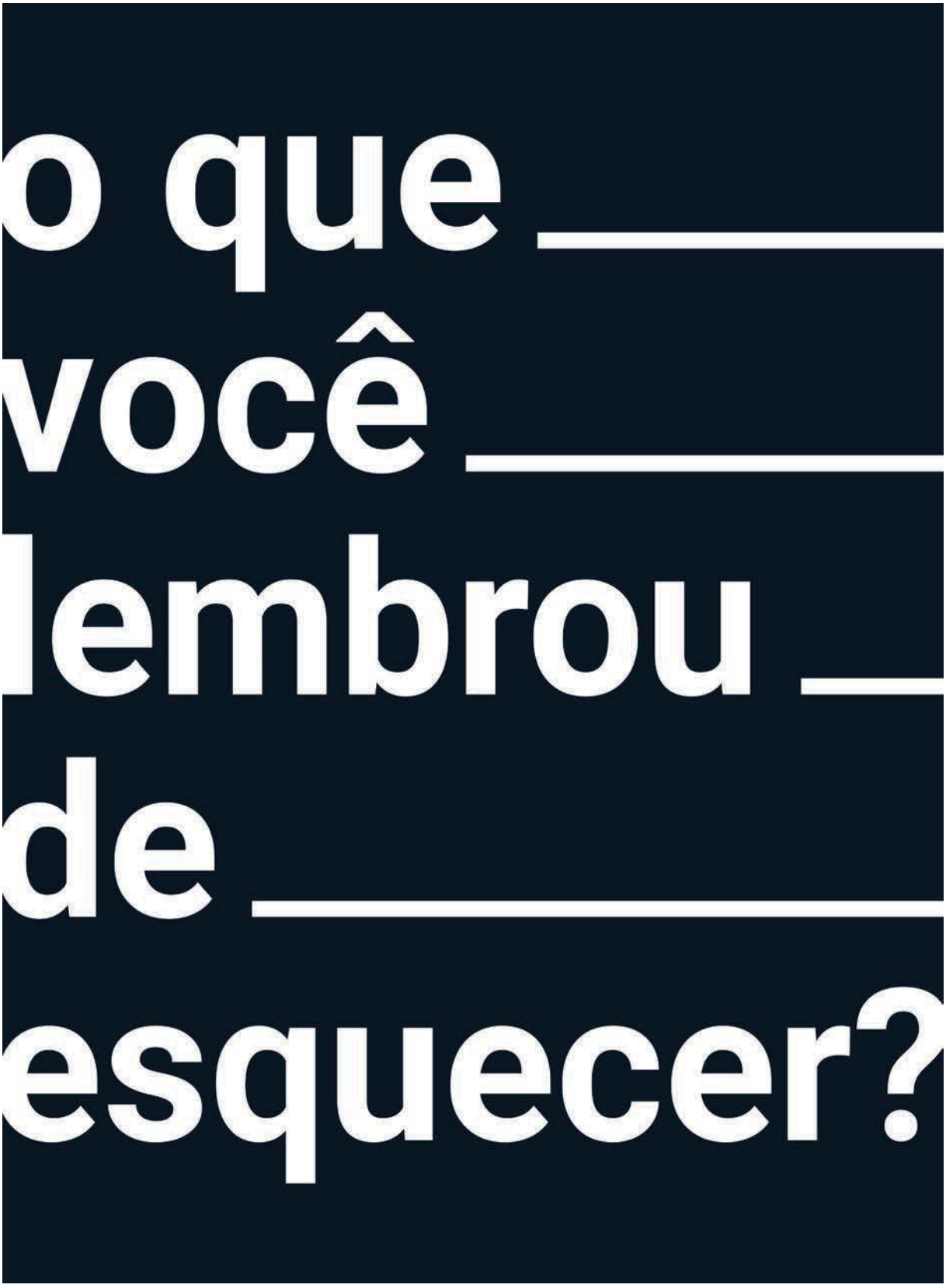
Deitar, portanto, monumentos em um arquivo significava, acima de tudo, uma tomada de posição. Impedir que aqueles monumentos fossem liberados do peso das memórias incongruentes de suas sucessivas décadas de nomadismo. Era, paradoxalmente, necessário transformá-los em documentos para que pudessem ser explorados como monumentos [Figura 22]. A operação é essencialmente foucaultiana:

> Digamos, para resumir, que a história, em sua forma tradicional, se dispunha a "memorizar" os monumentos do passado, transformá-los em documentos e fazer falarem estes rastros que, por si mesmos, raramente são verbais, ou que dizem em silêncio coisa diversa do que dizem; em nossos dias, a história é o que transforma os documentos em monumentos e que desdobra, onde se decifravam rastros deixados pelos homens, onde se tentava reconhecer em profundidade o que tinham sido, uma massa de elementos que devem ser isolados, agrupados, tornados pertinentes, inter-relacionados, organizados em conjuntos (FOUCAULT, 2008, p. 8).

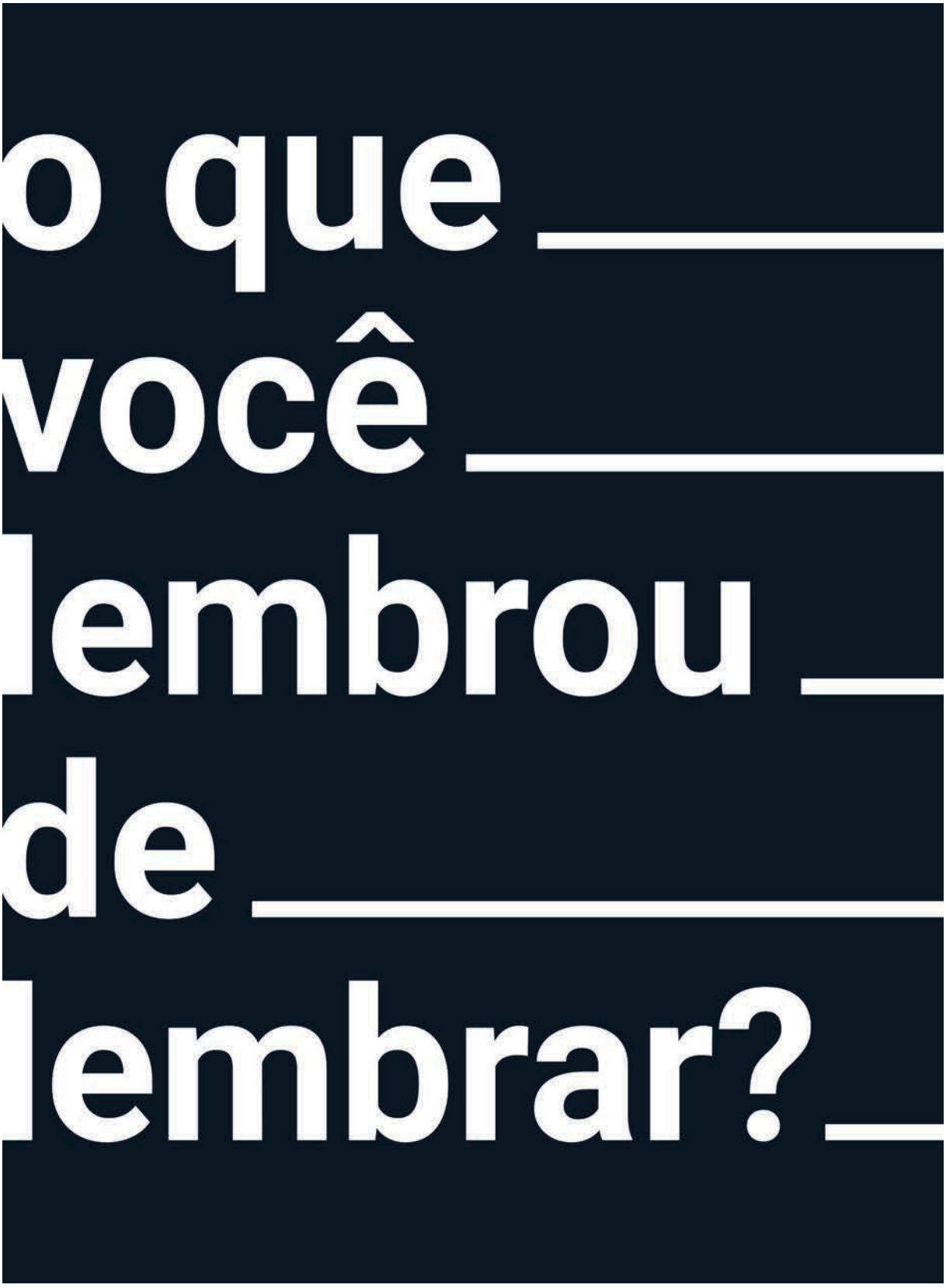
Na horizontal, imponderáveis, aqueles fragmentos nômades e invisíveis convertiam-se em documentos para ser revividos como monumentos da memória da nossa amnésia.[9]

9 As páginas que seguem foram pôsteres e lambe-lambes distribuídos ao longo da exposição *Memória da amnésia*. O design gráfico dessas peças é de Didiana Prata.

POLÍTICAS DO ESQUECIMENTO


o que ____
você ____
lembrou __
de ____
esquecer?

o que ____
você ____
esqueceu _
de _____
lembrar?__


o que
você
lembrou
de
lembrar?

o que ____
você ____
esqueceu _
de ____
esquecer?

Referências

ANDRADE, M. de. *Poesias completas/* Mário de Andrade; edição crítica de Diléa Zanotto Manfio. Belo Horizonte; São Paulo: Itatiaia/ Edusp, 1987.

DEPARTAMENTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO. Inventário de Obras de Arte em Logradouros Públicos da Cidade de São Paulo. *Divisão de Preservação* – DPH, s.d. Disponível em: ‹http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/patrimonio_historico/adote_obra/index.php?p=4529›. Acesso em: 07 Jan. 2016.

DIDI-HUBERMAN, G. *Diante da imagem*: questão colocada aos fins de uma história da arte. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2013.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Tradução de Felipe Baeta Neves. 7ª edição. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

LE GOFF, J. Documento/monumento. In: LE GOFF, J. *História e Memória*. 2ª edição. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1992. p. 535-553.

PASSOS, M. L. P. A cidade em que as estátuas andam. *Revista do Arquivo Municipal*, São Paulo, v. 197, p. 56-63, jan./dez. 1986.

REIS FILHO, N. G. *São Paulo e outras cidade*s: produção social e degradação do espaço urbano. São Paulo: Hucitec, 1994.

SEVCENKO, N. *Orfeu extático na metrópole:* São Paulo, sociedade e cultura nos frementes anos 20. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

SMITHSON, R. Selected Interviews With Robert Smithson – Fragments of a Conversation. *Robert Smithson*, 1996. Disponível em: ‹http://www.robertsmithson.com/essays/fragments.htm›. Acesso em: 07 Jan. 2016.

TOLEDO, B. L. *Anhangabahú*. São Paulo: Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, 1989.

MEMÓRIAS CORROMPIDAS

(Notas sobre *Já é ontem?*)

Tempos paradoxais estes nossos. A obsolescência ocupa o centro das discussões contemporâneas e, simultaneamente, passamos a arquivar novidades. Nos principais festivais e simpósios internacionais de arte digital, como Transmediale, Media Art Histories e ISEA, destacam-se obras devotadas às "mídias defuntas", à problematização do consumo e à reciclagem[1].

Enquanto isso, o Museu do Amanhã é inaugurado, em dezembro de 2015, no Rio de Janeiro, inteiramente dedicado ao porvir. Na França, um importante centro de arte contemporânea em Nantes, o Lieu Unique, instalado no local da antiga fábrica de biscoito Lefèbvre-Utile, mantém o *Celeiro do século*. Lá, 11.855 habitantes da cidade depositaram, em 1999, objetos diversos, de velhos transistores a celulares, quando se terminou a restauração da antiga fábrica. Guardados em cilindros metálicos eles serão abertos em 2100. Acredita-se que seu conteúdo será de grande valia para o desenvolvimento de uma memória "gigantesca" das gerações futuras (LE LIEU UNIQUE, sd).

"Transformou-se a relação espaço/tempo, com ampliação daquele e aceleração deste, coincidindo com a difusão da internet", frisa a professora Maria Cecília França Lourenço. Isso, na órbita do patrimônio cultural implicou novos desafios e problemas, como o de pensar em fórmulas e procedimentos de conservação para as coleções museais, sejam elas presenciais ou digitais. Elas lidam com a própria dilatação da vida e da emergente noção de patrimônio imaterial (LOURENÇO, p. 33).

No limite extremo dessa percepção da temporalidade fica claro que abolimos o "passado como passado" (PELBART, 2007, p. 70), ou pelo menos o passado da forma que o conhecíamos: como uma herança que se recebe e que se constrói. Por um lado, "o amanhã é hoje", tal qual aprendemos com o slogan do Museu do Amanhã. Por outro, dadas as catástrofes ecológicas cada vez mais recorrentes, as mudanças climáticas provocadas pela ação humana e o aumento exponencial de lixo tecnológico produzido diariamente, talvez não tenhamos, de fato, algo a conservar. E, nesse sentido, como afirmou Jeudy, "o que estaria impulsionando a conservação para o futuro não é mais a angústia da perda dos vestígios, mas sim o medo de não ter nada para transmitir" (2005, p. 46).

O temor aumenta quando confrontado com a experiência cotidiana de perda de dados, de arquivos não encontrados e dispositivos que subitamente param de funcionar. Essa parece ser a imagem mais perfeita da cultura digital. A despeito de seu

1 Os temas desses eventos, todos eles referenciais do calendário artístico e científico da área, são emblemáticos da centralidade dessa discussão. São eles: Media Art Histories 2013 – Renew; transmediale 2014 – Afterglow; ISEA (International Symposium on Electronic Arts) 2015 – Disruption.

design, via de regra, prateado, sem pontas, evocador de uma vitória da releitura que a Apple fez da Bauhaus, o que prevalece em seu horizonte é a experiência cotidiana da precariedade.

Que estéticas seriam capazes de dialogar com esse cenário movediço, de mudanças que impactam da paisagem que nos rodeia aos artefatos que usamos nas tarefas mais corriqueiras? Como dar conta, com os meios de produção de imagem de que dispomos, do nosso circuito afetivo e do entorno urbano que nos cerca?

Não só as escalas escapam às dimensões humanas de captação e percepção, como nossas próteses oculares são cada vez mais frágeis (BRISSAC, 2011; VIRILIO, 1994). Resoluções sempre mais e mais nítidas sucateiam rapidamente as imagens que há pouco imperavam como sendo paradigmas de "high fidelity". Em poucos meses, toda e qualquer superqualidade será um mero borrão. Essa parece ser a implacável lei da vida nos tempos do digital. Não foi pensando nisso que Claude Lévi-Strauss escreveu que aqui tudo parece que ainda é construção e já é ruina, mas poderia...

Não se trata aqui de buscar estratégias de "museificação" que apenas cumprem o ritual de transformar tudo em cenário histórico, petrificando as coisas e os lugares vivos (DESVALLÉES e MAIRESSE, 2013, p. 57). Isso apenas significaria endossar a ironia de Adorno ao afirmar que a proximidade entre museus e mausoléus não se resume a uma associação fonética. "Museus são como tradicionais sepulturas de obras de arte. Eles são testemunhas da neutralização da cultura" (ADORNO, 1962, p. 187).

A escolha que fiz foi outra. Procurei enfrentar, a partir de um ensaio visual, contextos urbanos marcados por processos de extrema velocidade de transformação. O recorte feito por mim abrangeu a documentação do Elevado da Perimetral e do entorno da Praça Mauá, no Rio de Janeiro, entre 2011 e 2015. No processo de embate com essa paisagem foram mapeadas as possibilidades de formular, pesquisar e tensionar as linguagens e as estéticas possíveis de dialogar com uma temporalidade estrangulada por um estado de presentificação único. Incapaz de deixar rastros passados, por um lado, e com curiosas ansiedades de ser já seu próprio futuro, por outro.

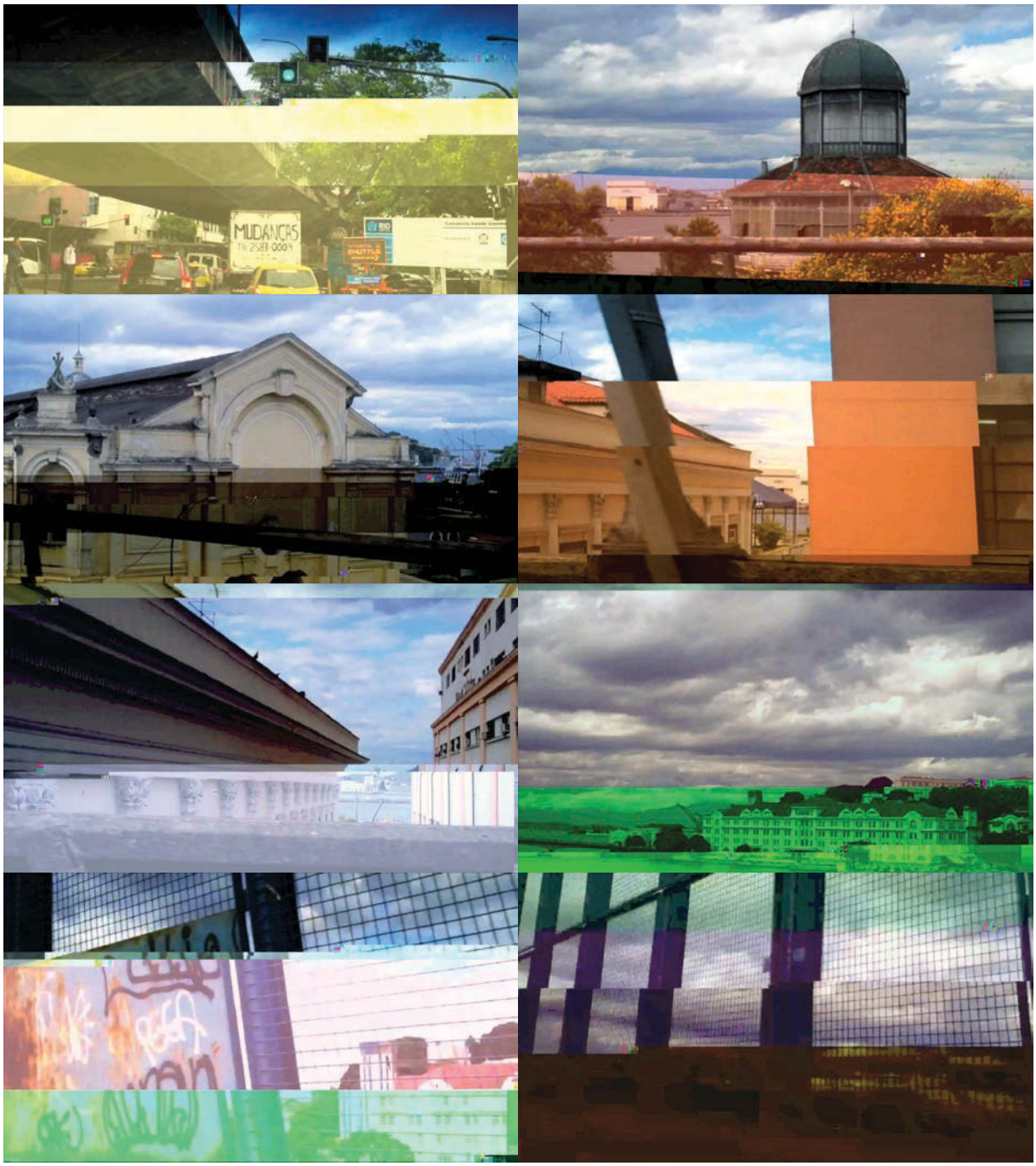
A fim de evitar qualquer elaboração mais eufórica sobre o que virá, ou ceder ao sugestivo tema das ruínas que todo processo de reconstrução e desmoronamento traz consigo, adotei, no ponto de partida, uma observação de Robert Smithson acerca de artistas como Donald Judd, Robert Morris, Sol Le Witt e Dan Flavin. Comentando as características arquitetônicas de seus trabalhos, ele acabou por dar algumas diretrizes para pensar os monumentos na era do efêmero:

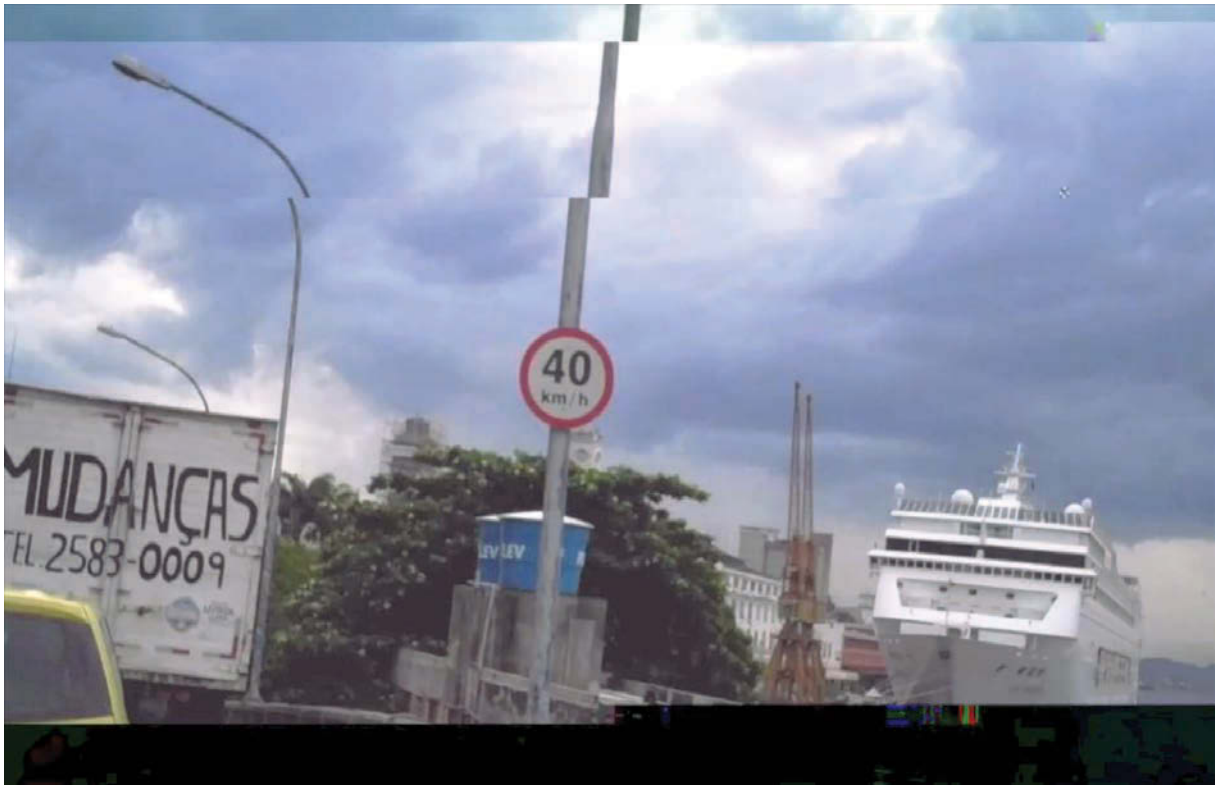
> Ao invés de nos fazer lembrar o passado como os antigos monumentos, os novos monumentos parecem nos fazer esquecer o futuro. (...) Eles não são construídos para as eras, mas sobretudo contra as eras (1966, tradução nossa)[2].

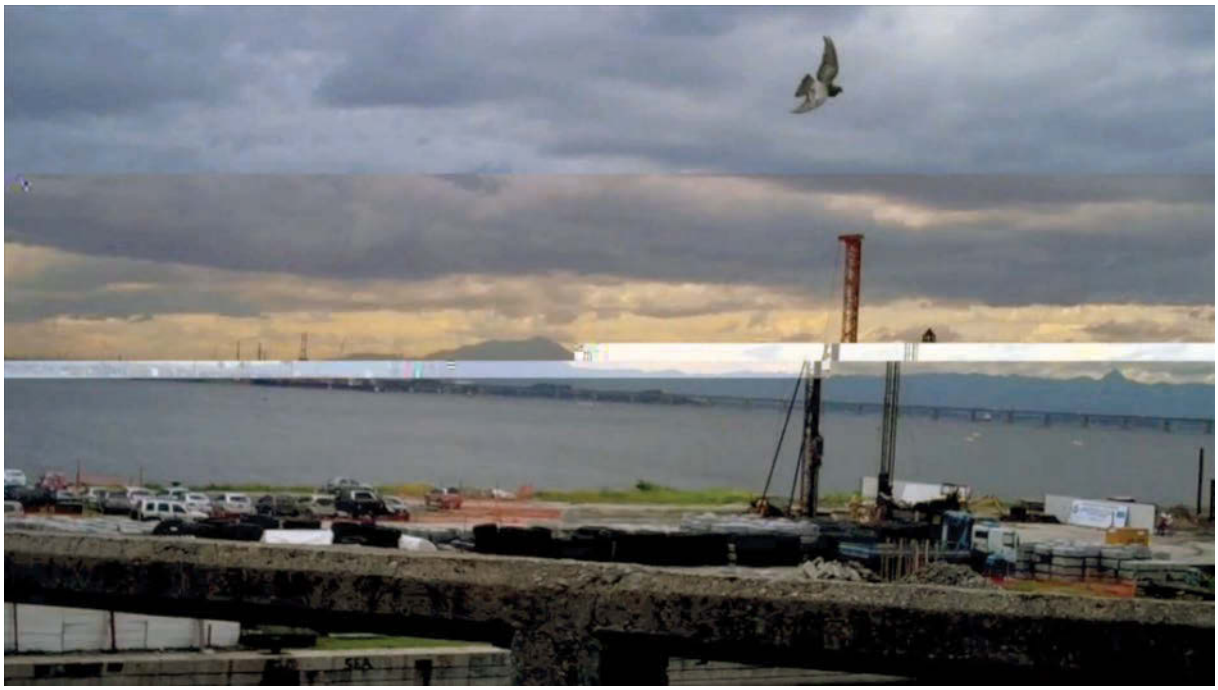
Parafraseando suas palavras, então, poderíamos dizer que, em vez de celebrar um futuro progressivamente mais estável, preservando fragmentos do passado, o ensaio visual que apresento nas páginas seguintes é uma tentativa de registro de uma paisagem em transformação, a partir de uma introjeção dos sistemas inacabados e das imagens que não se fecham. Sem ceder ao "Padrão Global" de qualidade ou à comoção da ruína urbana que mumifica um passado-presente de exclusões sociais que, na verdade, ninguém quer carregar, ele procura apenas o momento transe da pergunta: *Já é ontem?*

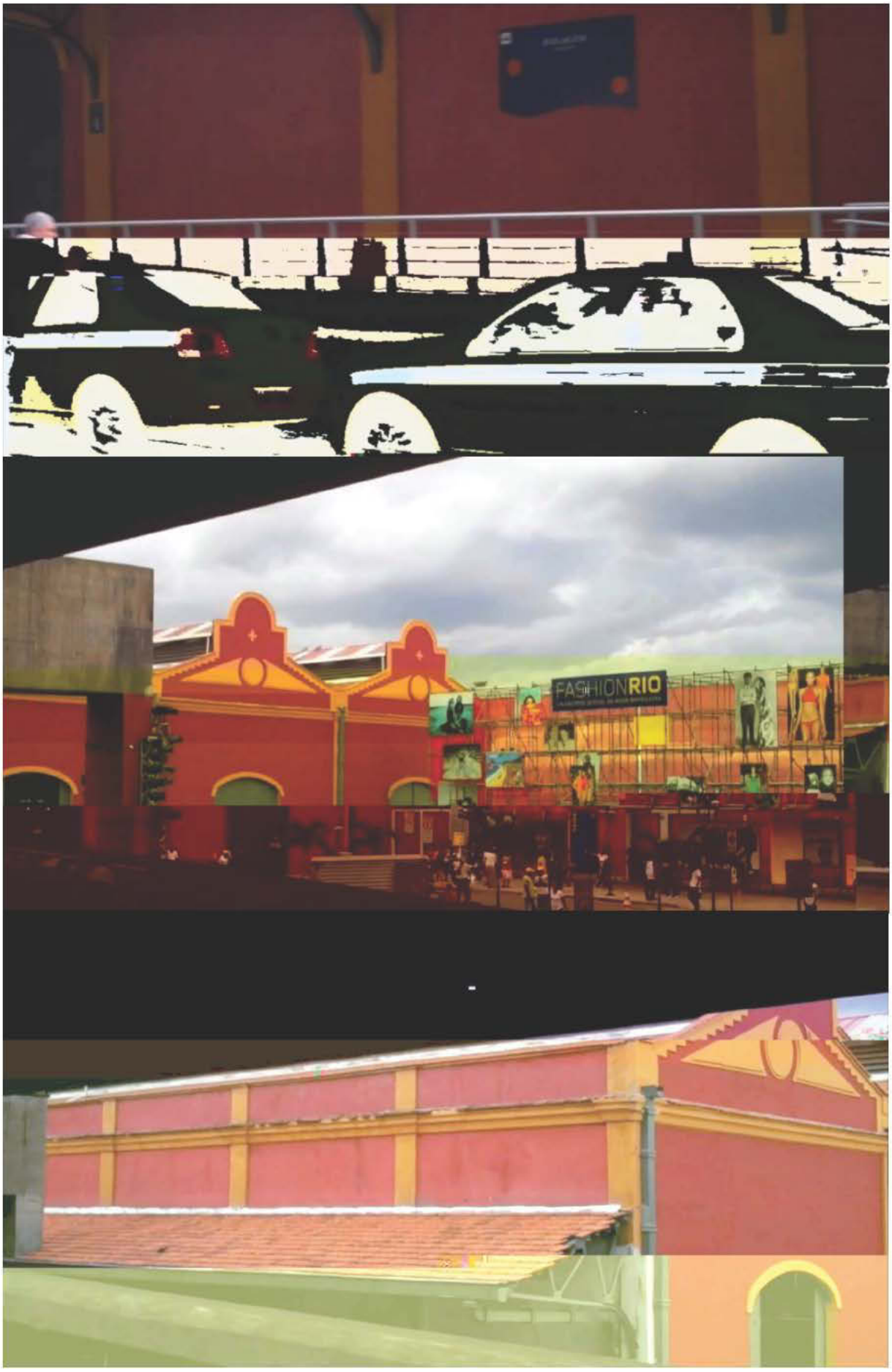
2 Instead of causing us to remember the past like the old monuments, the new monuments seem to cause us to forget the future. (...). They are not built for the ages, but rather against the ages.

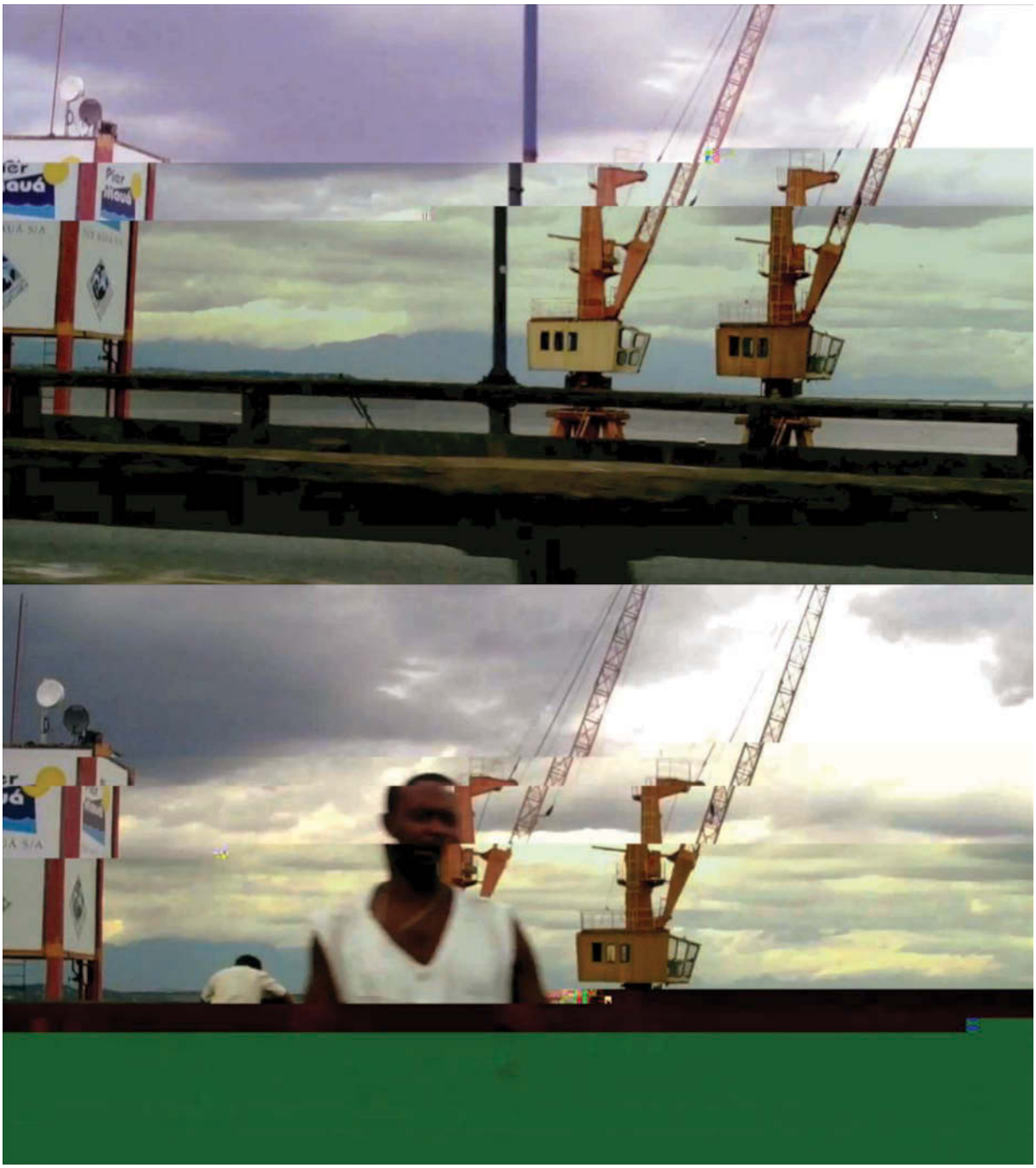
Já é ontem?

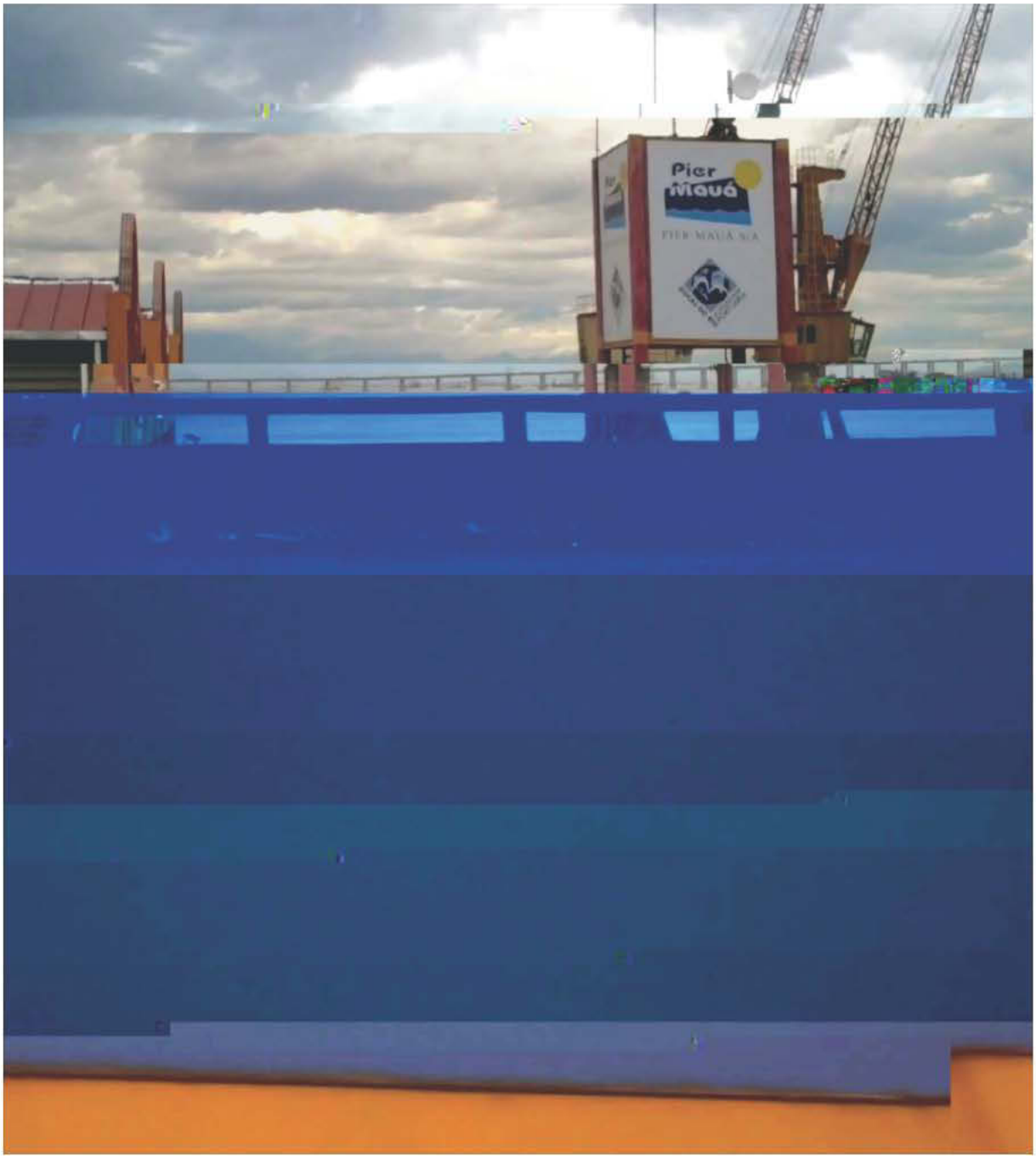

MUDANÇAS


40
km/h
MUDANÇAS
TEL. 2583-0009

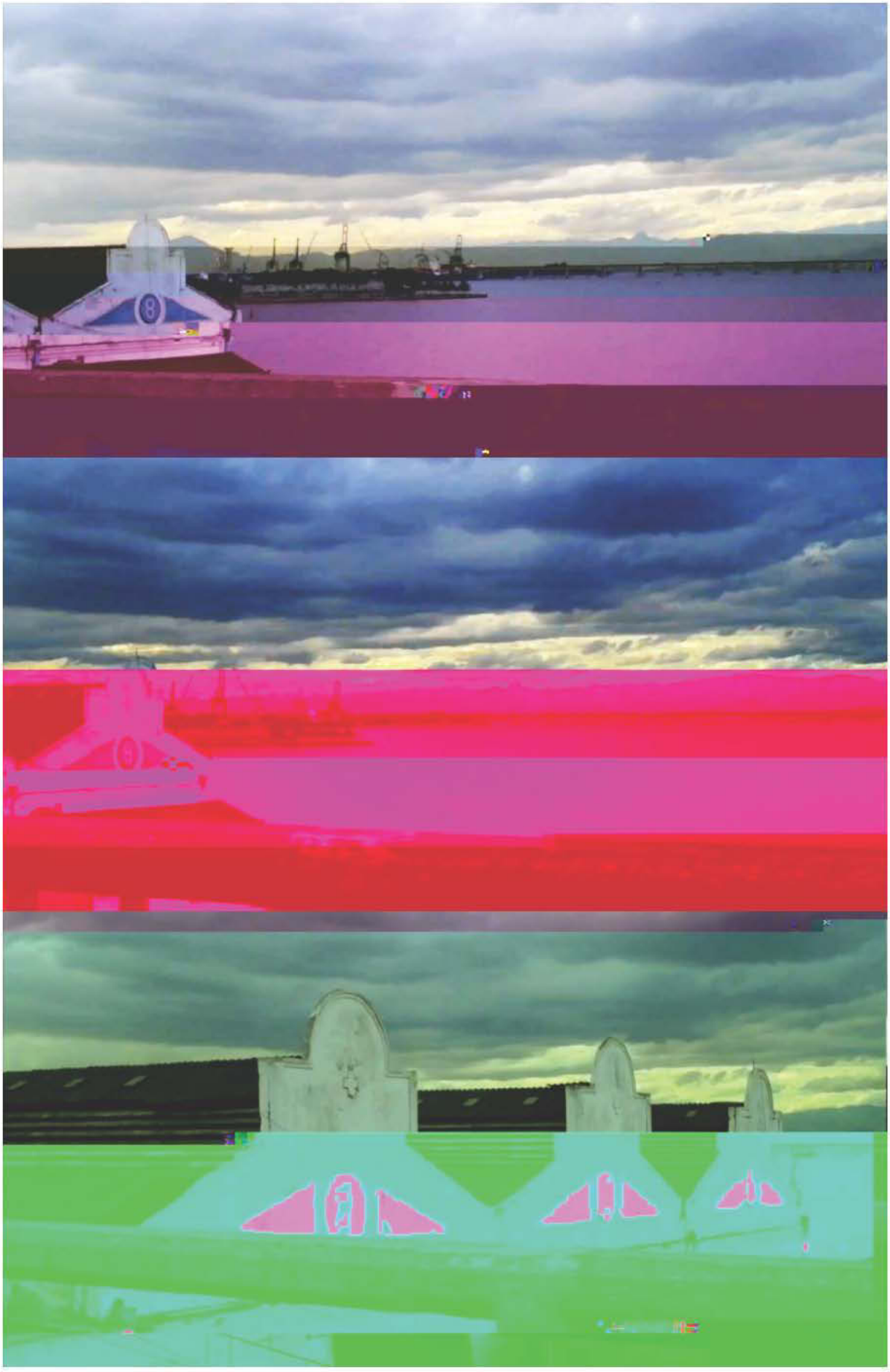


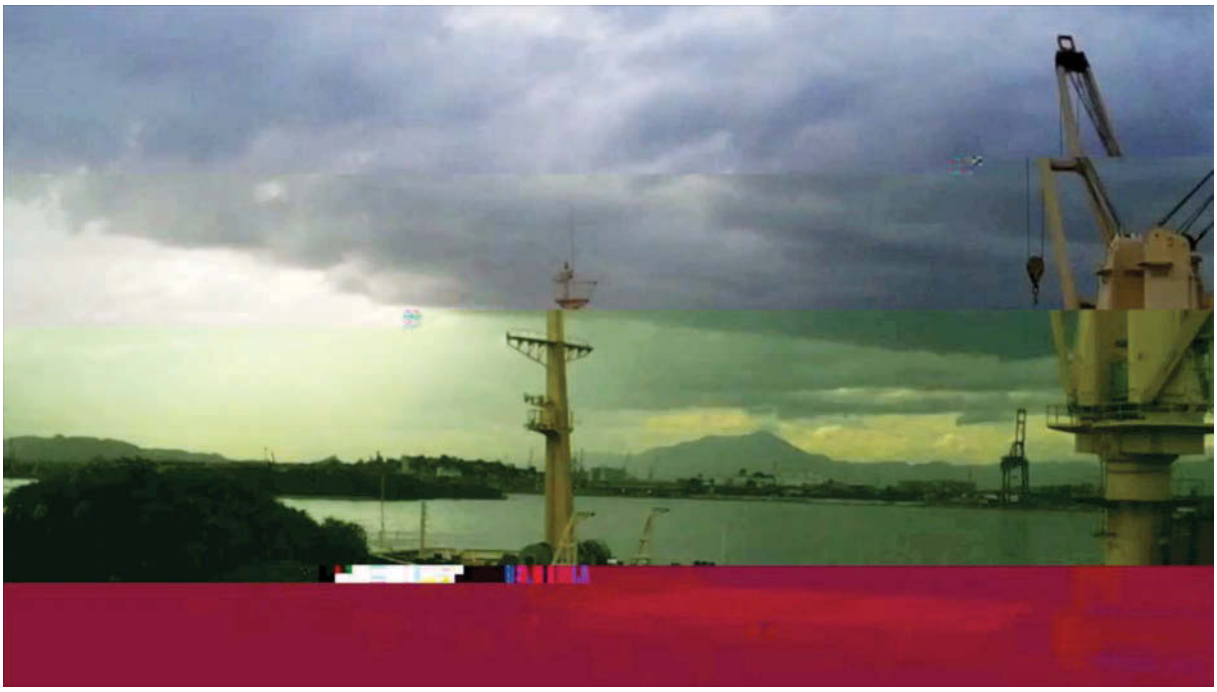

FASHIONRIO

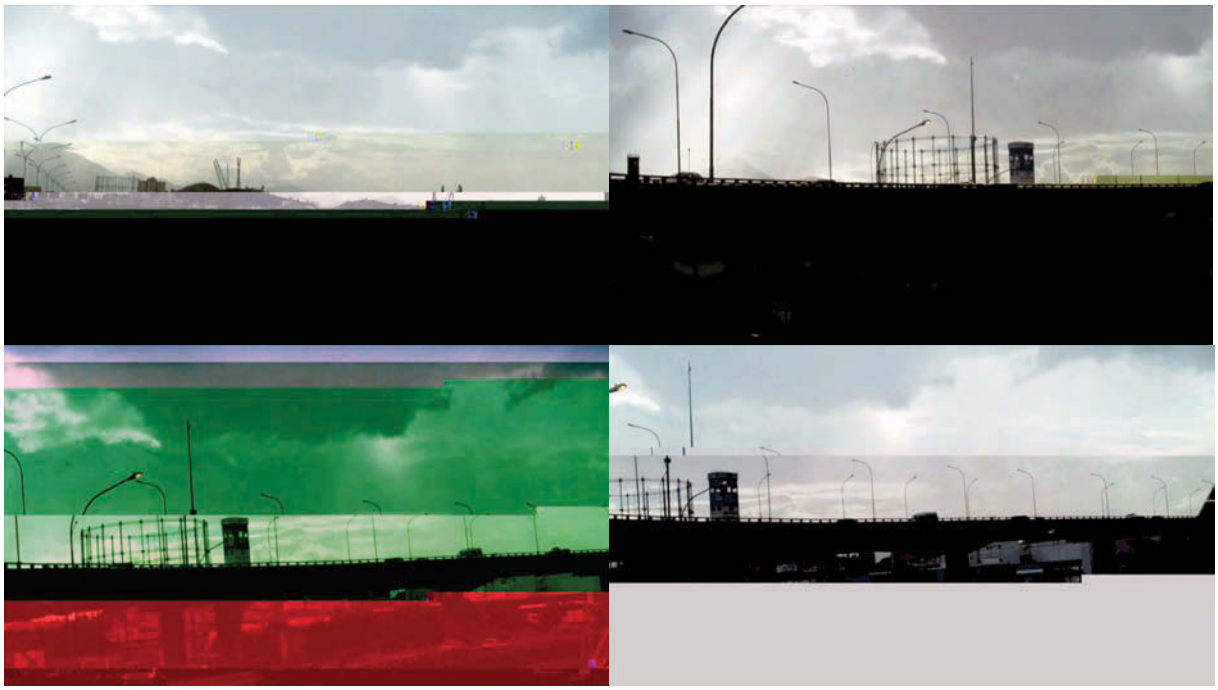



Pier
Mauá
PIER MAUÁ S.A.

ARMAZEM

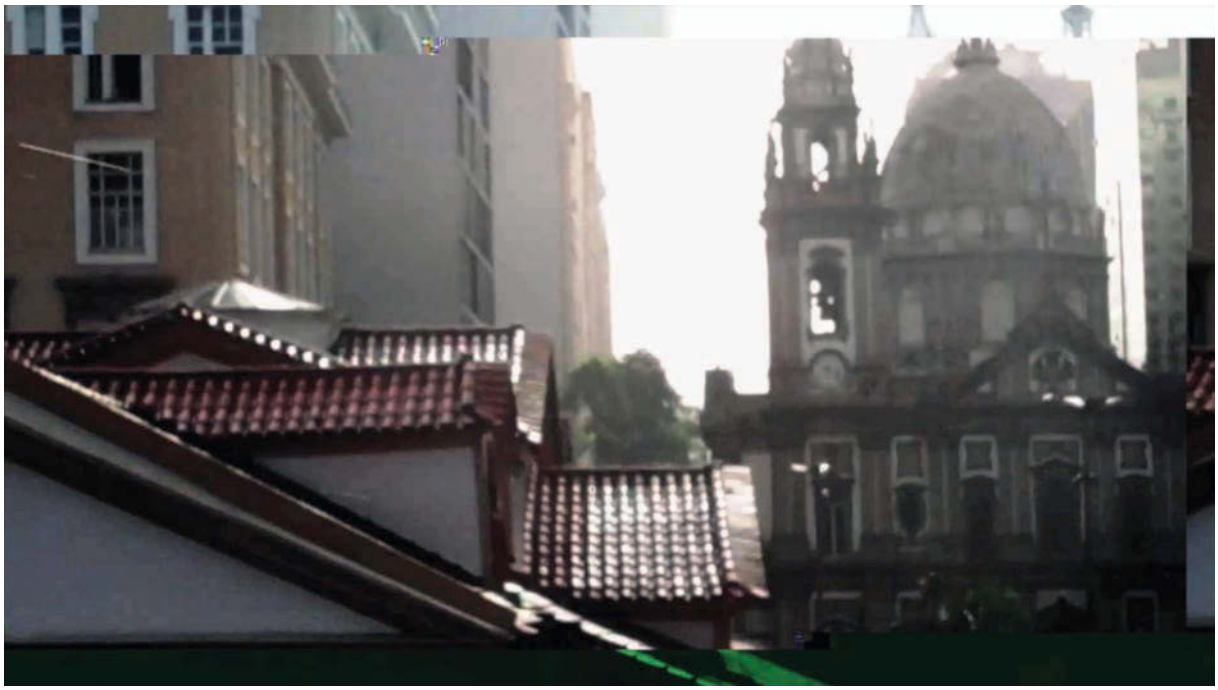


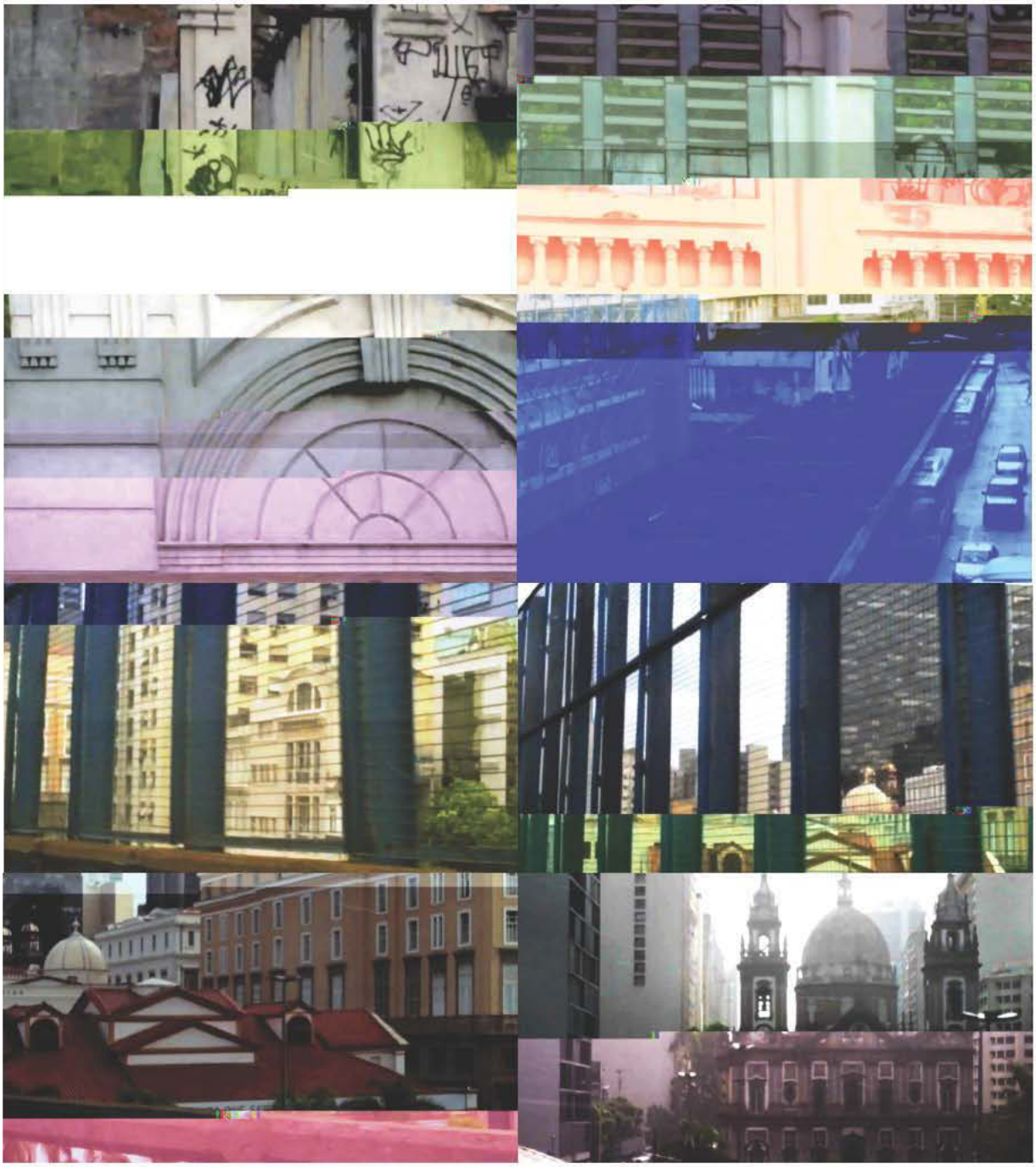


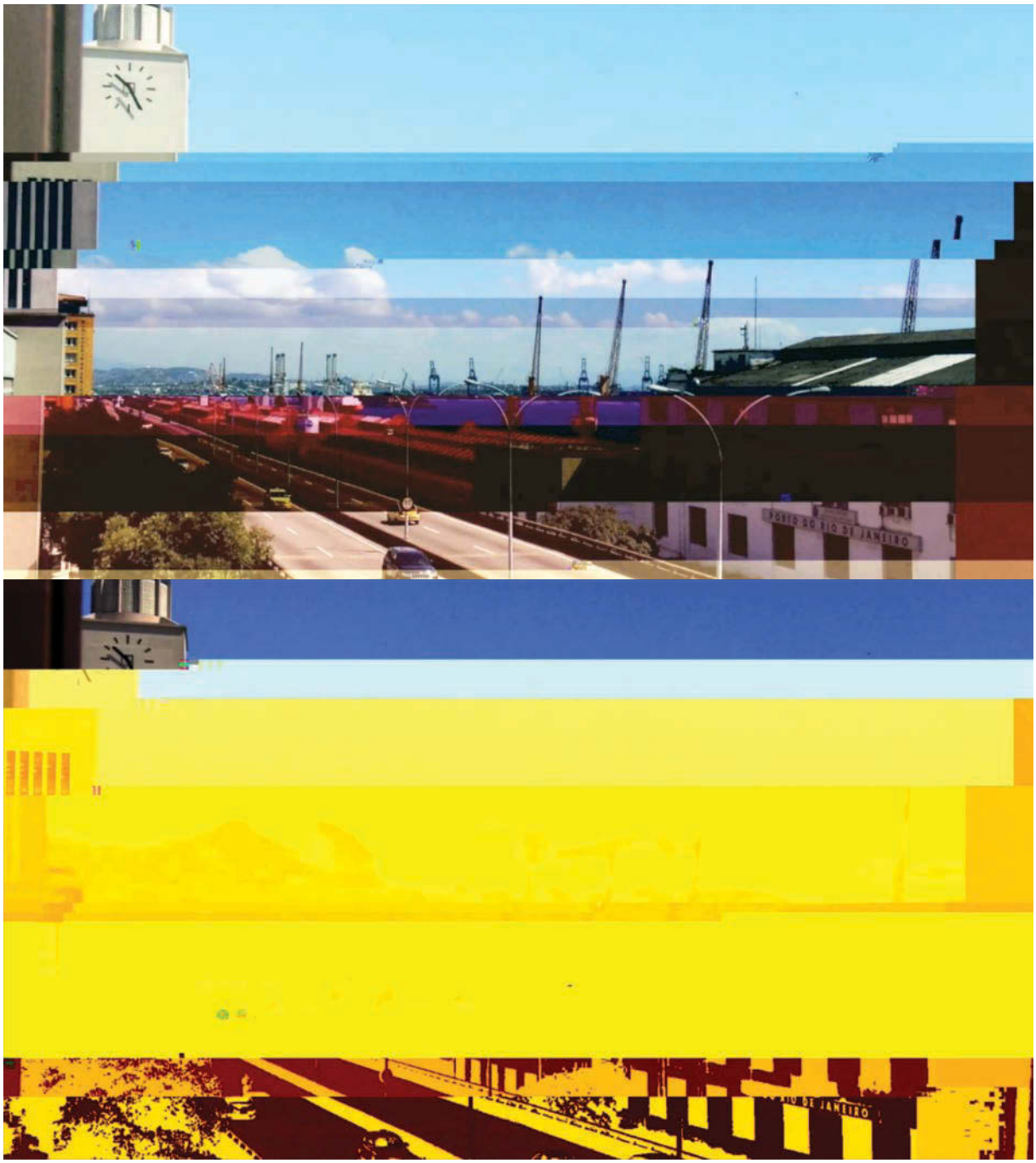


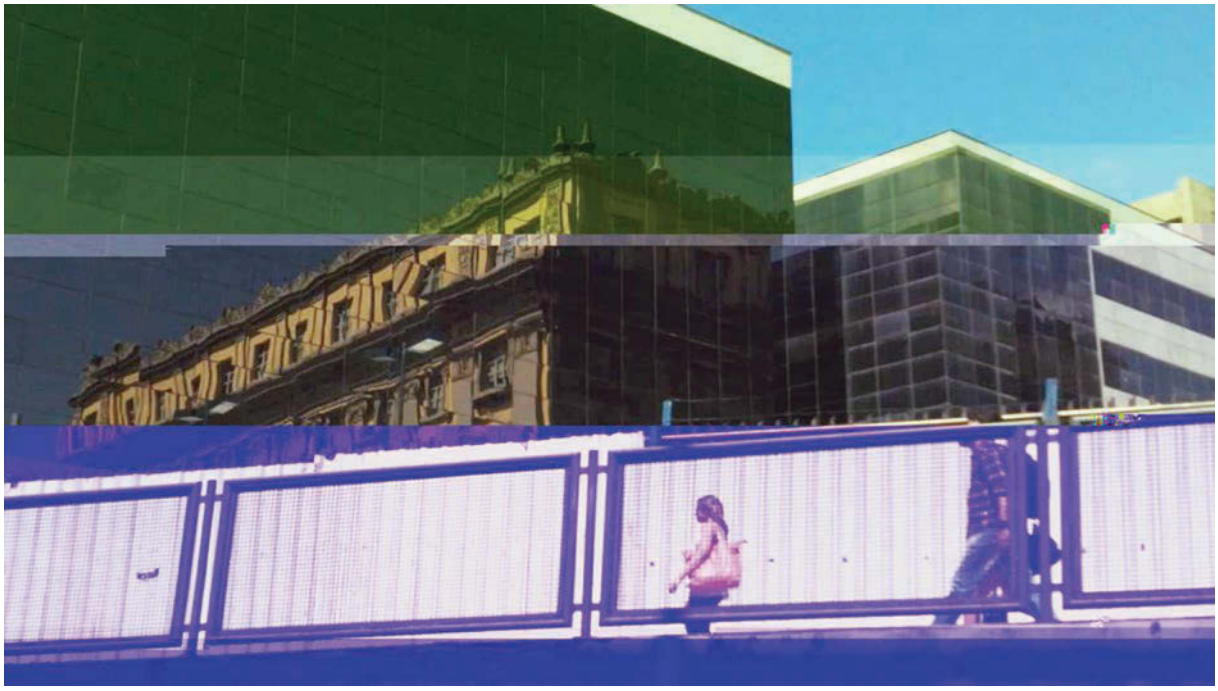
MOMENTO
DE
KRUS
CN
170

volare.com.br
Nº
Oficina Especializada
HONDA TOYOTA
2203-0500
H-Centro 2203-0

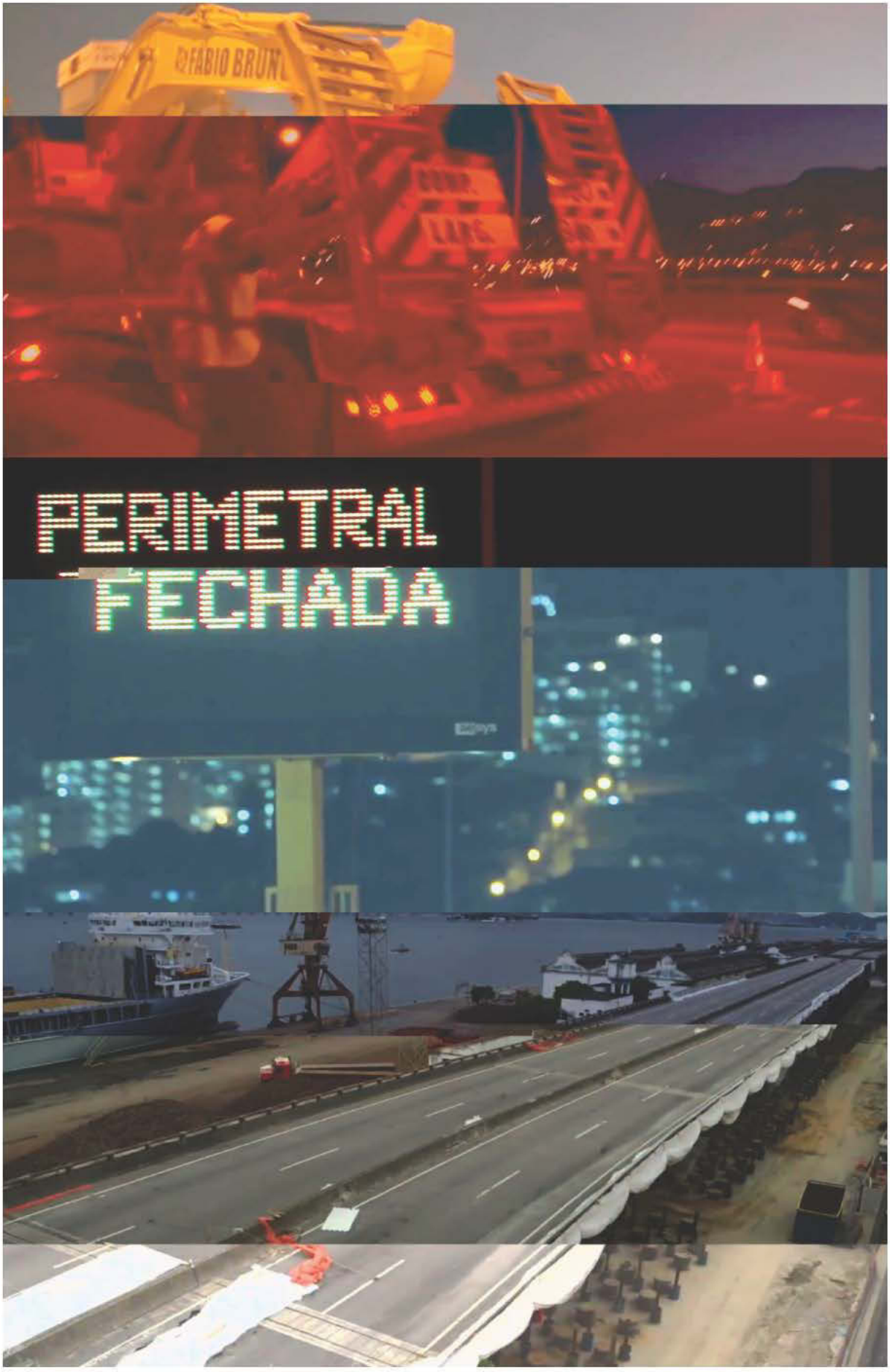


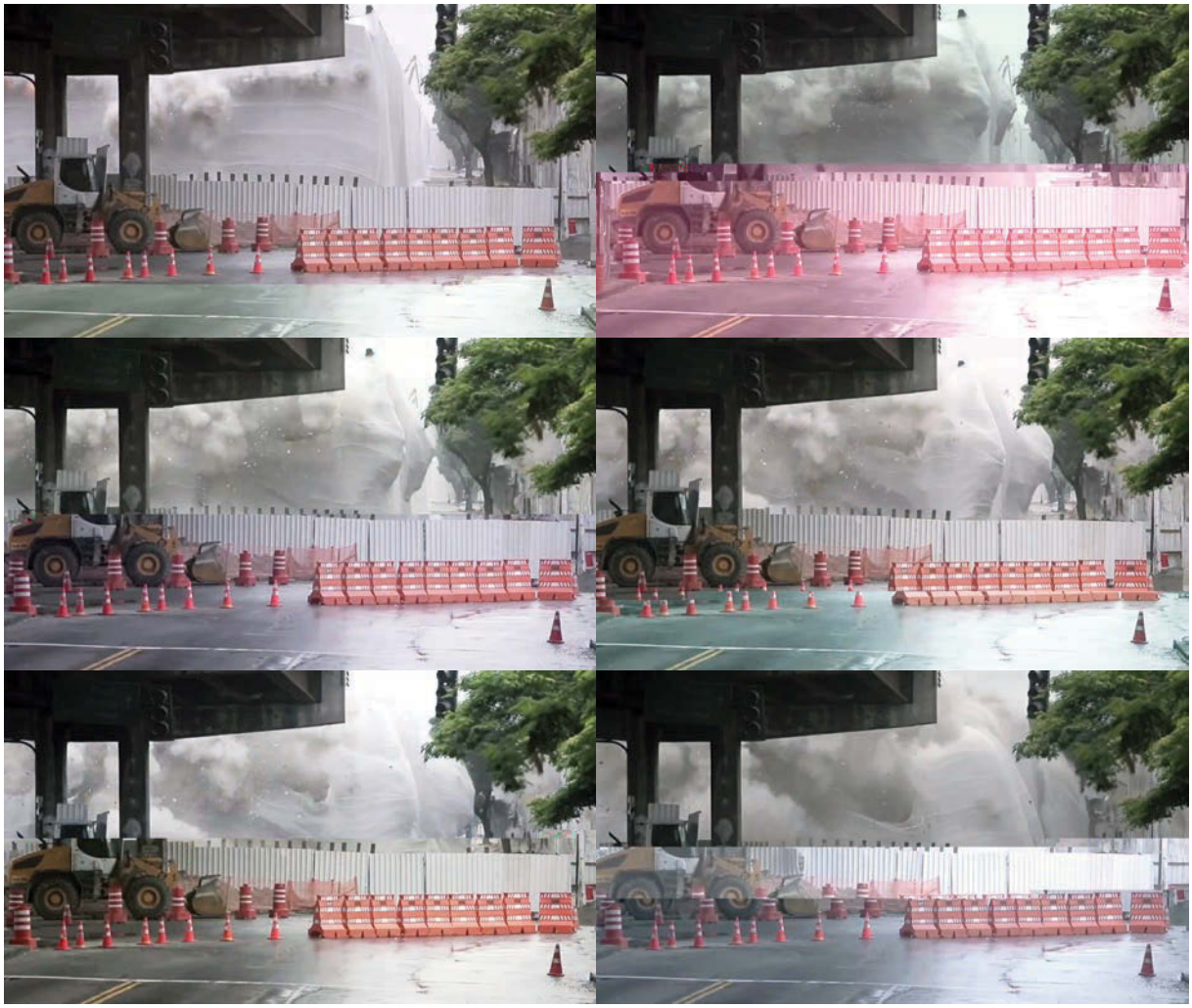


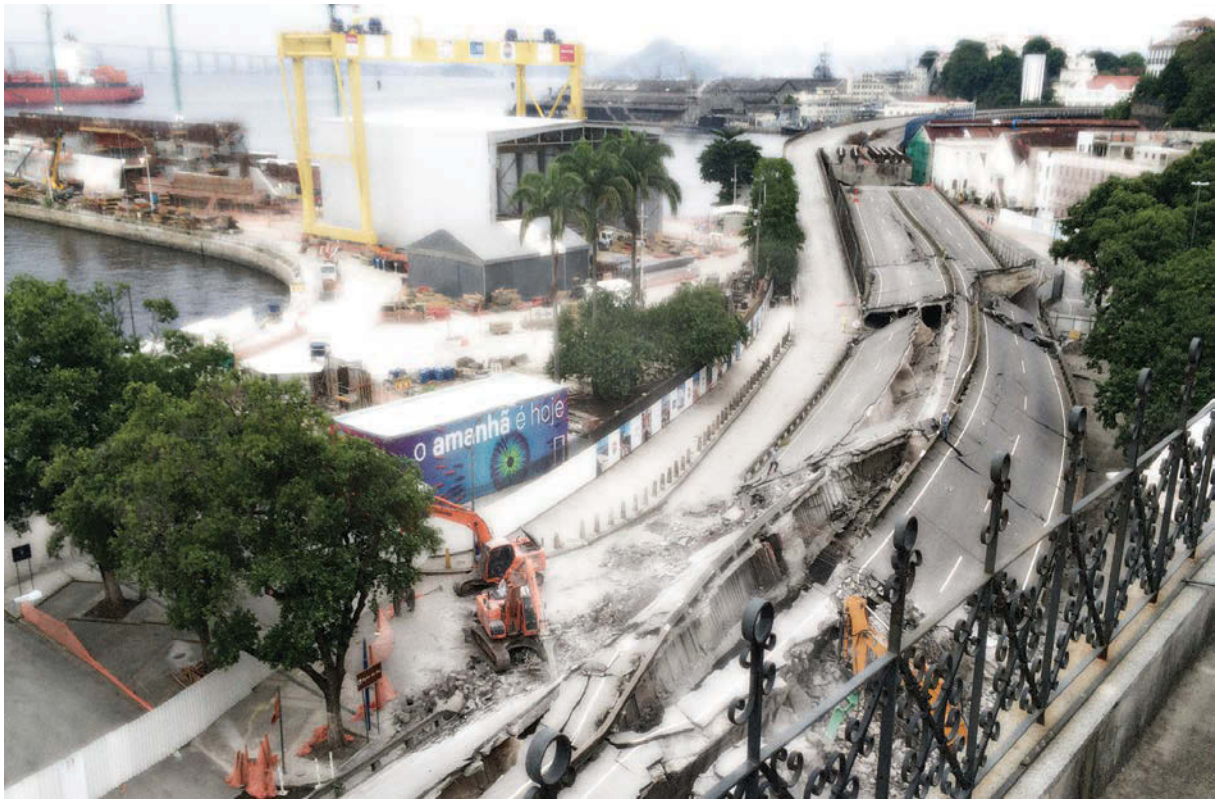




RJ 152 198
RIO ITA

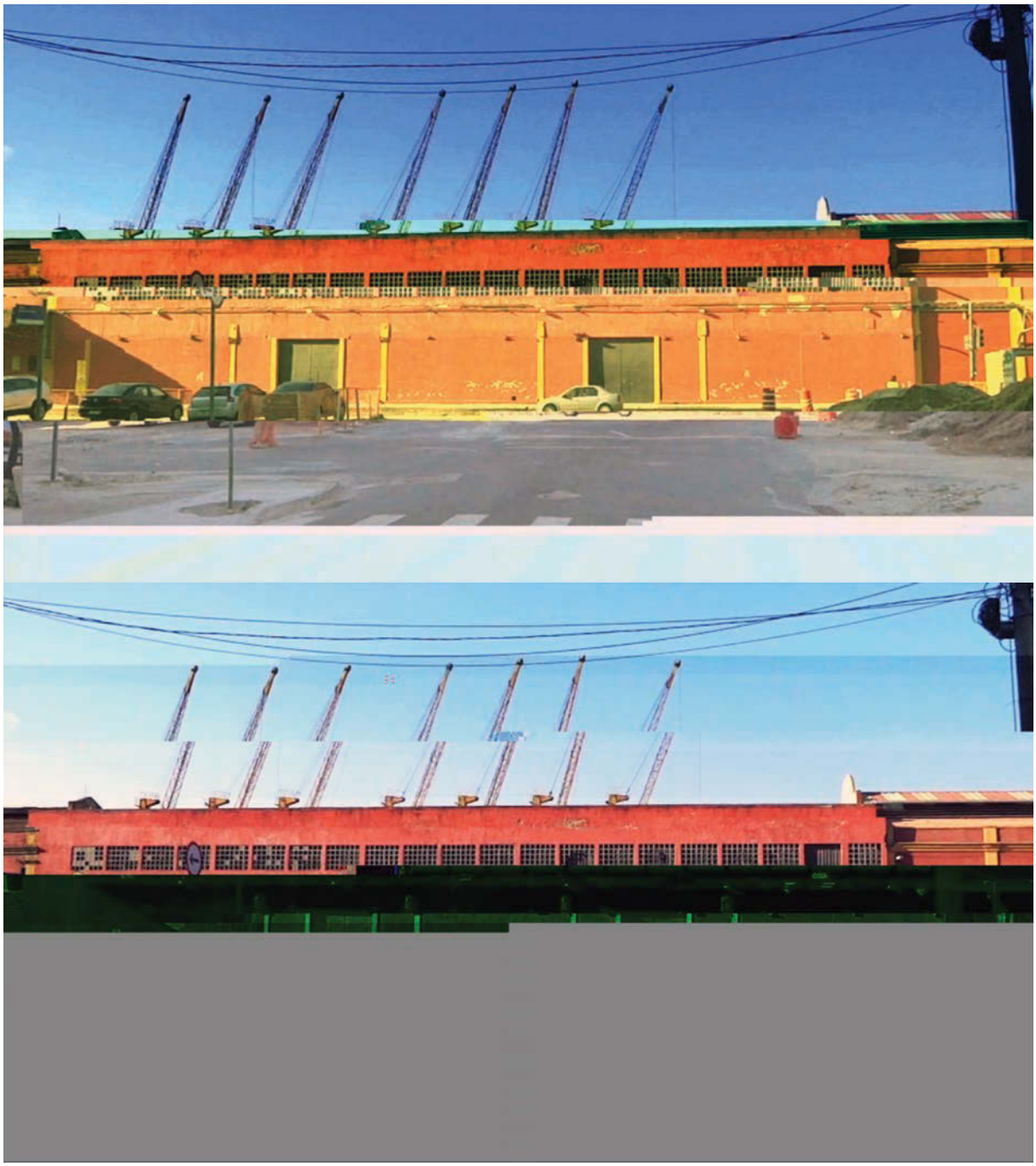

FABIO BRUNI
PERIMETRAL
FECHADA

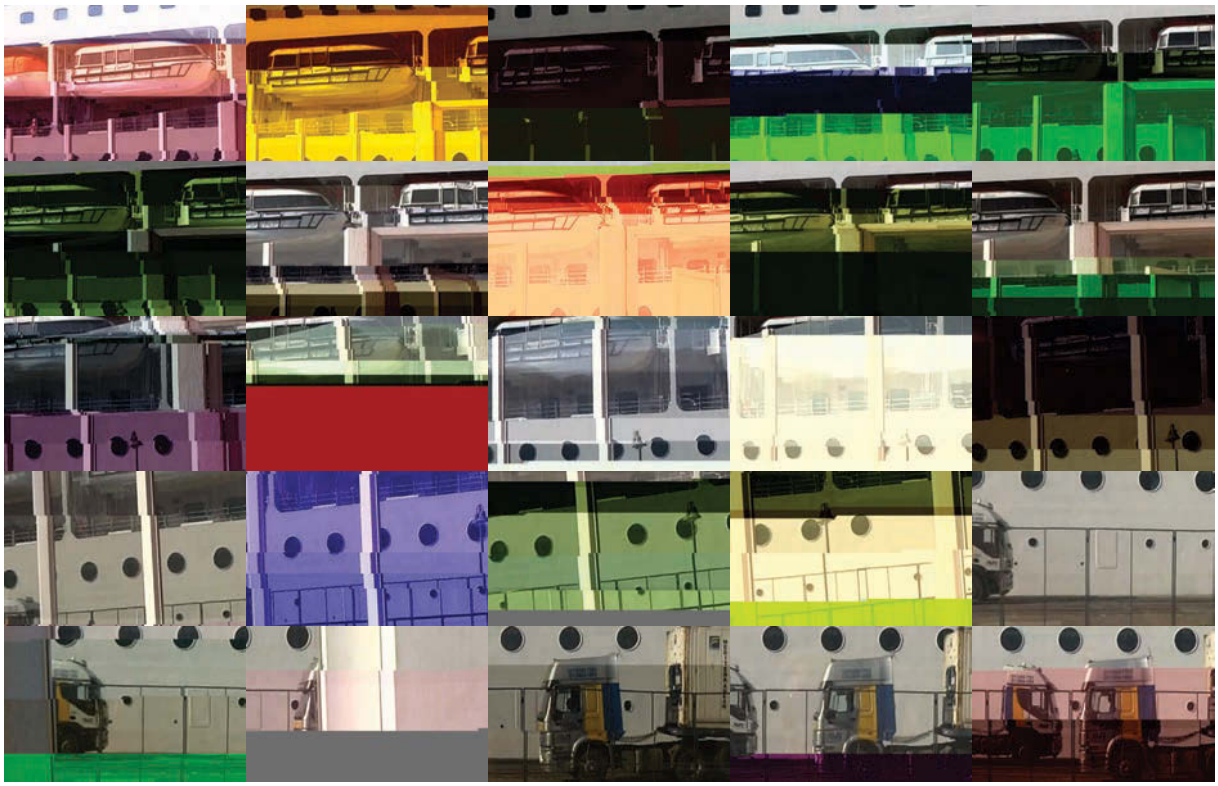


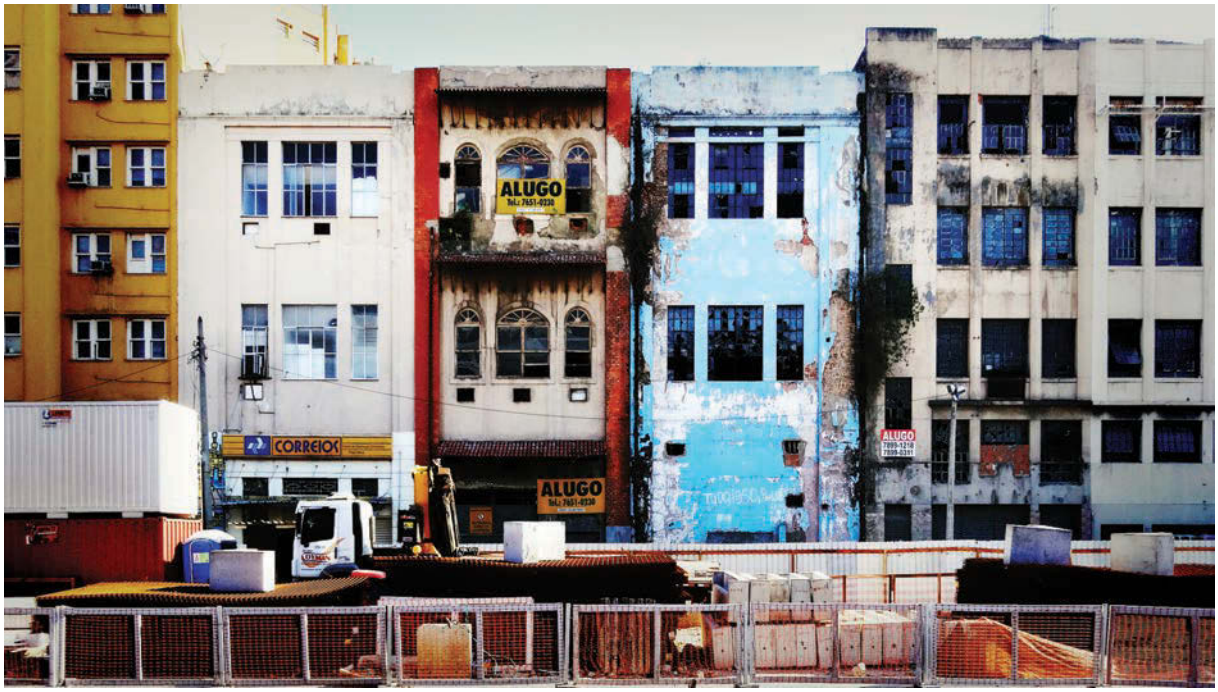

o amanhã é hoje

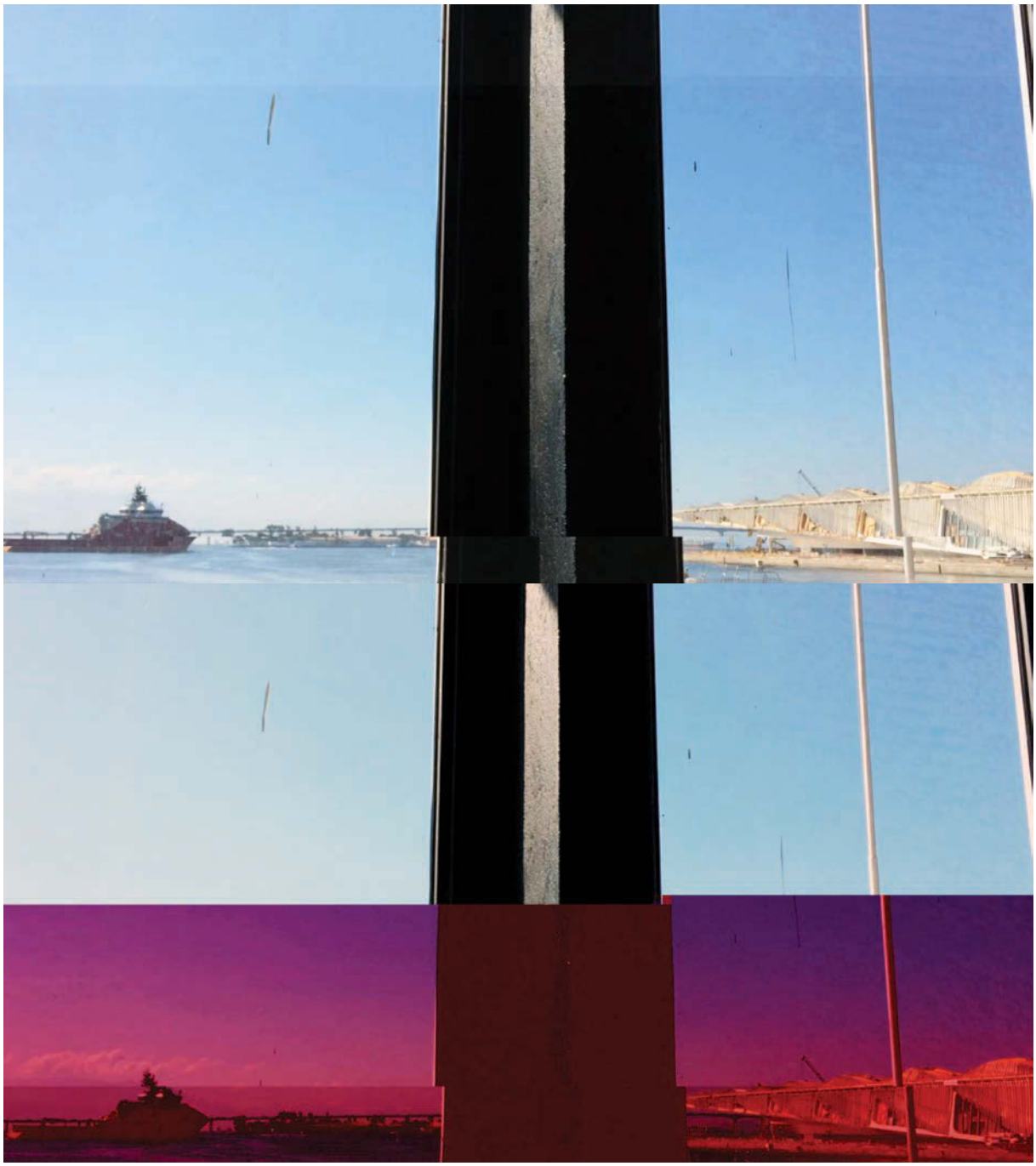
FÁBIO BRUNO

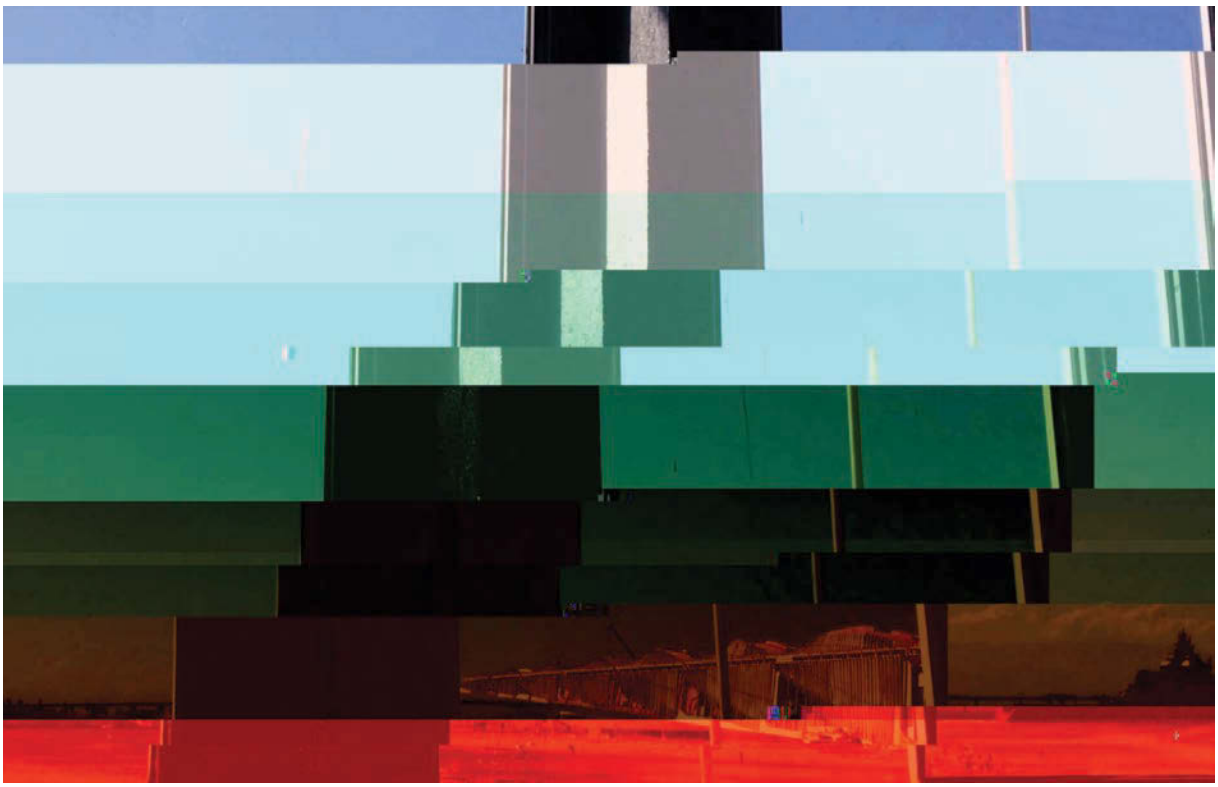
MOINHO FLUMINENSE S.A.
S I L O - Nº 3






ALUGO
CORREIOS
ALUGO
ALUGO





Referências

ADORNO, T. W. Museo Valéry-Proust. In: ADORNO, T. W. *Prismas*. Barcelona: Ariel, 1962. p. 187-200.

BRISSAC, N. Arte móvel/arte aérea. In: BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J (Orgs.). *Nomadismos tecnológicos.* São Paulo: Senac, 2011. p. 151-166.

DESVALLÉES, A.; MAIRESSE, F. (orgs.). *Conceitos-chave de museologia*. Tradução e comentários de Bruno Brulon Soares e Marília Xavier Cury. São Paulo: Comitê Brasileiro do Conselho Internacional de Museus, Pinacoteca do Estado de São Paulo, Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

JEUDY, H.-P. *Espelho das cidades*. Tradução de Rejane Janowitzer. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

LE LIEU UNIQUE. Presentation - Historique. *Le Lieu Unique*, s.d. Disponível em: <http://www.lelieuunique.com/site/presentation/historique/>. Acesso em: 27 Dez. 2015.

LOURENÇO, M. C. F. Museus e desafios na atualidade. In: Merlo. M. (org.). *Memórias e museus*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, p. 19-35.

PELBART, P. P. Tempos agonísticos. In: PESSOA, F.; CANTON, K. *Sentidos na/ da arte contemporânea*: Seminários Internacionais Vale do Rio Doce 2. Vila Velha: Suzy Muniz Produções, 2007. p. 68-79.

SMITHSON, R. Entropy And The New Monuments. *robertsmithson.com*, Berkeley, 1966. Disponível em: <http://www.robertsmithson.com/essays/entropy_and.htm>. Acesso em: 27 Dez. 2015.

VIRILIO, P. *A Máquina de visão*. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

Revisão: Hassan Ayoub
Projeto gráfico e diagramação: Michel Spitale
Encadernação: Pablo Peinado/ O Velho Livreiro