

## ARTE DIGITAL EM REDE

### INTERFACES EXPANDIDAS: CONEXÕES CRÍTICAS

por Lucas Bambozzi

#### 0. introdução

*Este deveria ser um texto sobre o que as redes efetivamente trouxeram para as artes digitais no Brasil. Trata-se de uma rede com números significativos, formada por cerca de 35 milhões de usuários conectados à Internet (2006), mas que parece ter falhado em produzir em número minimamente expressivo, uma arte que se deixasse afetar pelo contexto social e tecnológico, através da rede e para além dela. A conectividade no Brasil produziu fenômenos, como a maior 'comunidade' de usuários de Orkut do mundo ou os 90 milhões de celulares registrados (mais de 50% da população). Mas talvez não seja adequado dizer que essas multidões conectadas se caracterizem como comunidades. Talvez não seja possível citar mais do que uma dúzia de trabalhos realizados no Brasil, que se enquadrariam na vertente de net-arte, por exemplo, que tenham produzido conexões efetivas entre o artista, seu público e a crescente responsabilidade de criação de espaços compartilháveis (vida pública), ou gerem um mínimo de anseio por mudança social. Parto de uma consideração do curador Steve Dietz, em seu texto 'Por que não tem havido grandes net-artistas?' em que ele faz ecoar uma pergunta-chave sobre a pertinência de uma arte nas redes: 'A Internet é mais interessante do que a net-Art'. Seguindo a ironia tanto desta afirmação quanto da pergunta-título do texto de Dietz, desenvolvo aqui uma procura pelo 'feito' e pelo 'não-feito' no campo de uma arte em rede com tonalidade política, uma arte que busca explicitar os conflitos existentes no contexto de sua criação.<sup>1</sup>*

#### 1. contexto

Os meios mediam. Parece óbvio, mas há que se observar: as mídias atuais se prestam à mediação entre realidades distintas, em sistemas bastante amplos, que envolvem sistemas ubíquos, de penetração em vários ambientes e camadas sociais. Vivemos em meio à emergência do que vem sendo chamado de 'pervasive systems', sistemas computacionais embutidos no dia-a-dia, nos ambientes de trabalho e espaços transitórios (arquitetura, passagens, veículos, carros) e constatamos que nem sempre sabemos a quem se prestam, se a nos facilitar serviços ou a nos constranger.

Torna-se pertinente falar de práticas culturais abrangentes, 'estensíveis', dentro das quais se inclui a arte, que penetrem em questões atuais e dialoguem com o contexto à nossa volta.

As especificidades caducam. As categorizações da arte em função de determinadas mídias ou especificidades técnicas, tais como *net-arte*,

---

<sup>1</sup> Texto apresentado originalmente na forma de palestra durante o Simpósio Internacional Fiat 30+, em debate com Steve Dietz, em 2006.

*communication-art*, *mobile-arte* ou arte ‘tecnológica’ muitas vezes levam à criação de nichos isolados, deslocados de suas possibilidades de interoperabilidade, seja com o circuito de arte, seja com o contexto social, político ou econômico que viabiliza essas manifestações.

Não há mais desculpas para se produzir uma arte alienada da realidade à nossa volta por questões de limitação técnica. Foi-se o tempo em que vetores e sólidos geométricos eram imperativos no universo de representação das novas mídias, dessa arte dita tecnológica (por conta de restrições no processamento das máquinas ou por se entender o ambiente tecnológico de forma asséptica, imune às *desordens* que habitam nossas vidas). Falo da pertinência de práticas que dialogam com a realidade social, seja com o contexto político ou com as potencialidades das redes.

Interessam a este texto as práticas que se deixam afetar pelo contexto em sua diversidade de nuances. Que contexto? Que cara tem esse contexto?

Que soluções existem para as formas cada vez mais sofisticadas de co-optação? A própria realidade (entendido aqui como espaço público compartilhável) parece ter sido co-optada. OU que ela é rentável. OU que ela rende/promove/vende estéticas. A co-optação define uma estética? Que cara tem isso?

Em cidades como São Paulo, Johannesburgo ou Lima, se observa uma diminuição crescente dos espaços públicos onde poderiam se estabelecer experiências de troca e compartilhamento. Erguem-se muros e grades, fecham-se os portões dos parques, os vidros dos carros e convive-se constantemente entre o medo de encontros efetivos e o receio de que o relacionamento com ‘o outro’ seja mais uma forma de drenagem da energia vital a ser dispensada no dia-a-dia (isso quando não explicitamente de risco, violento ou mesmo fatal). Protege-se dos estranhos, que supostamente nos exaurem. Nessas cidades, onde não funcionam mais as praças públicas, criam-se bolhas protetoras (imunes à esfera pública), ambientes selados e blindados. Protege-se da realidade dita ‘crua’, da vida pública, da vida-nua [bare life].

A vida na cidade é uma experiência de ambivalências e se constitui, ao mesmo tempo, de atração e repulsa. Em outras cidades (as cidades Europeias por exemplo) ocorrem outros fenômenos que levam a formas de segregação de proporções similares.

Richard Sennet, descreve o “medo do toque” (fear of touching) como uma espécie de pânico, uma síndrome observada em muitas cidades Europeias (1994: 212-251). Na Alemanha difundiu-se na educação elementar o respeito a 80 centímetros de distância, que supostamente separam a privacidade de cada um. Essas descrições encontram um paralelo no que Zygmunt Bauman chama de *mixophobia*, quando explica a existência de uma condição elementar em homens e mulheres nascidos e criados num mundo ‘desreguladamente individualizado e fluido, resultado de mudanças aceleradas e difusas’ (2003).

Em ambos os casos (o contexto da violência urbana em São Paulo mencionado anteriormente *versus* o medo de se misturar com o estrangeiro, com o estranho), a questão cultural cede espaço para que se acredite o quanto o ambiente hostil coincide com o espaço público [algo contrário à lógica da cidade, que antes servia para a proteção]. A emergência de uma espaço virtual comum, (que evito chamar de ciberespaço por evitar referências a qualquer ciber-utopia), com certas características públicas, se tornou o ambiente onde opera-se a uma distancia segura dos medos e fobias. O trabalho em rede vem de fato sendo visto como solução para o compartilhamento de atividades e encontros em substituição aos espaços tipicamente urbanos, consumidores de tempo e energia vital. São um modelo de ambiente supostamente protegido (para não dizer 'controlado', termo que geraria questões que não cabem aqui), onde se expandem ideais de produtividade e acessibilidade à informação. São as relações mediadas.

### **O que se espera de uma arte com possibilidades de funcionamento em rede?**

Essa arte traria um pensamento de compartilhamento. Sugeriria conexões entre realidades distintas. Experiências de construção de um ambiente intersticial, entre fronteiras, entre espaços virtuais e espaços físicos, entre '**bolhas privadas**' e ambientes públicos.

Para muitos, trata-se de uma estética contemporânea, que opera a partir de afetos, na possibilidade de confabular e no modo como fluxos de desejos emergem, organizam e transformam nossa experiência... Por esses e outros caminhos, as redes abrem espaço também para uma arte ativista (que dialoga com o contexto), produtora de novas subjetividades, que produz forças de dominação e em relação ao potencial da liberdade da sociedade. Espera-se também um funcionamento descentralizado que privilegie decisões e atuações coletivas -- de fato, as artes das novas mídias cresceram junto com diversas formas de ativismo.

Mas esses elementos, as redes tecnológicas (e suas operações) e o artístico, nem sempre se juntam de forma a produzir relevância em ambos os campos.

Na última edição da bienal de São Paulo [27ª Bienal de São Paulo] por exemplo não houve uma atenção voltada para as possibilidades de uma arte em rede. Não há o 'viver junto' em rede e nem mesmo alguma sugestão de enfrentamento das perspectivas de compartilhamento, trocas e existência em rede. Basta comparar um circuito como o blog "Networked Performance" <<http://www.turbulence.org/blog>> e uma revista como a Artforum para se constatar que não há diálogo nenhum, ou muito pouco, entre esses circuitos no âmbito internacional. E isso se reproduz também no Brasil.

O discurso de compartilhamento e construção coletiva horizontal e deslocalizada tem suas verdades e encantos (curioso observar como o slogan corporativo: everyone, everywhere se aproxima estrategicamente desse ideal). É adotado largamente por libertários e ativistas, como modelo viabilizador de troca e instrumentalizador de criações antes periféricas. Trata-se de um discurso pró-democratização dos meios de construção e acesso à informação, que vem por exemplo delineando todo o perfil de atuação do governo brasileiro e suas políticas

digitais como modelo de pensamento aberto (nem sempre são tão abertos quanto o modelo que pregam).

Mas as redes também produzem seus efeitos colaterais. Recentemente vemos surgir um pensamento crítico, que aponta as redes como mais um fator de alienação com relação à participação efetiva na construção da vida pública. Uma vez nas mãos e no discurso das corporações que as viabilizam tecnicamente (operadoras de telefonia, fabricantes de software e devices de comunicação), delinea-se uma estrutura exploratória de trabalho imaterial sem medidas. A vida é trabalho contínuo, não existe mais tempo 'morto', para a reflexão ou para o caminhar em modo off-line. O trabalhador típico das redes se tornou parte dos nós e pontos de decisão que constituem as estratégias de uma empresa, o que em alguns casos equivale a um colaborador full-time ou em constante estado de alerta. A penetração insidiosa da Internet em todos os poros da nossa vida constitui uma perspectiva de difícil aceitação.

Antes [as redes] eram apontadas como instrumental com poder de fogo descentralizado e acessível, possibilidades sugestivas para as multidões que dão corpo ao atual 'império'.

Hoje muitos enxergam nossa sociedade atual (Bauman entre eles) como uma *distopia* que surgiu no lugar de um modelo ancorado em algum lugar entre os regimes totalitários de Orwell em *1984* e de Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo*. Esta nova *distopia* está configurada em um mundo de fluxos, 'onde as redes sociais e de ação coletiva estão irreversivelmente desintegradas como um efeito colateral do crescimento de um tipo de poder evasivo e astuto'.

image\_5: <5\_experiencias de arte digital.jpg>

Novamente: o que as redes tecnológicas tem gerado a para além do fenômeno de uma hiperconectividade como a do Orkut no Brasil [a maior comunidade do planeta], por exemplo?

### **1. Formas de 'ocupação' conduzidas pelas corporações ou pela indústria cultural.**

Vivemos polarizados entre novas contradições e dicotomias, que se juntam a pares já conhecidos, alguns com tonalidades dialéticas, que nos solicitam a decidir entre o público e o privado, *mixophobia* e *mixophilia*, representação e mediação, realidade fabricada e realidade social, consumo (inclusão) e exclusão tecnológica, co-optação e dissidência, comodificação e resistência.

Entre essas formas dicotômicas que nos prendem e nos confinam em problemas superficiais, existem gaps, buracos, frestas para a circulação de pensamentos, ações e ideologias.

Meu argumento é que no espaço entre esses pares existem possibilidades, que muitas vezes não são ocupadas por artistas ou ativistas, mas pela publicidade. No espaço virtual, que substitui formas de contato onde a mediação é menos aparente, é muito mais efetiva a criação de mundos baseados no que vem sendo

chamado de 'semiótica capitalista' (Lazaratto).

image\_6: <6\_lazaratto.jpg>

Nas táticas corporativas, as imagens, signos e discursos e slogans não apenas representam algo, mas se pretendem como mundos possíveis (Bauman 2003, Lazzarato 2003), que configuram novas formas de alienação<sup>2</sup> (Holmes 2002). a representação das realidades e de situações banais da vida por meio de sua mediação, configuram formas 'inventadas', formas de substituição de determinada 'realidade' por 'realidades de mídia'.

O que é expresso é menos um valor ideológico e mais uma codificação de incentivos e comandos para se assumir padrões de vida e consumo. São formas de representação que muitas vezes evidenciam uma suposta mimetização da "realidade", como se essa aproximação pudesse conferir às estratégias corporativas alguma autenticidade - como se tal abordagem da realidade (em alguns casos, apenas a pele, a realidade mais aparente, o verniz) pudesse levar-nos a tocar uma suposta "verdade", algo que anseia pelo real, sem que de fato seja.

Aceitar os mundos inventados como uma experiência real é cair nas armadilhas da representação, na medida em que a abundância de imagens produzidas pela mídia todos os dias compromete o que consideramos 'real'.

Nesses modelos de comunicação mediada pela lógica das grandes corporações (as redes, os sistemas de telefonia wireless, o ciberespaço) as experiências de construção coletiva da vida pública se tornam menos possíveis. Ou então se tornam mais facilmente moldáveis pela lógica de slogans como: Solutions for a Small World (IBM), Connecting People (Nokia), Viver Sem Fronteiras (Tim).

Formam-se bolhas protetoras, não-permeáveis, que separam a experiência individual do espaço público. Entre as frestas antes possíveis para trocas efetivas, crescem essas bolhas.

Participar do mundo de signos inventados, descrito por Lazzarato, como se construído através de um tipo de 'afirmação-arranjo' não é o mesmo que se envolver nos espaços de troca e compartilhamento possíveis na cidade. Estas tecnologias não perfurariam a 'bolha' que separa as relações privadas do espaço público da cidade e suas diferentes 'realidades'.

Por exemplo, no momento em que teóricos predizem os efeitos colaterais das redes e do excesso de mediação nas comunicações, a publicidade lança 'manifestos' pelo uso da tecnologia mobile de forma consciente, 'anti-velocidade'. Seria um tipo de cinismo?

---

<sup>2</sup> Alienação: o termo não é utilizado com conotação marxista. 1) formas de descomprometimento com os espaços de troca e construção de vida pública [Suely Rolnik]. 2) enxergar um detalhe e deixar de ver o contexto à sua volta e/ou enxergar um conjunto de elementos [o todo, o contexto] e deixar de ver os pequenos detalhes contidos em micro-universos. 3) viver o mundo arranjado 'semioticamente' e não se dar conta das estratégias de consumo articuladas nesse universo.

O geógrafo Milton Santos (1926-2001) previa que no fenômeno dos deslocamentos entre centro -> periferia e periferia -> centro, observado de forma especial nos países pobres, opera a lógica dos “homens lentos”, necessários para quebrar a lógica da rapidez de discurso dos “homens-rápidos” (Santos, 1996: 268). Está implícito no discurso de Milton Santos um propósito de valorização da comunicação e não apenas da informação, que se apóia também em idéias como ‘Emoção’, como um antídoto para a globalização perversa. Pois é exatamente nessa fresta que um anúncio como o da Tim opera hoje. Seria uma forma de conscientização embutida na venda de um produto? Ou uma forma sofisticada de cinismo?

O que quero ressaltar aqui é o quanto o pensamento corporativo vem inserindo ideologias no âmbito das tecnologias – e qual seria o papel do artista nesse contexto. A inexistência de exercício da vida pública nos espaços físicos de uma cidade como SP é ocupada por slogans, por marketing. É um vazio temporário que vai ser suprido por estratégias de consumo. O que poderia ser utilizado como mobilização, se torna publicidade do potencial dessas ferramentas.

Os slogans funcionam bem na trama urbana, onde as relações são mesmo difíceis. Esses discursos trazem promessas de que através deles vai haver uma participação maior no espaço ‘lá de fora’. São realidades fabricadas a partir de artifícios representacionais, baseados em estereótipos e essencialismos que alisam, tornam inócuas as diferenças e comodificam as asperezas e nuances do que quer estejamos chamando de realidade.

Esse tipo de constatação já não causa surpresa:

... os gestos e as palavras dos movimentos de contestação já foram absorvidos pela mídia e, portanto, pelo imaginário popular. Ou seja, já não produzem mais os efeitos almejados. Desgastados pela mídia, tornaram-se peças da sociedade do espetáculo, marionetes em um mundo no qual a imagem prevalece sobre o real.<sup>3</sup> *Rodrigo Gurgel*

Caberia aos artistas enfrentar esse contexto. Segundo alguns qualquer crítica que se faça a esse sistema o deixa mais forte. Por outro lado como evitar a co-optação e a comodificação de valores conduzidos pela cultura e pela arte? Que experiências de arte digital, net-art ou arte interativa surgem por exemplo no Brasil atentas a esse contexto?

Neste país que urge por soluções e enfrentamentos, que se orgulha de ser a maior comunidade de *social networking* do mundo (mais da metade do Orkut, cerca de 800 mil usuários em 2004). Impressiona o fato de que mesmo tendo uma das maiores discrepâncias de distribuição de renda, mais da metade de sua população (80 milhões de habitantes) possui telefone celular. Que tipo de uso da rede se faz no sentido de articulação política? Que tipo de projeto de ativismo midiático surgiu nesse contexto?

---

<sup>3</sup> *Flash mob*: uma nova fissura na sociedade do espetáculo – fonte: [http://www.novae.inf.br/centrodaterra/nova\\_fissura.htm](http://www.novae.inf.br/centrodaterra/nova_fissura.htm)

Em termos quantitativos surgiram muito poucos exemplos (e essa é uma das constações amargas diante dessa platéia). O net-ativismo no Brasil toma emprestado questões que não são imediatamente suas: proteção aos animais, jammings do tipo TV turn off, protestos contra a Nike, contra os alimentos altamente calóricos e gordurosos... O que existe de efetivo em termos de net-ativismo que reflete os absurdos locais?

### 3. Reality-based Interfaces

Como metodologia de observação venho utilizando uma forma expandida do termo 'interface' para me referir a trabalhos que operam de forma a preencher os gaps entre os pares dicotômicos referidos acima. Mais do que uma metáfora, 'interfaces' aqui podem ser um modelo, um dispositivo, um sistema que se infiltra (de forma transparente) em situações reais, produzindo conexões no ambiente social público, permitindo o fluxo crítico de questões que permeiam um determinado contexto. Esse tipo de interface faria vir à tona formas de conscientização, instrumentalizando o público/usuário de forma a integrá-lo no espaço urbano tendo em vista as responsabilidades de construção de vida pública.

Observo a criação de mecanismos por parte de determinados projetos que produzem conexões entre artista, público e a suposta responsabilidade de criação de espaços compartilháveis (a tal vida pública), através do que pode ser chamado de interfaces sociais baseadas na realidade (reality-based-interfaces). É uma expansão do termo interfaces, uma relativização de sua carga tecnicista.

'Reality-based interfaces' seriam então sistemas envolvendo diferentes tecnologias: a interface pode ser a web, as redes, uma intervenção pública, uma instalação interativa, um *billboard* modificado, uma série de ferramentas de comunicação usadas para propósitos específicos. Sempre híbridas, as interfaces baseadas na realidade conectam situações e indivíduos, como dispositivos que viabilizam perspectivas de fluxo permitindo trocas para além de funções técnicas.

Não está em questão neste modelo um postulado típico das mídias interativas, que aponta a interface como conteúdo, como mensagem [o que funciona bem em alguns casos]. A interface preenche o gap, mina os dualismos improdutivos, ocupa o lugar do discurso como ação física, opera como ponte. Não sendo conteúdo, é uma proposta de mediação mínima, de eliminação de obstáculos. São veículos intersticiais, 'fronteiras compartilhadas', conforme definido por Julio Plaza (1986: 195).

O aspecto sutil dessa definição estaria exemplificado por uma questão banal: usar um walkman/iPod ao caminhar pela cidade conecta ou desconecta o sujeito da realidade à sua volta. potencializa ou ameniza a percepção das realidades circundantes?

### 4. Estudo de casos: projetos, operabilidades, modelos e percursos

Apesar de também não se enquadrar no que seria propriamente um projeto de

net-arte o **Canal Contemporâneo**<sup>4</sup> tem uma relevância no cenário atual como um exemplo de net-ativismo. Trata-se de uma comunidade digital de arte contemporânea brasileira coordenada por Patrícia Canetti que faz circular informação e reflexão sobre arte. Tem uma atuação com caráter bastante político especialmente na esfera das políticas públicas culturais (foi protagonista de ações como a que reverteu a implantação do Guggenheim Museum no Rio, dentre várias outras ações).

Menos ativista, ao menos no sentido mais estrito do termo, Giselle Beiguelman se lança sobre a diversidade de nuances que as tecnologias em rede sugerem e enfrenta os conflitos entre arte e rede tanto nos domínios teóricos quanto artísticos. Desde 2001, a partir de **Wop Art** (um trabalho pioneiro em torno do problemático acesso via Internet móvel em celulares WAP – num momento em que esse tipo de obra se mostrava ainda ‘imponderável’ para muitos) Giselle traçou um percurso baseado em contextos de leitura e criação marcados pelo nomadismo e por estratégias compartilhadas de apropriação dos dispositivos publicitários.

Esses elementos foram explorados em **Leste o Leste?**<sup>5</sup> e reiterados em **Egoscópio**, ambos realizados em 2002 e pensados especificamente para a cidade de São Paulo, como uma “arte para não ser vista como arte, confundindo-se com os dispositivos de comunicação e se dando a ler entrecortada por inúmeros outros inputs”, em palavras da própria autora.

**Egoscópio** acrescenta ao espaço físico da cidade o fluxo de informações da própria internet. o público é convidado a enviar grafites digitais pela internet para difusão num dos painéis eletrônicos ali localizados. O projeto aconteceu na forma de teleintervenção, que possibilitava que o público conectado à Internet enviasse, por meio do site de **Egoscópio**<sup>6</sup>, informações visuais (grafites digitais) e material de outros sites a dois painéis eletrônicos de 20 m2 cada situados em uma das mais movimentadas avenidas de São Paulo, notadamente um ponto de veiculação de propaganda de inúmeras empresas.

Os trabalhos de Giselle se apóiam em pesquisa, estudo e experimentação de forma complexa, e se caracterizam por uma imersão na trama de relações embutida nesses sistemas. Os protocolos de funcionamento das redes, os modos de operação das tecnologias corporativas e a percepção estética das transmissões são elementos que estão sempre presentes e em discussão através de seus trabalhos, mostrando o quanto é fundamental um mínimo de distanciamento da excitação diante dos artifícios de sedução embutidos nos gadgets wireless. Giselle talvez seja a artista brasileira que se lança nos domínios da net-arte de forma mais constante e intensa, nos ajudando nos propósitos de elucidar a complexidade de relações que se desdobram nas sociedades mediatizadas, em suas tramas políticas, estratégias de consumo e produção visual.

---

<sup>4</sup> <http://www.canalcontemporaneo.art.br>

<sup>5</sup> [http://www.pucsp.br/artecidade/novo/giselle/gb\\_urb.htm](http://www.pucsp.br/artecidade/novo/giselle/gb_urb.htm)

<sup>6</sup> <http://www.desvirtual.com/egoscopio/english/tec.htm>

O projeto **Calhau**, desenvolvido por Giselle Beiguelman e Facundo Guerra em 2006 tem características que servem de forma emblemática aos propósitos deste texto: reverte a lógica da publicidade a favor de projetos autorais e poéticos, ‘disfarçados’ nos *frames* de sites comerciais. Ou seja, funciona como agente de apropriação de espaço virtual e de ‘desnormalização’. Não vendem um produto ou fazem promoção mercadológica (ao menos de forma tão explícita, nos moldes dos *banners* mais conhecidos). Nas palavras dos criadores:

Calhau é fragmentário e aderente ao sistema que corrompe. Corre o risco de não ser visto. Responde assim à lógica da web, confundindo os espaços da arte, do entretenimento, da propaganda, da informação, do convívio e do consumo.<sup>7</sup>

**Boombanner**<sup>8</sup>, do mineiro Fred Paulino trilha caminhos similares ao clonar sites ‘famosos’ como o New York Times, BBC, LeMonde, Aljazeera, inserindo na home page desses sites um banner do tipo ‘nada a ver’ com o conteúdo esperado nesses veículos on-line.

O projeto coletivo **mimoSa**<sup>9</sup>, de Ricardo Ruiz, Tatiana Wells, Alexandre Freire, Etienne Delacroix, Giuliano Djahdjah e outros segue uma vertente bem processual, envolvendo workshops de reciclagem de computadores e dando utilidade a sucatas tecnológicas. O projeto foi se constituindo por uma série de oficinas visando a criação de uma máquina que pudesse provocar reflexões sobre o cenário de produção midiática no Brasil. Os integrantes argumentam que pensar um novo sistema de distribuição de mídias seria uma forma de atingir uma melhor distribuição de representações, visibilidade e poder. Desde 2005, o grupo que produz o **mimoSa** mapeia e circula em várias cidades (não apenas no Brasil mas em festivais e eventos para os quais são convidados -- inclusive representando a política oficial ligada à cultura digital do Ministério da Cultura) em oficinas e intervenções rápidas, utilizando tecnologias de redes (internet e celular) como um meio de dar voz a pessoas comuns e suas histórias.

Numa linha similar ao **mimoSa** apostando na lógica DIY (do it yourself), e optando por uma imersão mais urbana, em ruas da periferia de São Paulo, acontece desde 2006 o projeto **Manifeste-se [todo mundo artista]**<sup>10</sup>, do coletivo mm não é confete (Milena Szafir e Mariana Kadlec). Segundo as autoras, o trabalho faz parte de um projeto anterior, The Everydayness Manifesto, desenvolvido a partir de pesquisas sobre as *flaneries* do século XIX, que menciona as ruas como moradia coletiva. Aparentemente baseado em escritos de Walter Benjamin e na ideia de deriva de Guy Debord, a ideia foi criar uma unidade móvel que, ao circular por diferentes bairros funciona como um dispositivo que potencializa a auto-expressão de transeuntes, trabalhadores de rua, pessoas indignadas, desempregados, vendedores ambulantes, músicos, poetas e qualquer

---

<sup>7</sup> <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/calhau>

<sup>8</sup> <http://www.boombanner.net>

<sup>9</sup> [http://turbulence.org/Works/mimoSa/mimoSa\\_port/index.html](http://turbulence.org/Works/mimoSa/mimoSa_port/index.html)

<sup>10</sup> <http://www.manifesto21.com.br/manifestese2006/live.htm>

um que queira registrar ou transmitir seu ponto de vista, seus anseios, suas dificuldades.

Dependendo da região por onde circula a unidade móvel (na verdade um carrinho inspirado na funcionalidade de vendedores ambulantes) manifestam-se em torno de 20 a 50 pessoas por dia. O carrinho é equipado com sistema de captação e transmissão de imagens e sons, não apenas na forma de uma TV de circuito fechado como também realiza *streamings* de vídeo em tempo real pela Internet. O público que acessa as performances via computador pode se comunicar via chat (MSN) ou deixar recados que podem eventualmente ser retransmitidos para o público que geralmente se forma em torno da unidade móvel. Em um ano de existência do projeto foram realizadas cerca de 6 emissões, nos bairros de Pinheiros (Largo do Batata), Centro, Santo Amaro, Lapa e Brasilândia. Tendo em vista os monopólios que existem cronicamente instaurados nos meios de comunicação no Brasil, a iniciativa se constitui como um canal aberto, cuja mediação tecnológica, ao invés de se mostrar como obstáculo para o contato direto entre as pessoas, se abre para possibilidades expressivas e contundentes. A falta de algo como um *speaker's corner*<sup>11</sup> no país, a ausência de tribunas livres ou maior quantidade de momentos para celebrações públicas torna a iniciativa não apenas simbolicamente relevante como necessária, além de apontar para um uso distinto (uma espécie de youtube 'in-progress', em permanente estado de precariedade) das tecnologias móveis e portáteis de transmissão de vídeo via Internet.

Em se tratando de coletivos e grupos artístico-ativistas, há no Brasil alguns projetos cujas obras se mesclam continuamente com os conceitos que motivam a existência dos próprios agrupamentos. O **re:combo**<sup>12</sup> é um desses coletivos, criado em 2001 por músicos, engenheiros de software, DJs, professores, jornalistas e artistas plásticos que combinam, em eventos ao vivo e em instalações, um conceito que podem ser traduzido como 'dialogismo': a busca de formas de comunicação de forma participativa, em "mão-dupla". No campo das artes visuais, na rede ou em espaços expositivos, o **re:combo** não abandona o foco da inclusão, na medida em que há o propósito de levar a cidade para o museu e o museu para a cidade, principalmente através das redes e de forma bastante colaborativa. Em seu projeto **Constelações 2.0**, apresentado na exposição *Life Goes Mobile* (2004 e 2005)<sup>13</sup> o **re:combo** utiliza recursos de envio de mensagens de texto do tipo SMS. Enviados a um número específico, os recados e textos são lidos numa projeção no teto do espaço da instalação. As mensagens recebidas apresentam-se como estrelas, agrupando-se em constelações. Ao serem acessadas pelos visitantes, revelam-se os conteúdos das mensagens e os sons atribuídos a cada um dos pontos luminosos da constelação.

---

<sup>11</sup> O *Speaker's Corner* mais antigo e famoso existe em Londres, junto ao Hyde Park, e é um pequeno palco onde supostamente qualquer cidadão pode fazer discursos criticando qualquer um, com exceção da Família Real e do governo inglês sem que tenha que responder por problemas legais, como um monumento à liberdade de expressão. Existem locais similares no Canadá, Austrália, Holanda, EUA e Singapura.

<sup>12</sup> <http://www.recombo.art.br/>

<sup>13</sup> Exposição envolvendo tecnologias móveis, curada por Lucas Bambozzi e ligada respectivamente aos eventos *Sonar Sound* (2004) e *Nokiatictrends* (2005) em São Paulo e Rio de Janeiro.

O projeto aponta questões que ecoam para além do universo das comunicações interpessoais: no imenso fluxo de troca de informação que ocorre entre as pessoas, como seria uma forma de visualização do que ocorre em tempos e espaços não necessariamente contíguos?

Apesar não ter sido criado para o contexto brasileiro, ou seja, não é representativo de questões geradas no país, mencionaria ainda meu projeto **meta4walls** entre os que esboçaram alguma ação nesse sentido. Ele reflete meu envolvimento pessoal com o cenário de controle e vigilância que observei na Inglaterra entre 2000 e 2002.

**meta4walls** é um portal que reúne links para certos serviços ‘duvidosos’ disponíveis na rede. São sites que oferecem diplomas universitários, emissão “facilitada” de passaportes, dupla cidadania, ferramentas para vigilância interpessoal, senhas para sites pornográficos, dicas e técnicas de hacking, formas de adquirir drogas ilícitas além de outros convites ‘escusos’. No conjunto, esses links constituem o *portrait* de um momento específico da Internet, revelando um período em que *spam* e todo tipo de material não-solicitado passaram a circular de forma global e , tendo servido de material prima para a elaboração do projeto (entre 1999 e 2001). e marcam uma suposta aptidão da rede não apenas para esse tipo de e-commerce mas para todo tipo de iniciativa.<sup>14</sup> Todo o site é feito com material não-solicitado, a partir de imagens, spams e textos que circulavam pela internet no período de sua execução.

Como mencionou Steve Dietz, a rede em si, é bem mais interessante do que a arte na rede.<sup>15</sup> O texto do curador que evidencia a frase é desenganador: importa o contexto a que se refere a obra, pouco importam se existem grandes artistas de net-art, assim como pouco importam suas denominações (se web-arte ou net-arte) ou a nacionalidade do trabalho ou artista, pois esses atributos fazem sentido principalmente em termos de estratégias. Importa observar o que a rede tem permitido acontecer, seja em arte, ativismo ou conexões sociais. Mas por que se produziu tão pouco de net-arte no Brasil? -- enquanto que em países vizinhos haveriam muitos trabalhos que se encaixariam às premissas deste artigo. A curadora Laura Baigorri reforça a idéia de que a Internet nos levou à construção de uma metacultura global, onde as noções de ‘terra’, ‘pátria’ ou ‘nação’ não funcionam (Baigorri, 2006: 69). Laura prefere enumerar outros parâmetros para se identificar uma arte produzida nos países latinos, tais como: a anglodependência; a criação de linguagens específicas da rede; a idéia de cultura ‘glocal’; a utilização do anonimato artístico e a identidade corporativa; a apropriação (um elemento da antropofagia e do canibalismo); os limites da legalidade e vigilância).<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> O sistema se vale de cookies que rastreiam os caminhos do usuário e lhe devolve seu percurso através de relatórios invasivos e impositivos -- incluindo dados do usuário, do computador e software instalado. O trabalho é uma espécie de ‘armadilha’, que pode fazer com que o usuário tenha dúvidas sobre o que está sendo proposto, o que reflete o que seria o mundo real da Internet.  
<http://www.comum.com/diphusa/meta>

<sup>15</sup> O artigo, originalmente escrito em 1998, tem sido largamente publicado online:  
<http://neme.org/main/82/why-have-there-been-no-great-net-artists#>

<sup>16</sup> critérios estabelecidos pela curadora para a seleção de trabalhos para a mostra Artistas Latinos Making Global Art (La Casa Encendida/Cajá Madrid 2002/2003)

Do ponto de vista deste texto alguns dos critérios apontados por Baigorri poderiam nos levar a trabalhos bastante pertinentes, como *Ciberzoo (2003)*<sup>17</sup> e *Peça Privada (2005)* e do argentino Gustavo Romano, *Technologies to the People (1996-2007)*<sup>18</sup>, do espanhol Daniel Garcia Andujar, *Mejor Vida Corp*<sup>19</sup> e *Mejor Vida Biotech*<sup>20</sup>, da mexicana Minerva Cuevas. São justamente aqueles que mimetizam estratégias típicas da rede, como os sites-paródias, identidades corporativas e aspectos ligados ao consumo. De forma enfática, se posicionam como ações que afetam tanto o sistema da arte quanto o contexto político a que se referem. Estes tem criado ocorrências midiáticas bastante sugestivas ao produzir eventos que lidam diretamente com esta fricção entre a realidade, ou melhor, com a emergência de interfaces estéticas que fazem uma ponte entre o mundo real e o virtual. Sempre redirecionando a navegação do usuário para links externos, estes trabalhos produzem a sensação de que aquilo que acontece em sessões online não é dissociado daquilo que acontece na vida "real". No contexto sul-americano

Iniciei este texto problematizando o espaço público, tentando enxergar que tipo de dispositivos poderiam operar no sentido de uma maior aproximação com a realidade social. Ou melhor: Que tipo de dispositivo pode ajudar a perfurar as bolhas que separam o sujeito de sua experiência de vida pública.

Não são muitos os projetos que se enquadram nessa linha. A maioria lida com aspectos sociais apenas como estratégia para obter recursos de órgãos financiadores. No campo mais artístico, prevalecem propostas com ênfase nas formas de representação da realidade, não funcionando como pontes para maiores trocas.

Quais seriam as perspectivas e desafios de um ativismo atualizado às redes móveis, baseadas em sistemas *locativos* e imersos na trama da cidade? -- e de sua realidade social urbana?

O trabalho de Antoni Abad é um bom exemplo de intervenção artística e social envolvendo a rede e espaços públicos reais através do uso de sistemas locativos, pervasivos e móveis. Desde 2004 Abad vem produzindo uma série de projetos que viabilizam a transmissão de imagens e sons para a Internet através de celulares, em uma rede híbrida. As emissões são feitas por pessoas 'comuns', que potencializam comunidades e grupos como taxistas na Cidade do México, Ciganos em Leon e Lleida, prostitutas em Madrid, pessoas com problemas de acesso físico em Barcelona ou . O artista tira proveito das últimas gerações de aparelhos celulares, em redes de transmissão via GPRS e UMTS, que permitem o envio de conteúdo multimídia para imediata publicação na Internet (uma espécie de blog envolvendo texto, áudio, foto e vídeo). A distribuição de 'muitos-para-muitos' rompe com a lógica da comunicação restrita a usuário-para-usuário, algo que em certo sentido pode determinar novos usos para esses gadgets. Além disso, a força das relações sociais [estabelecidas](#) pelos projetos de Abad funciona como um elemento de sustentabilidade das ações desenvolvidas pelos participantes.

---

<sup>17</sup> <<http://www.cyberzoo.org>>

<sup>18</sup> <<http://irational.org/ttpt/TTP/>>

<sup>19</sup> <<http://irational.org/mvc/english.html>>

<sup>20</sup> <<http://www.mvcbiotech.org/>>

Depois do Golden Nica recebido no Ars Eletronica em 2006 na categoria comunidades digitais, Abad desenvolveu projetos na Costa Rica com imigrantes Nicaraguenses e volta-se para a efetivação do projeto que deu origem à série: criar uma rede com motoboys em São Paulo – em funcionamento desde janeiro de 2007.

O aspecto social aqui não está ligado a pensamentos superficiais em torno de estratégias de benevolência ou assistência a minorias. Um dos aspectos mais interessantes dos sistemas chamados ‘locativos’, como é o de Abad, é exatamente seu funcionamento em rede, o que pode permitir a potencialização de trocas, o estabelecimento de colaborações e a emergência de expressividades ainda por serem reveladas.

Num contexto onde normalmente a vontade de comunicação é substituída pela mera capacidade de conexão técnica entre esferas privadas -- num processo contínuo de substituição das relações pela promessa de conectividade a qualquer hora e em qualquer lugar -- como fazer com que mediações não criem obstáculos para trocas efetivas entre as pessoas? (a conectividade entre celular para celular por exemplo, configuraria algo como bolhas isoladas, que sequer se friccionam). Como discernir experiências de imersão no espaço público das representações de realidade e seus arremedos atuais?

Questões dessa ordem são encontradas em maior ou menor teor nos exemplos citados – apesar de se mostrarem em numero tão pequeno. Eles possuem em comum o ensejo de tornar a mediação ‘transparente’, minimamente permeável. De certa forma expandem efetivamente o termo ‘interface’ para um modelo viabilizador de comunicação, que proporciona pontos de contato entre ‘realidades’ que de outra forma não se cruzariam. Se distanciando dos modelos das redes cognitivas utópicas ou se negando a alimentar a economia baseada no consumo de *gadgets*, o modelo de ‘interface baseada na realidade’ previsto por esses trabalhos se aproximariam mais de experiências de potencialização do pensamento crítico, do uso de dispositivos de forma a sugerir enfrentamentos diante de novas formas de alienação que surgem embebidas nesses sistemas.

Resta saber o quanto esses trabalhos irão de fato proliferar, se não em número, mas em termos de se evidenciarrem como enclaves de resistência, como produtores de tensão. O coletivo Raqs Media chama a atenção para as Intersticialidades temporárias, que surgem junto a relações de poder. Essas formas de resistência tendem a ser igualmente temporárias, se reproduzindo e se promiscuando em meio a outras práticas [de marketing por exemplo], se tornando muitas vezes inócuas em seu intuito de revelar urgências e outras nuances da realidade social.

## 5. Conclusões em processo

*Vivemos numa sociedade cínica.*  
*Cláudio Lembo*

A frase acima não vem de nenhum ativista, mas do ex-governador de São Paulo quando eclodiram os efeitos do PCC em maio de 2006<sup>21</sup>. Mais uma inversão de posições?

Falamos de mercado, falamos de estratégias ‘táticas’ de corporações, falamos de arte. Ao combinar algumas destas questões é possível prever um espaço comum para a arte, a política – e por consequência as relações culturais e sociais. Em lugar de aproximá-las ou afastá-las, deve-se explorar zonas de convergências híbridas: a política contaminada pela arte adjacente, e uma arte que dialogue com a política circundante.

A ‘realidade social’ se coloca de forma dura e implacável, especialmente numa cidade como São Paulo. Aqui acompanhamos a impotência da arte diante de muitos acontecimentos: diante de reintegrações de posse executadas com o auxílio da polícia; diante de decisões bizarras dos governantes, diante de ações implacáveis como a do PCC diante do poder de co-optação das corporações.

O espetáculo midiático desfilado pelo PCC assombrou todo e qualquer artista, mídia-ativista ou net-artista. A perspicácia do uso das tecnologias móveis reverbera agora não mais como discurso, mas como ativismo extremo. A estratégia do bloqueio aos transportes de massa foi de um impacto jamais visto. O poder de swarm (efeito enxame) ridicularizou ainda mais os modelos de flash-mobs que por aqui se ensaiaram. A sociedade percebeu que mal se organiza em rede de forma compartilhada. Conforme sugerido por Giselle Beiguelman, “que pensemos na amplitude desses fenômenos não só dos pontos de vista das frestas e dos circuitos sociais alternativos, mas também pelo ângulo da microfísica do poder e de suas estratégias.” Isso nos lembra que o uso das tecnologias de comunicação por parte do PCC não é exatamente uma novidade nas ações midiáticas. Vimos como os índios Chiapas se organizaram, vimos os movimentos de Seattle, Praga e Gênova. Vemos formas de resistência todos os dias. Mas as comparações não se equiparam muito bem. Os efeitos colaterais se evidenciam de forma diferente. Se Orson Welles foi o primeiro a entender o poder de uso estratégico das mídias (com Guerra dos Mundos, 1938) hoje quem nos ensina não são mais os ditos artistas. Os ditadores, os terroristas, a publicidade, as corporações (as novas formas de guerra). Quem nos ensina hoje? Será com essa turma que teremos que aprender estratégias mais complexas?

Lucas Bambozzi, 2006/2007

---

<sup>21</sup> O PCC, Primeiro Comando da Capital foi fundado em 1993 por presos da Casa de Custódia de Taubaté (130 km da cidade de São Paulo), até então a prisão mais segura do estado de São Paulo. É supostamente uma organização de criminosos criada para defender os direitos dos presos no país. Os ataques de maio de 2006 foram tidos como a maior onda de violência contra forças de segurança e alguns alvos civis que se tem notícia na história do Brasil. No dia 14, o ataque já havia se espalhado por outros estados do País, como Paraná, Mato Grosso do Sul, Minas Gerais e Bahia. Os ataques tomaram uma repercussão gigantesca na mídia brasileira, que somados à falta de informações por parte do governo de São Paulo e a um grande sensacionalismo da imprensa, além de vários boatos infundados, acabaram por causar pânico geral e clima de terror na população, principalmente no dia 15 de maio de 2006. fonte: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Primeiro\\_Comando\\_da\\_Capital](http://pt.wikipedia.org/wiki/Primeiro_Comando_da_Capital)>

---

## **bibliografia**

Bauman, Zygmunt (2003) *City of Fears, City of Hopes* London: Goldsmiths College/University of London

Foster, Hal (1996) *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century* Massachusetts: The MIT Press

Holmes, Brian (2002) *Meshworks and resistance*  
source: <<http://pzwart.wdka.hro.nl/mdr/pubsfolder/bhflowmaps>>

Plaza, Julio (1986) *Videografia em videotexto* São Paulo: Hucitec p. 195

Rolnik, Suely (2003) *La creación se libra del rufián y se reencuentra con la resistencia / Creation quits its pimp to rejoin resistance* San Sebastián: Arteleku 51, 28-33 and 34-37 also available at: <http://www.arteleku.net>

Santos, Milton (1996) *A natureza do espaço. Te cnica e tempo. Raza o e emoção.* Sa o Paulo: Hucitec

Scholz, Trebor (2005) *Downtime* [Collectivate.net](http://collectivate.net)  
<<http://collectivate.net/journalisms/2005/11/19/downtime.html>>  
accessed: 02/01/2006

Sennett, Richard (1994) *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization* New York: W.W. Norton.

Raqs media collective *The Concise Lexicon of/for the Digital* <[www.nettime.nl](http://www.nettime.nl)>