

# Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social

## RESUMO

O presente artigo propõe a análise dos usos da tecnologia na arte como prática de comunicação e laboratório de observação e intervenção sobre fenômenos da cultura. O argumento central é que a produção artística com fotografia, cinema, vídeo e, atualmente, computador, celular, internet e biotecnologias pode ser pensada como dispositivo de experimentação social. Primeiramente, porque ao se apropriar de elementos midiáticos e do cotidiano, ajuda-nos a refletir sobre as configurações relacionais das diferentes tecnologias e suas implicações para os processos de produção de sentido e para a constituição de nossos modos de existência. Em segundo lugar, porque permite conceber usos diferenciados para essas tecnologias, ampliando as possibilidades de intervenção cultural na atualidade.

## PALAVRAS-CHAVE

arte  
mediação  
produção de subjetividade

## ABSTRACT

*This article proposes the analysis of the artistic uses of technology both as a communication practice and as a laboratory for observation and cultural intervention. As such uses appropriate elements from contemporary culture, artistic production with photography, cinema, video and also with mobile phones, internet, computers and biotechnologies can also be considered in a larger sense as a social experimentation device. Firstly, because such productions provide us clues to understanding the relational configurations of the uses of communication technologies and its implications for the processes of meaning production and of the constitution of our modes of existence. Secondly, they allow us to conceive different uses for such technologies, which amplify the possibilities of cultural intervention in our times.*

## KEY WORDS

art  
mediation  
subjectivity production

## Fernando do Nascimento Gonçalves

Professor da Faculdade de Comunicação Social da UERJ/RJ/BR  
azert46@yahoo.com

## O tema das chamadas novas tecnologias na arte não é novo.

No Brasil, ele já vem sendo explorado por diversos pesquisadores da comunicação, sobretudo a partir do final dos anos 90<sup>1</sup>. Observa-se na literatura certa tendência a privilegiar a descrição de práticas de explorações estéticas dos meios como forma de perceber a dimensão humana das chamadas “novas tecnologias” e de entender a condição do homem no contato com a técnica. Contudo, parece-nos que essa abordagem deixa margem para o aprofundamento dos aspectos sociais desses usos, bem o de suas influências nos processos de produção de subjetividade<sup>2</sup>.

Nosso objetivo é justamente ampliar o escopo das análises dos usos de tecnologias na arte<sup>3</sup>, considerando-os não apenas como prática artística, mas também como prática social e de comunicação, por seus aspectos relacionais e de produção de sentido. Para tanto, nos apoiaremos nas noções de “rede” em André Parente (2004), de “mediação”, em Bruno Latour (1994) e de “dispositivo” em Deleuze & Guattari (1992) para tentar mostrar que, primeiramente, esse tipo de prática se constitui a partir de um processo de inter-relação de elementos da cultura e do cotidiano (rede); em segundo lugar, que essa inter-relação favorece uma operação de releitura dos fatos da cultura e a produção de outros possíveis (mediação); e finalmente, que é essa capacidade de releitura que nos permite considerar a obra de arte não apenas em sua materialidade imediata, mas também como um dispositivo<sup>4</sup>, conjunto de relações de forças presentes em nossas maneiras de viver em sociedade e de nos constituirmos enquanto sujeitos.

Certamente a condição “relacional” que vemos em certas práticas não diz respeito apenas à arte feita com tecnologia e é certo também que a arte prescinde de recursos sofisticados para produzir questionamentos, mas acreditamos que uma discussão, sobre os usos das chamadas “novas tecnologias” na arte pode ser útil para evidenciar o estado de conexão de elementos (humanos, não-humanos) que formam nossas mentalidades e modos de existência. Da mesma forma como, por exemplo, as redes virtuais de comunicação evidenciam hoje o estado de inter-relações em que vivemos através da interação com os sistemas que chamamos de “redes”<sup>5</sup>.

Daí entendermos que as práticas artísticas com tecnologia constituem um campo rico para a observação e análise dos fenômenos sociais e da comunicação. Um dos argumentos centrais aqui é que os usos artísticos com tecnologia se inscreveriam nesses “padrões das redes”, na medida em que a obra de arte, numa concepção mais ampla (Ardenne, 1999; Bourriaud, 2001;

Danto, 2005; Forest, 2006) poderia ser considerada fruto de complexas operações de mediação socio-técnica. O que caracteriza a experiência particular da obra de arte “midiática” ou “tecnológica” é que nela essas operações de articulação (de diferentes elementos da cultura e do cotidiano) parecem tornar-se mais evidentes, fato que talvez possa nos ajudar a refletir sobre as atuais configurações da vida social. O que tais práticas parecem estar fazendo é produzir cartografias poéticas do nosso presente através de seus indícios. E a tecnologia é um deles. Dizemos um deles porque atualmente se faz arte com as cidades, com o lixo, com o corpo, com os genes, odores, ruídos, produtos de consumo, como se faz arte também pela pintura e a escultura, a fotografia, o cinema e o vídeo. Enfim, todo elemento, até mesmo o mais banal, pode ser transformado em matéria para criação, como já demonstrara há quase um século Duchamps.

Não nos propomos a fazer aqui um inventário geral das práticas do gênero, mas sublinhar sua contribuição para uma melhor apreensão dos fenômenos sociais que emergem de nossa condição contemporânea. Se hoje é possível perceber uma “porosidade” entre esferas como ciência, política, economia, arte e consumo, é porque na verdade, como já indicara Latour (1994), mais do que estranhar uma aproximação improvável de universos que parecem distantes, trata-se de ver linhas de contigüidade entre eles e se perguntar o que elas implicam. Nossa aposta é que a exploração das possibilidades de conexão entre os distintos elementos da cultura realizada no contexto das práticas artísticas com tecnologia é uma forma de evidenciar essas linhas.

Num momento em que o sentido da experiência social parece em vias de transformação, parece legítimo e mesmo urgente pensar o estatuto de objetos e práticas do cotidiano e do banal enquanto presença social e histórica. Talvez esses elementos possam nos dar pistas ou mesmo ajudar a melhor compreender nossas atuais formas de sentir, pensar e comunicar. Porém, há uma razão mais simples e ao mesmo tempo mais profunda para estes questionamentos: o fato de que o cotidiano e o banal contam histórias e nos interpelam. É nesse sentido que interessam aos artistas contemporâneos. É também nesse sentido que alguns deles se interessam por tecnologia. Contudo, para se fazer arte com o banal, com elementos da cultura e do cotidiano, talvez seja preciso outro olhar, capaz justamente de por colocar em perspectiva o que parece familiar. E é aí que algumas vezes a arte produzida hoje talvez possa nos parecer “enigmática”. Mas, à final, em que medida nosso presente e as lógicas que regem nossos corpos, saberes e desejos são simples de entender?

### **Arte como dispositivo de experimentação social e comunicativa**

Iniciamos o texto dizendo que o casamento entre arte e as novas tecnologias não é novo. Contudo, chama

atenção a perplexidade com uma arte feita com aparatos técnicos e de comunicação. Perplexidade que vai desde uma suposta “incomunicabilidade” da obra a uma fascinação com seus efeitos high-tech, passando pela crença de que ela se esgota na materialidade do aparato técnico. De toda forma, parece ficar uma sensação de que algo escapa no contato com essas práticas artísticas. E é o que escapa que interessa a nossa reflexão.

De fato, parece curioso que artistas utilizem objetos hoje considerados relativamente comuns (celular, computador, internet, games) para fazerem “arte” e que essa arte nem sempre seja “fácil de entender”. É que o que parece estar em jogo aí não é a obra em sua presença imediata, mas o conjunto de relações que elas podem implicar. Nesse tipo de produção, a obra não é apenas o que se vê, mas, se quisermos também, as “virtualidades” que ela produz. Trata-se, portanto, de outra lógica de produção cultural que requer outras abordagens.

Não é demais recordar, como afirma Priscila Arantes (2005), que tais práticas não são autônomas e se inscrevem no contexto da chamada “arte contemporânea”, que costuma ser criticada por seu “hermetismo” por colocar em questão noções clássicas como o “belo” ou por simplesmente nem sempre “querer dizer alguma coisa”. E o que parece próprio desse tipo de arte é remeter a um presente cuja explicação muitas vezes nos escapa. Como afinal mostrar e comunicar algo cujo processo muitas vezes apenas intuímos? Nossa hipótese é que, ao referirem-se ao presente, certas práticas artísticas com tecnologia exploram o processo de inter-relação dos elementos sociais que o constituem, elementos estes que, por sua vez, influenciam os processos que nos constituem também como sujeitos. Resulta daí que a obra de arte produzida nesse contexto pode ser compreendida não como um simples objeto, mas como espaço de articulação de forças, uma operação de mediação, no sentido empregado por Bruno Latour.

Para Latour (1994, p.80), a mediação seria um processo capaz de “traduzir aquilo que transporta, de redefini-lo, desdobrá-lo, e também de traí-lo”. “Tradução” aqui significa deslocamento e recomposição de enunciados e não mera transposição. A encarnação desse processo seria o que ele de chamou de “híbridos”, figuras que emergem como intermediários entre elementos heterogêneos - objetivos e subjetivos, individuais e coletivos. Os híbridos são formas que “se conectam ao mesmo tempo à natureza das coisas e ao contexto social, sem, contudo, reduzir-se nem a uma coisa nem a outra” (Latour, 1994, p.11). A proposição de que determinados usos artísticos da tecnologia constituem uma operação de mediação conduz-nos à segunda noção que parece formar o estatuto dessas práticas: o dispositivo.

Deleuze, a partir do pensamento de Foucault, irá considerar como dispositivo um conjunto multilinear e heterogêneo de práticas de saber, poder e subjetivação. Ou seja, um campo de forças que põe em relação, elementos

presentes nos discursos e nas práticas sociais e que as organizam segundo determinadas lógicas. Nessa concepção, “os objetos visíveis, as enunciações formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos numa determinada posição, são como que vetores ou tensores” (Deleuze, 1990, p.155). Por isso mesmo, um dispositivo não remete a um sistema técnico nem às materialidades imediatas que o encarnam (uma máquina ou equipamento ou um procedimento). Antes, remete a regimes de enunciação, a formas de fazer ver e falar presentes nesses objetos, forças e sujeitos. O dispositivo é, portanto, uma máquina de produção de realidades e que pode apresentar-se, por exemplo, sob a forma-prisão, forma-escola, forma-política, forma-arquitetura, forma-ciência, forma-arte. É a partir dessas noções de mediação e de dispositivo que propomos considerar a obra de arte não apenas como aquilo que se dá a ver, mas como o composto de forças e de relações que ela mobiliza. No caso, em certas práticas com tecnologia, é a exploração do dispositivo que vai constituir a obra. E a obra entendida não mais apenas como sua evidência material, mas como dispositivo que “traduz” elementos da cultura, conduz-nos à terceira noção que nos interessa aqui: a de “rede”.

O estado de “conexão” dos elementos da cultura parece ser evidenciado pelo funcionamento de uma sociedade que cada vez mais se organiza de forma constelacional. Falamos hoje de redes sociais, convergências de mídia, sistemas financeiros globais com impactos locais, enfim, de fenômenos que apontam para o fato de que objetos, pessoas, idéias e ações não existem isoladamente. Contudo, esses fenômenos não inauguram essa “conectividade” própria do social (assim como a tecnologia não constitui em princípio sua condição de possibilidade). Esses fenômenos não seriam senão um indício dessa “conectividade”. Da mesma forma que hoje sabemos que o que chamamos de globalização é um fenômeno que na verdade vem se organizando e se materializando ao longo da História. Esse estado de conexão sempre existiu, de uma forma ou de outra, como explicou Latour (1994) ao analisar a natureza do projeto moderno. Seria preciso considerar, portanto, que existe entre as coisas do mundo uma espécie de transversalidade, de correspondência ou ainda uma afetação recíproca. A esse respeito, André Parente afirma precisamente que nossa época é caracterizada por operações de articulação e combinação, de edição e montagem, onde nosso pensamento e discurso não exprimiriam a essência das coisas, mas “colagens que apenas indicam os padrões das redes que nossas articulações tecem” (Parente, 2004, p.95). São estas operações que a arte testemunha e ao mesmo tempo protagoniza.

É a partir dos anos 60 que vemos com mais clareza a arte abrir-se a variados tipos de experimentações tendo como base a apropriação de objetos e do próprio corpo, o trabalho colaborativo interdisciplinar e o uso de referências do cotidiano<sup>6</sup>, inclusive da cultura de

massa e da tecnologia. É quando, curiosamente, a arte vai também começar a abrir mão do “significado” e da interpretação da obra para assumi-la enquanto processo de articulação de signos que se presta a outras modalidades de fruição e também a uma comunicação de outra ordem. A criação artística com tecnologia tal como a conhecemos hoje, pode ser vista como uma relação que se constrói na esteira de tais mudanças. A apropriação e na ressignificação de objetos, imagens, sons, textos de mídias como fotografia, cinema, vídeo e, atualmente, computador, internet, celular podem ser vistas como um processo de produção simbólica que pode nos ajudar a pensar sobre os modos como os homens “organizam” seu presente.

Nunca será demais lembrar, porém, que os usos da tecnologia na arte não são novos. Apenas a título de recorte histórico, é possível perceber desde o final do século XIX, por exemplo, o uso de elementos como a luz e o som na dança e no teatro. Da mesma forma, no início do século XX, especificamente, nos anos 20, os surrealistas já fazia interessantes experimentos com a imagem fotográfica e fílmica e a Bauhaus alemã já organizava eventos chamados “intermídia” que fundiam arte e tecnologia. Contudo, como afirma Charlie Gere (2004, p.52), “foi só a partir da segunda metade do século XX, com um maior desenvolvimento da moderna eletrônica e o surgimento do computador, que a tecnologia passou a fazer parte da pauta dos artistas, ao mesmo tempo em que passava a constituir um emblema da cultura ocidental”.

Segundo a historiadora de arte RoseLee Goldberg<sup>7</sup> é possível ver nos anos 60 e 70 diversos artistas cujo trabalho envolvia performances incorporando, cinema, vídeo e a fotografia em suas criações. Fortemente influenciados pela arte conceitual, os processos de fazer um vídeo ou de fazer uma performance eram mais ou menos os mesmos, o que tornava as duas formas expressivas muito solidárias. Joan Jones, por exemplo, utilizava performances juntamente com imagens de vídeo como estrutura de seu trabalho, uma forma expressiva podendo tomar o lugar da outra. As explorações com mídias como fotografia, vídeo e TV misturadas com formas de expressão artísticas “ao vivo” deixaram de ser consideradas formas de registro, para tornarem-se eles mesmos objetos “performáticos”. São as chamadas “foto-narrativas”, “vídeo-performances” e “áudio-performances”. As fotos movie-still que a artista Cindy Sherman tirava de si mesma nos anos 70 e 80 foram um exemplo famoso de materiais dotados de um “caráter performático”. Reproduzindo tipos femininos clássicos para tratar dos estereótipos que marcam a imagem social da mulher, as fotos não documentavam a performance, antes, consistiam em “performances visuais” que só existiam nas próprias fotografias (Auslander, 1992, p.58).

Chama atenção nessas explorações a preocupação

em realizar uma estética mais artesanal, que mantinha uma qualidade “gestural” da performance ao vivo, como avalia Howard Smagula, em seu estudo sobre as tendências nas artes visuais entre os anos 60 e 80 nos Estados Unidos. Smagula (1989) observa que nos anos 70 o uso da tecnologia nesse campo teve um caráter eminentemente experimental, já que a televisão e o vídeo eram basicamente utilizados com função informativa e de entretenimento. Um dos artistas que colaborou com essas experimentações foi Nam June Paik, um dos precursores da vídeo-arte.

Desde o início dos anos 60, o artista foi um dos primeiros a se preocupar em fazer arte com um meio tão aparentemente “inartístico”: a televisão. Dominando seus complexos circuitos eletrônicos, o artista conseguia obter estranhos efeitos da telinha, num procedimento que lembra os experimentos feitos com sons, feitos por John Cage, com quem, aliás, estudou em Nova York nos anos 60. Impressionado com o resultado desse trabalho, Paik desenvolveu mais tarde, juntamente com um engenheiro eletrônico, um sintetizador de vídeo que permitia alterar escala, forma e cor de qualquer imagem estocada nele. Ligado ao banco de dados de um computador, Paik podia manipular completamente sons e imagens, antecipando experimentações com a tecnologia que anos mais tarde caracterizariam o trabalho de artistas como Laurie Anderson, conhecida por suas grandes performances multimídia, realizadas especialmente nos anos 80 e 90.

Outro artista, ligado ao que hoje conhecemos propriamente como vídeo-arte, foi Bill Viola. Seus primeiros trabalhos datam de meados dos anos 70 e têm como principal marca a investigação das possibilidades de transformação da imagem, sua textura e duração. Na obra de Viola, vemos, por exemplo, como as imagens da natureza não vão se opor aos usos do vídeo como tecnologia de registro, antes vão se integrar a eles de forma curiosa. A natureza vai funcionar aí como uma “tecnologia”, por meio da qual o calor, os sons e a luz funcionam como verdadeiros filtros que provocam alterações na percepção, dando uma sensação de estranhamento e plenitude que parece sustentar as imagens. Trabalhos como *Migration* (1976), por exemplo, fazem com que a imagem deixe de ser simplesmente “representativa de um mundo para se tornar um ser vivo, mundo ou ambiente que pode ser explorado do interior”<sup>8</sup>.

Este tipo de experiência aponta para a consolidação dos meios de comunicação como uma materiologia importante nas artes e também como elementos que passaram a ter decisiva influência na vida em sociedade. A ponto de o pesquisador americano Phillip Auslander tomar emprestado de Baudrillard o termo “mediatização da cultura” para designar a formação de uma “ambiência social influenciada fortemente pelos meios de comunicação e com feições de um grande sistema relacional de informação” (Auslander, 1992, p.15). É nesse

sentido que a obra de arte “midiática” pode ser considerada um sintoma de mudanças nas mentalidades e no “ambiente cultural” de uma época. Para Johannes Birringer (1991), o uso da tecnologia em trabalhos de larga-escala como os artistas como Laurie Anderson ou nas óperas-teatro de Robert Wilson, Richard Foreman e Philip Glass, deve, por exemplo, ser entendido,

menos nos termos de um progresso das práticas artísticas do que nos termos da mudança nas condições de percepção e nos parâmetros de sensibilidade ditados por todas as práticas institucionais de construção, processamento e circulação das imagens do mundo para nós (redes de TV a cabo, vídeo, cinema, MTV) que se justapõem em galerias, museus e teatros (Birringer, 1991, p.174).

Essas práticas poderiam ser vistas como uma espécie de ação sobre os fluxos de redistribuição e recontextualização de enunciados que circulam como fragmentos “de um meio para outro” (Birringer, 1991, p.176). Ou se preferirmos, uma forma de codificação desses fragmentos ou ainda fruto de um processo de manipulação das formas de representação que parece ter “contaminado” distintos campos do social, operando neles mudanças formais e estéticas, como afirma Birringer. Para ele, essas práticas artísticas são sintomas de mudanças nas próprias condições de percepção e de sensibilidade que, em certos momentos, passariam também a se dar de forma mediada, pela formação de uma ambientação tecnológico-midiática que criaria filtros para nossa visão e nossas formas de relação com o mundo.

Percebe-se que a arte nesse contexto pode ser considerada não necessariamente como “espelho da sociedade”, mas talvez como mapa por meio do qual se torna possível localizar modos pelos quais os homens produzem valores, como se comunicam e problematizam sua vida em sociedade. Não por acaso, é num mundo marcado por fragmentação, acumulação e manipulação de signos que a produção de arte vai deixar para trás uma preocupação com a representação para assumir um papel de re-apresentação do presente. Tal mudança no ambiente das artes revela exatamente o quanto práticas e discursos, sejam eles artísticos ou midiáticos, são construções sociais. Isso fica claro, por exemplo, quando, numa perspectiva histórica, percebemos que o próprio conceito de arte é uma invenção do ocidente.

Segundo Danto (2003) e Belting (2007), a idéia de arte tal qual a conhecemos teria surgido no Renascimento, quando surgem também as noções do indivíduo moderno e da autoria. É quando, por exemplo, a pintura deixa de ter cunho mais religioso e ritual para ser considerada objeto estético, migrando da arquitetura dos templos para a tela, tornando-se torna uma “janela” que simula o mundo real. Já no modernismo, observa-se que essa janela se fecha: questiona-se a perspectiva, a represen-

tação e passa-se a operar por desconstruções. O tema da arte deixa então de ser o mundo naturalista e passa a ser a própria arte e sua linguagem. Mas, enquanto a arte moderna diz respeito ao mundo da indústria, da eletro-mecânica, das estruturas e categorias, a arte contemporânea se inscreveria, a partir dos anos 60 e 70, em outra modalidade de experiência histórico-cultural. É quando se começa a falar na “morte da arte”, sendo que o que morre na realidade é a experiência moderna de arte, para dar lugar a outras formas e linguagens expressivas, mais próximas de nosso atual ambiente cultural.

### **Da tecnologia como arte a arte como tecnologia**

Exacerbados esses princípios, percebe-se que a arte, em sua condição contemporânea, não se interessará tanto por produzir saberes ou sagrados, mas questões. Daí a grande liberdade para usos que vão dos detritos aos computadores, de sistemas de redes telemáticas à biotecnologia. Nesses usos, os elementos apropriados são articulados entre si e vão constituir uma vasta rede signíca<sup>9</sup>, capaz de problematizar uma série de questões de nosso tempo. Por isso pode-se dizer que o artista contemporâneo trabalha não mais com o desejo de rompimentos ou superações, mas com deslocamentos e articulações, através de operações de apropriação e colagem.

O que chama atenção em algumas práticas artísticas contemporâneas são exatamente as mutações em seus modos de formalização, que se dão a ver sob outros suportes, materiais e sistemas. A arte deixa de ser considerada simplesmente como produção de objetos ou com objetos, para, numa concepção mais ampla, ser entendida como que poderíamos chamar de uma prática relacional ou de comunicação, que se apresenta como aquilo que Nicholas Bourriaud (2001, p. 47) chamou de “*interstício social*”, “no interior do qual, novas experiências e possibilidades de vida se mostram possíveis”<sup>10</sup>.

O que nos parece importante aqui é chamar a atenção para o fato de que essas transformações na arte podem ser consideradas de certa forma um modo de “sentir e capturar” as mudanças que ocorrem na sociedade. Isso nos permitiria pensar a obra de arte como uma espécie de dispositivo de mediação cultural ou propriamente uma forma de “tecnologia” de produção de possíveis. É este estatuto que nos ajuda a entender determinadas formas de diálogo da arte com a tecnologia hoje e também a considerar a arte como uma espécie de laboratório de observação e experimentação social. A esse respeito afirma o artista francês Fred Forest:

O que funda a obra não é seu suporte material nem sua representação visual, pictural, mas o que precisamente não é perceptível aos nossos sentidos embora o seja à nossa sensibilidade[...] Na ampliação das atuais perspectivas artísticas, observamos a tendência em considerar a obra em suas implicações políticas,

sociais, psíquicas, filosóficas. Nesse sentido, a arte torna-se um importante lugar de observação e compreensão dos fenômenos sociais<sup>11</sup>. (Forest, 2006, p.131)

Um exemplo é o trabalho do brasileiro Maurício Dias e do suíço Walter Riedweg. Trabalhando juntos desde 1993, a dupla é mundialmente conhecida por discutirem a questão da alteridade em contextos sócio-políticos como imigração, relações de trabalho, prostituição, crianças e jovens em situação de risco, entre outros. Seus trabalhos constituem o que Suely Rolnik (2004) chamou de “laboratório poético-político” e podem ser considerados como um interessante exemplo de prática de mediação.

Um de seus trabalhos mais recentes é a vídeo-instalação “Voracidade máxima” (2003)<sup>12</sup>, realizada para o Museu de Arte Contemporânea de Barcelona e que discute a relação entre imigração, economia e prostituição. A instalação reproduz um quarto de motel de um bairro nas proximidades do Museu. Nesse local, Dias & Riedweg realizaram de forma alternada entre si encontros com onze garotos de programa, encenando a relação de identificação que ocorre entre os profissionais do sexo e seus clientes. A relação entre profissional e cliente é embaralhada ao ser apresentada de forma especular: ambos aparecem de dorso nu, enrolados numa toalha na cama do motel, um de frente para o outro, com suas imagens refletidas nos espelhos do quarto, mas o rosto do entrevistado é coberto com uma máscara que tem o formato do rosto do artista (ou de Dias ou de Riedweg).

Os artistas desenvolvem a obra no formato de um “game”. A instalação é composta pelos arquivos das entrevistas gravadas que são projetadas de forma a ocupar duas das paredes opostas do espaço da exposição. Na sala há uma espécie de plataforma com uma tela onde se vêem mini-imagens que se distribuem como ícones na tela de um game ou de um CD-ROM. O espectador é convidado a acionar as imagens que “pulsam” por meio de um mouse, atendendo à frase “Escolha um michê”.

O que se vê então são as entrevistas se projetarem no espaço da exposição. Chama a atenção nesse mecanismo é que os artistas brincam com a idéia de jogo para despertar nossa atenção sobre condição de “outro” dos rapazes que se prostituem, muitos dos quais brasileiros. Por um lado, no mecanismo da obra, há uma espécie de simulação da relação profissional-cliente através dos espelhos e das imagens-fetice distribuídas nas minitelas, que oferecem os corpos-objetos ao espectador como um produto em um catálogo de vendas. Por outro, é por meio desse mesmo mecanismo que se deflagram as entrevistas, com as quais se produz uma virtualidade no seio dessas mesmas imagens: é com elas que vai ser resgatada com muita delicadeza, mas também com muita intensidade, a condição singular desse “outro”, que deixa então de comparecer apenas como objeto

de consumo. Um jogo sutil de deslocamento do olhar “instalado” no mecanismo de projeção de vídeo. Jogo sobre relações sociais (prostituição, imigração, ilegalidade) a partir de práticas sexuais (entre indivíduos do mesmo sexo).

Se a arte contemporânea parece algumas vezes “incompreensível” é porque talvez se apóie num jogo de códigos que brinca com a fusão entre arte e vida, que, aliás, vem sendo tecida há décadas por dadaístas e surrealistas. Contudo, esse jogo de códigos brinca também com a própria idéia de “comunicação”, experiência que afinal não se caracteriza apenas por objetividade e clareza, mas também por aquilo que não é dito, pelo ruído, por incongruências e conflitos. É nesse sentido que o crítico Luiz Camillo Osório fala de uma arte que “desorienta”, que “negocia o sentido da obra em sua relação com nossa vivência do mundo e nossos modos de percepção e que exige modos de apreciação ou de crítica que fuja aos parâmetros que garantem os estatutos clássicos da obra de arte” (Osório, 2005, p.24). Por isso mesmo acredito que as experiências de “desorientação” e de “incomunicabilidade” presentes em certas práticas artísticas contemporâneas, dentre as quais as com tecnologias, são importantes para os estudos da comunicação. Elas parecem propor outra abordagem para os fenômenos da atualidade. Um contraponto a visões que quanto mais se esforçam para prever, controlar e explicar os fatos, mais explicitam a incerteza, o esgarçamento dos laços sociais e a transversalidade dos fatos da cultura. Ao discutir, portanto, as produções da chamada “arte tecnológica” ou “midiática”, interessa-nos não apenas pela exploração das possibilidades estéticas das tecnologias, mas, sobretudo por sua capacidade de instaurar com elas variações no mundo.

O interesse dos artistas parece residir no fato de eles terem visto nas tecnologias – embora não de forma exclusiva – possibilidades de recortar ou “capturar pedaços do caos numa moldura”, como dizem Deleuze & Guattari (1992, p.264)<sup>13</sup>. No caso, pedaços das configurações da vida social para formar espécies de “imagens” sensíveis dessas configurações. É a partir desse trabalho com as “variabilidades” do mundo que, segundo os autores, eles vão acrescentar a ele novas variações. Não é por acaso que para alguns artistas cabe hoje pensar a própria relação entre arte e tecnologia para além de uma perspectiva instrumental (tecnologia coma ferramenta estético-expressiva). O uso da tecnologia na arte hoje poderá compor, por exemplo, espaços de ação coletiva ou de criação colaborativa à distância, onde fica mais clara a noção de arte como prática social e de comunicação.

É o caso de artistas usam tecnologia para fazer crítica social ou para produzir intervenções de cunho “político”. Alguns desses grupos, chamados de “coletivos”, se especializam em ações “artístico-ativistas” acionando redes virtuais, mídias diversas não raro combinadas com ações em espaços públicos. Esses grupos trabalha-

riam na confluência de política, net arte e programação de software, como os americanos Electronic Disturbance Theater (EDT) e Critical Art Ensemble (CAE) e os suíços do Etoy, que organizam ações on-line com performances, jogos eletrônicos e “hacktivismo” (Tribe and Jana, 2006, p. 40-42)<sup>14</sup>. Um exemplo que ficou muito conhecido foi o caso envolvendo o coletivo suíço Etoy (Tribe and Jana, 2006, p.40-42; Merkle, 2005, p.168), que discute a questão do poder econômico e dos direitos de autor.

Estamos em novembro de 1999, auge do boom das empresas-ponto-com. A loja virtual de brinquedos EToy recebe reclamações de alguns de seus clientes dizendo que ao visitar o site da empresa haviam caído equivocadamente numa página cheia de conteúdo “obsceno”. Não era um erro. Os clientes haviam caído na página dos artistas do Etoy. Na época, Etoy já era um grupo de arte digital estabelecido e respeitado, que se especializara em criar trabalhos para a internet ou o fazer o que eles chamaram de “ferramentas digitais insanas”, “incubações revolucionárias” e “seqüestros digitais” (Merkle, 2005). A empresa Etoy propôs então pagar 516.000 dólares pelo domínio dos artistas na internet, que declinaram, alegando que o mesmo já estava em uso desde 1995, dois anos antes do da loja de brinquedos. Com a recusa, EToys Inc. entrou com um processo na justiça americana contra Etoy, acusando-os de competição desleal, usurpação da marca, fraude de segurança, operação ilegal na bolsa, conteúdo pornográfico, atentado ao pudor e terrorismo. Tendo perdido o processo, o grupo suíço perdeu também o direito de usar seu endereço na internet (www.etoym.com). Foi aí que decidiu acionar seus contatos no mundo das redes sociais de artistas e de ativistas. O resultado foi o que ficou conhecido como “Toywar” (Tribe and Jana, 2006, p.42).

Toywar<sup>15</sup> foi um evento multimídia orquestrado para virar a mesa contra a EToy. Foi pedida a revisão do processo na justiça e feito lobby online com investidores e acionistas da empresa de brinquedos. Press-releases foram enviados à imprensa denunciando o caso como abuso de poder e articulistas foram contatados e escreveram artigos sobre o procedimento da EToy. Como se não bastasse, Etoy acionou o Electronic Disturbance Theater (EDT) e outros grupos de arte e ativismo como RTMark e Thing.Net e juntos promoveram 12 dias de ação online contra o site da eToy às vésperas do Natal. A ação foi através do software FloodNet, criado pelo EDT para promover uma espécie de “enxameamento” de sites por um acesso contínuo que inunda e bloqueia a página, prática também conhecida como “bloqueio virtual” (virtual sit-in). Divulgada através de listas de e-mails e de discussão na internet, centenas de pessoas participaram da ação, durante a qual o preço das ações da EToy despencou. Em 15 de janeiro de 2000, os artistas recebiam de volta seu domínio e mais o pagamento de uma importante multa paga pela EToy, além de seus

pedidos formais de desculpas.

Sem dúvida, chama a atenção nessa “guerra” o aspecto de participação coletiva que integrou distintos atores e mídias. Porém, mais do que isso, colocam-se em evidência as noções de interatividade e colaboração. Como em toda ação on-line do gênero, participação e interatividade têm um papel importante nesses processos. Porém, o que chama a atenção aí é a orquestração dessa interatividade. Em si mesmo, a noção de interatividade é ampla e vaga e pode ser entendido de diferentes formas. Jens Jensen (1999, p.160), por exemplo, fala em noções ou categorias de interatividade, que vão desde a idéia da interação “primária” como na operação de uma jukebox (que ele chamou de “interatividade transmissional”), até a idéia de interatividade como “mediação criativa” (a “interatividade conversacional”). Esta última, onde a interação não é um fim em si mesma, mas uma forma de gerar criatividade, se aplicaria ao caso da Toywar.

É essa intervenção colaborativa reticular que torna o evento uma verdadeira uma performance coletiva, que problematiza a noção de “ativismo” e a recoloca em outros termos<sup>16</sup>, o que talvez venha ser um indício da crise da “política” institucionalizada, enquanto forma de representação social (partidos, sindicatos, associações) que vivemos hoje. Grupos que trabalham na fronteira da net art, da performance e do ativismo são apenas um exemplo de práticas que indicam o que parece ser a afirmação de um tipo de exploração estética com tecnologia cuja ênfase deixa de estar nos meios para estar no aspecto relacional da obra, ou finalmente na obra como processo de mediação.

Nesse sentido é curioso observar o que parece ser uma espécie de “contaminação” entre as práticas artísticas (com ou sem “tecnologia”) e as esferas do social. Política, economia, consumo e ciência são alguns exemplos de esferas exploradas pelos artistas, cujas fronteiras são questionadas. Por um lado, essa “contaminação” parece-nos um efeito do processo de mediação ou de tradução de que nos fala Latour, operada pela proliferação de híbridos. Mas, por outro, remete também a formas de poder sobre um domínio que abarca todos os outros, a vida. Como já afirmara Foucault, em suas análises sobre o “biopoder”, a vida passa a ser cada vez mais objeto de atenção e de controle. A questão que vemos se colocar hoje deixa de ser apenas a da conquista de espaços ou de meios de produção material e seu gerencialmente para ser também ou principalmente o domínio dos modos e meios de produção social da subjetividade, como o entende Guattari. Isso parece claro quando percebemos que somos levados hoje a consumir não apenas bens, mas, sobretudo, formas e estilos de vida, que absorvemos todos os dias ao acessar imagens, informações, serviços etc. Um dos artistas conhecidos por trabalhar com questões ligadas ao “biopoder” é o brasileiro radicado nos Estados Unidos, Eduardo Kac.

Comunicólogo de formação, Kac trabalha desde os

anos 80 com poesia holográfica e nos anos 90 lançou-se em explorações com robótica. Atualmente vem desenvolvendo experimentos genéticos como forma de investigar a condição humana após o advento da engenharia genética. Um ano antes do controverso projeto “GFP Bunny” (2000), onde introduzira em laboratório um gene fluorescente na coelha Alba, que brilhava em tom verde no escuro, Kac havia criado “Genesis” (1999)<sup>17</sup>. Nesse projeto, Kac criou um “gene de artista”: um gene artificial, não existente na natureza. O artista explica no site do trabalho que o gene foi sintetizado através da tradução de um trecho em inglês do Velho Testamento para código Morse e depois de código Morse para DNA, de acordo com um código desenvolvido por Kac especialmente para esta obra (os traços do código Morse representam a timina, os pontos a citosina, o espaço entre as palavras a adenina e o espaço entre as letras a guanina; assim, têm-se os quatro constituintes fundamentais do DNA, cujas combinações formam o “alfabeto” ou código genético). A sentença bíblica dizia: “Deixe que o homem domine sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os seres vivos que se movem na terra”. O gene foi então introduzido em bactérias, que foram postas em placas de Petri. Nas exposições em galerias, as placas foram postas sob uma caixa de luz ultravioleta, controlada por participantes remotos na internet. Ao acionar a luz UV, participantes virtuais causavam mutação do código genético e assim mudam o texto contido no corpo das bactérias. Após a exposição, o gene foi lido de volta para o inglês e o texto mutante publicado on-line na seção em inglês do site de Kac. “Gênesis” parece propor algo mais do que simplesmente brincar de Deus. Ao criar um novo gene, Kac põe em questão a relação natureza-cultura (uma bactéria com genes modificados é natural ou social?), o estatuto das memórias individual (ação) e coletiva (bíblia) e discute as relações de poder e de controle implícitas na interação homem x máquina (quem produz o quê? quem controla quem?). Da mesma forma que o trecho da Bíblia escolhido, a participação dos internautas não é gratuita. E no segundo caso não se trata de mero estímulo à interação com a obra. Ao criar um ambiente ou sistema que permite interferir coletivamente no processo de mutação, Kac parece por um lado ressaltar o aspecto de “inteligência coletiva” do processo de experimentação científica. Mas por outro, evidencia também seu caráter “biopolítico”, simbolizado primeiramente pela ação do artista de criar um gene e depois da mutação deste por uma intervenção coletiva pela internet.

Finalmente, alguns artistas, ainda no campo da ciência, especificamente naquelas chamadas de “duras”, se sentem interpelados pela questão do determinismo e do acaso, outra forma de se tentar “gerir” a vida. É o caso dos trabalhos com algoritmos e bancos de dados do húngaro radicado nos Estados Unidos, George Le-

grady, que propõe investigações em torno da questão da previsibilidade. Legrady é artista, professor e diretor do Laboratório de Visualização Experimental do Programa de Arte e Tecnologia da Universidade de Santa Bárbara, Califórnia, onde ensina a alunos de física, matemática e engenharia de sistemas, entre outras áreas. Como artista, seu interesse é trabalhar o fluxo de informação de sistemas complexos auto-organizativos como nova materiologia na arte.

Um de seus trabalhos é *Pockets full of memories* (“Bolsos cheios de memórias”)<sup>18</sup>, de 2001. Segundo o artista, *Pockets* é uma instalação interativa que trata da “criação e processamento de dados como prática cultural”. A obra consiste na visualização e projeção do resultado de operações algorítmicas que estocam e processam dados coletados dos espectadores da exposição. Através de um mecanismo especial, é pedido aos participantes que scaneiem qualquer objeto que esteja em seus bolsos (chaves, pedaços de papel, celulares, lenços). Em seguida, é solicitado que se descreva cada objeto preenchendo um formulário contido na mesma interface. Nela, o participante responde a questões de identificação pessoal como gênero, idade e país de origem e depois procede à descrição dos objetos a partir de categorias do tipo “velho” ou “novo”, “útil” ou “inútil”, “duro” ou “mole”, “pessoal” ou “não pessoal”, “descartável” ou “não descartável”, “funcional” ou “simbólico” etc. Graças ao sistema de tela tátil, pode-se escolher gradações entre os dois extremos de cada categoria. Com auxílio de um teclado eletrônico, pode-se também deixar alguma mensagem pessoal. Os dados (objeto scaneado, informações do formulário e eventuais mensagens) são codificados para compor o banco de dados que mais tarde será visualizado numa grande tela. O que o computador faz é a varredura e a organização da codificação dos atributos conferidos aos objetos pelos participantes. Ou seja, os dados codificados são agrupados e distribuídos pela similaridade da ocorrência das descrições atribuídas e não pelos objetos em si. Por exemplo, objetos (sejam eles quais forem) com regularidades de atributos como 80% de ocorrência para “velhos” e 65% para “úteis” terão mais chances de aparecer juntos do que objetos que embora similares entre si não apresentem a mesma “semelhança” enquanto dado codificado. Com isso, o banco de dados é contínua e automaticamente alimentado ao longo da exposição, mas a distribuição dos objetos e sua posição vão depender das informações digitadas, ou seja, das “entradas” no sistema. Como resultado, temos uma grande tela com centenas de imagens de objetos que se agrupam e distribuem em tempo real por uma lógica aparentemente “invisível” e incompreensível para os espectadores, uma vez que lhes escapa os resultados da varredura global feita pelo computador. Curiosamente, o artista parece mostrar como a informação pode ser estocada, calculada e representada visualmente como uma espé-

cie de mapa de cruzamento de memória coletiva sem, contudo, perder a dimensão individual das escolhas que formam seu conjunto. Mesmo transformadas em números, essas estatísticas parecem “vivas”, apesar de serem produzidas a partir de determinados parâmetros. É que, se por um lado, estes criam condições para as interações e seu ordenamento, por outro, eles não controlam seu acontecimento. O que parece ser um procedimento que tudo tornaria previsível mostra exatamente a dinâmica imprevisível das interações mesmo sob determinadas condições<sup>19</sup>. Ou seja, não é o sistema que torna os acontecimentos “previsíveis”, são as interações que ao gerarem certas regularidades são passíveis de serem mostradas de uma determinada forma pelo sistema. Curiosamente, o que demonstra o artista é que a performance dos algoritmos parece encarnar a instrumentalidade da técnica, que, no caso, é utilizada para capturar um “pedaço” de fluxo informacional e transformá-lo em imagem em tempo real. Não por acaso esse é o sistema utilizado por empresas como, por exemplo, Google ou Amazon, que vão se utilizar dessa possibilidade de captura para organizar parâmetros e aplicá-los segundo interesses mercadológicos<sup>20</sup>.

Este trabalho pode ser melhor entendido na lógica das chamadas teorias dos sistemas complexos e das “estruturas emergentes” descritas por Steven Johnson (2003). Segundo Johnson, sistemas complexos são produzidos pela interação entre as partes constituintes, mas seu comportamento não é propriedade dos elementos que o constituem, ele emerge da interação entre seus componentes. As características ou comportamentos que surgem não são redutíveis às propriedades ou comportamentos das partes elementares. Nos sistemas complexos, portanto, o comportamento do conjunto excede a soma de cada uma de suas partes, que, afetando-se mutuamente, podem produzir fatos imprevisíveis, exatamente por estas partes estarem intrinsecamente interligadas. O que vemos em *Pockets* é exatamente isso: uma sensibilidade a alterações em um sistema; a interdependência entre os elementos e suas variáveis; e a transposição entre fronteiras dos saberes (arte, engenharia de sistema, física, matemática).

Trabalhos como “Voracidade Máxima”, “Toywar”, “Gênesis” e “Pockets full memories” resumem de certa forma o que tentamos demonstrar ao longo de nossas argumentações: a dimensão constelacional de certo tipo de prática artística que se apóia na tecnologia para produzir operações combinatórias: obra-dispositivo. Eles ilustram que o modo como alguns artistas dialogam com a tecnologia está sempre relacionado a contextos culturais e históricos, que por suas marcas subjetivas profundas devem ser pensados e colocados em perspectiva. Contudo, tal diálogo não deve jamais ser visto como evolução, mas como mudança de sensibilidade e de formas de percepção. Ou então como “salto”, dentro da perspectiva genealógica de história em Foucault :



descontinuidade e mudança nos regimes de enunciação, nas condições de possibilidade de fazer ver e dizer presentes em uma sociedade e de, portanto, problematizar nossa condição de sujeitos e de nossa própria existência.

### Considerações finais

Félix Guattari (apud Parente, 1993, p.15) afirmava que “a informática e a tecnociência nada mais são do que formas hiperdesenvolvidas da própria subjetividade”, uma vez que as subjetividades pré-capitalistas e arcaicas eram já “engendradas por diversos dispositivos maquínicos de modelização da existência”. Acredito precisamente que certas produções artísticas com a tecnologia utilizam objetos, mecanismos ou processos que se referem a algumas das atuais formas de modelização de nossa vida em sociedade. Tais obras podem constituir uma poética que implica uma experiência de criação e fruição que são da ordem da interlocução com os diversos vetores que fazem parte de nossos modos de vida, que os organizam e são por eles também organizados.

Não surpreende que artistas se sintam interrogados por objetos técnicos e pelas situações que os envolvem. Estes nos interpelam a todos, na medida em que propõem (e às vezes impõem) formas de lembrar, esquecer, ensinar, aprender, desejar, criar, e também de vigiar, moldar, explorar e controlar. Na arte, como na vida, essas interpelações podem dar lugar a sensações e formas de “intuição” do presente, que vão ser então trabalhadas e possivelmente resultar em obras. Mas essas obras não são respostas, é outra maneira de formular as perguntas, de instigar o olhar sobre o presente. É assim que muitas práticas artísticas contemporâneas são, por um lado, uma investigação sobre nossas relações com a técnica e, por outro, uma forma de intervenção nesse mesmo espaço de relações. Mas como elas se produzem a partir de interlocuções, vale lembrar que, como indicou Guattari, nossas subjetividades sempre foram modeladas por dispositivos maquínicos. Benjamin mostrou isso em suas análises sobre a fotografia, que nos parecem de grande atualidade e com a qual terminaremos.

Benjamin (1993) afirmava que a fotografia inaugurava no século XIX não apenas uma forma de retratar a realidade, mas, sobretudo, de ver a realidade e de produzi-la. É que com a fotografia o homem armava-se de um “olho técnico”, muito diferente do olho humano, incapaz de detectar e fixar o passageiro, o fortuito e o invisível a olho nu. Foi graças ao recurso da fotografia que se tornou possível criar uma representação fiel ou imitativa do mundo e vê-lo literalmente com outros olhos, o da câmera, que permite fixar a imagem, ampliar, enquadrar e recortar a realidade segundo nosso interesse. Os avanços técnico-científicos que culminaram com a invenção da fotografia representaram, portanto, muito mais do que apenas uma tecnologia de “duplicar a realidade”, eram também formas de forne-

cer idealizações do mundo, modelos que passaram a ser referências para os modos de percepção e de compreensão da realidade. No caso, a fisionomia da cultura e da sociedade moderna ocidental do século XIX. A precisão e fidelidade fizeram com que a fotografia experimentasse um grande sucesso já na época de sua invenção, quando se vivia sob o entusiasmo científico. Não é à toa que nesse período a fotografia passa por uma fase por ele chamada de “industrial” e será considerada como “arte do retrato”.

Contudo, já na segunda metade do século XIX, iniciaram-se interessantes experimentos com a imagem fotográfica, que enfatizavam a imagem não como mimese, mas como possibilidade de observar nuances e singularidades. Muybridge, por exemplo, produziu uma série de imagens de pessoas e animais em movimento, que revelavam detalhes fisiológicos antes nunca observados. Com outro foco, Stieglitz realizou em 1890 uma série de fotos sobre Nova York em diferentes épocas do ano e sob distintas condições atmosféricas. Atget ficou conhecido por suas imagens parisienses que exploravam a poética “suja” do cotidiano da cidade, não o das largas avenidas da “capital da modernidade”. Seu interesse estava nas belezas e misérias da cidade, seus becos e ruelas, nas fachadas de prédios comuns e seus interiores, pelas situações de pessoas comuns em situações banais.

Nessas experimentações, vemos a fotografia arrojarse numa nova empreitada e sua experiência passa a ser sinônimo de aventura. Não se trata apenas de exercer uma fascinação, de se dar a gostar ou não da imagem obtida, mas como definiu Barthes, “de produzir um frêmito, uma agitação interior, uma animação, uma festa, um trabalho também, a pressão do indizível que quer se dizer” (Barthes, 1984, p.35). Esses usos da fotografia ilustram a distinção feita por Benjamin da “fotografia como arte” e da “arte como fotografia”. A primeira tem a ver com a “arte do retrato”. Já a “arte como fotografia” trata a fotografia como expressão artística que não necessariamente se vincula ao projeto mimético do real, mas que busca exatamente verificar em que a fotografia pode servir como suporte para a criação. O desafio do pensamento sobre a relação entre arte e tecnologia parece-me situado na trilha das reflexões de Benjamin. Como bem demonstrou o autor, não se deve supor que as tecnologias por si só possam produzir efeitos criadores, mas na medida em que seus usos se impregnem de um gosto “pela aventura”, as “novas” mídias poderão também propiciar “frêmitos” e “agitações interiores”, tal como a boa e velha fotografia ■ FAMECOS

### NOTAS

- 1 ARANTES, Priscila. *Arte e mídia*. São Paulo: Senac SP, 2005. BARROS, Ana & SANTAELLA, Lúcia (Orgs). *Mídias e artes*. São Paulo: Unimarco, 2002. BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*.

- São Paulo: Petrópolis, 2005. DOMINGUES, Diana. (Org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: UNESP, 1997. MEDEIROS, Maria Beatriz (Org.). *Arte e tecnologia na cultura contemporânea*. Brasília: Dupligráfica, 2002. SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e Artes do Pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.
- 2 No sentido empregado por Guattari (1993, p.33), refere-se à produção coletiva de sentido para a existência, modos de vida e sensibilidades. Para Guattari a subjetividade é vista não de forma individuada, mas como um composto heterogêneo formado por vetores sociais que se entrecruzam (econômicos, culturais, institucionais, políticos, urbanos, sexuais, religiosos etc).
  - 3 O presente artigo é parte das reflexões desenvolvidas em uma pesquisa em andamento sobre as relações entre comunicação, cultura e arte contemporânea no PPGC-UERJ, na disciplina Tecnologias e Formas de Vínculos Sociais.
  - 4 No texto faremos sempre diferença entre os termos “dispositivo” e “mecanismo”. O primeiro fará referência ao conceito de Deleuze & Guattari (1992) e o segundo, à idéia geral de aparato técnico.
  - 5 Em sua genealogia do termo “rede”, Pierre Musso (2004) chama a atenção para o fato de que a idéia de rede não é nova e não surge com as novas tecnologias. Porém aqui nos referimos às redes (virtuais) de comunicação, como a internet, que dão a ver a estrutura de interconexão dos elementos postos para circular. Isso nos permitiria fazer um paralelo com processos sociais mais amplos, cuja lógica de articulação se evidencia de distintas formas. A aposta de Bruno Latour (1994) e também a minha é que esses processos sempre estiveram inter-relacionados e em auto-afetação, mas foram separados em binômios dicotômicos na modernidade: natureza-cultura, sujeito-objeto, local-global etc.
  - 6 Não devemos jamais desconsiderar, porém, as experiências das “vanguardas históricas” (dadaísmo, surrealismo, futurismo), que expuseram as fraturas das narrativas que sustentavam o projeto iluminista e racional da modernidade.
  - 7 GOLDBERG, Roselee. *Performance art: desde el futurismo hasta el presente*. Barcelona: Destino, 1996.
  - 8 BENTES, Ivana. Arqueologia do invisível: Território do Invisível. In: *Catálogo da exposição de Bill Viola no Centro Cultural do Banco do Brasil*. Rio de Janeiro, p.12, 1994.
  - 9 Desenvolvo esta noção da obra de arte como “rede sgnica” a partir da análise do trabalho da artista americana Laurie Anderson. GONÇALVES, Fernando. *Fabulações eletrônicas: poéticas da comunicação e da tecnologia em Laurie Anderson*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2006.
  - 10 A noção é inspirada no artista carioca Ricardo Basbaum e é utilizada aqui como mecanismo de produção de percepção e expressão.
  - 11 Essa concepção de arte dialoga também, de certa forma, com noções como a de ARDENNE, Paul. *Pratiques contemporaines: l'art comme expérience*. Paris: Dis Voir, 1999, arte como “laboratório de experimentação social” e a de BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Dijon: Éditions du Réel, 2001. Arte como “produção de espaços-tempo relacionais”.
  - 12 Disponível em: <[http://www.premiosergiomotta.org.br/obra.php?ano=2004&cod\\_secao=4&cod\\_obra=11&tipo=S](http://www.premiosergiomotta.org.br/obra.php?ano=2004&cod_secao=4&cod_obra=11&tipo=S)>
  - 13 Fazemos referência aqui à discussão dos autores sobre a relação entre arte e filosofia, precisamente, sobre os conceitos de “afetos” e “perceptos” (Deleuze & Guattari, 1992, p.235-236), em cujo âmago não entraremos aqui.
  - 14 Combinação de hacker e ativismo, ou seja, de uma expertise técnica com uma intenção política.
  - 15 Disponível em <<http://www.toywar.com>>
  - 16 Aprofundo a análise dessas práticas emergentes de arte e ativismo na internet em: GONÇALVES, Fernando. Resistência nômade: arte, colaboração e novas formas de ativismo na Rede. In: *E-Compós*, vol 9, p.1-20, 2007.
  - 17 Disponível em <<http://www.ekac.org/geninfo2.html>>
  - 18 Disponível em <<http://www.mat.ucsb.edu/~g.legrady/glWeb/Projects/pfom/Pfom.html>>
  - 19 Tomemos o exemplo da cidade. Consideremos que interações no espaço urbano geram eventos. Mas a cidade está repleta de parâmetros ou regras, como a interdição de fumar no interior de ambientes públicos. Segundo a lógica complexa, fatos imprevisíveis podem surgir das interações que se dão no contexto dessas regras. Ao sair à rua

para fumar (condição criada pelo parâmetro “lei”), pode acontecer que “nada” se passe e voltaremos para o lugar de origem como previsto. Mas também podemos ser atingidos por uma bala perdida ou encontrar o amor da nossa vida.

20 De onde surgem os trabalhos de net art como os dos franceses Christophe Bruno, Marika Dermineur e Stéphane Degoutin e Valéry Grancher, que expõem a lógica desses serviços e a de algumas das apropriações que dela são feitas. Para os trabalhos de Bruno, ver: “The Google Adworks Happening”, disponível em: <<http://www.iterature.com/adwords>. Acesso 03 out 2008. Para os trabalhos de Dermineur e Degoutin, ver: “The Google Church”, disponível em: <<http://www.thechurchofgoogle.org>>. Valéry Grancher, “Self-portrait” disponível em: <<http://www.nomemory.org/data1/selfportrait.html>>.

21 FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

#### REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia*. São Paulo: Senac, 2005.

AUSLANDER, Philip. Presence and resistance: postmodernism and Cultural Politics. In: *Contemporary American Performance*. The University Michigan Press, 1992.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, Arte e Política. In: *Obras escolhidas*. Vol. 1, São Paulo: Brasiliense, 1993.

BELTING, Hans. *L'Histoire de l'Art est-elle finie?* Paris: Gallimard, 2007.

BIRNINGER, Johannes. The postmodern body in performance. In: *Theater. Theory and Postmodernism*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Dijon: Les Presses du Réel, 2001.

DANTO, Arthur. *Después del fin del arte*. Buenos Aires: Paidós, 2003.

DELEUZE, Gilles. ¿Que és un dispositivo? In: *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa, p.155-161, 1990

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *O que é Filosofia?*

Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

FOREST, Fred. *L'Oeuvre-système invisible*. Paris: L'Harmattan, 2006.

GERE, Charlie. When new media was new: a history of the use of new technologies in art in the post-war era. In: KIMBELL, Lucy (Org.). *New Media Art*. London: Corner House, 2004.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

\_\_\_\_\_. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André. (Org.). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

LATOURE, Bruno. *Jamais fomos modernos*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

MUSSO, Pierre. A filosofia da Rede. In: PARENTE, André (Org.). *Tramas da Rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

OSORIO, Luiz Camillo. *Razões da crítica*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

PELBART, Peter Pál. *Vida capital: ensaios de biopolítica*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

PARENTE, André (Org.). *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

ROLNIK, Suely. Le laboratoire poético-politique de Mauricio Dias e Walter Riedweg. In: *Revista Multitudes* (2004). Disponível em: <<http://multitudes.samizdat.net/Le-laboratoire-poetico-politique>>. Acesso 5 mai 2008.

SMAGULA, Howard. *Currents: contemporary directions in the Visual Arts*. New Jersey: Prentice Hall, 1989.