

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES

A Arte do Cibridismo

**- as tecnologias e o fazer artístico no
mundo contemporâneo -**

Por Thiago Carrapatoso

O contexto

Somos

O mundo não é mais físico. Não existe apenas uma realidade para cada pessoa. Existem várias. Físicas e virtuais. Estamos conectados. Estamos online. Nossa privacidade não é mais restrita a paredes. Mandamos fotos, vídeos, textos a partir de qualquer lugar: ônibus, barco, moto e até a pé. Falamos o tempo todo. Conversamos todas as horas do dia. Produzimos conteúdo inclusive enquanto dormimos¹. Não somos mais passivos. Somos ativos, produtores, gestores, coordenadores e divulgadores do que produzimos e, obviamente, consumimos. Viramos editores do dia para a noite. Montamos redes, círculos de amizades com alguns cliques. Apagamos memórias. Mantemos todas as memórias. Escutamos músicas do mundo inteiro de graça. Assistimos a todos os filmes produzidos na história em formato digital. Carregamos vários livros de 900 páginas em um único utilitário de 190 mm x 123 mm x 8.5 mm e 250 gramas. Conversamos gratuitamente com amigos que estão em Nova Iorque, Paris, Seul, Tokio e Moscou por meio do celular. A vida se resume a aplicativos, utilitários e conexões. Trabalhamos de casa. Trabalhamos de madrugada. Não temos horários fixos. Temos muitos padrões. Estudamos o tempo inteiro. Conhecemos tudo. Não temos conhecimentos aprofundados. Sabemos editar vídeos. Sabemos tirar fotografias. Montamos galerias. Somos curadores. Somos expositores. Somos premiados e requisitados, de todas as formas, em todas as vertentes. Não paramos. Não morremos. Corremos maratonas cada vez mais rápidas. Batemos, a cada ano, vários recordes olímpicos. Somos magros. Somos musculosos. Somos mais fortes do que alguém já imaginou. Temos braços, pernas, membros removíveis. Temos propulsores. Nossos tênis são amortecidos. Nossas vestimentas diminuem a aderência. Aumentamos nossa capacidade física por meio de remédios. A saúde existe por meio de pílulas. A longevidade existe por meio de pílulas. Somos meio orgânicos, meio químicos. Parte do que ingerimos é criado em fábricas. Fórmulas, mecanismos, máquinas. Nosso corpo não é apenas orgânico. Nosso corpo tem extensões. Exoesqueleto, utilitários, vestimentas. Somos humanos. Somos máquinas. Somos ciborgues.

Os muros

A proposta desta pesquisa é estudar por meio de entrevistas e algumas referências teóricas o que é

¹ Há um aplicativo para o celular da Apple iPhone que monitora o sono do usuário e publica o resultado automaticamente na rede social Facebook chamado Sleep Cycle.

feito atualmente na arte relacionada às novas tecnologias que surgiram há três décadas. Pego como ponto de partida a democratização do computador pessoal por ser a grande referência na sociedade de quando, realmente, cabos, fios, placas, monitores, fusíveis e tudo o mais entraram nas casas das pessoas para ficar. A partir do uso do computador, o maquinário primitivo ficou muito mais conhecido e exposto ao público leigo, não familiarizado com terminologias simples como placas, rede e disco-rígido. Para conseguir montar, por exemplo, o computador dentro de uma residência era preciso ter contato com placas, portas paralelas e cabos de força. Foi a partir daí que a rede foi se incorporando ao ser humano.

A evolução exponencial do uso tecnológico culminou hoje na portabilidade de conexão. O celular está presente em 83,47 de cada 100 brasileiros (segundo dados de 2009 da Anatel). Ele é usado para fazer ligações, tirar fotos, gravar vídeos e publicar a vida em um mundo paralelo, porém presente, que é o virtual. Nossas vidas virtuais estão em constante conversa com as físicas, com uma dependendo cada vez mais da outra. Para se ter uma ideia, hoje, é cada vez mais comum não precisar guardar um único número de telefone, já que temos agendas tanto no celular, quanto nos computadores portáteis (notebooks ou netbooks), além de contar com a velha e segura agenda física.

Em um mundo assim, para que ocupar a memória com informações que são facilmente acessáveis? O conhecimento não precisa ficar mais entre sinapses orgânicas. Pode ser muito bem - e facilmente - convertido em códigos binários para ser transportado e enviado sem grandes empecilhos. Conhecimento *on demand*, como diz Giselle Beiguelman² na primeira entrevista³ que fiz para essa pesquisa.

E é graças a isso que novas mídias, estéticas, produções, relações, questionamentos e significações surgiram quando tratamos sobre a produção audiovisual. O artista Lev Manovich⁴, em seu livro “The language of new media”, descreve as alterações que a digitalização de produtos culturais trouxe para a sociedade e para o conceito moderno do que é uma mídia.

We should not be surprised that both trajectories - the development of modern media and the development of computers - begin around the same time. Both media machines and computing machines were absolutely necessary for the functioning of modern mass societies. The ability to disseminate the same texts, images, and sounds

2 <http://www.desvirtual.com.br> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h52)

3 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/giselle-beiguelman/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h52)

4 <http://www.manovich.net/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h53)

to millions of citizens - thus assuring the same ideological beliefs - was as essential as the ability to keep track of their birth records, employments records, medical records, and police records. Photography, film, the offset printing press, radio, and television made the former possible while computers made possible the latter. Mass media and data processing are complementary technologies; they appear together and develop side by side, making modern mass society possible.⁵

Vivemos em uma sociedade de massa, na qual tudo é informação e ideologia. Estamos andando por um pequeno muro que nos divide entre o mundo físico e o virtual. A altura e concretude dessa parede, porém, é o questionamento que moveu toda esta pesquisa. Até que ponto dá para saber que não estamos conectados? Até quando aguentamos ficar sem produzir um determinado conteúdo? Quais são os grandes produtos gerados desta realidade que, por vezes, parece fazer parte de ficções científicas?

O projeto aprovado pela Fundação Nacional de Artes (Funarte)⁶ prevê a gravação de um mini-documentário sobre a produção contemporânea em arte digital. Para tanto, adquiri uma câmera Flip⁷, portátil, de baixo custo, que grava em full HD. As gravações das entrevistas, desde a primeira, foram baseadas em uma estética de amador, em que embora o resultado seja rústico (imagem tremida, som vazando, luz imprópria, interferências do entrevistador, fotografia não trabalhada e tantos outros problemas), o conteúdo é primordial e não seria realizado se não houvesse essa louvação ao conteúdo não profissional. O mesmo decidi para as transcrições das entrevistas que entreguei à entidade, mas que deixei de fora desta versão por limites de tamanho. Estamos em um momento em que a qualidade profissional deixa de ser essencial para trabalhos rápidos e simples, que não contam como uma linha de produção ou equipe para ajudar. As transcrições, então, tentaram ser fiéis a como o entrevistado fala, mas podando alguns maneirismos e fazendo pequenas edições para tornar o texto compreensível (afinal, quando falamos, há a entonação que nos dá uma significação não existente no texto).

5 “Nós não devemos ficar surpresos que ambas trajetórias - o desenvolvimento da mídia moderna e o desenvolvimento dos computadores - começam quase ao mesmo tempo. Ambas máquinas de mídia e de computação foram absolutamente necessárias para o funcionamento da sociedade de massa moderna. A habilidade em diferenciar os mesmos textos, imagens e sons para milhões de cidadãos - e assegurando as mesmas crenças ideológicas - foi tão essencial quanto a habilidade de rastrear seus certificados de nascimento, registros de emprego, históricos médicos e fichas policiais. Fotografia, filme, impressora offset, rádio e televisão tornaram os primeiros possíveis enquanto computadores fizeram os últimos. Mídia de massa e processamento de dados são tecnologias complementares; eles aparecem juntos e se desenvolvem lado a lado, tornando a sociedade de massa possível.” (T. do A.) (MANOVICH, Lev. *The language of new media*. MIT Press. 2001. Págs. 22-23.).

6 <http://www.funarte.gov.br/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h53)

7 Para mais informações, acesse <http://www.theflip.com/en-us/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h53)

O material é mais um comprovante de que não é preciso equipamento de última geração para realizar um trabalho com conteúdo interessante. As ferramentas dispostas a baixo custo conseguem produzir material suficiente para que o grande público deguste. Não é preciso gastar fortunas, contratar equipes ou profissionais para um trabalho audiovisual, por exemplo. Hoje, qualquer um é um potencial produtor de qualidade.

Logo após terminar as entrevistas, disponibilizava o conteúdo no blog “A Arte do Cíbrido” (<http://www.culturadigital.br/artedocibridismo>) para que não ficasse restrito apenas ao término do contrato com a Funarte, e nem isolado aos funcionários da fundação. Queria - e ainda quero - que este conteúdo, financiado com dinheiro público, seja usado por outros pesquisadores ou interessados no assunto para criar massa crítica sobre a arte digital - ou eletrônica, ou webarte, ou ciberarte, enfim... - produzida no Brasil. Dessa maneira, o público tem fácil acesso ao que foi produzido durante os seis meses de pesquisa.

E o blog também ajudou a me sentir dentro do principal conceito que orienta toda esta obra: o cíbrido⁸. A pesquisadora e artista Giselle Beiguelman, que adaptou esta teoria à realidade das redes e do Brasil, me contou durante a nossa conversa de como hoje é quase impossível achar alguém que não divide seu tempo entre a realidade física e virtual:

O cíbrido é essa experiência muito contemporânea de estar entre redes: on e offline. Faz alguns minutos, nós estávamos conversando aqui sobre esta questão da realidade aumentada como uma comprovação de que o século XXI é cíbrido. O cíbrido não são elementos da virtualidade no cotidiano – são também -, mas o que caracteriza essencialmente o cíbrido é estar entre redes. Usar o celular é uma experiência cíbrida. Você está on e offline. [*Considerando*] O celular hoje, no tempo do 3G, onde você está o tempo todo entre redes, entre experiência on e offline. (...) O celular nos ciborguizou. Eu escrevi um artigo e essa é a primeira frase. E nos ciborguizou porque é uma extensão conectada ao seu corpo 24h por dia. Mesmo quando você desliga, ele continua conectado. De uma certa maneira, esses indícios de ciborguização já estão em nosso cotidiano. O que a realidade aumentada tem de muito interessante é que se até pouco tempo atrás o celular tinha se transformado em uma espécie de controle remoto do nosso cotidiano, que gerencia tudo – é nossa agenda, nossa plataforma de contato, SMS, voz, câmera fotográfica –, ele passou a

8 http://www.nosdacomunicacao.com/panorama_interna.asp?panorama=227&tipo=E (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h54)

ser, com as tecnologias de realidade aumentada, uma lente de expansão do nosso cotidiano. Eu aponto o celular e retiro elementos simbólicos que estão embutidos nas coisas. E isso é algo que na escala de popularização que se tem feito é inédito no mundo, e na cultura contemporânea também.

Mesmo estando presente no cotidiano das pessoas, ainda é complicado perceber que as máquinas interferem no nosso mundo orgânico. O que antes parecia ser apenas ficção científica, hoje é o nosso dia-a-dia. O celular é um aparelho extremamente importante na concepção e desenvolvimento da produção artística contemporânea. Todos os artistas e pesquisadores que entrevistei para esta pesquisa afirmaram que a democratização dos meios tecnológicos influenciou no tipo de produção audiovisual feita no Brasil. O interessante é perceber que a parte básica de se trabalhar com vídeo, como produzir imagens e áudio tradicionais, foi deixada ao amador (que discuto mais no primeiro capítulo). Os artistas tomaram a posição de explorar melhor o que poderiam fazer a mais com esses mecanismos. A partir daí, surgem conceitos como o “Transcinema”⁹, da Katia Maciel¹⁰, que explora não só o visual, mas o que está além da arquitetura do cinema (tela, cadeiras, projeção, espectador), como as videoinstalações e até as videoartes.

Tudo isso só demonstra o quanto não somos mais seres apenas orgânicos. Não podemos considerar a produção artística contemporânea apenas a partir da obra final. Da mesma forma que a crítica genética, desenvolvida e estudada a partir da década de 1960 na França, busca saber o contexto e a biografia de determinado autor para descobrir a gênese de uma obra, a análise artística deve entender a realidade das redes e do desenvolvimento tecnológico para se compreender as obras que são criadas. O trabalho de Mariana Manhães¹¹, por exemplo, artista do Rio de Janeiro, só é possível a compreensão se considerarmos que as tecnologias (pensando mais em hardware) são intrínsecas ao ser humano. Manhães, ao escolher usar este tipo de mecanismo para corporificar seus objetos do cotidiano, aponta para um possível ludismo exagerado sobre o que são nossos corpos. Objetos são corporificados com fios, hardwares e baterias. E não é raro de se pensar que eles ficaram humanizados graças a essa adequação.

Durante nossa conversa¹², Manhães esclareceu porque escolher a tecnologia como meio para corporificar seus objetos:

9 http://www.katiamaciel.eco.ufrj.br/textos_download/TranscinemaEsteticaInterrupcao_KatiaMaciel.pdf (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h54)

10 <http://www.katiamaciel.eco.ufrj.br/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h54)

11 <http://www.marianamanhaes.com/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h54)

12 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/mariana-manhaes/> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h54)

Logo que eu comecei a fazer isso, pensei: “Não, mas eu não quero que o vídeo seja uma coisa passiva no trabalho”. Eu não conseguia imaginar aqueles personagzinhos só ali dentro, parados. E eu comecei a pensar como é que eu poderia usar as imagens, os vídeos, de maneira que eles atuassem no comportamento de uma obra. E foi aí também que começou uma parceria com o meu pai. Porque eu pensei em um trabalho, chamado “Movido Movente”¹³, de 2005, que é como se fosse uma hélice, e dois bules falam. Um circuito eletrônico percebe as vozes e liga um ventilador em cima deles. Então, a estrutura move para um lado, e o outro faz a mesma coisa movendo para o outro. Foi a primeira vez que eu fiz um trabalho com o uso mesmo de uma máquina. De uma máquina orgânica.

Esse título de “máquina orgânica” foi dada por um crítico e descreve muito bem a obra de Manhães. Suas traquitanas são o corpo, podemos dizer, perfeito dos vídeos que propagandeam a vida de um objeto que até então era inanimado. As situações lúdicas criadas por Mariana trazem um toque de ingenuidade ao maquinário - e considerado complexo - de suas obras. É um maquinário totalmente orgânico.

Na introdução da obra de Donna Haraway (2000), “Antropologia do ciborgue - as vertigiens do pós-humano”, Tomaz Tadeu, o organizador da edição brasileira, faz uma breve explicação sobre esse fino limiar entre o humano e o orgânico. Se o cibridismo é um muro entre realidades, o ciborgue é um muro entre corpos.

Pois uma das mais importantes questões de nosso tempo é justamente: onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou, dada a ubiquidade das máquinas, a ordem não seria a inversa?: onde termina a máquina e onde começa o humano? Ou ainda, dada a geral promiscuidade entre o humano e a máquina, não seria o caso de se considerar ambas as perguntas simplesmente sem sentido? Mais do que a metáfora, é a realidade do ciborgue, sua inegável presença em nosso meio (“nosso?”), que põe em xeque a ontologia do humano. Ironicamente, a existência do ciborgue não nos intima a perguntar sobre a natureza das máquinas, mas, muito mais perigosamente, sobre a natureza do humano: quem somos nós?

13 <http://www.marianamanhaes.com/Imagens/MovidoMovente.html> (acessado em 1º de abril de 2011, às 11h55)

Primeiramente, a ubiquidade do ciborgue. Uma das características mais notáveis desta nossa era (chamem-na pelo nome que quiserem: a mim, “pós-moderna” não me desagrada) é precisamente a indecente interpretação, o promíscuo acoplamento, a desavergonhada conjunção entre o humano e a máquina. Em um nível mais abstrato, em um nível “mais alto”, essa promiscuidade generalizada traduz-se em uma inextrincável confusão entre ciência e política, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura. Não existe nada mais que seja simplesmente “puro” em qualquer dos lados da linha de “divisão”: a ciência, a tecnologia, a natureza puras; o puramente social, o puramente político, o puramente cultural. Total e inevitável embaraço. Uma situação embaraçosa? Mas, cheia de promessas, também: é que o negócio todo é, todo ele, fundamentalmente ambíguo¹⁴

A ambiguidade realmente prevalece em nossa sociedade. O amador é considerado como artista, assim como o artista tem suas qualidades subjulgadas. Hoje, os limiares que eram tão bem separados há algumas poucas décadas atrás sumiram. O filósofo Zygmunt Bauman (2000) já nos apontou que as mudanças sociais que aconteceram nas últimas décadas transformaram nossa sociedade de sólida para fluída.

O que todas essas características dos fluidos mostram, em linguagem simples, é que os líquidos, diferentemente dos sólidos, não mantêm sua forma com facilidade. Os fluidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas ‘por um momento’. Em certo sentido, os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é o que importa. Ao descrever os sólidos, podemos ignorar inteiramente o tempo; ao descrever os fluidos, deixar o tempo de fora seria um grave erro. Descrições de líquidos são fotos instantâneas, que precisam ser datadas.¹⁵

14 TADEU, Tomaz. *Nós, ciborgues - o corpo elétrico e a dissolução do humano*. In HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano*. Editora Autêntica. 2000. págs. 10-11

15 BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Editora Zahar. 2000. p. 8

Como conseguir moldar ou enquadrar um ser fluído? Nossa geração, agora, busca a liberdade de classificações ou restrições. É uma eterna busca à felicidade sem ter tempo de questionar o que levaria à felicidade. É nesse paradoxo que as agências de publicidade laçam os seus consumidores e estimulam a produção de mais equipamentos eletrônicos, por exemplo. Sentimo-nos obrigados a consumir cada vez mais utensílios de última tecnologia que, teoricamente, comandam e facilitam nossas vidas.

Após alguns meses usando os apetrechos, não sabemos como nossas vidas poderiam existir sem eles. O mundo orgânico, por fim, se torna dependente do maquinário. E, assim, vive-se a simbiose entre os dois estados e um ciclo vicioso de que a produção depende da necessidade enquanto a necessidade é criada a partir da produção.

A cultura *high-tech* contesta - de forma intrigante - esses dualismos. Não está claro quem faz e quem é feito na relação entre o humano e a máquina. Não está claro o que é mente e o que é corpo em máquinas que funcionam de acordo com práticas de codificação. Na medida em que nos conhecemos tanto no discurso formal (por exemplo, na biologia) quanto na prática cotidiana (por exemplo, na economia doméstica do circuito integrado), descobrimo-nos como sendo ciborgues, híbridos, mosaicos, quimeras. Os organismos biológicos tornaram-se sistemas bióticos - dispositivos de comunicação como qualquer outro. Não existe, em nosso conhecimento formal, nenhuma separação fundamental, ontológica, entre máquina e organismo, entre técnico e orgânico. A replicante Rachel do filme *Blade Runner*, de Ridley Scott, destaca-se como a imagem do medo, do amor e da confusão da cultura-ciborgue¹⁶.

As teorias e obras aqui apresentadas não buscam comprovar a tese de que 1) a democratização do acesso às novas tecnologias aumentou ou diminuiu a produção artística brasileira; 2) a estética amadora é melhor ou melhor, mais usada ou menos nas obras de arte analisadas; ou 3) buscar achar uma linha que une os trabalhos artísticos dos autores aqui apresentados. O objetivo é contextualizar a produção, além de mostrar o que tem sido feito em três estados brasileiros: São Paulo, Minas Gerais e Rio de Janeiro. Os artistas e pesquisadores entrevistados foram Cicero Silva, Claudio

16 HARAWAY, Donna. *Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano*. Editora Autêntica. 2000. p. 91

Bueno, Fernando Rabelo, Fernando Velázquez, Fred Paulino, José Carlos Silvestre, Katia Maciel, Mariana Manhães, Pedro Veneroso, Vivian Caccuri e Giselle Beiguelman.

Para facilitar na concepção da parte teórica, não subdividi os artistas em estados ou qualquer subgênero. A ideia não é delimitar, mas exemplificar o que pode ou está sendo produzido em arte digital na contemporaneidade. A escolha dos entrevistados foi por assemelhação ao tema proposto. Claro que, no meio do processo, surgiram indicações que não estavam planejadas, como o caso de José Carlos Silvestre, que tinha acabado de defender uma tese de mestrado sobre a estética do erro e trouxe uma das mais interessantes teorias ao trabalho.

As páginas a seguir são contextos e exemplos ainda rasos para a gravidade das mudanças provocadas pelas novas tecnologias. Precisa-se, ainda, de estudos mais aprofundados, com mais entrevistas com os artistas e pesquisadores, para se compreender o real contexto e impacto destas novas realidades (física e virtual) na produção artística contemporânea.

O fazer artístico

Em 1999, o Instituto Itaú Cultural sediou uma exposição denominada “Imateriais 99”¹⁷, que retomava alguns conceitos questionados e promulgados por Thierry Chaput e Jean-François Lyotard, dois filósofos considerados pós-modernistas. Ambos foram responsáveis por uma “manifestação” (no lugar de “exposição”, por acreditarem que esta pré-estabelecia um percurso), em 1985, que abordava o fazer digital em uma sociedade até então voltada ao material.

Segundo o press-release da obra à época:

Why 'Immaterials'? Research and development in the techno-sciences, art and technology, yes even in politics, give the impression that reality, whatever it may be, becomes increasingly intangible, that it can never be controlled directly - they give the impression of a complexity of things. (...) The devices themselves are also becoming more complex. One step was set as their artificial brains started to work with digital data; with data that have no analogy to their origin. It is as if a filter has been placed between us and the things, a screen of numbers. (...) A colour, a sound, a substance, a pain, or a star return to us as digits in schemes of utmost precision. With the encoding and decoding-systems we learn that there are realities that are in a new way intangible. The good old matter itself comes to us in the end as something which has been dissolved and reconstructed into complex formulas. Reality consists of elements, organised by structural rules (matrixes) in no longer human measures of space and time.¹⁸

O questionamento, então, era a transformação dos dados em algo digital e a possibilidade de que

17 Para mais informações, acesse: <http://www.itaucultural.org.br/tecnica/imateriais/i01.htm> (acessado em 3 de abril de 2011, às 17h58).

18 “Por que 'Imateriais'? Pesquisas e o desenvolvimento na tecno-ciência, arte e tecnologia, e sim na política, trouxe a impressão de que a realidade, o que quer que isso seja, se tornou cada vez mais intangível, que nunca poderá ser controlada diretamente – isto dá uma impressão de complexidade das coisas (...) Os próprios mecanismos estão se tornando mais complexos. O primeiro passo foi dado quando seus cérebros artificiais começaram a trabalhar com dados digitais; com dados que não possuem analogia com seus originais. É como se um filtro tivesse sido colocado entre nós e as coisas, uma tela de números. (...) Um cor, um som, uma substância, uma dor ou uma estrela voltam para a gente como dígitos em cenários com extrema precisão. Com os sistemas de codificação e decodificação nós aprendemos que existem realidades que são intangíveis de uma forma nova. A velha e boa questão chega a nós no final como algo que foi dissolvido e reconstruído em complexas fórmulas. A realidade consiste em elementos, organizados por leis estruturais (matrizes) não mais em medidas humanas de espaço e tempo.” (T. do A.) Extraído de: http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/kluitemberg_avantgarde.html (acessado em 3 de abril de 2011, às 17h59).

diversas pessoas pudessem interagir simultaneamente por meio de pequenos aparelhos mecânicos, como o computador. Em 1985, os dois filósofos disponibilizaram a 30 artistas aparelhos que mostravam 50 palavras que se relacionavam ao tema “imateriais”. Eles estavam apenas preocupados com o método, mas a idéia era a de que os convidados pudessem construir uma obra escrita em conjunto, por meio desses códigos e da projeção da tela¹⁹.

A obra final não deu certo. De qualquer forma, é interessante perceber que a arte, há 30 anos, já preconizava o que hoje é realidade: a construção de uma obra por meio da colaboração. Uma das vertentes de explicação sobre o que é a arte a considera como vanguarda, ou seja, de se apoderar de novos instrumentos ou meios, experimentar e demonstrar o que se pode fazer com aquilo que a sociedade ainda não absorveu por completo. Como disse Lucia Santaella²⁰ (2003), referenciando Eduardo Kac²¹:

(...) quando surge um novo meio de produção de linguagem e de comunicação, observa-se uma interessante transição: primeiro o novo meio provoca um impacto sobre as formas e meios mais antigos. Num segundo momento, o meio e as linguagens que podem nascer dentro dele são tomados pelos artistas como objeto de experimentação. Assim aconteceu com o rádio, primeiro meio efetivamente de massa, capaz de atingir remotamente milhões de pessoas a um só tempo. Numa primeira instância, o rádio influenciou o teatro para, depois, ser explorado como fonte autônoma para a criação²².

E isso pode ser demonstrado pelos trabalhos que a pesquisadora e artista Katia Maciel tem realizado. Sendo uma das docentes da Escola de Comunicação (ECO) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Katia organizou o livro “Transcinemas”, o qual discute novas linguagens à produção audiovisual contemporânea, pegando como princípio a arquitetura do cinema. Os trabalhos de Katia são demonstrativos de outras experiências com o audiovisual além da eventual

19 Fonte: http://www.integral-philippedelis.com/?page=les_immateriaux&menu=phd_references&menu_proj=phd_scenographies (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h).

20 http://pt.wikipedia.org/wiki/Lucia_Santaella (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h).

21 Para mais informações sobre sua obra, leia o artigo da Wikipédia: http://pt.wikipedia.org/wiki/Eduardo_Kac (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h).

22 SANTALLEA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano – da cultura das mídias à cibercultura*. Editora Paulus. 2003. pág. 156

projeção de imagem em movimento, como ela me contou em nossa conversa²³.

Transcinemas foi um meio que eu criei para dar conta de um campo contemporâneo, da Arte Contemporânea, que é esse cinema expandido pelas instalações. Então, “trans” é de “além de”. Assim, tem uma forma de cinema ainda – algumas instalações pegam desde a relação com a própria imagem e movimento, com as narrativas, multiplicação das narrativas, multiplicação das formas de interagir com essas narrativas. (...) Mas só que o cinema, desde a sua origem, é um processo de experimentação. Ele foi um processo de experimentação no começo, e muitos artistas, ao longo do século inteiro – o cinema já tem mais de um século –, experimentaram com esse formato. Por exemplo, a experiência do Abel Gance²⁴, nos anos 30, de tripartir a tela²⁵, mantém o formato clássico mas amplia, redefine esse formato numa edição que acontece de maneira integrada em três situações de projeção. E, assim, os artistas do início da vanguarda – por exemplo, os dadaístas²⁶, o próprio [Marcel] Duchamp²⁷, o [Luis] Buñuel²⁸... a vanguarda experimentou com o mesmo meio, também, para não contar história. E, hoje, muitos artistas experimentam uma coisa mais sensorial, uma característica mais sensorial possível a partir da experimentação das imagens em movimento. Disponibilizam essas imagens no espaço. Disponibilizam, tecnicamente, o acesso a mudanças de perspectivas, narrativas, cromáticas. A mudanças de toda ordem.

Cada vez mais, as experimentações no audiovisual tem sido recorrentes. A produção por meio dos amadores fez com que os artistas extrapolassem todas as mídias para novas concepções, novos métodos, como comprova a teoria de Santaella. Katia coloca o espectador, por exemplo, dentro de um nova experimentação de projeção diferente do tamanho padrão das telas de cinema. Em sua instalação “As Ondas”²⁹, o espectador fica no centro de uma projeção de quase 180° do mar carioca. A sensação é de, realmente, estar presente naquele cenário e sentir as ondas do mar batendo nos pés,

23 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/katia-maciel/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h).

24 http://pt.wikipedia.org/wiki/Abel_Gance (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h01)

25 http://en.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on_%281927_film%29 (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h01).

26 <http://pt.wikipedia.org/wiki/Dada%C3%ADsmo> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

27 http://pt.wikipedia.org/wiki/Marcel_Duchamp (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

28 http://pt.wikipedia.org/wiki/Luis_Bu%C3%Bluel (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

29 http://www.katiamaciel.eco.ufrj.br/trabalhos_KatiaMaciel_2007-2006.htm (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

o que vai muito além da arquitetura do cinema tradicional.

Katia também faz experiências com a interatividade entre o público e seus trabalhos. Em “Um, nenhum e cem mil”, um dos seus trabalhos mais expostos, o público se vê diante de dez rostos que dizem frases clichês sobre relacionamentos, como “eu te amo”, “você nunca me escuta” ou outras do gênero. O espectador é convidado a clicar em dois personagens na interface, que recitam as frases aleatoriamente em planos separados da imagem. É como se o público estivesse interferindo e construindo alguns tipo de relacionamento entre as caricaturas presentes no trabalho.

A questão, porém, é entender até que ponto a interatividade nas obras de arte realmente acontece. E até que ponto isso pode ser considerado uma experimentação. Abrir para que o espectador consiga modificar a obra pode provocar o efeito contrário. Como disse Katia durante nossa conversa:

O [Jean-Louis] Boissier³⁰, por exemplo, o livro dele diz uma coisa incrível, que, “ah, essa questão da imagem-relação³¹”, ou seja, você construir uma imagem aberta a uma interferência é a imagem mais fechada que tem. Porque você já tem que construir todos os caminhos para essa relação. Se você vai fazer uma programação, você sabe do que ele está falando. Porque, é assim, “se você clicar aqui, o filme vai para esse outro ponto e vai acontecer essa outra coisa, se você clicar aqui...” Quer dizer, eu tenho que criar vários caminhos na minha programação, mas eu criei os caminhos. É difícil uma programação que vá... a não ser que você parta para uma coisa absolutamente randômica. E ainda assim foi você quem criou o caminho. Então, é uma maneira interessante pensar também nessa contramão.

A colaboração, interatividade e mesmo a própria dinamicidade de uma obra de arte são questões que a rede reforçou. A facilidade com que outras pessoas consigam participar de uma obra - seja ela textual, imagética ou sonora - traz uma certa ansiedade para se entender o que pode ser considerado arte e o que não. Durante o Simpósio Emoção Art.Ficial 5.0³², o artista Stelarc³³ foi questionado por mim se o ciborgue, com seus exoesqueletos e todos os apetrechos, poderia ser considerado uma obra de arte. Stelarc foi categórico ao afirmar que arte é aquilo que você delimita como uma.

30 http://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Louis_Boissier (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

31 <http://www.canalcontemporaneo.art.br/documenta12magazines/archives/001042.php> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

32 <http://www.emocaoartficial.org.br/pt/videos/simposio-2010/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

33 <http://www.stelarc.va.com.au/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h02).

Será?

Em 30 de abril de 2007, o mundo se viu sem petróleo. A principal matriz de energia para os veículos e de alguns produtos (como o plástico) não existe mais na sociedade em que vivemos. O que fazer para manter as atividades diárias sem carro, sem plástico e sem asfalto renovado? Como você conseguiria manter sua vida sem algo que parece ser totalmente essencial para sua subsistência?

O Alternate Reality Game (ARG)³⁴ *The World Without Oil* (<http://www.worldwithouthoil.org/>) levantou este questionamento para o mundo e pediu para que se colaborasse a prever uma situação que poderia (pode?) ser caótica. Os interessados podiam gravar vídeos, mandar fotos, escrever em blogs, montar *podcasts*, avisar os amigos por e-mail, enfim, qualquer colaboração que chamasse o maior número de pessoas para a causa e que explicasse como se imaginava este mundo fictício entrava no jogo. As colaborações eram linkadas no site do jogo para que qualquer visitante pudesse verificar o conteúdo gerado.

Em 32 dias (o jogo terminou em 1º de junho de 2007), eles conseguiram mobilizar cerca de 1.900 pessoas, de 12 países, que mandaram aproximadamente 1.500 histórias com suposições, e geraram uma visita mensal de 6.000 visitantes únicos.

Os trabalhos enviados variam da suposição mais simples de como mudaria sua vida, até vídeos complexos em que um cidadão teve que plantar sua própria comida no quintal de sua casa. O objetivo do jogo era conscientizar as pessoas para uma questão ambiental e social: a dependência ao petróleo, recurso que está ficando cada vez mais escasso no mundo. Como o vídeo disponível no site mostra, muitas pessoas que contribuíram modificaram sua vida justamente por causa dessa suposição. Em vez de andarem de carro para ir a um lugar a poucos metros de sua casa, começaram a fazer o trajeto a pé ou usando um outro tipo de veículo não poluente, como a bicicleta.

Imaginar um mundo, construir um personagem baseado na vida do autor, traçar tramas que justifiquem a conclusão. Por acaso, essa seqüência não se assemelha ao processo criativo de um escritor, por exemplo? Segundo Zular (2002), ao explicar o conceito de “texto móvel”, teorizado por Philippe Willemart, o contexto em que estamos inseridos dita muito da obra final. Ele é o propulsor das idéias que fomentam a parte artística, cruzado com a subjetividade de cada um.

Daí porque falar em 'ex-pressão', pressão daquilo que vem de fora, mas que o

34 Para mais informações, acesse o artigo da Wikipédia: http://pt.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h03).

escritor 'questionando quem o pressiona, remaneja a cultura e lhe dá outras dimensões'³⁵.

Os colaboradores do ARG podem, então, ser considerados como artistas, seja produzindo obras textuais ou visuais? Se autores, possuem um processo criativo próprio, que originou um trecho de uma obra gigantesca envolvendo outros tantos 1.900 autores em diversas mídias. Se parte, é objeto de estudo da obra completa, como um pequeno parágrafo de um livro. Mas se não autores, a obra final pertence a quem? Ao criador da idéia e ao desenvolvedor da plataforma? Afinal, qual é a obra neste caso? É o conjunto ou os milhares de pedaços que a compõe?

Outro exemplo de colaboração são os vídeos produzidos por um membro do YouTube chamado MadV (<http://www.youtube.com/user/MadV>). Ele já era conhecido pelos outros membros por fazer, vestindo uma máscara do personagem de história em quadrinhos “V de Vingança”³⁶ e um moletom cinza, pequenas mágicas, como desentortar uma colher ou fazer um iPod desaparecer³⁷

No dia 16 de novembro de 2006, MadV publicou um vídeo intitulado “One World”³⁸ no qual apareciam algumas frases convidando as pessoas a “fazer a diferença” e a responder ao convite³⁹. Na metade do filme, a mão de MadV aparece em primeiro plano com a frase homônima ao título do vídeo. Com esse pequena obra, feita de maneira amadora, MadV conseguiu com que o vídeo fosse visto cerca de 1,5 milhão de vezes (YOUTUBE, 2008).

Diversos membros mandaram as suas respostas (não se dá para saber o número exato, pois um hacker invadiu o perfil do autor e apagou as respostas; na descrição do arquivo, contudo, MadV afirma que esse é o vídeo com o maior número de respostas na história do YouTube). MadV, então, compilou as melhores e organizou outro vídeo, chamado “The Message”⁴⁰. Dezenas de pessoas aparecem com palavras ou frases escritas em suas mãos, como “be free”, “be true”, “be seen”, “speak up” ou “don't give up”, entre outros. A idéia da convocação era exatamente essa: compilar diversas características ou ações comuns a todas as nações, todos os humanos, mostrando que, realmente, o mundo é único embora haja subdivisões de territórios ou de culturas.

35 ZULAR, Roberto. 2002. *Criação em processo – ensaios de crítica genética*. Editora Iluminuras. Pág. 19

36 Wikipédia: “V de Vingança (versão em português para V for Vendetta) é uma série de romances gráficos escrita por Alan Moore e em grande parte desenhada por David Lloyd. A história se passa em um distópico futuro de 1997 no Reino Unido, em que um misterioso anarquista tenta destruir o Estado, através de ações diretas.” (http://pt.wikipedia.org/wiki/V_for_Vendetta - acessado em 3 de abril de 2011, às 18h08).

37 Os vídeos, infelizmente, foram deletados por um hacker que invadiu a conta de MadV.

38 <http://www.youtube.com/watch?v=FHc0xjRGI60> (acessado no dia 10 de agosto de 2010)

39 O YouTube possui um serviço de “Video Responses” em que os membros cadastram os seus vídeos que são relacionados àquele primeiro, como se fosse um comentário em um blog, mas, em vez de texto, se usa a imagem.

40 <http://www.youtube.com/watch?v=Z-BzXpOch-E> (idem)

O mais interessante do projeto de MadV é que ele trafega entre as duas vertentes que caracterizam a web de hoje: a “cauda longa” e a colaboração. Se não existissem computadores potentes que possibilitassem aos usuários gravar e editar vídeos facilmente, MadV nunca conseguiria terminar sua obra em tão pouco tempo. E ele conseguiu com que elas se mobilizassem e se organizassem para fazer parte de um produto completamente colaborativo.

MadV ainda fez outro vídeo convocando a colaboração dos usuários intitulado “The 'Humans' Project”⁴¹ (o projeto humano, em tradução livre), que gerou o “The Meaning”⁴² (o significado).

Da mesma maneira do que no *World Without Oil*, os colaboradores dos vídeos de MadV passaram por um processo criativo até chegar ao resultado final, que, por sua vez, entrou em uma outra obra que, composta por outros colaboradores, formou – aí sim – a obra final.

Quem pode ser considerado os verdadeiros autores dessas obras? As novas tecnologias não só expandiram os objetos de estudo sobre o fazer artístico, como trouxeram esta questão à tona.

Um enfraquecimento semelhante ameaça a noção de autor, mesmo quando o avanço da tecnologia tem limitado seus efeitos. Lembramos a experiência dos *Imaterials*, que visavam explorar o potencial de enunciação plural inerente ao meio digital. Cada um dos participantes deveria poder intervir livremente, para transmitir aos outros um texto original ou um comentário sobre o texto de outro. (...) A estabilidade das noções de autor e de propriedade intelectual foi, além disso, submetida a outra investida com a aparição das grandes bases de 'dados textuais' e das experiências da 'biblioteca eletrônica'. Em pouco tempo será possível dispor de um intertexto ilimitado, com o qual o usuário poderá jogar, entrelaçando empréstimos e comentários, praticando colagem e plágio, inventando caminhos não-lineares. Se ainda é cedo demais para avaliar o impacto desses hipertextos, eles indiscutivelmente representam uma nova etapa na apropriação dos dados textuais pela informática: o impresso não é mais objetivo do tratamento, as telas são suficientemente espaciais e flexíveis para constituir-se como instrumentos cômodos de leitura; as mudanças produzidas pelas pesquisas em informática tendem a se generalizar⁴³.

41 O vídeo, infelizmente, foi excluído.

42 <http://www.youtube.com/watch?v=A4oeO6-BeJk> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h09).

43 LABRAVE, Jean-Louis. 1992. *Crítica genética: uma nova disciplina ou um avatar moderno da filologia?* in ZULAR, Roberto. 2002. *Criação em processo – ensaios de crítica genética*. Editora Iluminuras. Pág. 117

Os autores são os idealizadores das obras? De qualquer forma, para se chegar a qualquer conclusão em relação à gênese de todo este processo, é preciso analisar cada fragmento em sua totalidade para, então, definir o que será definido (por mais redundante que se possa parecer). Será uma obra feita pela pluralidade dos autores? Ou será uma obra criada por uma única pessoa, que conseguiu com um só questionamento organizar e mobilizar todas as outras? Ou serão os dois combinados?

Os cineastas Ridley Scott (autor de grandes obras do cinema tradicional, como “Alien”, “Blade Runner” e “Thelma e Louise”) e Kevin MacDonald (responsável pelo belo “O último rei da Escócia”), recentemente, resolveram experimentar um pouco da estética do amador e da coletividade para trabalhar em suas obras à la MadV. Por meio da plataforma de vídeos YouTube, os cineastas convocaram as pessoas a mandarem trechos do que fariam no dia 24 de julho, no projeto “Life in a Day”⁴⁴. Elas deveriam gravar neste dia e teriam sete dias para conseguir mandar para o projeto. Só no primeiro dia, foram mais de 80 mil inscrições de vídeos.

A estética amadora do chamamento, neste caso, foi completamente esquecida. O vídeo de chamada⁴⁵, por exemplo, foi traduzido para português, inglês, alemão, francês, italiano, japonês e espanhol. O que parecia ser algo criado por quem não tinha recursos, agora, é copiado por equipes e artistas importantes no cenário mundial.

A coletividade, facilitada pelas ferramentas na web, não aparece somente como um novo meio, mas sim como um novo estilo. A facilidade com que a produção ocorre faz com que pensamos em uma nova escrita. Uma escrita não textual, mas imagética.

O problema da inteligência coletiva é descobrir ou inventar um além da escrita, um além da linguagem tal que o tratamento da informação seja distribuído e coordenado por toda a parte, que não seja mais o apanágio de órgãos sociais separados, mas se integre naturalmente, pelo contrário, a todas as atividades humanas, volte às mãos de cada um. (LÉVY, 2006, p. 17)

Provavelmente, essa “superlíngua” envolverá todas as mídias disponíveis. Será a junção perfeita de áudio, vídeo, imagem, texto e portabilidade. Talvez, em pouco tempo, conseguiremos trabalhar com todas essas mídias de forma intuitiva, sem grandes esforços. As tecnologias para isso estão cada vez

44 <http://www.youtube.com/user/lifeinaday> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h10).

45 <http://www.youtube.com/watch?v=KN3kduHuioU> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h10).

mais acessíveis a todos os tipos de público. Vídeo, por exemplo, considerada a mais cara das mídias, hoje é acessível a qualquer um que possua um computador com uma câmera. Ou até mesmo com uma máquina fotográfica digital. Dividir isso também ficou muito mais fácil graças às ferramentas disponíveis na web.

É interessante notar que praticamente todos os trabalhos artísticos desta pesquisa envolvem alguma forma de audiovisual (tirando as excelentes experimentações de Vivian Caccuri⁴⁶). O vídeo surge como a ferramenta para o futuro, para ser explorada, para ser extinguida em suas possibilidades.

Não por acaso, é senso comum, principalmente no circuito da arte, ouvir que 'tudo é vídeo na contemporaneidade'. Isso equivale a dizer que o vídeo amplia suas funções e passa a ter novas atribuições e abrangências; passa a ser compreendido como um procedimento de interligação midiática e a ser valorizado como produtor de uma rede de conexões entre os mais variados pensamentos e práticas⁴⁷.

Todo esse contexto multimídia e de compartilhamento de informações foi teorizado por Lévy também. Ele acredita que existem três tripés que sustentam a nova troca de saberes: a velocidade da evolução, a massa de pessoas e o surgimento de novas ferramentas.

A primeira nunca foi tão rápida quanto à vivida atualmente, o que interfere em todas as relações e atividades humanas, como o trabalho, a vida cotidiana e os modos de comunicação. E são, principalmente, nos saberes e no saber-fazer (*savoir-faire* para o autor) que “a aceleração é mais acentuada e as configurações mais móveis” (LÉVY, 2006, p. 24).

É praticamente impossível restringir o conhecimento unicamente à academia e aos especialistas. Hoje, vivemos a democratização do conhecimento, com ferramentas e a possibilidade de acessar quaisquer tipos de informação disponibilizadas em qualquer lugar. Lévy acredita que o coletivo “deve, daqui por diante, se adaptar, aprender e inventar para viver melhor no universo complexo e caótico em que passamos a viver” (LÉVY, 2006, p. 24). Entramos em um mundo em que qualquer um pode ter tanta credibilidade quanto um currículo exemplar.

A produção de não-profissionais não é somente explorada por artistas renomados. Há teorias que explicam um pouco sobre a popularização e a adoção desta estética em alguns trabalhos. O

46 <http://vcaccuri.net/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h10)

47 MELLO, Christine. *Extremidades do vídeo*. Editora Senac. 2008. pág. 27

engenheiro, artista e pesquisador José Carlos Silvestre⁴⁸ me apresentou durante a nossa conversa⁴⁹ o conceito de estética do erro. O erro, por si só, é uma experiência nova, uma inovação a ser questionada e estudada. Não é o erro com um sentido de problema, de algo que deva ser consertado. É o erro pela perspectiva de que não estava esperado ou contemplado no projeto inicial. É o acaso atuando como o condutor de novos resultados.

O rádio como conhecemos é um exemplo de como o erro está inserido dentro de nossa sociedade da mesma forma que a própria invenção. O maquinário desenvolvido por Guglielmo Marconi⁵⁰ era para ser um transmissor de informações ponto-a-ponto, assim como o telefone, mas por ondas eletromagnéticas. A invenção, por sua vez, não transmitia apenas de um lugar para o outro, mas de forma radial. Então, todos os aparelhos que estavam ao redor conseguiam captar as transmissões e decodificá-las. Isso, logo, foi um erro.

Outro exemplo dado é a máquina fotográfica:

Há várias possibilidades de se brincar com a máquina fotográfica em termos de erro. Eu mencionei mais cedo a coisa do Camera Tossing⁵¹, que é uma cultura emergente que não foi investigada ainda academicamente, que consiste em ligar o disparo automático da câmera, atirar ela para cima e ver o que sai. Isso produz umas coisas abstratas. Tem um passado de experimento com câmera em movimento, mas não está ligado a isso. É uma coisa que surgiu mesmo do usuário amador brincando com a câmera. “Vamos ver o que acontece”. E isso gera uma estética do erro porque já é um desvio de como se usa a câmera. Há toda uma convenção de como usar uma câmera que envolve em não jogá-la para cima. Mas você pode também brincar usando espelho, você pode brincar... há um experimento muito legal do Gabriel Menotti⁵² – ele era da PUC e está na de Londres agora -, que ele fez o seguinte. Ele pegou uma câmera de celular antiga e tampou – completamente tampada – e botou para gravar. E você espera que nesta situação fique tudo preto, né? Mas o que

48 <http://bogotissimo.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h11)

49 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/jose-carlos-silvestre/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h11)

50 http://pt.wikipedia.org/wiki/Guglielmo_Marconi (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h11)

51 <http://www.flickr.com/groups/cameratoss/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h11)

52

http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:x25quN8luSwJ:bogotissimo.com/b2kn/dump/Gabriel%2520Menotti%2520-%2520Atrav%25C3%25A9s%2520da%2520Sala%2520Escura.pdf+gabriel+menotti&hl=pt-BR&gl=br&pid=bl&srcid=ADGEESjAQDeDbkaI2TaxxTe1LLynZUsSUW62Qp-v7GwtjoZug0oS-VnyN56c8kd5wBimGsiS_xknfA7qpvOriUa7zuOYqCRHvc53d9vGb5AdDDIrm7C4iu2Hge5kWiGxHsXqqCg4ufMz&sig=AHIEtbQCjzeHOCuGU8J-U_8PZOV99KJRPw (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h11)

aconteceu na verdade é que tem aqueles algoritmos da câmera para ajustar a imagem, fazer as transformadas e tudo. Isso vai produzindo aqueles errinhos. Como não tinha input nenhum, entrou em um feedback, em um loop de retroalimentação positiva que virou uma animação toda colorida, cheia de movimento, com roxo, amarelo.

Até os trabalhos artísticos de Silvestre abordam a temática, como é o caso de seus “Fractais Fracassados”⁵³. Ele usa de um fractal famoso (Julia-set⁵⁴) para compor um trabalho visual que se modifica quando o código é ativado. O código, matematicamente falando, está certo como um objeto, mas por usar valores grandes demais para o processamento de um computador, gera imagens e figurações em movimento constante, como se andasse pelo monitor. Em outras palavras, Silvestre brinca com o próprio erro programacional. Ele sabe que não vai sair da forma que deveria, mas utiliza disso para compor um trabalho artístico.

Se todos conseguem fazer trabalhos artísticos e os próprios artistas usam da estética e de erros amadores para compor suas obras, como, então, distinguir o que é arte, quem é o artista e quais conceitos distinguem ambos? Qualquer um produz conteúdo e brinca com as ferramentas de rede para gerar informação e comunicação para os seus pares. O que o artista faz de diferente?

Eu acho que o lado artístico é um pouco diferente desse outro [educacional e comunicacional], porque é como você vai utilizar isso também. Se você usar essa máquina para gravar mesmo ou para fazer um vídeo, como que é isso? Como você vai entender a máquina para fazer...? O artístico para mim é dez vezes maior que o educacional ou outra coisa, porque ele é mais perigoso, mais arriscado e se ficar no meio do caminho você não está fazendo nada artístico. E hoje em dia esse limiar é muito grande. É muito equipamento, muita coisa, muito efeito de Photoshop, de computador, muita câmera, muito pequenininha. Às vezes, a produção de sentido ali é uma só. Ela ainda é homogênea. Os artistas que conseguem sair disso são os que conseguem entender essas mídias e trabalha-las com uma outra ideia ou com facilidade, né? Já que hoje em dia temos câmeras pequenas – várias, você compra dez, grava dez imagens ao mesmo tempo. A câmera é pequena, então, você pode colocar em pequenos lugares que você não conseguiria antes, como fazer uma

53 <http://bogatissimo.com/ff/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

54 http://en.wikipedia.org/wiki/Julia_set (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

entrevista dentro de um buraco de esgoto, entendeu? De fora para dentro. Uma câmera não cabe em um buraco de esgoto, mas a pequenininha cabe. Como você vai inovar o enquadramento e não sei o quê junto com essa tecnologia, que é a arte como tecnologia e não a tecnologia como arte?

Quem questiona é o artista Fernando Rabelo⁵⁵, que tem um extenso trabalho em como resignificar a tecnologia ao grande público por meio da arte. Suas obras buscam trazer cidadãos comuns mais próximos ao hardware, a como é feito o maquinário. Em uma sociedade privilegiada pelo consumo, Rabelo quer mostrar que se pode construir junto e usar as ferramentas para incrementar a vida cotidiana.

Quando conversamos⁵⁶, em Belo Horizonte, Rabelo mostrou sua bancada cheia de placas, cabos e conexões. O que mais me interessou em seu trabalho é o aspecto gambiológico que envolvem suas obras. A primeira delas, o “Contato QWERTY”⁵⁷, tem um mecanismo simples. Ele usou uma placa de dentro de um teclado, conectou fios ao circuito das teclas e colocou palha de aço nas pontas. Dessa forma, o espectador que segurasse nas duas pontas de palha de aço e fechasse o circuito, acionava uma projeção, sendo que cada letra era um vídeo diferente.

O espectador não só vê uma obra que trabalha com as tecnologias como participa ativamente da construção e do resultado final do projeto. Os mecanismos estão expostos, sem caixas ou outros tipos de proteção para camuflar a fiação. A obra está desnuda. O objetivo disso é não interferir na contemplação do espectador. Ele deve ver e tentar entender o que está acontecendo ali. Só assim para que a eletrônica não soe ou aparente algo distante do dia-a-dia das pessoas.

A exploração do meio, da mídia, talvez seja o que realmente defina um artista de um simples amador. É a análise de todas as possibilidades e expressões que um meio pode provocar. Arlindo Machado, citado em obra de Priscila Arantes⁵⁸ (2005), comenta:

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

55 <http://www.hiperface.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

56 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/fernando-rabelo/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

57 <http://www.hiperface.com/#> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

58 ARANTES, Priscila. *@rte e mídia - perspectivas da estética digital*. Editora Senac. 2005.

produtividade programada.⁵⁹

Arlindo ainda, no mesmo livro de Arantes, ao definir o conceito de artemídia, reforça o papel do artista de explorador do meio, da mídia. A artemídia para o autor entende-se como “as 'formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas”⁶⁰.

Em minha conversa⁶¹ com Vivian Caccuri⁶², ela defende a mesma tese, mas citando uma obra de Cildo Meireles⁶³. O artista gravou um LP (disco de vinil) usando os dois canais de áudio. Em cada um algo diferente. No primeiro, gravou o discurso de uma tribo indígena sobre o massacre que havia ocorrido em sua aldeia. No outro, captou o depoimento dos brancos, das pessoas envolvidas nos assassinatos. O público, então, podia modificar a importância de cada lado alterando o potenciômetro. Ou seja, enquanto você mexe os canais, o discurso dos índios pode estar na primeira camada, enquanto o dos brancos fica subjulgado a segundo plano. E vice-versa.

No fim, percebe-se que o que está sendo explorado ali é a raiz da própria mídia. É uma brincadeira com o programa que foi desenvolvido para aquele meio. Os dois canais são alterados graças ao potenciômetro, possibilitando com que o efeito e a mensagem final consigam chegar ao público. Se não houvesse o questionamento por Meireles sobre a funcionalidade daqueles dois canais, não seria um trabalho de artemídia. Meireles compreendeu muito bem a significação do meio e o que se poderia explorar além do que foi programado para ela.

Como diz Vivian:

Eu acho que a visão mídia-arte é algo que é uma faca de dois gumes. Ela tanto pode classificar coisas que foram feitas anteriormente, pela mídia, quanto ela pode se estabelecer como uma categoria que vai dar alguns princípios para alguém produzir alguma coisa. No entanto, eu acho que esses princípios são todos – dentro do pensamento mídia-arte, dentro do que se entende como mídia-arte – mídia, entendeu? A mídia é a grande coisa. Não é exatamente arte, é mais um problema da

59 MACHADO, Arlindo (org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. Itaú Cultural. 2003. p. 23

60 MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: aproximações e distinções*. In *Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura*, nº 4. PUC-SP. 2002. p. 20

61 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/vivian-caccuri/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

62 <http://www.vcaccuri.net/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

63 http://pt.wikipedia.org/wiki/Cildo_Meireles (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h12)

mídia.

Os trabalhos de Vivian exploram a escuta como o grande questionamento para a suas obras. Não é música, não é apenas a captação sonora. É a percepção dos ruídos e o que isso provoca em nossas mentes. Um dos trabalhos de Vivian, “Maquiagem Aumentada”⁶⁴, explora a intimidade da relação entre maquiador e maquiado. É o som de um pincel passando pela pele. De um lápis percorrendo os contornos dos olhos. Do algodão raspando a porosidade da pele enrugada pelos anos. Do rímel juntando os cílios para aprofundar um olhar. É o ato de se maquiar casado com a amplitude dos sons dos utensílios raspando a pele. Essa performance mostra quão íntimo pode ser o processo de esconder defeitos ou realçar qualidades na pele. Artista e público se isolam em um determinado local, com fones de ouvido, para a seção. O maquiado (público) troca confidências com o maquiador (artista) sobre onde estão os defeitos, ao mesmo que ambos escutam o utensílio passar por sua pele para resolver o problema.

A tecnologia, neste caso, surge como a ativadora desta mudança de percepção. Ela é apenas um meio para se conseguir chegar ao fim determinado pela performance. Vivian ressaltou que suas obras, sem contexto, não podem ser consideradas como arte digital. Para ela, artemídia tem muito mais a ver com a exploração da mídia do que da própria arte – o que não aconteceu em seus trabalhos. Claro que, quando colocadas lado a lado com obras realmente digitais, elas fazem sentido por ainda sim envolverem outras mídias.

Eu vou mudando o som que essa superfície da pele passa para a escuta. Eles adquirem uma textura metálica, uma textura arenosa. Eu peguei um elemento que é do mundo do consumo, que é a maquiagem, tanto para criar uma relação de intimidade com essa pessoa – porque quando você maqueia alguém é uma situação íntima; você não é mais uma pessoa estranha -, quanto aumentar essa experiência do toque da pele do rosto através da escuta, que é, normalmente, um toque que não se escuta. Não tem nenhum grande objetivo com isso. É mais criar situações onde tem uma experiência perceptiva diferente, não muito cotidiana.

A tecnologia não é o motivo em si, mas sim uma ferramenta para conseguir atingir determinada

64 <http://www.vcaccuri.net/lang/pt/2008/10/04/maquiagem-aumentada/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

situação da performance. Vivian não explora a mídia em si. Ela a usa para construir um outra percepção. Apropria-se dos utensílios disponíveis para provocar sensações no público de uma forma não usual.

Outro trabalho de sua autoria, ainda em construção, demonstra muito bem o questionamento que a move. A performance chamada de “Toffee” é simples. Vivian tentará abrir aqueles bombons homônimos à obra em frente ao microfone. Se a embalagem metálica fizer barulho, ela a descartará e tentará novamente. E dá para fazer isso?, perguntei.

Então, é esse o negócio. E aí vai ser posto um limite. E quem está definindo o limite é um aparato ali, mas, enfim, esse limite tem a ver com a coisa do açúcar, tem a ver com uma certa culpa, aquela coisa de abrir no cinema, aquela situação. Eu acho que aí a tecnologia ajuda você a criar essas situações, mas também pode ser uma coisa que está mais aberta do que restringindo. Eu acho que ela tem que sempre estar ajudando uma proposta de... Acho que ela nunca pode ignorar as pessoas. Ela nunca pode ignorar o meio onde ela está. Ela nunca pode criar uma coisa fechada nela mesma.

Esse trabalho é bastante demonstrativo sobre o que é trabalhar com a escuta. Os ruídos provocados por uma simples embalagem de bala são o estopim para levantar questionamentos sobre a culpa de se comer um doce, o segredo para não atrapalhar outros, o barulho não desejado. É a tecnologia com outros significados.

Fred Paulino⁶⁵ é outro que usa as tecnologias para chegar a determinado fim. Seus trabalhos envolvem o mesmo aspecto gambiológico⁶⁶ do que o do Fernando Rabelo, mas com uma estética um pouco diferente. Ele até criou um mascote para representar as suas obras, o Jean Baptiste Gambiërre⁶⁷ (personagem ficcional), e desenvolveu com Paulo Henrique Pessoa “Ganso” e Lucas Mafra⁶⁸ a armadura gambiológica⁶⁹, o primeiro trabalho que envolvia um capacete, um relógio e até um sapato-fone.

Fred preocupa-se também com o design de suas obras, colocando adesivos e outros apetrechos para

65 <http://fredpaulino.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

66 <http://www.gambilogia.net/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

67 <http://www.gambilogia.net/blog/tag/jean-baptiste-gambierre/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

68 <http://lucasmafra.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

69 <http://www.gambilogia.net/blog/category/armadura-gambilogica/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

deixá-las mais, digamos, interessante. Além disso, Paulino disse me nossa conversa⁷⁰ ter um trabalho extensivo com estêncil nas ruas de Belo Horizonte em que questiona desde a figura iconoclasta de Mona Lisa até frases de efeito como “quanto você paga por uma ideia?”.

Meu trabalho é bem pautado sempre por uma pesquisa de linguagens, mesmo, e quase sempre conceitualmente trabalhando um pouco a questão da ironia. Sempre gosto de dialogar com o universo da política também. Por mais que o Gambiologia, por exemplo, não trate exatamente de política, mas ele questiona, de uma certa forma, o uso de aparelhos, excessos do mundo contemporâneo. E nesse sentido ele também acaba trazendo um pouco dessa questão da política, então...

As intervenções urbanas de Fred são mais explícitas sobre esse processo político. Paulino morou em Nova Iorque durante alguns meses, onde fez contato com o grupo Graffiti Research Lab. O coletivo mistura tecnologia e a tradicional grafite. Aliás, não mais tão tradicional. Eles criaram, por exemplo, uma ferramenta que faz pixação com uma caneta a laser, chamada L.A.S.E.R. Tagging System⁷¹ - sendo laser iniciais de Light Amplification by Stimulated Emission Radiation. Ou seja, em vez de sujar as paredes e arquiteturas de um local, eles enviam jatos de luz que, por um processo de projeção, armazena o trabalho como se fosse uma tinta. Por conta dessa amizade, Paulino ficou responsável por montar uma cédula do movimento em terras tropicais, que falam sobre os projetos no endereço <http://www.graffitiresearchlab.com.br/blog/>.

Os grupos, coletivos e laboratórios sobre arte digital ou qualquer tipo de criação envolvendo tecnologias é muito comum de se ver lá fora. Aqui no Brasil, porém, é difícil encontrar este tipo de espaço para que colaboradores consigam se reunir e produzir algum trabalho em conjunto. Não há, por enquanto, incentivos governamentais ou mesmos privados para desenvolver um tipo de trabalho assim. Por enquanto.

Pedro Veneroso, do grupo Marginalia⁷², de Belo Horizonte, explicou⁷³ sobre os planos de montar um laboratório com grandes influências do que acontece no MediaLab do Prado⁷⁴, grande referência no assunto. A ideia será abrir um chamamento para colaboradores e residentes, nacionais e

70 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/fred-paulino/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h13)

71 <http://graffitiresearchlab.com/projects/laser-tag/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

72 <http://marginaliaproject.com/lab/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

73 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/pedro-veneroso/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

74 <http://medialab-prado.es/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

internacionais, usem a infraestrutura de um laboratório que será aberto no centro da cidade. Eles já tinham feito uma experiência anterior, mas o número de colaboradores não tinha sido o suficiente para estruturar uma logística mais precisa. Tudo isso foi graças ao patrocínio com uma empresa de telefonia celular, a Vivo.

A proliferação de centros de apropriação tecnológica fica prejudicada, porém, graças aos altos em serviços básicos para um centro desses, como conexão à internet. A banda larga, aqui no Brasil, é uma das piores e mais caras do mundo, além de haver grande discrepância entre o que é cobrado em São Paulo ou em Recife, sendo que fora dos grandes centros - onde há maior circulação de dinheiro - o preço é muito mais elevado. A diferença de rendas entre as famílias do Sudeste e Nordeste é enorme, mas mesmo assim os serviços de telefonia por lá são muito mais caros. Além disso, o dinheiro que se gasta não se compara com o tipo de serviço fornecido. Quando conversei⁷⁵ com Cicero Silva⁷⁶, pesquisador sobre arte digital, ele me alertou para a precariedade que é pagar pelo serviço de roaming das telefônicas, ou seja, todas as vezes que saio de um estado, deve pagar uma taxa sobre o valor da ligação porque a própria empresa de telefonia não comprou maquinário melhor para prover o mesmo serviço em território nacional. O mesmo acontece para o DDD. Fazer interurbano é algo completamente obsoleto que só impede com que novas iniciativas relacionadas à cultura digital consigam proliferar.

Cicero, por sua vez, me explicou também a importância desses laboratórios dedicados à cultura digital e à criatividade tecnológica.

Mas qual o papel da indústria em resignificar a arte? Como que o artista vai se apropriar dos instrumentos industriais, dos aparatos industriais, pra contruir suas obras ou mesmo os softwares? Os instrumentos industriais não no sentido do século XIX, da maquinária pesada, mas do capital intelectual. Ao promover uma circulação do capital intelectual, que hoje em dia funciona no plano da abstração dos softwares, por exemplo, em um determinado espaço cultural, você amplia... a cultura serve como um catalisador, como um processo de integração entre diferenças, né? Você passar do plano do século XIX, que a gente ainda vive aqui na cidade de São Paulo, da indústria pesada, para um plano da indústria do conhecimento, da “sociedade do conhecimento”⁷⁷, você tem que ter uma passagem, e a Cultura é um diálogo

75 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/cicero-silva/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

76 <http://www.cicerosilva.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

77 http://pt.wikipedia.org/wiki/Sociedade_da_informação (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

reflexivo – e a arte digital, neste caso, ao se apropriar desses novos recursos, desses novos mecanismos, faz essa passagem.

Os centros lá fora, como o que acontece no Prado, na Espanha, não só tem o objetivo de proliferar a cultura digital, como também resignificar o espaço do entorno. Eles trabalham com as comunidades da área para que a cultura seja esse rito de passagem entre dois séculos totalmente díspares. Há oficinas para capacitação, cursos, seminários, monitoria, enfim, diversas atividades para inserir os interessados neste tipo de cultura.

Mesmo o país possuindo essa restrição de acesso a centros ou até de faculdades com cursos bem estruturados, Cicero acredita que a produção do país é de extrema qualidade. O pesquisador até comparou com o que tem sido feito aqui ao que foi feito no Experiments in Art e Technology (E.A.T.)⁷⁸, um grupo criado nos anos 1960 com o objetivo de misturar engenheiros, matemáticos, biólogos e profissionais de outras áreas com artistas. Eles queriam misturar as áreas e ver o que saía, como pode-se ver pela bioarte e biotecnologia, por exemplo. A produção ainda é irrisória ao que acontece nos EUA, Japão, Espanha ou até mesmo na China, mas a qualidade faz com que a produção nacional se destaque, como mostrou as menções honrosas recebidas pelo artista Lucas Bambozzi⁷⁹ e pela plataforma CulturaDigital.BR⁸⁰, além da Giselle Biguelman ter participado como jurí do talvez mais importante prêmio relacionado à arte digital que é o Ars Electronica⁸¹.

Outro entrevistado que toca na questão da hibridização das áreas para se produzir uma obra de arte é Fernando Rabelo. A diferença é que para ele há um problema de autoria envolvendo esse casamento. Muitos artistas, hoje, simplesmente usam o conhecimento técnico de outros profissionais para compor suas obras, mas na hora de creditar o trabalho, não contemplam o “assistente”. Em uma época em que a autoria é debatida por todas as vertentes - principalmente por causa das tecnologias -, isso acontecer é um tanto quanto paradoxical. E é simples saber qual artista esqueceu de creditar o “assistente”: é só perguntar como se faz.

As pesquisas de Rabelo não envolvem apenas a gambiologia ou a gambiarra. Recentemente, o artista esteve em Amsterdã, na Holanda, para fazer uma pesquisa sobre cinema em 360°. Esse projeto traz novas linguagem e estética do cinema para a pauta da arte digital. A pesquisa é sobre uma tela panorâmica, com 360°, onde se projetam os vídeos.

78 http://en.wikipedia.org/wiki/Experiments_in_Art_and_Technology (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

79 <http://www.lucasbambozzi.net/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h14)

80 <http://culturadigital.br/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h15)

81 http://pt.wikipedia.org/wiki/Prix_Ars_Electronica (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h15)

Quando eu cheguei lá, tinham várias coisas bacanas. Várias máquinas antigas também, mas eu me interessei muito por um sistema de panorama analógico, que eram dez videocassetes conectados em dez projetores. Os videocassetes tinham um mecanismo – que eu esqueci o nome dele – que sincronizava os vídeos para poder tocar. Na verdade, não era videocassete. Era videocassete, mas depois foi para DVD. Quando eu cheguei lá, estava no processo de sincronização de DVDs. Nesse caso foi assim: bacana o sistema, mas meu trabalho era quase todo digital. Eu teria que gravar dez DVDs para colocar lá dentro, então, para mim, o desafio maior era como fazer esse mesmo sistema funcionar digitalmente. Essa foi a primeira ideia. Dentro desse processo, teve uma busca pelo mínimo de hardware possível para fazer um sistema digital – até mesmo por ser mais fácil de replicar e de entender como o sistema funciona. Então, desenvolvi com um computador e com três placas Matrox Triple Head⁸². Todo esse sistema tem no site <http://www.hiperface.com/panorama.html>⁸³. Tem o passo-a-passo do que eu fiz na época. Desenvolvi um sistema de projeção digital e, dentro disso, comecei a trabalhar propostas de interação com essas imagens, desde uma webcam, que vai duplicando essas imagens – você consegue fazer mais de 3.000 imagens de câmeras, da mesma webcam, mas todas fragmentadas em um mosaico. Fiz uma brincadeira tipo Big Brother⁸⁴ panorâmico, que é completamente rodeado de imagens de você mesmo a partir de uma webcam.

Um dos experimentos que Rabelo fez foi projetar uma imagem que percorria a tela em 360°. Ou seja, é uma imagem em movimento em movimento (por mais paradoxal que isso possa parecer). Pensar em uma estética nova de cinema lembra muito as teorias encontradas no Transcinema, de Katia Maciel. A arquitetura que define o sistema cinematográfico, neste caso, é quebrado para gerar uma nova linguagem. O artista não pode mais pensar apenas na imagem em movimento, mas sim no movimento que a imagem em movimento terá em uma tela de 360°. A ideia de que o público é apenas espectador de uma obra está indo por água abaixo.

A Giselle Beiguelman ainda me lembrou de outras estéticas do cinema que foram colocadas em

82 <http://www.matrox.com.br/axio.htm> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h17)

83 Acessado em 3 de abril de 2011, às 18h17

84 http://pt.wikipedia.org/wiki/Grande_Irmão (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h17)

xeque graças às tecnologias. Se antes era preciso estar em um determinado local e em uma hora específica para conseguir ver um filme (o que acontece com o cinema), o advento da televisão destruiu com essa obrigatoriedade do espaço. A internet, por sua vez, conseguiu acabar com ambos os conceitos, temporal e espacial. O conteúdo pode ser acessado a qualquer momento, de qualquer lugar, desde pelo celular, quanto pelo seu computador pessoal do escritório.

E não é somente localidade que interfere na estética do cinema. Pensar nesta linguagem usando a rede é levar em consideração situações e padrões que não se terão controle. Como? Se a Giselle cria, como ela mesma explicou, uma peça de webart para ser visto apenas em desktops, ela deve perceber que as cores do meu computador pessoal não serão as mesmas que ela tinha previsto, mesmo que usemos o mesmo equipamento. As configurações do meu monitor podem ser completamente diferentes do monitor dela, o que afetaria no trabalho que chegaria até mim (que, praticamente, seria outro, e não aquele criado pelo artista). Além disso, há a configuração do meu CPU inteira: vai depender do sistema operacional que eu uso, da minha placa de vídeo, de qual resolução do monitor, enfim, de todas as opções customizáveis.

Outro ponto que Giselle levantou é que é necessário também pensar nas condições de acesso à obra. Ou seja, se ela coloca uma obra de arte na rede, a visualização e fruição de um trabalho dependerá de quantas pessoas estão acessando o site naquele momento, quantas estão acessando o mesmo provedor que o espectador, o plano de hospedagem da página, a quantidade de banda possível de ser carregada, e tantas outras possibilidades que são impossíveis de se controlar. Sem contar que aquele trabalho que foi criado para ser visto em um desktop pode ser acessado por um notebook ou até mesmo por um celular.

O que eu particularmente chamaria a atenção: 1) a cultura de rede obriga a pensar em uma estética da transmissão⁸⁵, que de uma certa forma depende da ética da generosidade intelectual. Por quê? Porque a internet é incontrolável a despeito das leis. Por que ela é incontrolável? Porque tudo influi em tudo. (...) Tudo isso vai influir e impactar na forma como o trabalho vai ser desempacotado para o outro. Isso é intrínseco à natureza da rede. E é aí que entra a questão da generosidade intelectual. Eu tenho que levar em consideração uma série de variáveis da recepção na concepção do projeto. Isso implica em uma outra questão, que a gente conversava

85 http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/gbeiguelman/Textos/por_uma_estetica_da_transmissao_full.pdf (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

há pouco, que são as estéticas comunicacionais⁸⁶, que são esses pensamentos da obra como algo publicável, editado. Tudo isso já é bastante particular a situação de rede.

A estética de transmissão e até a comunicacional também é explorada pelo artista Claudio Bueno⁸⁷, mas por um viés diferente. Bueno está interessado em utilizar os mecanismos de transmissão, como o celular ou mesmo o streaming pela rede, para questionar sobre os conceitos de espaços público e privado. As obras de Bueno usam essas ferramentas como meio e, conseqüentemente, passando e alterando as estéticas de transmissão e comunicação.

Um dos trabalhos que o artista comentou durante nossa conversa⁸⁸ foi o “Casa Aberta”⁸⁹. Em uma galeria havia uma tela transmitindo ao vivo a sala de estar da casa de Claudio, em que se podia ver o sofá e a televisão do artista. Ao lado da tela, na galeria, havia dois números de celular para que o público discasse e, com isso, ligaria, desligaria ou mudaria o canal da televisão que estava na casa de Claudio.

O trabalho convida a pensar que situação nova é essa que se configura, seja do espaço da residência, do tipo “eu me transmito por quê?” ou “eu transmito a minha sala por quê?”. Para habilitar uma presença? Para eu estar conectado? Para parecer que eu estou acompanhado? Quando a Isabela não está trabalhando aqui comigo, eu estou aqui sozinho? Se eu me conecto ou se alguém de dentro da galeria liga a minha televisão é quase que também dizer “olha, tem mais alguém aqui junto”. Essa presença do outro que às vezes também pode ser entendida como uma presença em demorado, do celular que eu não desliguei e que pode tocar enquanto a gente estiver falando, de um email que chegou antes de você chegar e que eu posso estar pensando nele, dessas presenças externas que acabam entrando no ambiente que seria, então, fechado, sem essas transmissões, que seria só o espaço das paredes e que essas paredes de concreto já não limitam mais, já não delimitam mais o espaço privado. Ele é permeado pelas outras presenças.

O interessante é que esse questionamento de Claudio casa perfeitamente com o conceito de

86 <http://www.ufscar.br/rua/site/?p=686> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

87 <http://buenozdiaz.net/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

88 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/claudio-bueno/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

89 <http://buenozdiaz.net/casaaberta.html> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

cibridismo. Se ao mesmo tempo estamos conectados 24/7, isso significa que estamos acompanhados durante este tempo? Significa que existe alguém, seja essa pessoa quem for, que está prestes a interferir em nosso espaço e tempo? Quando conversei com Vivian, ela me contou sobre um amigo que tinha ido visitar Moçambique e estava presenciando um ritual. Uma mulher com vestimenta nativa, com direito a turbante e tudo o mais, batia uma tora ao chão enquanto discursava em língua local. De repente, ela para o ritual para atender ao celular. “Quando eu penso em celular, é essa coisa de interferência. E ver como que o tempo vai se sobrepondo. O tempo de outras pessoas com o seu e como se estabelece uma relação diferente com ele, porque você tem que interromper essa coisa para, enfim, atender a demanda de alguma outra”, explicou Vivian.

Hoje em dia, essa interferência é a mais procurada. Queremos estar aptos todos os dias, o tempo inteiro. Precisamos estar disponíveis para receber mensagens, receber ligações e estar prontos para que o outro consiga sobrepor sua demanda sobre a nossa, em qualquer lugar. A mobilidade do aparelho fez com que Bueno criasse outra obra, o “Transporte”⁹⁰, em que ele utiliza dois celulares como mecanismos para subir ou descer um piano que está pendurado no teto. Se você liga para um número, o piano desce. Se para outro, ele sobe.

É um incômodo por meio desse peso, dessa coisa que não sai desse lugar. É um incômodo da ideia de mobilidade. Tem uma frase da Anne Galloway⁹¹ que diz assim “mobility is only free when is freely choosen”, então “a mobilidade só é livre quando é livremente escolhida”. A ideia de mobilidade vem associada a uma ideia de liberdade plena. Posso estar em qualquer lugar, olha que maravilhoso. Porque, no fundo, a mobilidade tem o seu incômodo.

As questões da transmissão e mobilidade não somente levantam dúvidas no espectador, mas também no próprio fazer artístico, principalmente na arte digital. Deixo as palavras de Giselle explicar:

A outra questão que também me interessa muito nessas estéticas comunicacionais, além dessa questão da estética da transmissão, é um abalo – aí no que tange a questão artística –, por um lado, no narcisismo do criador, que a estética da

90 <http://buenozdiaz.net/otransporte1.html> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

91 <http://www.purselipsquarejaw.org/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

transmissão já abala pois não se tem muito como assegurar as condições de recepção da obra, mas você assegura muito menos o contexto em que essa obra vai ser desempacotada. A situação dos celulares acirrou e acentuou muito. É quase como se você se colocasse em uma posição de se fazer uma obra de arte para não ser vista, ou para ser vista entre outras coisas – você usa o celular em situações em que você é multitarefa⁹²: você está dirigindo e falando ao celular e recebendo mensagem e carregando um vídeo e abrindo o e-mail. Isso tudo transforma muito o processo de criação. No âmbito da cultura digital⁹³ especificamente, naquele nicho. A cultura digital hoje em dia é praticamente tudo, mas naquele nicho voltado para o que é específico da criação digital. A experiência de rede. E isso não dá para fazer fora do meio digital. Dá para fazer a fotografia – que hoje todo mundo faz em digital... dá para fazer sem? Dá, e muito bem, obrigado -, literatura – difícil encontrar alguém que faça? Difícil, mas que dá para fazer, dá -, agora a rede não dá. A cultura de rede é de DNA digital de ponta a ponta. Nesse sentido, as artes online são as artes filhas específicas da cultura digital. São as transformadas por.

Não ter esse tipo de controle parece que dilui o significado de se criar uma obra de arte. Na teoria, cria-se para ser visto daquele jeito, de uma determinada forma. Hoje, não se tem mais o controle de como as pessoas verão aquilo que estava planejado, retomando um pouco até da estética do erro discutida por José Carlos Silvestre. Trabalha-se com o acaso desde a criação literária.

Talvez seja por esse motivo também que o artista Fernando Velázquez⁹⁴ acredite que é o fim da ideia romântica de artista. A crítica genética, como expliquei neste trabalho, vem desde a década de 1960 tentando mostrar a gênese de uma determinada obra de arte. No começo era mais voltado à literatura, mas agora já possui mais espaço entre as outras vertentes artísticas. Essa ciência coloca por fim a ideia de que a criatividade é algo divino, que existem deuses que nos propulsionam a criar uma obra de arte e musas a nos inspirar. Não. A criação tem lógica e tem como se provar. Não é nada divino ou que apenas alguns “iluminados” possuem.

Velázquez acredita que a rede e a colaboração também colocaram esta questão em xeque. A inspiração, agora, vem por todos os lados, por todas as pessoas. Criar isolado, como sugere a ideia romântica, é algo quase impossível (claro que é possível, mas o esforço para se conseguir é muito

92 <http://www.youtube.com/watch?v=dGCJ46vyR9o> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h18)

93 <http://culturadigital.br/o-programa/conceito-de-cultura-digital/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h19)

94 <http://www.blogart.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h19)

maior do que o contrário). Talvez seja por isso que, durante nossa conversa⁹⁵, Velázquez apontou que o banco de dados possibilitado pela informática seja uma das grande invenções para influenciar na criação artística.

Principalmente na internet, existe uma quantidade absurda de materiais com que os artistas podem trabalhar sem precisar pedir licença ou autorização dos reais autores. A obra de Fernando “Sua história, nosso filme”⁹⁶ [Your Life, Our Movie] usa do banco de dados para compor um trabalho ao vivo, na hora, só com imagens colocadas pelos usuários do serviço de hospedagem de fotos Flickr⁹⁷. O espectador digita uma palavra que tenha a ver com sua trajetória ou que tenha interesse em ver o resultado, e o sistema criado por Velázquez puxa as imagens do serviço de hospedagem para montar, ali, uma animação com as fotografias que foram cadastradas como relacionadas àquela palavra.

Eu acho que a ideia da identidade da memória foi o principal. Essa ideia de você ver no Flickr... é um álbum de memórias, que antigamente era uma coisa pessoal, as pessoas escreviam em um caderno que era segredo que nem a mãe podia ouvir, e hoje em dia isso vira do avesso. Na verdade, o que é legal hoje é você mostrar tua intimidade. E também é... como trabalhar com esse avesso desse conceito de uma identidade, de uma parte da nossa identidade. E depois também a ideia do audiovisual.

Outra obra que ele usa o banco de dados como matéria-prima é o “Descontínua Paisagem”⁹⁸, em que por celular o público envia as coordenadas e as imagens se alteram na projeção. Nesta, além da relação com a matéria-prima colaborativa, que são essas plataformas de hospedagem para conteúdo multimídia, questiona-se também a paisagem em uma época rodeada pelo digital. Se antes era preciso acompanhar pela televisão, comprar livros ou separar no jornal para conseguir ter imagens ao redor do mundo, hoje elas estão disponíveis facilmente depositadas na rede. A paisagem com que trabalhamos é mundial, assíncrona, de bolso.

Nós nem percebemos, mas até a pouco tempo atrás, por exemplo, era quase impossível se conseguir

95 <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/fernando-velazquez/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h19)

96 <http://www.blogart.com/indexhibit/index.php?/installation/you-life-our-movie/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h19)

97 <http://www.flickr.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h19)

98 <http://www.blogart.com/indexhibit/index.php?/installation/descontinua-paisagem/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h19)

o mapa de uma aeroporto (até por causa de fins de estratégia e sigilo). Hoje, porém, conseguimos acessá-lo por meio do Google Maps⁹⁹ ou Google Earth¹⁰⁰ facilmente.

Essa, na verdade, essa série a qual estou me referindo agora é uma série de 2008 que continua até agora; que, na verdade, é um processo que surge a partir de identificar aeroportos no [Google Maps](#) e fazer diferentes traduções dessa informação para obter uma forma, uma máscara em vinil. Isso vai para um processo industrial, onde é pintado com tinta automotiva. É um trabalho que ele mistura... na verdade, ele trabalha um leque amplo. Desde questões como essa automatização da arte, da pintura, do não-autor, da autoria coletiva, dos processos industriais. Esse trabalho específico, ele tem um apego com a paisagem também, porque apesar de ser um fato simples, de você usar uma ferramenta como o Google Maps e o [Google Earth](#) para produzir uma obra – que é óbvio, porque é uma ferramenta massificada -, é o olhar que se dá para essa ferramenta que é o relevante. (...) Apesar de que é banal o modo como a gente acessa, como uma coisa muito corriqueira. Acho que todo mundo, olhando o Google Maps, deve ter passado por algumas cidades... “mas que forma bonita!”. Mesmo quando viaja de avião, você olha de cima. E esse é um pensamento que permeia muitos de nós. (...) O elo que eu achei para construir essas pinturas era muito simples também, se traduzir um pedaço da cidade, daquela forma que já é bonita desde o espaço – que também tem seu atrativo porque se foi planejado ou não por um arquiteto, foi um apropriação das pessoas, se aquela forma foi emergente, foi auto-generativa, em uma questão social, de vida real.

A preocupação com a vista das cidades de cima por meio do uso demasiado de mapas também é o que move Claudio Bueno para construir seu “Campo Minado”¹⁰¹, projeto contemplado no Rumos do Itaú Cultural. Em vez que questionar apenas o desenho, o artista se preocupa com o uso demasiado desses mapas graças a ferramentas como o GPS, tão proliferado na sociedade atual.

99 <http://maps.google.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h20)

100

<http://earth.google.com/> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h20)

101

<http://buenozdiaz.net/campominado.html> (acessado em 3 de abril de 2011, às 18h20)

É um pouco essa ideia de um mapa que te indica um ponto A ao B. O Campo Minado lida com isso. Ele te indica até onde você deve ir... mas a ideia do Campo Minado é não garantir que você vai chegar do ponto A ao B, mesmo você tendo o mapa. No meio do caminho você tem minas, campos minados, que se passar por cima deles, você perde o jogo. Por exemplo, pensar que daqui até a Mooca eu vou ter o motoboy, o trânsito, alguém que pode me roubar no farol, um buraco na rua, um pneu que furou ou, enfim, eu tenho uma série de nuances que permeiam esse mapa e que ela não é revelada. Eu tenho uma rua que mudou de mão, enfim... e que não é revelada no mapa convencional. É uma ironia ao mesmo tempo de uma ideia de mapa que não garante que você chegue no outro lado.

Desenvolver um aplicativo desse, porém, não é fácil. Para conseguir colocar “as minas”, Bueno teve que levar em conta que a Terra não é plana, ou seja, para calcular a distância de um ponto A para o B não se pode considerar uma linha reta. Deve-se fazer o cálculo da inclinação do círculo terrestre para, então, ver qual a real distância entre um ponto e outro. É por isso, então, que artistas se juntam a outros profissionais para conseguir desenvolver seus trabalhos de forma ordenada.

Os trabalhos apresentados aqui são uma pequena amostra do que está sendo produzido relacionado à arte digital no país. Não significa que esses artistas sejam os principais ou que delimitam tendências. Eles apenas constam como representatividade. Cada um mostrou o viés artístico tecnológico que mais lhe interessa. Percebe-se, assim, a pluraridade que a temática envolve e que não se restringe a conceitos ou obras específicas. A arte digital passa por sons, literaturas, cinema, software, hardware, ludismo, pintura, escultura e por aí vai. É uma vertente que não se pode delimitar. Ela, por si só, é híbrida.

Híbridos

Tudo é gambiarra. Tudo é som. Tudo é literatura. Tudo é vídeo. Tudo é híbrido. A arte misturada com outros conceitos. Outras profissões. Outras crenças. A arte perdendo seu caráter autoral. O autor perdendo o seu romance. A musa dentro de redes. As redes fornecendo matéria-prima ao autor. Não há intimidade. Não há o que se guardar. Não há o que se esconder. É tudo às claras. Tudo visível, como mapas. Traçados de cidades. Traçados de locais seguros. Tudo é visível. Tudo é público, até os defeitos de uma pele. Os sons das rugas amplificadas. A intimidade exposta aos

ouvidos. A intimidade por imagens. Os filmes montados com a ajuda alheia. Os celulares derrubando pianos. A transmissão questionando a solidão. Nossa sala transmitida em galerias. Nosso espaço invadido por desconhecidos. As relações íntimas entre duas pessoas. Frases clichês. Conversas entre casais. Somos um. Somos nenhum. Somos cem mil. Transviamos as linguagens. Tornamos o cinema em algo interativo. Alteramos as percepções. Escolhemos onde ver. Como ver. Quando ver. Não nos concentramos. Somos multitarefas. A destruição do ego do autor. As configurações incontroláveis. Interfaces inimagináveis. Fruição obscura. Vasos falantes. Máquinas orgânicas. Movimentos inesperados. Sons de culpa. Barulhos do segredo. A arte como resignificação. A arte como reurbanização. Centros especializados. Inclusão. Laboratórios. A colaboração entre os artistas. Os artistas como incentivadores. A tecnologia desnuda. O erro programado. A estética do não planejada. A invenção inesperada. As ruas invadidas por frases. Estêncil. A iconografia questionada. A tecnologia intervindo no meio urbano. A limpeza.

Bibliografia

Livros:

- ANDERSON, Chris. 2006. *A cauda longa – a nova dinâmica de marketing e vendas: como lucrar com a fragmentação dos mercados*. Elsevier Editora.
- ARANTES, Priscila. 2005. *@rte e mídia - perspectivas da estética digital*. Editora Senac.
- BAUMAN, Zygmunt. 2000. *Modernidade líquida*. Editora Zahar.
- BEIGUELMAN, Giselle. 2010. *Desvirtual*. (<http://www.desvirtual.com.br>). Acessado em 10 de agosto de 2010.
- BOYD, Danah. 2006. *A blogger's blog: exploring the definition of a medium*, in *Reconstruction* 6.4 (2006), acessado em 15 de outubro de 2008 [<http://reconstruction.eserver.org/064/boyd.shtml>].
- CHAUÍ, Marilena. 2000. *Convite à Filosofia*. Editora Ática.
- COHN, Sérgio e SAVAZONI, Rodrigo (orgs.). 2009. *CulturaDigital.BR*. Azougue Editorial
- DEPPMAN, Jed; FERRER, Daniel; GRODEN, Michael. 2004. *Genetic Criticism – Texts and Avant-textes*. University of Pennsylvania Press.
- HARAWAY, Donna. 2000. *Antropologia do ciborgue - as vertigens do pós-humano*. Editora Autêntica.
- HAY, Louis. 1991. “O texto não existe”: reflexões sobre a crítica genética. in ZULAR, Roberto. 2002. *Criação em processo – ensaios de crítica genética*. Editora Iluminuras.
- HOWE, Jeff. 2005. *The Rise of Crowdsourcing*. Wired Magazine [<http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html>], acessado em 22 de setembro de 2008.
- LABRAVE, Jean-Louis. 1992. *Crítica genética: uma nova disciplina ou um avatar moderno da filologia?* in ZULAR, Roberto. 2002. *Criação em processo – ensaios de crítica genética*. Editora Iluminuras.
- LÉVY, Pierre. 2006. *As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. Editora 34
- LÉVY, Pierre. 2007. *A inteligência coletiva - por uma antropologia do ciberespaço*. Edições

Loyola.

MANOVICH, Lev. 2001. *The language of new media*. The MIT Press.

MASON, Matt. 2008. *The Pirate's Dilemma*. Free Press

MELLO, Christine. 2008. *Extremidades do vídeo*. Editora Senac.

POUGY, Eliane. 2008. *Crítica genética, a única saída*, Cronópios

[<http://www.cronopios.com.br/site/ensaios.asp?id=3203>], acessado em 8 de dezembro de 2008)

SANTALLEA, Lucia. 2003. *Culturas e artes do pós-humano – da cultura das mídias à cibercultura*. Editora Paulus

WIKIPEDIA. 2010. *Neolítico* [<http://pt.wikipedia.org/wiki/Neol%C3%ADtico>], acessado em 10 de agosto de 2010.

_____. 2010. *Wikipedia*. [<http://www.wikipedia.org/>], acessado em 10 de agosto de 2010.

_____. 2010. *The Long Tail* [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Long_Tail], acessado em 10 de agosto de 2010.

ZULAR, Roberto. 2002. *Criação em processo – ensaios de crítica genética*. Editora Iluminuras.

Seminários, exposições e encontros:

- Emoção Art.Ficial 5.0, no Itaú Cultural de São Paulo, com apresentações de Murray Campbell, Jon McCormack, Lucia Santaella, Stelarc e Paul Pangaro;
- FILE 2010, na FIESP;
- Encontro com Timothy Webster, artista australiano, na Casa de Cultura Digital (SP).

REALIZAÇÃO:



Ministério
da Cultura



Este projeto foi contemplado pela Fundação Nacional de Artes – FUNARTE, no Edital Bolsa Funarte de Produção Crítica sobre Conteúdos Artísticos em Mídias Digitais/Internet.

APOIO:



veredas

AGRADECIMENTOS:

A todos os entrevistados Cicero Silva, Claudio Bueno, Fernando Rabelo, Fernando Velázquez, Fred Paulino, José Carlos Silvestre, Katia Maciel, Mariana Manhães, Pedro Veneroso, Vivian Caccuri e, em especial, Giselle Beiguelman. Aos grandes transcritores de entrevistas Vinicius Alencar, Heloisa Selles Moraes, Angélica Duarte, Ligia Souza Aranha e, em especial, Déa Paulino. A todos que trabalham na Casa de Cultura Digital. A todos os envolvidos na Veredas. E para as duas siglas que já sabiam que eu enveredaria por este caminho, A.A. e K.K.

