

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC - SP

Eduardo Salvino

PAISAGEM DIAGONAL:
PRÁTICAS POLÍTICAS E POÉTICAS NAS REDES DIGITAIS

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO
2011

Rota Nesta área, pesquisar por Salvar em... mais ▾



edo(ar)do 07
Atualizado pela última vez por edu em abr 7

Eduardo Salvino

**PAISAGEM DIAGONAL:
PRÁTICAS POLÍTICAS E POÉTICAS NAS REDES DIGITAIS**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como atendimento à exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Lucia Leão

PUC - SP

2011

BANCA EXAMINADORA

A Maria Salvino
“sempre presente”

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai José Reis Salvino e aos meus irmãos Valéria, Toninho e Zezinho.

Ao acolhimento, imenso aprendizado e troca proporcionados pelos professores e orientadores:
Giselle Beiguelman, Lúcia Leão, Christine Mello, Cecília Salles, Lúcia Santaella,
Marcus Bastos e Arlindo Machado.

Aos artistas pela gentileza e diálogo: Denise Agassi, Eberson Martins,
Fernando Velázquez, Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi e Rafael Marchetti.

Aos amigos, parceiros diários e interlocutores: Claudio Bueno, Ananda Carvalho,
Anabela Santos, Augusto Vix, Juliana Monachesi e Marcelo Salum.

Ao Grupo de Pesquisa Arte & Meios Tecnológicos (FASM/CNPq): Paula Garcia, Leandro
Carvalho, Lyara Oliveira, Josy Panão, Mariana Shellard, Monique Allain, Ana Paula Lobo,
Maria Carolina Toledo e Nancy Betts.

À Internet livre do SESC/SP pelo recebimento da proposta da oficina Paisagem Diagonal:
Salete dos Anjos, Julieta Machado, Renata Figueiró, Cátia Leandro, Fábria Branco, Rosa
Mendez, Cristina Fongaro Peres, Tiago Martins, Michelle Magrini, Christine Villa, Carlos
D'Alkimin e Marcos dos Santos.

Aos amigos e incentivadores: Walter Novais, Elaine Resende, Andre Fraga, Guilherme
Machado, Viviane França, Monica Rubinho, Sidney Philocreon, Patrícia Gerber, Henrique
Siqueira, Antônio Maynard, Guy Amado, Rafael Campos Rocha, Monica Tinoco, Bruno
Mendonça, Roberta Dab Dab, Polyana Reis, Lina Lopes, Norma Freyre, Niara Frossard, Daniel
Lucato, Nino Cais, Marina Gazire, Marcelo Amorim, Alice Shintani, Maria Alice Ferreira,
Filipe Lazzarini, Mauricio Trentin, Cleber Rohrer, Caio Baliero, Izabelle Prado, Matheus
Giavarotti, Lisani Albertini, Roger Pascoal, Elias Cortez, Christian Borges, Letícia Felix, Paula
Alzugaray e Cida Bueno.

Aos pacientes revisores: Sonia de Paula, Luciano Bezerra e Ross Leslie.

A CAPES/CNPq pelo suporte à pesquisa.

EDUARDO SALVINO
PAISAGEM DIAGONAL:
PRÁTICAS POLÍTICAS E POÉTICAS NAS REDES DIGITAIS

RESUMO

A presente pesquisa analisa aspectos de práticas políticas e poéticas nas redes digitais de comunicação e seus desdobramentos no espaço social e público. Parte-se do pressuposto que essas redes – físicas e virtuais maleáveis e flexíveis – permitem reflexões críticas em torno da complexidade da configuração das sociedades contemporâneas sob o paradigma informacional. Essa hipótese está fundada em reflexões de Manuel Castells, Geert Lovink e Lúcia Santaella—sobre comunicação, controle e democracia. Ao longo da dissertação, discutem-se os agenciamentos poéticos que se formam nos fluxos informacionais proporcionados pelas redes de comunicação *online*. Com base em levantamentos bibliográficos, reflexões teóricas e epistemológicas sobre o objeto de estudo, pesquisas de campo baseadas em entrevistas e acompanhamentos dos trabalhos de net artistas como Antoni Abad, Denise Agassi, Eduardo Salvino, Fernando Velázquez, Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi e Rafael Marchetti, é feito um mapeamento dos tipos de autoria que emergem nas relações, entre público e criadores, fundados na manipulação e interação do conteúdo disponível, via indexação por palavras-chave, nas redes sociais *online*. Por fim, apresenta-se o processo de produção de um projeto experimental em *net art* “edo(ar)do”, executado pelo autor da dissertação tendo em vista diálogos com questões que envolveram subjetividade, poética e ativismo. O quadro teórico abrange referências sobre estética do banco de dados e audiovisuais on-line (Geert Lovink, Lev Manovich e Victoria Vesna), imagens técnicas e seus contextos de difusão (Vilém Flusser), processos criativo e redes (Cecília A. Salles), arte, mídias e discurso (Anne Cauquelin, Herbert Mcluhan e Rosalind Krauss), agenciamentos poéticos e políticos em rede (Gilles Deleuze e Félix Guattari), videoarte e artemídia (Arlindo Machado, Christine Mello, Edmond Couchot, Giselle Beiguelman, Lucia Leão e Lúcia Santaella). Desta forma, a pesquisa questiona os processos comunicacionais atuais e permite refletir a ambivalência em ações democráticas e produções estéticas envolvendo redes *on e offline*, adensando reflexões sobre o social, o político e o filosófico no âmbito da tecnologia e estética comunicacional.

Palavras-Chave: processos de criação em mídias digitais, redes digitais de comunicação.

EDUARDO SALVINO
DIAGONAL LANDSCAPE:
POLITICAL AND POETIC PRACTICES IN DIGITAL NETWORKS

ABSTRACT

The research in hand analyses political and poetic aspects present in digital communications networks and their extension to the social and public spheres. The research parts from the assumption that these networks- physical, virtual and flexible permit critical reflections as to the configurational complexity of contemporary societies through an informational paradigm. This hypothesis is founded on the reflections of Manuel Castells, Geert Lovink and Lúcia Santaella regarding communications, control and democracy. Through the course of the dissertation, there is a discussion of poetic endeavors that are formed in the flux of information provided by online communications networks. From a base of bibliographic research, theoretical and epistemological reflection, field research based on interviews and an the observation of works by net artists such as Antoni Abad, Denise Agassi, Eduardo Salvino, Fernando Velázquez, Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi e Rafael Marchetti, there is a mapping of different types of authorship that emerge in the relationship between the public and creators, founded on the manipulation and interaction of available content, through the key word indexing of online social networks. Lastly, there is a presentation of the production processes utilized in the experimental net art project “edo(ar)do”, executed by the author of the dissertation, focussing on dialogues that provoke questions involving poetic subjectivity and activism. The theoretical background covers references regarding the aesthetics of online databanks and audiovisual features (Geert Lovink, Lev Manovich e Victoria Vesna), technical images and their contexts of diffusion (Vilém Flusser), creative processes and networks (Cecília A. Salles), art, media and discussion (Anne Cauquelin, Herbert Mcluhan and Rosalind Krauss), poetic endeavors and network politics (Gilles Deleuze and Félix Guattari), videoart and artmedia (Arlindo Machado, Christine Mello, Edmond Couchot, Giselle Beiguelman, Lucia Leão and Lúcia Santaella). In this way, the research questions contemporary communication processes, allowing reflection on the ambivalent nature of democratic actions and aesthetic productions involving on and offline networks, concretizing reflections regarding social, political and philosophical aspects in the environment of technology and communicational aesthetics.

Keywords: creative processes in digital medias, digital communication networks.

SUMÁRIO

Introdução.....	11
1– MODERADO CONTROLE.....	14
1.1 – Comunicação em rede	14
1.2 – Ações e processos “sob e sobre controle” nas redes sociais da Internet	20
1.3 – Portais de vídeos e redes sociais como canais de dissenso	29
2 – PAISAGEM DIAGONAL.....	41
2.1 – Audiovisual	46
2.2 – União de Achados	51
2.3 – Dados Colaborativos	56
2.4 – Interatividade e Códigos	65
2.5 – O jogo e o georreferenciamento	102
3 – edo(ar)do.....	108
3.1 – ver e ouvir	108
3.2 – itinerário	109
3.3 – se perder	113
3.4 – ubiquidade	113
3.5 – ar	114
3.6 – liso	116
4 – Considerações Finais.....	118
5 – Referências Bibliográficas.....	120

Introdução

Este trabalho foi realizado a partir da necessidade de aprofundar meus conhecimentos no campo audiovisuais e novos meios. Mais especificamente, no que diz respeito à arte contemporânea e novas tecnologias, objeto de trabalho em minhas práticas profissionais, como artista multimídia que sou.

A realização desta pesquisa de mestrado é um desdobramento de meus estudos na área da expressão audiovisual e suas múltiplas características formais e conceituais nos meios da comunicação com o advento da *WEB*.

A motivação inicial desta pesquisa deu-se em compreender os mecanismos do processo de desenvolvimento de ações políticas e poéticas nas redes digitais de comunicação e seus desdobramentos no espaço social e público. Como objeto de pesquisa acompanhou-se agenciamentos que envolveram mensagem, sons e imagens nas redes digitais, tais como redes sociais, blogs, videologs e microblogs.

Partiu-se do pressuposto que essas redes – físicas e virtuais maleáveis e flexíveis – permitem reflexões críticas em torno da complexidade da configuração das sociedades contemporâneas sob o paradigma informacional. Esta hipótese é fundamentada nos estudos de Manuel Castells (1999 e 2009), Geert Lovink (2005 e 2008) e Lúcia Santaella (2003, 2006 e 2010) – que tratam da comunicação, controle e democracia.

O apoio técnico e teórico que possibilitou a realização do presente estudo foi a oficina **Paisagem Diagonal** (SALVINO, 2010). A oficina acompanhou os usuários da Internet com as ferramentas de produção de conteúdos como os celulares, as filmadoras e as câmeras fotográficas que formam a cultura da mensagem. Esta se dá em escrita, sons e principalmente, imagens, que se constituem em dados colaborativos presentes nas chamadas redes sociais, que incluem os blogs, fotoblogs e vídeoblogs, onde a cultura de mensagens (mensagens instantâneas, mensagens de voz, mensagens de texto, e-mail, compartilhamento de arquivos, *posts* em redes sociais) forma as redes de comunicação da web 2.0, comunicação humana articulada em rede para além do armazenamento e do

processo de recuperação de dados, já que o que define a Internet é a arquitetura social (LOVINK, 20005). É o ambiente de vida que conta, a ação do participante. Foram observados, também, os agenciamentos poéticos e políticos em rede (Gilles Deleuze e Félix Guattari 1997).

Os dois primeiros capítulos desta pesquisa tratam da operacionalização e controle na *WEB* e como os usuários articulam ações transformadoras que envolvem o político, o social e o poético. O quadro teórico abrange referências pertinentes à estética do banco de dados e audiovisuais on-line (Geert Lovink 2005 e 2008, Lev Manovich 2001 e Victoria Vesna 2007), imagens técnicas e seus contextos de difusão (Vilém Flusser 2002 e 2007), processos criativo e redes (Cecília A. Salles 2006), arte, mídias e discurso (Anne Cauquelin 2007, Herbert Mcluhan 1969 e Rosalind Krauss 1997), videoarte e artemídia (Arlindo Machado 1993 e 2007, Christine Mello 2008, Edmond Couchot 2005, Giselle Beiguelman 2005, Lucia Leão 2002 e Lúcia Santaella 2010).

Desta forma, a pesquisa questiona os processos comunicacionais atuais e permite refletir a ambivalência em ações democráticas e produções estéticas envolvendo redes *online e offline*, com vistas nos aspectos sociais, políticos e filosóficos no âmbito da tecnologia e estética comunicacional. A questão do discurso e controle teve sua chamada crítica a partir da metáfora da “Paisagem” (Anne Cauquelin 2007, Herbert Mcluhan 1969 e Rosalind Krauss 1997), essa que a partir da perspectiva renascentista tornou-se uma construção cultural que domina os modos de ler obras de arte no ocidente inclusive na *WEB*. Esta chamada crítica teve como base levantamentos bibliográficos, reflexões teóricas e epistemológicas do objeto de estudo, pesquisas de campo baseadas em entrevistas e acompanhamentos dos trabalhos de net artistas (SALVINO, 2010) como Antoni Abad, Denise Agassi, Eduardo Salvino, Fernando Velázquez, Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi e Rafael Marchetti.

Na sequência, foi feito um mapeamento dos tipos de autoria que emergem nas relações entre público e criadores, fundados na manipulação e interação do conteúdo disponível, via “indexação por palavras-chave” (SIMONS, 2008), nas redes sociais *online*.

No terceiro capítulo, é apresentado o processo de produção de um projeto experimental em *net art* “edo(ar)do”, executado pelo autor da dissertação a partir de diálogos com questões que envolveram subjetividade, poética e ativismo tendo como fio condutor a indexação de conteúdo e georreferenciamento.

1 – MODERADO CONTROLE

... “as redes sociais digitais propõem agenciamentos e hibridações, territorialidades fluidas e ‘sublevações temporárias’, marchas deslocativas pelas diferenças, para comunicar outras visões e idéias que as ideologias exclusivas e as verdades absolutas, fechadas sobre si mesmas como as cidades muradas, não contêm”. Em qualquer território que seja, e também nas organizações, esse é o caminho régio para a criatividade e a inovação (SANTAELLA, 2006, p. 167-184).

1.1 – Comunicação em rede

Pensar as configurações dos audiovisuais hoje envolve pensar também a Internet. O panorama da comunicação hoje, essa que se dá em rede, com ações online que afetam as ações offline e vice-versa. Hoje, a estrutura clássica de transmissão de um audiovisual para vários, presente principalmente nas mídias analógicas, tais como rádio e TV e mídias impressas como jornais e revistas, com advento da internet está se transformando numa estrutura de transmissão de vários para muitos, numa estrutura mais horizontal do que vertical. Os usuários da Internet com as ferramentas de produção de conteúdos como os celulares, as filmadoras e as câmeras fotográficas formam a cultura da mensagem, mensagem que se dá em escrita, sons e principalmente, imagens.

Imagens, sons e escrita como dados colaborativos presentes nas chamadas redes sociais, que incluem os blogs, fotoblogs e vídeoblogs, onde a cultura de mensagens (mensagens instantâneas, mensagens de voz, mensagens de texto, e-mail, compartilhamento de arquivos, *posts* em redes sociais) forma as redes de comunicação da web 2.0. Comunicação humana articulada em rede para além do armazenamento e do processo de recuperação de dados, já que o que define a Internet é a arquitetura social (LOVINK, 2005). É o ambiente de vida que conta, a ação do participante.

No ambiente em rede, em específico a rede digital, devemos agir livremente expandindo, respeitando as diferenças, num ambiente que nos forneça meios de encontro para trabalhar e viver livremente em comum, aqui lançando mão do conceito de “multidão” de Michael Hardt e Antonio Negri (LOVINK, 2005, p.7). Concordando com a teoria da

cooperação de o ativista e teórico de mídia Lovink (2005, p.11): “O que define a Internet é a arquitetura social. É o ambiente de vida que conta, a interação ao vivo, não apenas o armazenamento e o processo de recuperação de dados”. O ativista nos esclarece que a Internet é muito mais que auto-promoção ou *chats*. A web serve para interagir, trabalhar em conjunto, trocar tarefas, trocar informações e matérias. A mudança social é multidimensional, mas, em última análise, depende de uma mudança de mentalidade, tanto para indivíduos quanto para as coletividades.

No livro “O mundo codificado”, Vilém Flusser (2008, p.90) afirma que a comunicação humana baseia-se em artifícios e símbolos cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte. Os seres humanos, ao aprenderem esses artifícios e símbolos, contudo, se esquecem que eles são códigos e que formam um mundo artificial de fenômenos significativos. O anuir com a cabeça e a sinalização de trânsito, por exemplo. Segundo Flusser a transmissão de informações adquiridas de geração em geração é um aspecto essencial da comunicação humana e essa transmissão por códigos e que nos colocará em constante diálogo uns com os outros fazendo-nos esquecer da “nossa solidão, da nossa morte e da morte de nossos amigos” Flusser (2008, p.91).

Segundo Rebouças (2008) a comunicação é um processo permanente que reúne várias expressões como a fala, o gesto e o espaço coletivo, havendo um nível de ocorrências imprevistas do comportamento humano. “Em suma, o homem comunica-se com os outros; é um animal político, não pelo fato de ser um animal social, mas sim porque é um animal solitário, incapaz de viver na solidão” (FLUSSER, 2008, p.91). Para o autor, o propósito humano é o acúmulo de informações, porém esse acúmulo não é a medida da história, mas apenas uma espécie de lixo morto do propósito contra a morte, desse propósito de fazer funcionar a história, ou seja, a liberdade. E no caso das redes digitais concordando com a teórica Lúcia Santaella (2010, p.51) os atores tem em comum o próprio ato de se comunicar.

O homem que não sabe servir-se dos instrumentos de comunicação; é um ser imperfeito, uma pessoa privada, um idiota diz Flusser (2008, p.89). Pensando, entretanto, o homem como “não-idiota, é possível perguntar: como ele” utiliza a comunicação, as

ferramentas, os instrumentos e os códigos ditos por Flusser? Para responder a esta questão, podemos citar Manuel Castells (1999, p.498) quando sugere que homem consciente dessa natureza artificial da comunicação no mundo contemporâneo, informatizado e em rede, é “um conjunto de nós interconectados” - mas que por sua maleabilidade e flexibilidade oferece uma ferramenta de grande utilidade para dar conta da complexidade da configuração das sociedades contemporâneas sob o paradigma informacional. Há de se refletir sobre possíveis ações que efetivam a liberdade – concordando com a afirmação de Flusser (2008, p.96): “a comunicação humana como um fenômeno da liberdade” – a partir das redes sociais na Internet, especificamente as operações online nos portais, tais como blogs, microblogs e videoblogs, enfim, redes sociais digitais sob controle, monitoradas, rastreadas e patrulhadas.

Os nós interconectados da rede sempre existiram mesmo antes do universo *online*; porém, agora, eles se tornaram uma forma comum que tende a definir nossa maneira de compreender e agir no mundo (LOVINK 2005, p.8). A partir de reflexões de Michael Hardt e Antonio Negri, Lovink (2005, p.8) nos esclarece que redes são as formas de organização, de cooperativas e comunicativas relações ditadas pelo paradigma da produção imaterial; nelas a organização se torna menos um meio e mais um fim em si mesma. Na opinião de Lovink, as redes questionam formas contemporâneas de organização desde partido político até ONGs, organizações essas que são consumidas em seus próprios processos, racionalizadas, rígidas, hierárquicas e burocráticas. “Enfim, organizações que sempre subordinam o indivíduo ao grupo, constantemente correndo o risco da desumanização e alienação” (CAE: Critical Art Ensemble, 2001, p.138).

O sociólogo Manuel Castells (BRANCO, 2007), diz que “‘blogs’, ‘RSS’¹ e outras tecnologias podem mudar os padrões de informação com que a humanidade se acostumou há séculos”. Para ele, a informação e a comunicação sempre foram vetores dos poderes dominantes, dos poderes alternativos, das resistências e das mudanças sociais, e é apenas através do exercício da influência sobre o pensamento dos povos que os poderes se constituem em sociedades causando mudanças nas mesmas. É da comunicação que vêm as

¹ Subconjunto de "dialetos" XML que servem para agregar conteúdo ou, podendo ser acessado mediante programas ou sites agregadores, usado principalmente em sites de notícias e blogs.

imagens, as informações, as opiniões, e é por meio desses mecanismos de comunicação que a experiência é divulgada e transmitida ao coletivo/na coletividade.

Castells (BRANCO, 2007) afirma que a manipulação da mídia tem limites. Os meios de comunicação possuem, internamente, sistemas que controlam sua capacidade de influenciar o público, pois, antes de qualquer coisa, eles são empresas submetidas aos imperativos da rentabilidade e precisam ter audiência ou estender sua difusão, além de atentar para a concorrência, a credibilidade, a ética profissional ou jornalística. Para o sociólogo, a comunicação é a pedra de toque do poder. “Torturar um corpo é bem menos eficaz do que moldar um pensamento” (CASTELLS, 2007). O pensamento coletivo (que não é a soma dos pensamentos individuais em interação, mas sim um pensamento que absorve tudo e é difundido por toda a sociedade) se elabora na comunicação.

Por outro lado, poderíamos tensionar o supracitado depoimento de Castells em relação ao postulado do matemático americano Norbert Wiener (apud REBOUÇAS, 2008) quando afirma que: “a sociedade da informação só existiria na condição de troca sem fronteiras e empecilhos”, e que o segredo e a censura são incompatíveis no terreno do livre acesso da informação transformada em mercadoria, haja vista que a Internet surgiu nos anos 60 do século XX, na época da Guerra Fria, nos Estados Unidos. O Departamento de Defesa americano pretendia criar uma rede de comunicação de computadores em pontos estratégicos. A intenção era descentralizar informações valiosas de forma que não fossem destruídas por bombardeios se estivessem localizadas em um único servidor. Assim, a ARPA (Advanced Research Projects Agency), uma das subdivisões do Departamento, criou uma rede conhecida por ARPANET, ligada por um Backbone (“espinha dorsal”, isto é, estruturas de rede capazes de manipular grandes volumes de informações) que passava por debaixo da terra, o que dificultava sua destruição. O acesso à ARPANET era restrito a militares e pesquisadores, demorou chegar ao público em geral, pois temiam o mau uso da tecnologia por civis e países não-aliados. Mais tarde, passada a tensão entre os blocos socialistas e capitalistas (anos 70), pesquisadores continuaram seus desenvolvimentos em áreas militares e não militares de comunicação em rede.

Assim, podemos nos certificar da ambivalência da rede digital na sua origem militar e comercial e em seus desdobramentos, pois a Internet, como conhecemos deve-se, também, à contribuição dos jovens da contracultura que tinham por intuito compartilhamento e troca; porém, foi notado o potencial comercial da rede. E tem-se aí uma ambiguidade que nos permite pensar a “captura” e “contracaptura” dessa rede, dessa “criação cultural” (CASTELLS, 2003). Segundo Castells (2003, 76-83) “... a Internet nasceu da improvável interseção da *bigscience*, da pesquisa militar e da cultura libertária.” Então poderíamos pensar agora o controle e descontrole na internet sob os conceitos “liso” e “estriado” de autoria do filósofo Gilles Deleuze e do psicanalista Felix Guattari (1997), e que embasam esta pesquisa, nos auxiliando nos estudos referentes ao controle e descontrolado na Internet. Essa era de natureza “estriada” devido ao seu controle pelo estado americano, e que depois ficou “lisa”, sem censura e sem controle, crescente a partir de ações voluntárias e trocas pela própria rede, tornou-se novamente “estriada” devido à demanda do capital com marcação e mensuração para propaganda, pesquisa para consumo, etc. Mas nos valendo das reflexões de Santaella (2010) que diz que o ser humano é um ser social a retroalimentar o capitalismo, ao mesmo tempo em que desejante e não um ser de necessidade. O ser humano quer ser visto, ter voz; o que existe agora não é uma identidade única, mas a multiplicação do eu com vários nichos nas redes sociais digitais.

Essa retroalimentação realizada pelo homem é potencializada quando da observância da diferença do uso da Internet em relação a outros meios de comunicação tais como rádio e TV onde o espectador somente recebe informações, enquanto que as redes digitais permitem uma participação do receptor selecionando e emitindo informações. O usuário não só pode ampliar sua voz, como também divergir, concordar e / ou falar em uníssono, em coro, em harmonia, junto a seu interlocutor, pois há várias maneiras de trocar e obter informações através da Internet, dentre as quais: World Wide Web (WWW), mecanismos de busca, e-mail (correio eletrônico), peer-to-peer, IRC (Internet Relay Chat), VoIP (voz sobre IP), listas de discussão, bate-papos e mensagens instantâneas. A própria rede, por sua vez, é acessada através de diversos meios, caracterizando o típico exemplo de convergência tecnológica, da facilitação no processo de troca de comunicação. A Internet está presente em computadores, celulares, palms, e diferentes aparelhos multifuncionais.

Desta forma, todos têm acesso à informação, como se esta fosse uma propriedade natural dos elos sociais e laborais de uma sociedade, sem barreiras de propagação e entendimento de seu conteúdo. Frente a isso, temos o prognóstico de Villen Flusser (2008, p.98) ao ter apontado, em estudos anteriores, a dificuldade de produzir diálogos efetivos, isto é, de trocar informações com o objetivo de adquirir novas informações.

Em “*Communication Power*”, Castells (2009) argumenta que os meios de comunicação de massa, e principalmente a Internet com sua rede de mensagens instantâneas, redes sociais e blogs, transformou a política numa política da mídia. A Web tornou-se o espaço no qual as estratégias de poder político e de negócios são lançadas e onde o poder passa para as mãos de quem entende de comunicação ou controle. A sociedade de controle, no mundo contemporâneo de códigos e onde sua senha pode ser aceita ou não, opera em toda sua potência. Gilles Deleuze (2008) nos esclarece que enquanto sociedades disciplinares anteriores eram analógicas (escola, fábrica, hospital, prisão), a sociedade de controle é constituída de controlatos, que são variações inseparáveis, formando um sistema de geometria variável cuja linguagem é numérica, e não necessariamente binária (...). A linguagem numérica do controle é feita de cifras que marcam o acesso à informação ou a exclusão total do sujeito. Este, por sua vez, torna-se divisível, e a massa torna-se amostra, dado, mercado ou “banco” rastreado, cartografado e analisado. A artista e pesquisadora Giselle Beiguelman (2005, p.123 e 124) nos fala de um novo regime de dominação que recorre a estratégias de modulação do comportamento. Entre os exemplos dados por Beiguelman estão a proliferação de webcams em berçários de grandes cidades tais como São Paulo e Rio de Janeiro e o rastreamento de filhos feitos por pais via telefone móvel. Segundo a pesquisadora, tais exemplos nos chamam a atenção para a perversão total de valores e para a precariedade dos sistemas de segurança pública:

Desenha-se aí um sistema maluco em que cuidar se torna sinônimo de invadir a privacidade alheia, sem que se avenge qualquer possibilidade de lutar contra a violência a não ser tornando-se cúmplice de sistemas de vigilância que se espalham capilarmente pela sociedade, para além de qualquer arbítrio do Estado e da comunidade (BEIGUELMAN, 2005, p.123).

Para Beiguelman, funda-se uma atmosfera policialesca expandida, que é a base da sociedade de controle. Segundo Deleuze (2008), a grande diferença das sociedades

disciplinares estudadas por Foucault era que estas tinham por equipamento máquinas energéticas (dispositivos de confinamento: instituições, escola, exército, etc.), com o perigo passivo da entropia e o perigo ativo da sabotagem; já as sociedades de controle operam por máquinas (...) de informática e computadores, cujo perigo passivo é a interferência, e o ativo, a pirataria e a introdução de vírus.

Castells (2009) nos esclarece que o Estado sempre nos vigiou e que isso não seria diferente na Internet. Contudo, a Internet incrementou o poder dos que tinham menos poder, ou seja, agora nós podemos, também, vigiar o Estado. Mas isso não quer dizer que aqueles que tinham o poder deixarão de tê-lo. Eles o têm, mas em menor dimensão. Eles tentam reduzir os espaços de liberdade com censuras, fechamento de servidores; criam leis que atendem algumas questões, tais como pornografia infantil, controle da pirataria, mas que podem ser usadas para outras, com o objetivo de controlar a rede. Para Castells (2009, p.299) a mudança é a essência da vida, é o resultado da vontade dos **atores sociais** (grifo nosso). Enfim, pessoas que são guiadas por suas capacidades emocionais e cognitivas em sua interação uns com os outros e com o seu meio ambiente.

Segundo Castells (2009), a maioria da população ainda insiste em acreditar que pode influenciar aqueles que a representam. Ela também crê que pode agir no mundo através da sua força de vontade e da utilização de seus próprios meios. Ele cunhou o termo *Mass Self Communication* (auto-comunicação de massa), como uma nova forma de comunicação em massa presente na Internet; porém, segundo ele, “produzida, recebida e experienciada individualmente”. O sociólogo acredita que as pessoas estejam começando a introduzir, na comunicação, os avanços extraordinários presentes nesse conceito: “Através da *Mass Self Communication*, os movimentos sociais e os indivíduos em rebelião crítica comecem a agir sobre a grande mídia, a controlar as informações, a desmenti-las e até mesmo a produzi-las (2009).

1.2 – Ações e processos “sob e sobre controle” nas redes sociais da Internet

Paradoxalmente, é das neblinas do pensamento, da promiscuidade das misturas que brotam as iluminações da descoberta, da arte, da música, das criações humanas. Justamente essas misturas constitutivas do pensamento humano estão

extrojetadas na multiplicação de formas cada vez mais híbridas de linguagem de que o mundo está hoje povoado (SANTAELLA, 2007, p.208).

Ao contemplar alguns processos “sob” e sobre o “controle” na Internet, a partir das redes sociais, verificaremos exemplos e operações *online* nos portais, tais como blogs, microblogs e videoblogs, que reverberam também em operações offline e que nos mostram a complexidade da WEB sob o escrutínio de artistas, ativistas, críticos, filósofos, pensadores e sociólogos, relacionados e pensados sob múltiplas ações questionadoras dos usuários da WEB.

Um dos exemplos de Castells (2009, p.349) da nova relação entre o controle de comunicação e de autonomia de comunicação na origem das atuais formas de protesto e resistência foi o movimento “mobil-izations”, ocorrido na Espanha. Nesse movimento, o uso de redes de telefonia celular e multimodal, através de mensagens seguras, teve um papel decisivo. Tratava-se de uma indignação espontânea contra as mentiras do governo sobre um ataque terrorista do grupo AL-Qaeda em 11 de março de 2004, em Madrid, que resultou na derrota eleitoral do primeiro-ministro Aznar, um dos maiores defensores das políticas do presidente Bush. Pouco antes das eleições, todas as sondagens previam uma vitória dos conservadores contra o Partido Socialista de José Luis Rodriguez Zapatero. Como garantia de sua vitória a poucos dias das eleições, o partido de direita, num conchavo com a mídia espanhola, responsabiliza o ETA (grupo separatista basco, ETA: Pátria Basca e Liberdade) como autor dos atentados. O principal jornal do país, o “El País”, cuja orientação política é contrária aos conservadores, mudou a manchete na primeira página, que já estava na imprensa, de “Massacre terrorista em Madri” para “ETA Massacra Madrid” (CASTELLS, 2009, p.350), contribuindo, assim, para a credibilidade da versão do governo sobre o atentado. Relata-nos Castells (2009, p.352): “A tristeza da morte, e raiva contra os assassinos, foi agravada por um profundo sentimento de traição que foi mais pessoal do que político, menos ideológica do que moral.”

O que começou com a idéia de chamar os amigos e os amigos dos amigos, em forma de mensagens espontâneas de SMSs (mensagens de textos por celular) limitadas a 160 caracteres, para protestar em frente à sede do PP (Partido Popular) em Madrid, e em seguida irem todos ao cinema, acabou em mais de 30% de aumento no tráfego de

mensagens SMSs (CASTELLS, 2009, p.354 e 355). As SMSs continham dizeres como: ‘âncora da TVE manipulado, pode?’, ‘Hoje dia 13 às 18h. Sede do PP, Genova Rua 13.’, ‘Silencio para verdade passe adiante’. As mensagens foram retransmitidas via e-mail... Às 18 horas, havia centenas de pessoas, principalmente jovens, sentadas na Rua 13 de Genova, em Madri. Uma hora mais tarde, havia milhares com slogans: ‘Quem foi?’, ‘Antes de votar, queremos a verdade’, ‘As bombas do Iraque explodem em Madri’, ‘Mentirosos! Amanhã nós vamos votar amanhã nós vamos tirá-lo’. “[...] Sob as condições culturais e tecnológicas, as explosões de resistência social não precisam de líderes e estrategistas, assim qualquer um pode chegar a todos e partilhar a sua raiva” (Castells 2009, p.363).²

Os desdobramentos dessas manifestações reverberaram nas urnas, pois, após os eventos que antecederam a eleição, o Partido Socialista teve os votos dos eleitores que não estavam pensando em votar, e votos subtraídos dos partidos de direita, oriundos dos eleitores que desertaram. Para Castells (2009, p.356 e 360), os jovens cidadãos tendem a ser mais sensíveis às questões morais do que às ideologias políticas. No parecer do autor, o jovem eleitor normalmente tem uma baixa afluência às urnas, porém no dia das eleições aumentou sua participação consideravelmente, e em favor dos socialistas. A maioria desses jovens eleitores sem filiação partidária e que estavam na origem do movimento ‘Mobilizações’ foram responsáveis por circular mensagem para os endereços programados em seus celulares:

Enquanto a internet foi importante para fornecer uma fonte de informações e um fórum de debate nos últimos dias que antecederam as manifestações, os eventos críticos foram às manifestações de sábado dia 13, um fenômeno típico de mobilização instantânea solicitado por uma enorme rede de SMSs que aumenta exponencialmente o efeito de comunicação através de canais interpessoais (Castells, 2009, p.361).³

Com a frase ‘ETA são os autores do massacre. Passe adiante!’, o PC (Partido Conservador) iniciou uma rede própria de SMS, porém, difundida nos canais do partido,

² ...Under with cultural and technological conditions, social explosions of resistance do not need leaders and strategists, as anyone can reach everybody to share their rage. (Tradução nossa, obs.: Todas as traduções foram realizadas pelo autor da dissertação.)

³ While the Internet was important in providing a source of information and a forum of debate in the days preceding the demonstrations, the critical events were the demonstrations of Saturday the 13th, a typical instant mobilization phenomenon prompted by a massive network of SMSs that exponentially increased the effect of communication through interpersonal channels.

não alcançando assim uma massa crítica de conhecido para conhecido. Soma-se ao insucesso dessa empreitada, o descrédito conseguido pelo partido junto à opinião pública.

Processos semelhantes são constatados, também, ao acessar a rede social e servidor para microblog “Twitter”, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos, por meio do *website* do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento. A ação é reduzida à narrativa protocolada em 140 caracteres (os “*tweets*”), transformada em ‘slogan’ (quando alguém “twitta” e coloca um link para oferecer mais informação, bem nos moldes da publicidade), utiliza-se a marcação típica do Twitter: “hashtag” ou palavra-chave de referência incluída nas mensagens ex.: “#iranelection”. Segundo Márcia Tiburi (2010), “O cinismo é inevitável na noção de política que surge nesta rede de relações: não partilhamos grandes direitos, mas pelo menos temos alguma coisa em comum: 140 toques.”

A paradoxal ferramenta de comunicação do século XXI, o Twitter, tornou-se, em boa parte do tempo, um megafone a amplificar o nada; o pretense usuário pode, desde participar da campanha “Cala boca, Galvão” (PAVÃO JÚNIOR & SBARAI, 2010, p.84) a até mesmo obter informações a respeito da repressão sofrida pela população de Teerã. “Cala boca, Galvão” era uma tirada, uma piada em tom de deboche que já circulava antes da citada rede social. A frase se refere a Galvão Bueno, o locutor esportivo mais conhecido do país (a voz oficial das Copas do Mundo e das Olimpíadas nas transmissões da maior emissora do Brasil, a Rede Globo). Postada por usuários do Twitter, a frase se espalhou rapidamente durante a Copa do Mundo de 2010. Os brasileiros aumentaram a fervura de um dos assuntos mais comentados do serviço da internet durante toda a semana, atribuindo sentidos absurdos à frase. Segundo uma das versões, em português, “cala boca” significaria “salve”, e Galvão, o nome de um pássaro em extinção. Alguns dos maiores sites e jornais do mundo, como o *The New York Times*, tentaram decifrar a brincadeira, e assim difundiram-na ainda mais, fazendo com que se tornasse hit viral e assunto da mídia impressa e televisiva.

Em quatro anos, esse microblog já provocou impactos na política, nos negócios e na cultura do entretenimento. O exemplo mais extraordinário de suas potencialidades deu-se

em 2009, nas eleições iranianas. Em repúdio à reeleição do presidente Mahmoud Ahmadinejad, alinhado com o regime ditatorial dos aiatolás, uma fatia da população recorreu à rede para denunciar fraudes na apuração, organizar protestos nas ruas de Teerã e divulgar imagens da repressão policial como a sofrida pela iraniana Neda Agha-Soltan que morreu ao ser baleada durante um protesto em Teerã.

Dentre outros exemplos, há a “‘hashtag’ ‘# free Venezuela’, ‘Libertem a Venezuela’” (PAVÃO JUNIOR & SBARAI, 2010, p.88), empregada pelo cantor popular de música latina Ricky Martin, ao desmentir o ditador venezuelano Hugo Chávez, que o chamou de “chavista”. Entretanto, um exemplo de como o uso do microblog se tornou paradigmático foi o do então candidato democrata Barack Obama nas eleições americanas de 2008. O candidato foi o perfil mais seguido em todo o microblog na época, teve mais de 120 mil seguidores só no perfil oficial do Twitter. A página de Obama no microblog teve atualizações constantes sobre a campanha e direcionamento para o site oficial “TWITTVOTE” (dossie-obama, 2010): aplicativo que permitia um “voto simbólico” pelo mundo inteiro. Obama recebeu mais de vinte mil votos e Mc Cain, o seu concorrente na época, apenas três mil.

É sabido que o microblog Twitter já faz parte das campanhas políticas dos principais candidatos (2010). No Brasil, a candidata do Partido Verde (PV) à presidência, Marina Silva, participou de um “twitaço” (nome alusivo ao “panelaço”, manifestações populares que consistiam em bater panelas, ocorridas em 2001, contra as políticas do governo Argentino) nesta rede social, organizado por participantes da comunidade “Marina Silva no Orkut”. O objetivo era promover o nome da senadora na Internet. Com a mobilização, o perfil da senadora no Twitter ultrapassou a marca dos 100 mil seguidores. Durante todo o dia, simpatizantes da senadora “twitaram” o motivo pelo qual votariam nela, utilizando, em suas mensagens, a *hashtag* #euvotomarina: “Porque ela é ética, transparente, corajosa, determinada, de alma elegante. Marina pode mudar o mundo, vamos com ela!”, postou a cantora de música popular brasileira Adriana Calcanhoto (2010), que em outro *post* voltou a defender o voto na verde dizendo que “Marina Silva acredita que a sociedade deve discutir e decidir sobre o casamento gay e os direitos civis de homossexuais, isso é democracia”. Outros seguidores da senadora citaram como motivos de

sua escolha pela senadora, a preocupação ambiental, a ética e compromisso com a educação. “Muito obrigada por suas militâncias no mundo virtual estarem fazendo a diferença na política no mundo real”, postou a senadora ao agradecer a mobilização.

Os exemplos supracitados são evidências recentes do poder dessas novas correntes de pensamento criadas na internet. “Numa rede como essa, a voz das pessoas comuns ganham enfim dimensão pública”, diz Tim Hwang (2010, p.87), do projeto *Web Ecology Project*, centro de estudos sobre a internet da Universidade Harvard. O Twitter se mantém sob uma pseudo – independência, pois ele já é parceiro da Microsoft e do Google e pelo acordo milionário as duas empresas passaram a incluir *tweets* nos seus resultados de buscas na web.

Apesar de ter se tornado uma ferramenta de divulgação de eventos e fatos banais e de estar presente num contexto político “democrático”, o microblog também pode ser um elemento de insubordinação, tal como a perpetrada por usuários da cidade do Rio de Janeiro, que criaram uma conta nesse “portalzinho” para escapar da Lei Seca (Operação que consiste em fiscalizar motoristas alcoolizados) (MACHADO, 2010). Os internautas postam os locais onde estão sendo feitas as blitz nesta conta, e, segundo um de seus usuários, essa blitz de Lei Seca atrapalha o trânsito e fere o seu direito de ir e vir. Entre alguns *posts* de desabafos dos favoráveis à conta “[HTTP://twitter.com/leisecarj](http://twitter.com/leisecarj)”, no Twitter, há dizeres que questionam a Lei Seca, dizendo que sua finalidade é arrecadar e não educar e que, devido à corrupção policial, os pertences do cidadão no automóvel apreendido são costumeiramente roubados dos depósitos da prefeitura. Outros dizem que utilizam o Twitter para escapar da blitz da Lei Seca, não porque bebem, mas porque se escondem, devido à desatualização e à irregularidade de documentos dos carros, por burocracia do próprio DETRAN-RJ (Departamento de Trânsito do Estado do Rio de Janeiro). O microblog é alimentado pelos próprios seguidores. Quem passa por uma operação, envia um e-mail que, em seguida, é repassado pelo Twitter e por torpedo para os celulares dos outros seguidores. Para a assessoria de imprensa do governo do Estado do Rio de Janeiro, não existe forma de combater essa ação feita via internet.

Insubordinação, desobediência civil, apoio a candidatos e partidos políticos, crítica a personagens da TV, também, podem ser verificados nos portais de vídeo, variante de weblogs, conhecidos como Videoblogs: Videoblogue, Videolog ou Vlog. Eles possuem atualização frequente e se constituem como sites pessoais, mantidos por uma ou mais pessoas. Os seus vídeos, com a duração máxima de 10 minutos e uma resolução mínima de 320 por 240 pixels e de preferência comprimidos para facilitar a transmissão na Internet, são exibidos diretamente em uma página, sem a necessidade de se fazer download do arquivo. Existem serviços de hospedagem (alojamento) de videologs gratuitos, que permitem que pessoas sem conhecimentos de edição de páginas possam publicar seus videologs na *WEB*.

Dentre alguns exemplos temos os videologs Dipdive.com e YouTube de simpatizantes e ou eleitores do então candidato a presidência Barack Obama. Os dois portais continham o vídeo viral "Yes We Can" (CASTELLS, 2009, p.396), composto e produzido por "will.i.am" (Will I Am é produtor e líder do grupo de música *pop* americana *Black Eyed Peas*), e dirigido por Jesse Dylan (filho de Bob Dylan),... Lançado em fevereiro de 2008 com o nome *WeCan08*, o vídeo era uma série de imagens originadas de um dos primeiros discursos do então candidato Barack Obama com participações de cantores populares e atores. "Embora a letra da canção fosse inteiramente emprestada do discurso do candidato Obama, a campanha não teve nenhum papel formal na sua produção. Até 28 de março de 2008, o vídeo tinha sido visto por mais de dezessete milhões de vezes" (CASTELLS, 2009, p.396). O comitê do Obama chegou a carregar vinte novos vídeos por dia, milhares de vídeos de baixo custo para atingir o maior número de pessoas foram feitos, esses atingiram a marca de dois bilhões de visitas no YouTube (dossiê-obama: 2010).

Há na Internet, uma série de videoblogs. Dentre eles há alguns, como o Vimeo. Esse portal caracteriza-se por um conteúdo mais bem elaborado com predomínio de imagens em movimento e sons feitos, em boa parte, por artistas, por especialistas que se valem do imperativo dos – prefixos e sufixos - vide a história da arte. "... o objeto de arte que ganha fama retira seu poder de um processo histórico de legitimação firmemente enraizado nas instituições da cultura ocidental..." (CAE: Critical Art Ensemble, 2001, p.87).

Daí a pertinência em trazer para este estudo, informações a respeito do maior portal de vídeos, o Youtube. O Conteúdo desse portal nos permite pensar sobre audiovisuais dentro de um absurdo fluxo de dados, sem o excesso de referencial da história da arte (negando o cubo branco, distante de iniciados, de vícios e longe de especialistas em artes e fetichistas matéricos) e da história cinematográfica, apesar de ter elementos e produtos destas, englobando vídeos respostas, vídeos mensagens, vídeos de celebridades buscados principalmente na TV, vídeos “auto-celebrantes” gerados no cotidiano.

Segundo o artista e escritor Tom Sherman (2008, p.163): “Como regra geral, o uso vernacular do meio empurra o conteúdo sobre a forma” ⁴, em seu ensaio “Vernacular Vídeo” (2008), o artista discute o vídeo a partir da Internet. Para ele, hoje, o vídeo das pessoas é influenciado, em sua duração, pela publicidade e transmissões limitadas devido à largura de banda e estrutura física de operadoras de telefones celulares. O vídeo se faz, também, por recombinações de trabalhos, mixagens, colagem, montagem e eficiência rápida e tosca de formas recombinantes, narrativas visuais substituindo narrativas escritas/texto. De atenções mais curtas, o vídeo presente na rede *online* de certo modo repercute nas produções *offline*. Nessas, é possível observar também, o uso excessivo de efeitos digitais, a sedução da câmera lenta e da imagem fluida e acelerada, uma fascinação com a animação tosca e o comportamento que prima pela idiotização (*vide os reality shows da TV*). Dentre as produções *on* e *offline* temos, também, rápidas e sujas vozes em *off* e mais a escrita rápida e com erros de grafia, presentes nos *posts* dos videoblogs.

O artista Lucas Bambozzi (2009, p.27) diz que “os artistas se apropriam de uma lacuna deixada pelos deslocamentos tecnológicos, num plano imediatamente subsequente, caracterizando, porém uma disseminação de tecnologias com uma potencialidade inédita”. Lançando mão da reflexão de Bambozzi, poderíamos pensar, além dos artistas referidos por ele, os usuários comuns, sujeitos conectados à rede com seus portais de vídeos, blogs e redes sociais, agenciando e disseminando tecnologias ao inserir o contexto local, a linguagem coloquial, inclusão de gírias, de expressões coloquiais regionais presentes na produção audiovisual e textual dos blogs, videoblogs e microblogs deste início do século XXI.

⁴ “As a general rule, the vernacular use of a medium pushes content over form.”

Os aparelhos de telefonia celular, as filmadoras e as câmeras fotográficas tornaram-se ferramentas de comunicação cada vez mais comuns. Eles são na atualidade meios de grande utilidade e poder, uma vez que portáteis, e ainda porque se pode valer com eles da vigilância, fiscalização ou mesmo contra-vigilância. Esses aparelhos são elementos que se tornam anteparo para tudo, mediando o olhar cotidiano, como dispositivos pelos quais o usuário, uma vez em um evento, pode divulgar o que ali acontece. “Em termos existenciais, o vídeo tornou-se o ponto de vista das pessoas. É um instrumento para moldar a existência e a identidade” (SHERMAN, 2008, p.161).⁵ Os aparelhos de telefonia celular, as filmadoras e as câmeras fotográficas são as ferramentas de produção, principalmente, dos conteúdos da internet (nas chamadas redes sociais, que incluem os blogs, fotoblogs e vídeoblogs: Wordpress, Flickr, YouTube, Twitter, etc.), onde a cultura de mensagens (mensagens instantâneas, mensagens de voz, mensagens de texto, e-mail, compartilhamento de arquivos, *posts* em redes sociais: Facebook e Orkut) está transformando a arte em uma atividade política e socialmente extensa. Nossa capacidade de observação e percepção mudou desde quando passamos a dominar a multitarefa. Hoje, fazemos muitas coisas ao mesmo tempo, tais como ter que enviar mensagens enquanto recebemos informações e / ou mesmo falamos ao telefone. A velocidade e a abrangência da cultura eletrônica e digital estão apagando a função da arte como tradicionalmente a conhecemos. A transmissão e os modelos de autor, onde o controle de conteúdo continua firmemente nas mãos de poucos, há de ser revisto, alerta-nos Sherman (2008, p.167).

Félix Guattari (1992) postulava já na quarta e última parte do século XX que:

A criatividade social estava sendo chamada a expropriar os antigos enquadramentos ideológicos e rígidos, em particular os que serviam de caução a eminência do poder de Estado e os que ainda fazem do mercado capitalístico uma verdadeira religião (GUATTARI 1992, p.136).

Para Guattari (1992, p.52), o que condena o sistema de valorização capitalístico é seu caráter de equivalente geral, que aplaina todos os outros modos de valorização, os quais ficam assim alienados à sua hegemonia. Em sintonia com a reflexão de Guattari, o professor Marcos Moura (2010), diz que em torno do espaço virtual surgem propostas

⁵ “In existential terms, video has become every person’s POV (point of view). It is an instrument for framing existence and identity.”

libertárias que mostram possibilidades das ‘novas mídias’ transcenderem a situação econômico-social imperante hoje. Ele constata que a comunicação e seus diversos “meios” passaram a ocupar um lugar central na vida das pessoas, tornou-se o principal elemento formador da subjetividade do sujeito pós-moderno, regulando a vida das pessoas pela participação em novos rituais que giram em torno da fruição das mídias, produzindo um efeito tão acentuado sobre o cotidiano, que é comparado a um “afogamento” em sons e imagens:

... Um ponto programático primordial da ecologia social seria o de fazer transitar essas sociedades capitalísticas da era da mídia em direção a uma era *pós-mídia*, assim entendida como uma reapropriação da mídia por uma multidão de grupos-sujeito, capazes de geri-la numa via de ressingularização (GUATTARI, 1992, p.46).

Guattari (1992, p.54) insistia em substituições de antigas formas de engajamento religioso, político, associativo por uma ecosofia (...), de um tipo novo, ao mesmo tempo prática e especulativa, ético-política e estética.

Veremos agora, a partir de alguns exemplos, ações que, de certa forma, problematizam política e esteticamente a idéia proposta no parágrafo anterior, de modo a sobrepor a ritualização e a capitalização na produção e distribuição de imagens e sons, questionando a comunicação de um indivíduo (ou usuário) para vários.

1.3 – Portais de vídeos e redes sociais como canais de dissenso.

Pensem a apropriação e a reapropriação da mídia, o processamento, a apreensão e a interação com o portal de vídeos YouTube, por exemplo. De acordo com Elizabeth Losh (2008, p.123) em seu ensaio “*Government YouTube Bureaucracy, Surveillance, and Legalism in State-Sanctioned Online Video Channels*”, o YouTube não pode ser chamado de uma rede distribuída, já que é um canal centralizado, de propriedade do Google, uma corporação que visa negócios, que domina o mercado de buscadores *online* e que ampliou sua participação de mercado em outros lugares com possibilidade de integração aos e-mails, blogs, produção de documentos, análise de tráfego na web e até o mapeamento do espaço físico navegável.

Embora a mega-corporação Google, o principal motor de buscas da *WEB*, seja provido de mensurador de visitas às páginas da Internet, rastreador de eventos nos sites, rastreador de cliques, mensurador de vídeos vistos no YouTube por espectador, etc., o YouTube, seu principal portal de vídeos, é um dos canais que mais afirma o estabelecido do que o desafia. Ele tem em sua popularidade pelo seu grande número de *download* e *upload* a afirmação do populismo. Sua audiência é conservadora, geralmente composta por pessoas que se preocupam com a autopromoção, com paródias de fatos banais, privilegiando a celebridade e o espetáculo. O público desse portal de vídeos é composto por pessoas que, por se encontrarem no anonimato, por diversas razões, criticam as atitudes de outrem. Podemos observar, porém, na presente pesquisa, elementos que sugerem que o YouTube é potencialmente, mais do que um mero negócio. Por exemplo, projetos que extrapolam o viés mercadológico, propostas que se apropriam de sua comunicação em rede do portal de vídeos e seus aspectos virais com o objetivo de propor questionamentos éticos e estéticos.

Ao refletirmos sobre videoblogs tais como o YouTube, torna-se salutar fazê-lo criticamente. A análise se dará, também, à luz dos supracitados conceitos “Liso” e “Estriado”, presentes no “Tratado de Nomadologia” (DELEUZE & GUATTARI, 1997) e mais os conceitos “Máquina de Guerra”, “Nômade” e “Aparelho de Captura” pertencentes ao mesmo tratado. Esses conceitos coadunam com as articulações de um mundo em rede onde podemos agenciar “máquina de guerra”: ações, apropriações questionadoras no fluxo de conteúdos e informações da Internet. Dentro das redes *online*, nos portais de vídeos, podemos agir criticamente, criar nossos próprios vídeos, questionar o sistema com postagens de mensagens até mesmo em forma de outros vídeos (vídeo-resposta), de modo a criar ruídos em desacordo com a operação imperativa das empresas e agências que dominam esses portais. Não somente isso, como também intervir estética, poética, política e filosoficamente, nesse excesso de conteúdo que é o espaço “territorializado” da *WEB*.

Os exemplos dados anteriormente expõem tais práticas, mas existem outros exemplos que se seguem, de ação nômade, de fuga criadora e questionadora, ou seja, exemplos de “desterritorialização” contra esse “Aparelho de Captura”, no espaço “estriado” e ao mesmo tempo “liso” que é a *WEB*, conforme dizem Deleuze e Guattari (1997), um conjunto de características tais como um movimento artístico, científico e “ideológico” e

que pode ser uma máquina de guerra potencial, precisamente na medida em que traça um plano de consistência, uma linha de fuga criadora, um espaço liso de deslocamento em relação com um *Phylum maquínico* (DELEUZE & GUATTARI, 1997), uma articulação contextual e seus desdobramentos em sintonia com agenciamentos em novas mídias.

O portal de vídeos YouTube, na maior parte do tempo, é preponderantemente um veículo de comunicação que parte um usuário para vários, uma “territorialização” (DELEUZE & GUATTARI, 1997) dentro da Internet.

Já Losh (2008, p.123) assevera que o vídeo canal YouTube não pode ser chamado de uma rede distribuída, já que é um portal centralizado, pertencente a uma corporação que visa negócios e lucro. E nos mostra, também, agenciamentos críticos e estéticos, ou seja, “propostas libertárias” frente a esse portal de vídeos pertencente à mega-corporação Google. Deleuze e Guattari (1997, p.88) denominam de “captura mágica” a captura enquanto essência interior ou unidade do Estado, uma vez que ela aparece sempre como já realizada e se autopressupondo. Segundo os pensadores,

O Estado como aparelho de captura tem uma potência de apropriação; mas, justamente, essa potência não consiste somente em que ele captura tudo o que pode, tudo o que é possível, sobre uma matéria definida como *phylum*. O aparelho de captura se apropria igualmente da máquina de guerra, dos instrumentos de polarização, dos mecanismos de antecipação-conjuração. (...) Do mesmo modo, as máquinas de guerra têm *potência de metamorfose*, pela qual elas certamente se fazem captura pelos Estados, mas pela qual também elas resistem a essa captura e renascem sob outras formas, como outros “objetos” que não a guerra (revolução?) (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.128).

Se considerarmos a Internet com suas várias corporações objetivando lucro, torna-se pertinente expor novos exemplos estéticos e formais que se usam do controle e contra-controle na Internet, “aparelhos de captura” no lado do estado e “máquina de guerra”, que fazem pequenas revoluções a partir dos agenciamentos dos usuários da Internet. Segundo Losh (2008, p.111 e 112), na era da mídia de massa, órgãos oficiais ou autoridades dos Estados Unidos tendem a emular, copiar, imitar o modo de operar (produção e distribuição de vídeos), em redes de portais de vídeo como o YouTube, assumindo as mesmas características e tendências que se manifestam nos canais amadores dos membros individuais do YouTube. Para Losh (2008), vídeos do YouTube produzidos pelo governo não podem ser representantes do site que aparentemente tem normas antiautoritárias, pois

os mesmos são uma comunicação em rede distribuída que se dá de indivíduo para indivíduo e ainda reforça a comunicação do individual para o coletivo. Formam-se “redes distribuídas para divulgação de áudio, vídeo, imagem e arquivos de texto, que em geral tornam-se associadas a uma política fragmentada da liberdade pessoal e de modos de rizomática resistência ao poder hegemônico do Estado monolítico corporativo”, afirma a pesquisadora. Sob este ponto de vista, os agenciamentos na Internet, que acontecem em redes sociais, blogs e videoblogs, se dão de modo flexível, sem hierarquias. São operados como verdadeiras “máquinas de guerra” acentradas e se apropriando da própria capilaridade da *WEB*, mesmo que as corporações, com seus poderes ubíquos, ditam regras e protocolos, criem sistemas de controle e rastreamento a partir de um eixo central.

É possível observar ainda outro ponto de vista. Alemar Rena (2009, p. 61) postula que “A *WEB* se aproxima cada vez mais da figura de um fluxo de formas e conteúdos a reconfigurar a subjetividade, ao mesmo tempo em que se deixa ser reconfigurada pelo ciberagenciamento coletivo não territorializador”. Esse fluxo gera uma resistência que sustenta uma das configurações da rede digital, sem controle, fluida. Porém, une-se a esse fluxo, a capitalização da rede, o mercado que é entrelaçado, onde o consumo e a acumulação nunca param: um produto inevitavelmente leva a outro, requerendo constantes atualizações e aquisição de acessórios. Contudo, advoga Guattari (1990, p.30 e 31), referindo-se ao capitalismo pós-industrial, ou chamado por ele Capitalismo Mundial Integrado (CMI): “O CMI tende, cada vez mais, a descentrar seus focos de poder das estruturas de produção de bens e de serviços para as estruturas produtoras de signos, de sintaxe e de subjetividade, por intermédio, especialmente, do controle que exerce sobre a mídia, a publicidade, as sondagens etc.”.

O agenciador ou o trabalhador cultural sob sondagens, monitoramento, rastreamento e estatística tem que enfrentar, também, agora, outro tipo de censura: a tempestade de informações, montanhas de dados inúteis e propaganda que são oferecidos ao público, que se sobrepõe ao tradicional ocultamento de informações. O CAE (Critical Art Ensemble) (2001, p.128-135) nos propõe que “a melhor chance de manter a interpretação dos fenômenos culturais fluida está na manipulação, recombinação e recontextualização dos símbolos: quando acompanhadas por outros tipos de resistência, isso permite o grau

máximo de autonomia”. São urgentes as reflexões que tratem das ações dentro dessa tempestade de informações como forma de estancar a reciclagem interminável da soberania que é levada de volta ao Estado sob o pretexto da liberdade de informação.

Em suas pesquisas, Losh (2008, p.111) exemplifica com uma modalidade de agenciamento que envolve a “captura, territorialização e desterritorialização” (DELEUZE & GUATTARI, 1997). Trata-se do caso da TSA (Transportation Security Administration). Nesse órgão de fiscalização do governo, é possível investigar acerca da “captura” e “controle” feitos pelos organismos oficiais e do modo de operação de uma “máquina de guerra” do usuário da rede nos portais de vídeos.

Na primeira parte do artigo, a autora expõe a insatisfação dos cidadãos no que diz respeito à gerência das autoridades do governo e como elas concebem o seu papel de supervisão sobre as mobilidades de seus habitantes. Nos EUA, os blogs populares de viajantes frequentemente compartilham histórias de horror a respeito de passageiros sendo humilhados por simplesmente carregarem lanches em suas bagagens. Blogs como *Boing Boing Federated Media* partilham entre seus próprios escritores experiências negativas em aeroportos e também direcionam os leitores para outros blogs que catalogam os abusos da TSA.

A agência TSA, constantemente difamada, cria seu próprio canal no YouTube para responder às postagens negativas de usuários, como o conteúdo gerado sobre maus-tratos e incompetência envolvendo monitores da citada agência. Antes da estréia no YouTube, a TSA iniciou o processo de diplomacia pública via vídeo através de seu site *Myth Busters*, que visava desacreditar os *posts* dos usuários. O site também foi utilizado para refutar as críticas de passageiros, às vezes com o vídeo de câmeras de segurança da TSA. A crítica de maior repercussão foi referente ao caso de uma passageira que estava lutando para controlar um carrinho com uma criança e segurando uma xícara de líquido proibido. Segundo Losh (2008, p.111), as exibições de vídeo da câmera de vigilância mostraram o incidente que ambigualmente apresenta interações do passageiro com o pessoal de segurança durante suas tentativas de passar pelo *check-in*. Embora as filmagens pretendessem eximir as autoridades federais de culpa, muitos apontaram que o vídeo, supostamente de defesa, mostrou a

passageira em uma posição humilhante, ajoelhada, e que os funcionários da TSA não foram profissionais na abordagem. Quando posteriormente publicado no canal oficial da TSA, no YouTube, os usuários publicaram mais de seiscentas críticas. Algumas dessas observações geraram uma enxurrada de respostas dos próprios usuários, como as respostas de muitos leitores indignados com o artigo postado por um passageiro que descreveu ter seu diário pessoal lido por um representante voyeurista da TSA (LOSH, 2008, p.111).

No entanto, as respostas da “Administração de Segurança no Transporte” ao vídeo do YouTube para a filmagem de vigilância da mãe com o carrinho de criança não se engajaram a fundo no debate sobre a conduta da mesma, observa Losh (2008, p.111). Em vez disso, ela estava segura sobre o seu próprio ponto de vista, aliando a isso as agendas de autopromoção comercial (produção de vídeos) para os seus produtos. Porém, as respostas a outros vídeos da TSA no YouTube, em geral, evitaram participar de tais estratégias de marca. As respostas foram registradas pelos usuários em formato de videoblog contendo frases que a debochavam e criticavam enfurecidamente. Visando desafiar a autoridade da agência federal, chegaram a chamar os fiscais do Estado da TSA de "pequenos nazistas" (LOSH, 2008, p.114).

Mas o organismo governamental TSA tenta ou mesmo desabilita tais vídeos e posta novos conteúdos com a intenção de melhorar sua imagem perante o público. O órgão apropriado do fenômeno “sousveillance” (MANN; NOLAN & WELLMAN, 2003), designa, num jogo de palavras com a língua francesa (sous+veiller), atividades de contra-vigilância ou de vigilância invertida efetuadas por artistas ou indivíduos comuns que se exercem de "baixo para cima", diferentemente da vigilância organizacional, que se dá de "cima para baixo". O termo “sousveillance” foi popularizado por Steve Mann (2003), o qual sustenta que os cidadãos podem perturbar e vigiar os poderes das autoridades, usando câmeras e afins para documentar suas interações diárias como sujeitos políticos. Apesar de exemplos tais como a própria polícia, em alguns casos, fotografar e filmar manifestações e outros eventos públicos para identificar possíveis agitadores ou para reunir provas ou mesmo leis tipo antiterrorismo que limitam a liberdade dos cidadãos, impedindo pessoas comuns e até mesmo jornalistas de filmarem e ou fotografarem agentes de segurança e policiais.

Para Losh (2008, p.116), os vídeos TSA implantam os sistemas de vigilância foucaultiana a partir da perspectiva do panóptico⁶. Embora Mann argumente que “sousveillance” reafirma os direitos dos cidadãos à liberdade por descobrir o panóptico enfraquecendo a sua primazia e o seu privilégio, o ponto de vista do cidadão a partir de uma visão de baixo para cima, a subjetiva, do indivíduo que se utiliza de uma câmera portátil, também pode ser apropriada pela autoridade do Estado para inculcar técnicas de autogestão, sugerindo igualdade e democracia. Surveiling adota o olhar de uma autoridade superior, ressaltando assim a identificação dos vigiados com seus vigias (surveillers). Segundo Losh (2008, p.116) alguns trabalhos mantêm a opinião de lente amadora precária (vale lembrar que esse tipo de operação que lembra uma gravação amadora com uma câmera doméstica, com imagens instáveis, já foi incorporado à linguagem cinematográfica, *vide* os *Blockbusters* de Hollywood), de um passageiro ao ser conduzido através de corredores durante todo o vídeo. Essas filmagens ainda incluem os passos sonoros do operador de câmera em sua trilha, autenticando-a como uma representação física da presença das testemunhas obedientes em filas de aeroporto.

As autoridades governamentais no YouTube, com frequência, desviam de suas funções e assumem a forma de mídia social. Essas estratégias também provocam respostas táticas, como o criativo vídeo denuncia “Agente TSA inspeciona o meu saco” (LOSH, 2008, p.116 e 117), feito por passageiros e postado no YouTube. A autora complementa que o vídeo digital *online* se tornou um meio importante para expor as ilegalidades cometidas por agentes do Estado. No entanto, a captura de vídeos por funcionários do governo muitas vezes serve como prova e não como denúncia e testemunho, porque não são criadas como um meio de comunicação intencional com o público. Os vídeos, em sua grande maioria, são fabricados para documentar o conteúdo de participação ativa do criador

⁶ Michel Foucault no seu livro *Vigiar e Punir* (1997, p.186-214), nos apresenta a máquina de ver, o panóptico de Jeremy Bentham, (...) uma máquina de dissociar o par ver-ser visto: no anel periférico, se é totalmente visto, sem nunca ver; na torre central, vê-se tudo, sem nunca ser visto. Dispositivo importante, pois automatiza e desindividualiza o poder. Este tem seu princípio não tanto numa pessoa quanto numa certa distribuição concentrada dos corpos das superfícies, das luzes, dos olhares: numa aparelhagem cujos mecanismos internos produzem a relação na qual se encontram presos os indivíduos. (...) espécie de câmara escura em que se espionam os indivíduos; ela torna-se um edifício transparente onde o exercício do poder é controlável pela sociedade inteira. O esquema destinado a se difundir no corpo social tem por vocação tornar-se aí uma função generalizada.

em sistemas que capitalizam a autoridade do Estado.

Losh nos leva a recordar da advertência do matemático Nobert Wiener (apud Quadros, 2008) que, no final dos anos 40, observou a comunicação como um princípio de (re) organização social, com suas trocas de dados pelos usuários. Wiener (2008) advoga a possibilidade de “o ‘meio de comunicação’ ser fruto da pressão por eliminação dos meios menos rentáveis em favor dos mais rentáveis” (LOSH, 2008, p.123); esse estreitamento, essa restrição aos meios menos rentáveis pode ser observado pelo excesso de propaganda na *WEB*. Esse bombardeio de comerciais, ou mesmo de informações desnecessárias originárias de um sistema de controle por rastreamento que acentua o labirinto onde nos perdemos mais facilmente seduzidos por *links* que ao serem apresentados nas interfaces operam uma **pseudo-afinidade** (grifo nosso) junto aos usuários. Losh justifica a fala de Wiener nos provando com os exemplos dados acima, a troca de papéis entre o Estado e YouTube, principal portal de vídeos da Internet, a adoção do trabalho de racionalização do Estado aprovada pelo YouTube e a pseudo-interatividade do YouTube sendo adotada pelo Estado. Aqui o invisível e ubíquo poder, pois “Tudo não é Estado, justamente porque houve Estado sempre e por toda a parte” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p. 119).

Porém, se voltarmos à eficaz campanha política do candidato eleito dos Estados Unidos em 2008, Barack Obama, temos outro exemplo de agenciamento no YouTube, outra “máquina de guerra” (DELEUZE & GUATTARI, 1997), outra forma da ação nas redes que não capitaliza, não potencializa o poder soberano e instituído. Com o slogan “Yes, We Can!” (CASTELLS, 2009, p.364), em sua primária para a campanha presidencial de 2008, Barack Obama explorou o reservado desejo de mudança dos americanos (CASTELLS, 2009, p. 370 - 387).⁷ Recorrendo a Palmer Castells (2009, p. 366) nos diz que o sucesso da

⁷ O apoio a candidatura de Obama pegou um espectro muito mais amplo da população americana, particularmente entre os segmentos mais cultos dos cidadãos, incluindo os hispânicos, isso tudo aliado as mídias tradicionais. Ano a ano, os dados mostraram que, entre os democratas negros, Clinton deixou de ser competitivo com Obama como primeira escolha para o candidato. Sua candidatura foi fortalecida, também, pela migração de eleitores negros insatisfeitos com sua rival de campanha, Hillary Clinton. O tom racial de algumas afirmações dela, fez com que Obama se tornasse uma possibilidade como candidato, a tal ponto que uma esmagadora maioria dos democratas negros o preferisse ante Clinton (...). Barack Obama se auto-proclamava a encarnação da superação da divisão racial. A união entre raças, classes e culturas tornou-se neste horizonte de ação. (...) a campanha de Obama incorporou muitas das características de um movimento social...

candidatura de Obama domina as regras de engajamento do que foi rotulado de “a primeira campanha em rede”. Enquanto sua oponente nas prévias do Partido Democrata, Hilary Clinton focou sua campanha na tradição e na experiência, Obama focou no desejo de mudança, na palavra mudança elevando-a muito além do discurso. Essa palavra fora usada ostensivamente na Internet pela primeira vez na história das campanhas políticas. Essa ferramenta mobilizou a militância, com a inserção de novos eleitores, inspirando a maioria, principalmente de jovens, que vieram a ser designados como pertencentes à “Generation Obama” (Geração Obama) (CASTELLS, 2009, p.382).

Houve um grande movimento em torno da candidatura de Obama, com milhares de ativistas comprometidos e, literalmente, milhões de torcedores ativos. Arrecadaram fundos, conquistaram novos eleitores, organizaram voluntários, monitoraram a opinião pública, além de lidarem com ataques políticos, muitos deles feitos por blogs que nem existiam há quatro anos. “O senador Obama autoriza a nossa voz e nos faz sentir como uma importante parte do processo. E por isso apoiá-lo-emos para ser o próximo presidente dos Estados Unidos” (CASTELLS, 2009, p.371).⁸

Foram milhares de vozes da juventude através das mídias sociais *online* Facebook (CASTELLS, 2009, p.392)⁹, MySpace, YouTube e e-mail, o que potencializou outras mídias e fez proliferar informação *offline*, com uma campanha de pessoa para pessoa e com participação do usuário, (talvez pudéssemos fazer um paralelo com as características de liderança do controverso Temujin, ou o imperador mongol Gengis Khan (2009), que, acima das conquistas territoriais e monetárias, possuía um senso de dever que era passado diretamente para os soldados) gerando mobilização política. No MySpace, a rede social mais popular nos EUA, o perfil de Obama chegou a ter em torno de 1 milhão de contatos. Ele foi além de blogs e redes sociais. “... Obama foi o primeiro político a anunciar em games” (2010). Seu sistema de doação foi informatizado e centralizado; conseguiu milhões

⁸ Senator Obama empowers our voices and makes us feel like an important part of the process. That is why we support him to be the next president of the United States.

⁹ Não foi por acaso a conexão entre os eleitores jovens de Obama. Os co-fundadores do Facebook, Hans Riemer e Chris Hughes, que coordenaram o grupo de redes sociais e ajudou a criar o site My.BarackObama.com. são considerados como a principal fonte de inspiração por trás das estratégias da campanha de Obama.

de doadores individuais, e, tornou-se, assim, mais auto-suficiente em termos de sua base política, de modo que os funcionários de sua campanha tinham o acesso aos dados demográficos, nomes, endereços, profissões, padrões e comportamentos dos cidadãos a partir das redes sociais.

Porém, a campanha, segundo Castells (2009, p.395) teve que contar com os perigos da autonomia exercida por aqueles que estão fora das estruturas de campanha formal, pois ela é baseada na web e em grande parte livre, com espíritos livres e, quando se tenta refreá-los, uma força é desencadeada. Poderíamos pensar em “desterritorialização”, no sentido proposto por Deleuze e Guattari (1997), quando Obama conquistou a primeira vaga no senado de Illinois, em 2004. A equipe de campanha decidiu cortar a página do jovem Joe Anthony, criada no MySpace com o perfil rudimentar de Obama, que continha informações pessoais e algumas fotos. No entanto, ao longo dos anos, dezenas de milhares de usuários do MySpace acrescentaram Obama como seu amigo. Assim, a equipe da campanha eleitoral recebeu críticas de muitos ativistas *online*. Anthony anunciou sua retirada de apoio, queixando-se: “não somos uma lista de nomes e nós não somos publicidade barata. Somos exatamente as pessoas comuns que falam de usar a Internet para tentar mudar o mundo” ¹⁰.

A ação do jovem Joe Anthony está presente no principal conceito de Christoph Spehr apropriado por Lovink (2005, p.12 e 13): “todos devem ter a liberdade para dissolver a colaboração em qualquer tempo”.¹¹ Para o ativista, a declaração da **idéia de recusa** (grifo nosso) ser promovida como a própria fundação de colaboração em rede soa um pouco paradoxal, soa como um dogma, porém o ativista considera que redes se formam por relações móveis, cuja disposição é moldada por interferências externas através de *feedback* ou ruído, sendo composta por conjunto de elementos tais que se possa passar de um para outro de modo contínuo. Lovink (2005, p.18 e 19) advoga que as redes são relações regidas por interesses, paixões, afetos e necessidades pragmáticas de diferentes atores e escapam constantemente de tentativas de controle e comando.

¹⁰ “We’re not a list of names and we’re not inexpensive advertising. We are exactly the ordinary people you speak of, using the Internet to attempt to change the world”.

¹¹ “Everyone should have the freedom to dissolve collaboration at any given time”.

A campanha de Barack Obama foi intensificada graças à sua naturalidade, autoconhecimento, profundidade e à forma de se expressar associados às redes (digitais e físicas), elevando-o ao status de estrela da mídia. “Agora seu desafio era – e ainda é – como manter-se próximo das bases mobilizadas enquanto ele permanecer sob os holofotes da mídia” (CASTELLS, 2009, p.398). A campanha de Barack Obama desautorizou a fala de Lovink quando ele se refere à campanhas eleitorais, precisamente as eleições de 2004 nos EUA. Afirma o teórico: “Tão irrelevante. A blogosfera, na melhor das hipóteses, influenciou de forma potente editores de jornais e TV”. E ainda: “ao invés de espalhar a palavra, a Net questionou a autoridade – qualquer autoridade – e, portanto, não foi útil para empurrar este ou aquele candidato à classificação em escala de apelo eleitoral” (LOVINK, 2005, p. 23).¹²

Assim, cinco anos depois, a história provou que sua afirmação referente à força da rede na Internet se mostrou precipitada. Possivelmente o erro de Lovink reside em entender que a democracia representativa não se realizaria na rede e que os únicos beneficiados da rede e sistemas de informação seriam as elites financiadoras de campanhas eleitorais e não as pessoas que supostamente estariam representadas no processo político. A contradição do ativista pode ser conferida observando outras reflexões do ativista, tais como a importância da dinâmica social que se desenvolve na rede, sua essência. Diz Lovink (2005, p.05) que o objetivo das redes não é o transporte de dados, mas a contestação dos sistemas.

As ações que envolvem as redes *on* e *offline*, tendo como dispositivos de mensagens e vídeos permitem reflexões a respeito de um dos principais meios usados nas ações dentro dessas redes: o audiovisual. Como são reconfigurados pelas mensagens e vice versa, de modo a remodelar o audiovisual na Internet hoje e a reverberar no audiovisual fora dela. Os dispositivos de produção de subjetividade podem existir em escala de megalópoles assim como em escala dos jogos de linguagem de um indivíduo, (GUATTARI, 1992, p.33), principalmente após o abandono de narrativas centralizadoras. Segundo Santaella (2010,

¹² So irrelevant. The blogosphere, at best, influenced a hand-full of TV and newspaper editors. Instead of spreading the word, the Net has questioned authority – any authority – and therefore was not useful to push this or that candidate up the rating-scale of electoral appeal.

p.68), doravante a ciência, paradoxalmente, é regida pelas figuras de dissenso e da invenção resultando na pulverização dos discursos na rede flexível dos jogos de linguagem que encontram sua forma “otimizada” de produção e difusão nas novas tecnologias de comunicação:

A potência estética de sentir, embora igual em direito as outras – potências de pensar filosoficamente, de conhecer cientificamente, de agir politicamente –, talvez esteja em vias de ocupar uma posição privilegiada no seio dos Agenciamentos coletivos de enunciação de nossa época (GUATTARI, 1992, p.130).

Veremos a seguir, no segundo capítulo “Paisagem Diagonal”, a questão dos agenciamentos de usuários da Internet em processos que se utilizam de seu conteúdo audiovisual, seus bancos de dados: vídeos, sons e imagens que, a partir de sistemas de programação, geram outras construções audiovisuais. Observaremos a possibilidade de identificar nessas manobras, as múltiplas autorias como potencializadoras da poética, da reflexão e do diálogo no audiovisual das redes *online*, e também questionamentos a respeito da manutenção dos protocolos estabelecidos na *WEB*.

2 – PAISAGEM DIAGONAL

O arco reflexo ignora a anatomia, o que é evidente volta para seu lugar. Eis a natureza como paisagem: com moldura, ponto de fuga, distância, elementos e retórica implicitamente consentidos (CAUQUELIN, 2007, p.187).

No primeiro capítulo “Moderado Controle” tivemos um panorama de ações ativistas e questionadoras com mensagens e vídeos em espaços de comunicação e em rede online. Ações, que ao usar mensagem, som e imagem, burlam cada qual à sua maneira, os vários meios de controle da Internet. Interações feitas por usuários comuns e também por artistas e celebridades. Notou-se que em alguns casos, essas ações - na maior parte, colaborativas - saíram ou reverberaram para fora dos blogs, videoblogs e microblogs continuando no espaço *offline*, tais como: TV, rádio e no espaço público. Anne Cauquelin (2007, p.8), em seu livro “A Invenção da Paisagem”¹³, postula que a mescla dos territórios e a ausência de fronteiras entre os domínios são uma marca bem própria do contemporâneo; a paisagem não foge a essa regra. Sua esfera se ampliou e oferece um panorama bem mais vasto em apoio à tese construtivista; ela compreende noções como a de meio ambiente, com seu cortejo de práticas, ao passo que as novas tecnologias audiovisuais propõem versões perceptuais inéditas de paisagens “outras”.

A partir do Século XVIII, o mundo das artes começou a criar deliberadamente paisagens e ambientes como forma de controlar a vida, proferiu em 1966 o filósofo Herbert McLuhan (2005). Ele fez referências às “pitorescas paisagens”, sugerindo tudo e todos emoldurados em quadros (...). Enfim, um controle mental do observador, segundo as descobertas do artista romântico “pitoresco” desse período. Com “A Invenção da Paisagem”, Cauquelin (2007) nos mostra de que maneira a paisagem foi idealizada e reproduzida como o equivalente da natureza, para inaugurar uma prática pictórica que

¹³ A autora nos diz que o discurso sobre a paisagem é disperso, heterogêneo, ora um objeto de uma reflexão contínua, aparecendo por vezes incidentalmente no decorrer de uma reflexão acerca de outro objeto, como no caso de comentários sobre a vida e obra dos pintores, de suas cartas ou cadernos, todos contendo mais ou menos anotações sobre a paisagem, diários de viagem dos escritores, romances, novelas, grandes narrativas... A obra se baseia nas idéias de natureza e a relação com a paisagem na antiguidade (...); A perspectiva; Relações da paisagem com a pintura, a literatura e a instituição; Relação da paisagem com a construção cultural; com a retórica e finalmente a arte da paisagem(CAUQUELIN, 2007).

acabou por influenciar nossas categorias cognitivas e espaciais e que as transformações tecnológicas e perceptivas introduzem outra maneira de perceber o fenômeno artístico.

A partir desses fenômenos citados, intenciona-se analisar criticamente o domínio do imperativo da moldura acerca de pesquisas poéticas audiovisuais online, porém sem a intenção de horizontalizar a pesquisa estética dos artistas que trabalham a imagem e o som online, nos novos meios de comunicação. Intenciona-se traçar um corte transversal; conceitualmente falando, explorar uma possível “paisagem diagonal”. Um espaço, onde o audiovisual na web atravesse os cerceamentos criados pelo sistema, sejam eles operacionais ou de controle, não obedecendo um lugar demarcado, onde imagem e som associados ou não surjam quebrando protocolos, onde a paisagem não tenha linha, não tenha horizonte; somente conexões, onde os “fios” se tocam a propor experiências. Que esses cortes transversais permitam, também, refletir sobre o espaço **háptico**, um dos modelos dos filósofos Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997, p.213), utilizado para tratar dos conceitos “liso” e “estriado”, conforme registro a seguir:

O espaço liso, háptico e de visão aproximada, caracteriza-se por um primeiro aspecto: a variação contínua de suas orientações, referências e junções; opera gradualmente. Por exemplo, o deserto, a estepe, o gelo ou o mar, espaço local de pura conexão. Contrariamente ao que se costuma dizer, nele não se enxerga de longe, e não se enxerga o deserto de longe, nunca se está ‘diante’ dele, e tampouco se está ‘dentro’ dele (está-se ‘nele’...). As orientações não possuem constantes, mas mudam segundo as vegetações, as ocupações, as precipitações temporárias (DELEUZE & GUATTARI, *Mil Platôs* 1997, p.204).

Deleuze e Guattari esclarecem que um conjunto de características de um movimento artístico, científico e “ideológico” pode ser comparado a uma máquina de guerra potencial, precisamente na medida em que traça um plano de consistência, uma linha de fuga criadora, um espaço liso de deslocamento, em relação a um *Phylum* (...), de maneira a definir uma máquina de guerra, assim como um nômade. Reflexões a partir daí sugerem contextos da comunicação, como a web, mobilizadores dessa “Máquina de Guerra”, que dependem de uma série de articulações envolvendo todo um planejamento, ou então, como propõem Deleuze e Guattari um *Phylum maquínico*, uma articulação contextual e seus desdobramentos, em sintonia com agenciamentos artísticos em novas mídias.

Esses trabalhos constituem possíveis visões sobre intervenções do artista “nômade”, operando dentro de espaços “estriados”, desenvolvendo sua poética, construindo territórios “lisos”, instaurando ações com nuances políticas, sociais e filosóficas. Celebrando a “desterritorialização”, o agente / artista pode enganar o “aparelho de captura” (o que institui), evitando assim a “reterritorialização”, o funcionamento programado da Internet. Pois para Cauquelin (2007, p.49), o objeto paisagem preexiste à imagem que o constrói para um desígnio discursivo... E assim é constituída sua “realidade” social, (CAUQUELIN 2007, p. 96) que é: “uma construção que é passada por filtros simbólicos, antigas heranças. Só vemos o que já foi visto e o vemos como deve ser visto. ‘Vê, como é belo...’”.

A perspectiva, a nossa mais alta patente em termos de gabarito para a visualidade ocidental, “legítima e artificial vai construir ilusoriamente a imagem, a paisagem” (CAUQUELIN 2007, p.38). Resultando em um dispositivo simbólico onde se fundem todas as atividades humanas, a fala, as sensibilidades, os atos. A perspectiva é o correlato visual da causalidade; as coisas se dispõem umas atrás das outras no espaço obedecendo a regras. Ou seja, é uma ferramenta a influenciar nossas categorias cognitivas e espaciais. Rosalind Krauss (1997, p.168 e 169) em um de seus estudos a respeito do modernismo nos esclarece que se elaboramos esquemas de significado baseados na história, nos tornamos de fato prisioneiros de sistemas de controle e censura e que as normas do passado não só mensuram o presente, mas também constroem o futuro. E alerta a respeito do determinismo da história (linear) das artes visuais na crítica e na reflexão. Sobre as obras do citado período, a crítica de arte apresenta como exemplo o artista norte americano Frank Philip Stella, do qual ela alerta que a obra só terá validade se for analisada a partir de referenciais modernos, tais como o impressionismo e o cubismo. Krauss enfatiza que:

O que fizemos foi transformar a pintura de Stella numa espécie de tela sobre a qual projetamos uma forma especial de narrativa. (...) A planaridade cultuada pela crítica modernista pode ter erradicado a perspectiva espacial, mas a substituí por uma temporal – a saber, a história (KRAUSS, 1997, p.169).

Como pensar arte sob controle, como pensar as propostas estéticas em rede, nos apropriando da supracitada reflexão de Krauss, sob a égide da história, numa perspectiva temporal? Como pensar os conceitos: “liso”, “estriado”, “aparelho de captura” e a “máquina de guerra” nesses rearranjos imagéticos e sonoros que são os audiovisuais de hoje

a partir da interação com a interface (banco de dados e algoritmos), portais e a transmissão? Para o crítico e artista Edmond Couchot (2003, p.16) não são mais somente as técnicas de figuração que são atingidas pouco a pouco pelo numérico, mas a maior parte das atividades humanas. Vide código de barras, leitor biométrico, caixas eletrônicos de banco, etc. Segundo Couchot (2003, p.271), pode-se adicionar a isso, uma hibridização entre o sujeito e a máquina, através da interface (precisamente em nossas pesquisas a interface do computador), como uma situação nova que propõe uma redefinição do sujeito.

Nessa linha de raciocínio, é possível pensar, especificamente, a instauração de “espaços hápticos” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.204) nesse mundo numérico presente nas redes *online*. Referindo-se às faturas artísticas processadas na web, essa que se encontra, de início, de natureza lisa, e que ficou estriada devido à demanda do capital, marcação e mensuração desse espaço para propaganda, pesquisa para consumo, etc., o espaço háptico implica operações com dinâmicas próprias; “um acontecimento sem mensuração” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.38), dinâmica essas potencializadas na interface da web. Vamos refletir num olho como objeto mais tátil do que ótico, uma visão aproximada; “o liso”. O espaço liso é um campo sem condutos nem canais. Um campo, um espaço liso heterogêneo, esposa um tipo muito particular de multiplicidades: as multiplicidades não métricas, acentradas, rizomáticas (sem seguir linhas de subordinação hierárquica, mas afetando e / ou sendo afetado indiscriminadamente), que ocupam o espaço sem medí-lo, e que só se pode explorar “avançando progressivamente” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.38).

Contudo, Cauquelin (2007, p.109) afirma que a crise do positivismo científico devolve à cena uma política do “nem verdadeiro nem falso”. Sofística e retórica atualmente evoluem no espaço deixado aberto por sua retirada, e a ascensão das novas técnicas da comunicação utiliza amplamente os conceitos forjados há mais de dois mil anos, elos antigos. A mídia, a psicologia cognitiva, os processos computacionais, as máquinas de representar, os procedimentos de visualização, administrados por gramáticas formalizadas, inspiram-se nas noções de simulação, de paradoxo, de contextualização e de intertextualidade, de desenvolvimento em curva, no velho estoque de uma retórica geral.

Porém, a paisagem, com a imagem digital, segundo Cauquelin (2007, p.180 e 181), é um cálculo mental cujo resultado em imagem pode – mas isso não é obrigatório – assemelhar-se a uma das paisagens representadas existentes. Basta estabelecer as leis para tanto. Há aproximadamente 20 anos atrás o teórico Philippe Dubois (2004, p.190) em seu livro “Cinema, vídeo, Godard”, no qual discute a impressão da realidade suscitada pelas tecnologias da imagem, chamou a atenção para a imagem que eternizou a chegada do homem à lua em 1969. Segundo Dubois esse quadro, essa perspectiva do espaço lunar eternizado é filmado exatamente “como no cinema”, parte de um *modus operandi* de produção de filmes. Sobre essas referidas imagens Dubois (2004, p.190) afirma: “No entanto, quando as examinamos hoje com atenção, elas nos parecem ainda cinematográficas, apesar de produzidas sem o jugo da lei da gravidade. (...) Visão ‘terrestre’ de um universo que não o é”.

Simulação de espaços, imagens digitais ou de síntese oferecem espaço para uma realidade segunda. “Deixemos, pois, essa natureza terrestre à qual estivemos tão fortemente apegados; domina-a outra que desconhecemos amplamente e à qual será em vão querermos dar um *análogon*. (...) não sabemos nem mesmo o que os astronautas devem reconhecer” (CAUQUELIN 2007, p.179). Essa segunda realidade, postulada por Cauquelin, é possível na explosão de espaços na *WEB*, tais como seus portais, suas redes sociais digitais de imagens e sons operados por códigos, protocolos, senhas e marcas como *Tags* (palavras-chave) e *Geotags*. Para Cauquelin, a noção de paisagem é desmontada, pois... Temos somente a imagem, transmitida por câmeras, dados digitais em monitores, sem o ponto de fuga, e ilegível, até mesmo indecifrável para quem não estiver de sobreaviso. Existem novas condições para instauração de “paisagem outra” que não se vale da perspectiva renascentista, essa que legitimada justifica o preenchimento da paisagem no quadro. Na contemporaneidade, somos abastecidos por informações e signos, num redemoinho maluco, via fotografia e vídeo, sendo que este último, segundo Dubois:

Opõe-se (...) princípio de composição plástica em que relações espaciais são ao mesmo tempo fragmentadas e achatadas, tratadas sob modos discursivos, mais abstratos ou simbólicos do que perceptivos, escapando a toda determinação óptica que seria concebida a partir de um ponto de vista único, estruturador da totalidade do espaço da imagem. Escapando, em suma, a lógica do Sujeito-como-olhar que, desde o Renascimento, rege toda esta concepção da representação (DUBOIS, 2004, p.85).

Vamos ultrapassar o além nu, ir além de um sentido geométrico. Fazendo um trocadilho como a origem/sentido da palavra “perspectiva” que é abertura (*per-scapere*), vamos passar através, vamos escapar... Vamos ter ações acentradas, rizomáticas e sem raízes. Um avançar, não só “linkar”, mas torna-se elo sob a perspectiva apresentada acima. O “espaço háptico”, no que se refere a audiovisuais a partir da interface da Internet, é tomado como uma instância que se instaura nesse processamento da construção do audiovisual, “o acontecimento (um absoluto que se confunde com o próprio devir ou com o processo” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.205)). O olho como função háptica, visão próxima sem espaço visual, céu e terra da mesma substância, sem linha divisória, sem linha do horizonte, sem perspectiva, sem limite, sem contorno forma e centro, um processo criativo análogo à arte nômade, precisamente à “arquitetura árabe” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.205): “com animais retorcidos sem terra, solo que constantemente muda de direção, próximos a uma acrobacia aérea (...) o conjunto e as partes dando ao olho que as vê uma função que já não é **óptica**, mas háptica”.

2.1 – Audiovisual

Se me especializasse em um meio de expressão eu estaria determinando uma área para mim mesmo, uma área da qual teria de me libertar, constantemente, à medida que um meio de expressão fosse substituído por outro – assim, em vez de me voltar para a “área”, eu voltaria minha atenção para o “instrumento”, focar-me-ia em mim mesmo como o instrumento que atuaria em qualquer área disponível (ACCONCI, apud RUSH, 2006, p.44).

Aqui, temos uma nova mídia: o vídeo como meio de relação com seu corpo, corpo ferramenta da performance e do imediatismo do vídeo. Para exemplificar, em *Corrections* (1970) Acconci se via no monitor, utilizando sua própria imagem como guia, e gravando as imagens ao tentar queimar uma mecha de cabelo da nuca.

Dando continuidade, então, às reflexões no campo da visualidade e sonoridade na Internet, para uma melhor contextualização do tema “paisagem diagonal”, é necessária uma rápida retrospectiva na história das mídias.

Segundo Michael Rush (2006, p.2) as revoluções tecnológicas do século XX iniciada por invenções fora do mundo artístico, direcionou a arte baseada em tecnologias como fotografia, filme, vídeo, realidade virtual, para áreas outrora dominadas por engenheiros e técnicos.

Assim como Vito Acconci (1970) expressa um dado da essência de sua arte performática ao envolver-se com os meios de comunicação de massa, teremos outros artistas que se envolveram com esses mesmos meios. Passemos, agora, a alguns exemplos de trabalhos realizados por artistas e engenheiros, sendo que alguns deles lançaram mão de novos meios de comunicação para suas faturas poéticas. Daremos uma atenção maior às redes digitais *online* com seus bancos de dados e algoritmos, tendo como referencial o audiovisual.

No cinema, Dziga Vertov (1896-1954) e Sergei Eisenstein (1898-1948) estabeleceram o ABC da linguagem cinematográfica. Depois da técnica de montagem (que contava com uma proposta estético-intelectual como pano de fundo) de Eisenstein, o diretor de “O Encouraçado Potemkin” (1925) e “Outubro” (1927), a nascente linguagem estava pronta para ser uma arte autônoma, ainda que altamente referente à literatura e ao teatro. Eisenstein (RUSH, 2006, p.12) representou um novo tipo de artista de meios de comunicação de massa com conhecimentos em matemática, engenharia, arte e designer teatral, expressando seu vínculo com o construtivismo e o cubismo. O cineasta aperfeiçoou as técnicas de montagem cinemática (iniciadas por D.W. Griffith, (1875-1948)), que lhe permitiram manipular respostas emocionais por meio dos processos vibrantes da edição de filmes. O crítico de cinema Stanley Kaufman (apud RUSH, 2006, p.12) diz que Eisenstein “sentiu que uma nova sociedade significava um novo tipo de visão; (...) que era inadequado apresentar novo material a olhos antigos”.

Já Dziga Vertov (1896-1954), contemporâneo de Eisenstein, desvincula aquele cinema recém-nascido de sua íntima dependência da literatura e do teatro, um cinema sem a necessidade de relatar necessariamente um drama, um conflito, uma ação narrativamente bem amarrada, uma sequência bem comportada de acontecimentos. As imagens estão ali, trabalhadas num ritmo alucinante, ainda que não aleatório. Vertov (1896-1954) fez parte do movimento construtivista, escrevendo inúmeros artigos sobre a teoria do filme. A sua teoria

do *Kino Pravda*, a do cinema-verdade, é fundadora de futuras teorias e práticas numa área fundamental do cinema: o contato direto do olho da câmera com o evento filmado, a *verdadeira* realidade, ao contrário da ficção, que precisa do *plateau*, com cenário figurino e texto e ou roteiro. Vertov filma o quotidiano de cidades russas, principalmente Moscou, com criatividade e lucidez, enquanto que Eisenstein se apoiava na encenação e no *plateau*, tal como no teatro.

Para associar o olho humano ao da câmera, emprega, por exemplo, planos de uma persiana, numa metáfora da retina, do diafragma da objetiva, do "cine-olho" ["kino-eye"], capaz de apreender o real. Vertov foi um dos primeiros cineastas russos a valer-se de técnicas de animação; para ele a montagem é a alma do filme, o motor da sua estética e do seu sentido. O seu filme experimental "O homem com uma câmera" (1929) é energeticamente concebido e executado, é um retrato do dia-a-vida-a de uma cidade desde o amanhecer até o anoitecer, com profusão de imagens memoráveis voando, tais como flagrantes das ruas, becos, rostos, parafernalias, fábricas da então recém-surgida nação chamada União Soviética. Depois de uma declaração de abertura, não há palavras no filme (nem voz em *off* ou títulos). O filme é muito mais que assuntos e associações. Segundo Manovich (2001, p.239-243) "O homem com uma câmera" (1929) contém um fantástico catálogo de técnicas fílmicas; "fades" e superposições, frames congelados, aceleração, divisão da tela [split-screens], diversas modalidades de ritmo e corte.

De acordo com Manovich (2001, p.239-243), Vertov mistura os dados e a narrativa numa só forma. O filme não é algo como uma linguagem bem definida e sim uma aparentemente inesgotável demonstração de técnicas cinemáticas ("efeitos": numa linguagem contemporânea para o autor). Essas novas técnicas para obter e manipular imagens sintetizadas por Vertov o termo "cine-olho" ("kino-eye"), continua Manovich, pode ser empregado para decodificar o mundo. Em "O homem com uma câmera" (1929), O "cine-olho", um catálogo das descobertas que vão sendo feitas é a principal narrativa do filme, permite ao espectador participar na descoberta de uma nova linguagem, que pode ser visto como o conteúdo do filme.

Enquanto o filme tinha que ser tratado e processado, o vídeo registrava e revelava o tempo instantâneo. Soma-se a isso, a sua acessibilidade e características que atraíram os artistas. Segundo Grahm (RUSH, 2006, p.78) “o vídeo devolve dados originais ao ambiente imediato, em tempo presente. O filme é contemplativo e ‘distante’, afasta o observador da realidade presente e faz dele um espectador”. Sobre o início da videoarte pode-se dizer que se deu em 1965, quando o artista e músico coreano Nam June Paik dono de uma das primeiras filmadoras Portapak da Sony filmou a comitiva do papa. Paik (RUSH, 2006, p.75), o porta-voz da vídeoarte, diz que: “Assim como a técnica de colagem substituiu a tinta a óleo”, “também o tudo de raios catódicos substituirá a tela”. Ele vai ser responsável por dar uma nova função à TV, tirando-a da sala de estar e colocando-a em uma Galeria de arte. “Concerto para TV, violoncelo e vídeo, 1971” / “Família de robô, tia e tio, 1986” são exemplos de trabalhos de Paik (RUSH, 2006, p.48) que contestam a idéia de “realidade” da imagem de televisão, ao colocar aparelhos de TV em posições inesperadas ou distorcer as imagens na tela. O Radical Paik, também ajudou a formular mecanismos de projeção múltipla. Desse modo foi possível representar a percepção quase sempre caótica e aleatória de várias imagens competindo constantemente por nossa atenção. Paik, como outros vídeoartistas, deram indícios do que atualmente entendemos como videoclipe; suas incrustações em camadas e múltiplas janelas.

Outro artista multimídia e experimentalista de peso é John Cage, que Influenciou não somente Paik, mas muitos artistas de todo o mundo, egresso do movimento Fluxus (movimento artístico cujo momento mais ativo foi nos anos 60 e 70: misturava diferentes modalidades de artes; artes visuais, música e literatura, ele se declarava contra o objeto artístico tradicional como mercadoria e se proclamou como a antiarte), suas composições musicais incorporavam ruídos do ambiente das ruas, sons produzidos pelo martelar sobre a madeira e sobre as cordas de um piano, e, singularmente, o silêncio, presente na famosa peça de 1952 “4’33’””: a peça consistia em 4 minutos e 33 segundos de música sem uma nota sequer (RUSH, 2006, p.18). Cage buscou novas estruturas musicais, até descobrir que não precisava delas. Foi um dos primeiros a teorizar sobre o acaso na música. Também ficou conhecido pelo uso não convencional de instrumentos e pelo seu pioneirismo na música eletrônica.

É claro que os processos de criação dos artistas supracitados foram acompanhados pela evolução das câmeras portáteis; primeiramente de 16mm e super8 e posteriormente a filmadora Sony Portapak ainda mais acessível e portátil . A filmadora, usada como extensão do corpo do artista e como meio de protesto contra os excessos de Hollywood, tornou-se também uma parceira nas performances de diversos artistas atraídos pelos meios de comunicação de massa eletrônicos, registrando ações íntimas, quase sempre ritualistas. Em vez de objetos vendáveis (como pinturas ou esculturas), o processo físico da criação da arte tornou-se a própria obra. A filmadora representava “o outro” (RUSH, 2006, p.41), ou o público. Além disso, era fundamental para esses artistas, a libertação das limitações da arte tradicional. A aparência das entrevistas com câmeras portáteis, de baixa tecnologia, logo passou a ser admirada pelo noticiário da televisão convencional por causa do caráter imediato e autêntico que sugeriam (RUSH, 2006, p.76).

Cecília Salles (2006), ao falar de processos criativos esclarece que nas últimas décadas, percebemos uma ampliação das obras que não limitam sua materialização a uma determinada linguagem: são os chamados espetáculos multimidiáticos. Segundo Salles (2006, p.157 e 158), “gêneros canônicos abrem espaço para mobilidade de fronteiras, que revelam um intenso inter-relacionamento de linguagens”. Ao apreciarmos alguns trabalhos dentro das novas capacidades operatórias que surgem com o fluxo na *WEB* e suas reverberações fora dela, observamos a tensão e a recepção do imponderável na gênese criativa: teremos conteúdos e expressões em continuo movimento, acontecimentos, uma intensificação inserida numa extensão, “espaços hápticos” (DELEUZE & GUATTARI, 1997) possibilitados por uma “lisificação” dos “espaços estriados”.

A seguir, acompanharemos nas próximas subdivisões deste capítulo: 2.2 – União de achados, 2.3 – Dados Colaborativos, 2.4 – Interatividade e Códigos, e 2.5 – O jogo e o Georreferenciamento; ações que se dão em partes, atentando para dimensão da “cultura em pedaços” “*snack culture*” Geert Lovink (2005, p.9 e 10). Desse modo busca-se apontar determinadas circunstâncias que possibilitam, metaforicamente falando, a “Paisagem diagonal” – imagem; mensagem e som – articulações poéticas e políticas em rede. Realizamos um corte transversal, quebrando o imperativo da perspectiva, da ordem advinda da Renascença. Um dispositivo, uma formalização do que devemos ver, impondo uma

construção simbólica (CAUQUELIN, 2007, p.81), um elo entre os elementos. Passando pela abertura, burlando a geometria, e o número evocado pela perspectiva, escapando de fato ao enganar essa máquina de olhar que é a perspectiva - abertura (*per-scapers*) (CAUQUELIN, 2007, p.77) – alcançar o infinito... Criando possibilidades que desconstrói a escrita rígida de nossa percepção para apreender o audiovisual contemporâneo.

2.2 – União de Achados

Samplear é preciso (BEIGUELMAN, 2005, p.42).

Agora, serão apresentados e discutidos alguns trabalhos de autoria de Eduardo Salvino (autor da presente dissertação). Compõem ações estéticas não necessariamente articuladas no espaço online, mas que envolvem práticas colaborativas e a idéia de fragmento, colagem e *remix* de processos mediados por aparelhos tecnológicos: trabalhos de práticas em rede *offline*, dados do processo criativo de Salvino que nos ajudaram a seguir uma linha de raciocínio para a compreensão dos espaços “hápticos” (DELEUZE & GUATTARI, 1997) que se constroem em rede online, trabalhos multimídias em sintonia com o pensamento estético e comunicacional, no início do século XXI, pertencentes à “*snack culture*”, ou “cultura em pedaços”, nos apropriando do conceito dito pelo ativista Geert Lovink (2005, p.9 e 10). Ele cita que como exemplos, há a publicação de pequenos vídeos, os programas de rádio de curta duração, a proliferação de textos curtos em blogs, a enxurrada de site de fotos e a publicação de notícias cada vez mais fragmentadas pelos portais de comunicação.

Iniciamos por “COMPOSIÇÃO-AMBIÊNCIA, SONS, IMAGENS E FRASES” (UERJ/RJ, 2001). Nessa instalação, o espectador pode conferir os depoimentos musicados provenientes de recados de secretária eletrônica do artista; esses mesmos recados são mesclados a frases e fotos, oriundas do dia a dia do artista, impressas sobre placas de PVC em uma superfície vertical na cor laranja, resultando em comunicação, cotidiano e intimidade, formando uma interação entre a imagem e o som, compondo uma versão ficcional.

Imagem e Som, também, estiveram em “Telefone com fio” (SESC Pompéia/SP, 2005). Uma Instalação multimídia audiovisual composta por fios de 1,5 ampères, distribuídos junto à cinquenta protetores de tomadas industriais com alto-falantes que transmitiam mixagens sonoras, construídas a partir de entrevistas e sons locais, gravados em um cd e reproduzidos continuamente em um player. A instalação fazia uma alusão visual, a uma antiga brincadeira de criança, telefone sem fio, construída com latinhas e / ou copinhos de iogurte interligados por barbantes, sociabilizando os “brincantes”. Poderíamos lembrar aqui dos “confulatores nocturni” (BORGES, 1983, p.79), dos homens da noite, presentes em “As mil e uma noites”, pessoas cuja profissão é relatar contos durante a noite. Diferente do trabalho citado anteriormente, “Telefone com fio” não tem uma narrativa com início meio e fim, e sim uma série de fragmentos; sons mixados, camadas de informações reordenadas, enfim um arquivo do acervo imaterial do local da montagem da instalação.

Já no Vídeo-objeto: “Bem-te-vi” (Escola São Paulo/SP, 2009) o espectador entrava em contato com outras possibilidades visuais e sônicas ao associar o título originário do “nome pássaro” com outros achados, objetos apropriados, tais como, uma cópia da casa do “João de barro” (pássaro), celular, caixa de madeira e bem-te-vi; O ninho de barro, o celular, a caixa de madeira e a exibição da estrutura da caixinha de música no display do celular, permitiam criar um imbricado jogo de cobrir e descobrir, um ajuntamento entre a mobilidade e a fixidez, entre o antigo e o atual, entre o desejo e a necessidade, entre o físico e o virtual e entre o “ouço” e o “*video*”. Segundo Philippe Dubois (2004, p. 71) a palavra “video” sem acento é, também, de um ponto de vista etimológico, um verbo (vídeo, do latim *videre*, “eu vejo”)... Um verbo genérico de todas as artes visuais, verbo que engloba toda ação constitutiva do ver, sendo o ato mesmo do olhar. A elipse audiovisual é continuada no display do telefone móvel onde é visualizado um vídeo em *looping* do mecanismo e da estrutura de uma caixinha de música. Imagem e som - caixa acústica – imagem e coisa... Cobrindo o som, cobrindo o nome, enfim camadas que reportam às questões mnemônicas de espaço e tempo.

Entre “achados e perdidos” é importante citar o cineasta Ebersson Martins, que apropria de filmes encontrados numa prática conhecida como *found footage* e que é utilizada por muitos outros artistas e cineastas, tais como Douglas Gordon, Woody Allen e

o grupo multimídia T.R Uthco (Doug Hall, Chip Lord, Doug Michels, Judy Procter). Há diferenças de procedimentos entre Martins e esses artistas. Gordon em seu "24 Hour Psycho" (1993) atrasa a projeção do famoso filme "Psicose" (1960) de Alfred Hitchcock. Projetando-o em uma galeria de arte, numa grande tela, fazendo-o desfilas com uma lentidão tal que a projeção total do filme dura 24 horas, não só, gerando efeitos perceptivos muito fortes na visão dos planos, mas trazendo questões como, tempo e memória, autoria e autenticidade. Sobre esse trabalho Dubois (2004, p.114) nos diz que: "é um pouco como se víssemos um novo filme monumentalizado, como revelações nas imagens que acreditávamos conhecer de cor e acabamos redescobrimos como se nunca as tivéssemos visto".

Tivemos no primeiro filme de Allen (WEES, 1993, p.14) "What's Up Tiger Lily" (1966) uma re-edição e uma nova composição de trilha sonora em um filme japonês de espionagem; essa ação mudou o sentido do filme surtindo um efeito cômico nos diálogos, trazendo um humor crítico para o filme. T. R Uthco (RUSH, 2006, p.58) fez do trabalho "O fotograma eterno" (1975), uma reencenação filmada do assassinato de Kennedy ocorrido em 1963. Combinando o espetáculo de performance ao vivo, filmes de arquivo do assassinato real e filmagens das reações de espectadores à "reprodução", do evento, este projeto tornou-se um registro mordaz do fascínio americano por mitos, heróis e imagens televisuais.

As operações *found footage*, utilizada por Martins, Gordon, Allen, T. R Uthco e tantos outros, se resvalaram no videoclipe da TV e em outras modalidades de produções audiovisuais presentes na Internet, tais como: videoclipes de músicas, canais diferenciados de TV que apresentava filmes estranhos e vídeos, a maioria feita por amadores, combinado com pedaços de películas dispensadas de filmes e vídeo profissionais, bem como cenas de acidentes de carros e de shows de esporte, tudo isso nos anos próximo aos anos 80 data do início da "cultura em pedaços" (LOVINK, 2005, p.9 e 10).

Martins em suas ficções fragmentadas, contendo personagens atordoados e reflexivos, nos trará um mundo onírico onde o sonho é possível aqui e agora. O artista fez menção ao processo de montagem de seus filmes: "Eu monto no próprio projetor, uso moviola e própria câmera Super-8, colo fita adesiva vermelha e escrevo com esferográfica,

também, vermelha na película conferindo uma textura adicional no filme final” (MARTINS, 2010). Segundo o cineasta, interessa para ele atacar o preciosismo da construção de filmes, em algumas de suas exposições. Durante a projeção, ele chega a queimar, literalmente, o filme matriz, ao travar, por alguns instantes, a película deixando-a em exposição à luz do projetor. Essa atitude incendiária, misto de exibição e performance, uma espécie de “estética do falível”, presente no século XXI, é que pode nos remeter aos pré-cinemas e a alguns trabalhos de Paik agindo sobre o objeto. Os exemplos são a projeção da película imaculada, sem filme e a distorção das imagens na tela de TV, resultado do imã colocado no aparelho.

O cineasta faz uso de um método de compilação de filmes integral ou parcialmente de filmagem que não foi criado por ele próprio, altera o seu significado, colocando-o em um novo contexto. Destacamos “Rango” (2004); aqui o artista mantém o nome original dessa película em Super-8 (anos 60). Segundo Martins (2010) o filme, à época, era originalmente similar aos canais *Discovery Chanel*, *Animal Planet* e / ou *National Geographic* da atualidade. Ele adiciona à trilha sonora composições de Carlos Gardel e a seguir pesquisa referências sobre o termo “Rango”, brincando, de certo modo, com o título do filme que tem significados diferentes em várias línguas, tais como: em espanhol significa classe, categoria; em italiano patente militar e em português comida. Martins fez uma espécie de compilação, misturou cenas originais do filme com suas tomadas capturadas em Super-8 e com esferográfica ele sobrepôs escritas ao *lettering* original do filme. Enquanto que no procedimento corrente de *found footage* os artistas ignoram qualquer significado ou o conteúdo do material, Martins contraria o bê-á-bá desse procedimento, absorvendo algumas questões presentes na película apropriada num exercício antropofágico que remete ao personagem central que é um macaquinho sendo capturado por um tigre.

Outro exemplo de Martins é “Rockney for Sale” (2006). Esse curta-metragem trata de uma suposta liquidação das telas do artista visual britânico David Hockney (1937). Muitas delas foram encontradas nos escombros das Torres Gêmeas do *World Trade Center*, resultado do atentado de 11 de setembro de 2001. Martins partiu de tomadas e de cenas da cidade de Nova York, presentes nos fragmentos de películas encontradas da década de

setenta. Joga com questões tais como “o global versus local” ao misturá-las às tomadas recentes de sua cidade natal, Belo Horizonte. O Artista brinca com a projeção, o projeto e o projetável ao relacionar as memórias das personagens do filme com a arquitetura das duas cidades. As imagens de Belo Horizonte, filmadas em preto e branco remetendo aos tempos antigos... Belo Horizonte, uma cópia física de outra cidade americana - Washington e o cosmopolitismo de Nova York, o “sonho de chegar” (MARTINS, 2010); e as imagens de Nova York, a cidade símbolo e referência se misturando às imagens de Belo Horizonte continuamente. Uma idéia de nostalgia, na verdade Martins faz uma crítica às recorrentes leituras e interpretações de filmes do passado feitas pelo espectador, do mundo antigo construído culturalmente, por leituras oriundas de um efeito de eternizar um pretenso cinema do passado em preto e branco, como se não houvera existido filmes coloridos no início da história do cinema.

Nos *remixes* em som e imagem de Salvino e Martins existem as instalações, os filmes e as fotografias como meios de refletir sobre a imersão em múltiplas gramáticas, compondo paisagens mestiças, híbridas (CAUQUELIN, 2007, p.15). Se anteriormente havia um acervo material e imaterial sendo reunido para ressignificações poéticas, veremos a partir daqui o usuário da *WEB* gerenciando o banco de dados audiovisuais na rede *online*, interferindo na interface, um ambiente com seus blogs, com micronarrativas, seus *websites* com web-câmeras. Esse navegador não tem como se prevenir dos nós da rede, de corredores que se abrem e desembocam numa investigação junto ao incerto, ao aleatório e ao imprevisto, presentes na *WEB*.

Ao adentrarmos o espaço *online* as múltiplas gramáticas se intensificam, pois temos a estrutura de bancos de dados e o modo de operação processual, incerto e mutante, pois Cauquelin (2007, p.15) nos esclarece que em relação à apreensão estética, “Imagens e sons digitais nos filmes e videogames, em consoles ou em *play stations*, os CD-ROM com filmadoras ou *webcams*, a educação da visão e da audição, da compreensão das coisas e dos vínculos que elas mantêm entre si, tudo isso é atualmente bem diferente do que era típico nas gerações anteriores”. Doravante, o vídeo se torna híbrido segundo a crítica de artes visuais Christine Mello (2008). Assim, faz-se necessário observar o trânsito da imagem em movimento e o som nos novos meios, as misturas das gramáticas, as misturas das

linguagens principalmente na web.

2.3 – Dados Colaborativos

Em “as extremidades do vídeo” (2008), Christine Mello destaca a multiplicidade de meios utilizados pelos artistas brasileiros na exploração do audiovisual. Mello parte das extremidades, pontos de expansão com outras formas de criatividade, para entendê-lo em toda a sua heterogeneidade e alcance. Mostrando-nos o vídeo, hoje, inserido num contexto maior, a autora nos faz refletir sobre vídeo-instalação, espetáculos eletrônicos de VJs, videogame, experiências em rede *of e online*, etc. Segundo Mello (2008, p.196): “O vídeo é reconfigurado em atuais circuitos de comunicação, tais como *websites*, blogs, estética do videogame, que descentralizam seu código, fazendo o compartilhar a lógica das redes digitais, dos arquivos e dos ambientes virtuais”. Essa lógica de compartilhamento em redes digitais pode ser problematizada no tocante a autoria, a seguir três postulados ditos por diferentes autores sobre reconfiguração de autoria e em seguida teremos esses mesmos postulados presentes de modo direto e indireto nos agenciamentos artísticos online.

O teórico Arlindo Machado (1993, p.157) diz que: “A proliferação de trabalhos que exploram qualidades de intertextualidade ao nível da cultura de massa coloca em crise a própria noção de autoria, pois a reciclagens sucessivas tornam sem origem as imagens e os sons processados e reprocessados”. Já Salles (2006 p. 153 e 154) esclarece que os processos de produção em mídias digitais envolvem, em muitos casos, questões semelhantes aos processos coletivos e àqueles que se caracterizam pela descontinuidade. Estes trajetos apontam também para a necessidade de diálogo com especialistas de áreas diversas, gerando algum tipo de critério para os momentos de tomadas de decisão e direcionamentos. Pensemos em outros aspectos que envolvem muitas das produções nesse meio: a interatividade. Nos processos criativos que exploram essa propriedade, volta o embate com a autoria. Poderíamos dizer que, nesses casos, faz parte do projeto do artista a possibilidade que as autorias se desloquem ao longo do tempo. Ele é, assim, responsável pela viabilização da multiplicação de autorias.

Para a artista e pesquisadora em novas mídias Giselle Beiguelman (2005, P. 42 - 45), uma das grandes potencialidades da Internet é a reconfiguração do conceito de autoria, não só do ponto de vista jurídico, no que se refere à propriedade intelectual, mas também cultural, no que tange a novos repertórios de criação. E exemplifica com O Re:Combo – coletivo formado por músicos, artistas plásticos, engenheiros de software, DJs, professores e acadêmicos. O coletivo é um grupo multimídia, que desenvolve projetos de arte digital e música de forma descentralizada e colaborativa pela Internet de modo a interferir na música que será apresentada *in loco*, onde “células” de áudio e vídeo produzem material ao mesmo tempo em cidades tão distantes quanto João Pessoa, São Paulo, Recife, Caruaru e Belo Horizonte.

Segundo Beiguelman (2005, P. 42 a 45), um grupo que não pressupõe hierarquia de funções, centralidade administrativa ou metas únicas. Para um dos integrantes do grupo, o pernambucano H.D.Mabuse, interessa ao coletivo a idéia de uma performance pública que funcione como um grande fluxo de sons, imagens, loops e vídeos, livre das burocracias do mundo pop de *set lists*, mapas de palco e limites de tempo. H.D.Mabuse esclarece que o grupo discute através da música, os caminhos e definições da propriedade intelectual, defendendo sempre a generosidade intelectual em detrimento dessa visão antipática de propriedade. Para H.D.Mabuse (BEIGUELMAN, 2005, P. 45) o autor não morreu e quem deverá morrer é o editor como atravessador e parasita do autor, os direitos autorais ou *copyrights* (direitos de copia) que funcionam hoje como uma força restritiva ao processo de criação intelectual.

A autoria não deixara de existir, pois sempre haverá singularidades, a questão, hoje, seria sobre o estatuto dos direitos autorais (BEIGUELMAN, Debate interdisciplinar - **Possibilidades criativas na Internet de Segunda Geração**. CCSP, 2010).

No universo das autorias múltiplas e distribuídas, tomamos como exemplo algumas manobras usando mensagem articulada com imagem e som para esses “acontecimentos” em “espaços hápticos” (DELEUZE & GUATTARI, 1997), os trabalhos "Poétrica" (São Paulo/SP, 2003) e “Egoscópio” (São Paulo/SP, 2002) da artista Giselle Beiguelman e Canal*MOTOBÓY do artista Antoni Abad (São Paulo/SP, 2007). Os trabalhos que serão

apresentados, sem a intenção de ilustrar o termo “espaço háptico” de Deleuze & Guattari (1997), pretendem refletir sobre a interface da Internet pensada como operações poéticas visuais, articulando as questões: inserção social e fruição da obra nas suas mudanças de estatuto e alcance. Os artistas dessas obras lidam com as interfaces, a estética do banco de dados (imagens, sons, gráficos, etc.), programas, as formas de indexação de conteúdo, o institucional, a legalidade, regras de operação e a produção de informação. Operando nos meios da comunicação, esses agenciadores atuam de modo a penetrar e discutir o sistema que engendra esses circuitos, trabalhando a metalinguagem, abarcando o social, o político e o filosófico, fazendo do público seu cúmplice, ao deixar margem para uma fruição de arte menos contemplativa.

A artista Giselle Beiguelman, por exemplo, agenciando e usando o meio tecnológico como mote operativo, interface móvel, desenvolve projetos envolvendo dispositivos de comunicação móvel desde 2001 e vem pensando e experimentando dentro das novas situações criadas na confluência entre arte e os meios. Com o trabalho "Poétrica" (São Paulo/SP, 2003), focando uma audiência dispersa, em trânsito pelos congestionamentos de carros, ela se apropriou dos “banners” eletrônicos da cidade de São Paulo. O acesso ao projeto se dava pelo site do trabalho ou envio de mensagens e torpedos, de no máximo 60 caracteres de fontes não-fonéticas, dando um novo significado ao texto inicial, pelo público, via celular à rede Eletromídia num horário alugado, determinado pela a artista. Um dos questionamentos dos trabalhos de Beiguelman é a figura do artista. Em “Poétrica”, a intenção da artista era criar um contexto para que qualquer um ocupasse o lugar dela. Beiguelman (Assis, 2003) diz: “Eu não trabalho com estética. O que me interessa são os limites entre o público e o privado, a arte e a propaganda, a imagem e o texto”. Para a artista, se houvessem mais intervenção nos painéis e consequentemente na cidade, haveria mais criatividade, mais anonimato.

Beiguelman produziu outro trabalho: “Egoscópio” (São Paulo/SP, 2002), também combinando painéis eletrônicos e web, pensando o sujeito além do corpo físico e pontual, mapeando as identidades fluidas de um ser pós-subjetivo, sem sexo, idade, nem nacionalidade. Um trabalho sobre um ser totalmente mediado por mídias, em rede, onde a artista enviava perguntas e o espectador co-autor enviava sites correspondentes àquela

pergunta, constituindo uma narrativa coletiva, criando esse ser múltiplo, caleidoscópico, que se realizava pela mídia e na mídia, um sujeito over midiático, sendo tudo e nada ao mesmo tempo. Para a artista (BEIGUELMAN, 2002), “estamos configurando novas formas de criação que prescindem da noção de autoria, de um eu soberano e onipotente, isso é o melhor e o mais interessante dos fenômenos que estamos vivendo”.

A partir da exposição de Beiguelman sobre seu “Egoscópio” (2002), para pensar o audiovisual mediado, em rede, principalmente no que se refere à utilização maximizada da interface (utilização de banco de dados, aspecto randômico e labiríntico), podemos observar nos audiovisuais da presente dissertação, proximidades e diferenças a partir do levantamento dessas gradações performáticas; interferências nos padrões estabelecidos, códigos, domínio dos artistas sobre suas obras após o início do trabalho, refletindo sobre o limiar entre proposição estética e entretenimento em ações audiovisuais na web.

O artista catalão Antoni Abad em parceria com o programador Eugenio Tisselli, tem feito nos últimos anos uma série de trabalhos em rede, envolvendo celular e internet. É o sitio*TAXI, que se desenvolveu no México D.F em 2004, no qual um grupo de 17 taxistas, profissionais que carregam o estigma de sequestradores e bandidos, enviava imagens, vídeos, documentos de áudio e de texto a uma página da web de livre acesso. Segundo o autor não é o artista que fala nesse trabalho, mas os próprios taxistas. Abad e Tisselli criam redes de sociabilidade, vide trabalhos anteriores do artista tais como canal*GITANO, canal*CENTRAL, canal*ACESSÍVEL, etc. Segundo o filósofo e teórico de arte Alberto López Cuenca (2007, p.14), o sitio*TAXI, era um mecanismo de sociabilidade, ou seja, criava relações sociais e estratégicas de subjetividade, abria espaço para a enunciação e a agencia de seus participantes, muito além de constituir uma contraesfera para a representação.

Analisando o dispositivo de forma a possibilitar diálogo com espaços públicos, é pertinente citar “Canal*MOTOBÓY” (São Paulo/SP, 2007), outro exemplo de proposta artística de Abad desenvolvida junto com o programador Tisselli, que pode se configurar como audiovisual. Trata-se de um trabalho que dialoga muito bem com as questões: fluxo, espaço e tempo, uma intervenção artística e social que envolve espaços públicos reais

através do uso de mídias móveis. O projeto da dupla dá voz a pessoas comuns, transformando-as em cronistas do cotidiano. “Canal*MOTOBOY” (CUENCA, 2007 p.13), projeto iniciado em 2007 na cidade de São Paulo é uma rede social, onde os participantes recebem treinamento técnico, enquanto são estimulados a refletir seu dia-a-dia. Longe ou perto da base de trabalho, os motoqueiros, circulam pela cidade com 12 aparelhos celulares. Mediados por uma interface de computador, similar a um blog, esses motoboys trocam conteúdos produzidos em seus aparelhos: áudios, fotos, textos e vídeos.

Os integrantes dessa rede capturam informações em espaços públicos e privados da cidade e coordenam a publicação em tempo real, *online*, de fóruns e páginas previamente acordados entre eles em reuniões periódicas. Nesses encontros eles também analisam a evolução desses canais, decidem sobre a criação de novas páginas e se associam em grupos dedicados a cuidar de cada canal predeterminado dentro do “Canal*MOTOBOY” (CUENCA, 2007 p.13). Ao enviar seus arquivos podem agrupá-los sob o termo chave que eles mesmos decidiram como “acidente”, “proibido” ou “trabalho”. Como diferença dos outros canais, o Canal*MOTOBOY apresenta uma ferramenta inédita, uma palavra-chave sugerida e postada pelo motoqueiro em sua página, que serve como linha temática para o agrupamento dos dados audiovisuais, o que permite elaborar uma taxonomia flexível, aberta e negociável da informação elaborada por eles e disponível para os visitantes da página da web, ou seja, uma incessante construção em rede. “Nessa negociação com as redes de significação se ativa o processo de constituição afetiva e dialógica desta esfera pública” (CUENCA, 2007, p.14).

A esfera pública é assim construída ao mesmo tempo em que os sujeitos que a significam: sujeição e subjetividade encontram-se de mãos dadas. Segundo Cuenca (2007, p.12) a crítica, neste caso, é voltada para a instituição da representação e não só do objeto da representação. É uma crítica realmente na prática de uma prática e não uma mera crítica de representação. Para Cuenca (2007, p.12), o Canal*MOTOBOY, como os projetos anteriores postos em ação por Antoni Abad, não só ativa uma rede resistência às representações mediáticas do motoboy, ou seja, não é uma mera suplantação de umas representações por outras (...). No Canal*MOTOBOY, temos dentre as reflexões, o próprio fazer artístico no espaço público, num espaço social que distribui e repercute a informação,

[acidente](#)[aditivo seroponto](#)[agua ajuda sivara](#)[amigos](#)[arte na rua](#)[associação avião](#)[bicicleta blitz](#)[busão cedente](#)[camêra](#)[canal"moldboy](#)[CARROS](#)[prêmio proibido](#)[reunião](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)[retrato 500](#)

como qualquer outro centro de arte. Segundo o postulado de Bourriaud (2009, p. 82 e 83): “O centro de arte ou galeria são casos particulares, mas fazem parte de um conjunto mais amplo: a praça pública” (...) “Um clube, uma escola ou uma rua não são lugares melhores, são simplesmente outros lugares para mostrar a arte”.



popular fugindo de ataque da polícia contra manifestantes da rua 25 de março em 2009 - foto de jornal
neka 2009-12-08 12:10:50 [Neka polícia](#) [jornal](#) [manifestação](#)



Neka 2008-05-20 22:03:55 [Neka polícia](#) [moradores da rua](#) [conflito](#)



Polícia expulsa família de andarilhos que buscam abrigo sob o elevado Costa e Silva

Neka 2008-05-20 21:18:23 [Neka polícia](#) [moradores da rua](#) [conflito](#)

Torna-se um bom exemplo para falar de representação do grupo a página amarela, nomeada fórum, do Canal*MOTOBOY (2007). Um misto de informativo sobre e para a categoria, nele é possível acompanhar a relação dos motoboys com o trânsito na cidade, acompanhar suas reivindicações como faixas exclusivas para as motos, as benfeitorias que, **não** (grifo nosso), são feitas no espaço urbano para melhor circulação dos motociclistas, negociação e diálogo com autoridades municipais. É discutida a segurança no trânsito. O questionamento dos perigos da profissão de motoboy, questionamentos sobre a tentativa de impugnação das expressões “transporte de passageiros” e “mototaxista” presentes em artigo de leis referentes à categoria. Pode ser visto também nessa página do canal*MOTOBOY, a divulgação de trabalhos de pesquisas feitos por integrantes da categoria como o citado a seguir:

Prezados, É com imenso prazer que informo que minha pesquisa de mestrado foi congratulada com a 1ª colocação na categoria "OBRA TÉCNICA - Obras Inéditas, Teses, Dissertações ou Monografias" do "X PRÊMIO DENATRAN DE EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO". Autor: Ricardo Barbosa da Silva. Título: Os motoboys no Globo da Morte: Circulação no espaço e trabalho precário na cidade de São Paulo A cerimônia de premiação será realizada em Brasília no dia 08 de dezembro de 2010. Sem mais. Cordialmente, Ricardo Barbosa da Silva canal*MOTOBOY 2010-12-08 00:55:23 (canal*MOTOBOY, 2007).

Apesar de alguns comentários reacionários e fascistas, chamando o trabalho de “denuncismo cidadão”, supondo que no caso específico do canal, o cidadão, o motociclista, vá ocupar o papel do estado. O uso de celulares com câmeras está mais para colaboração explorando as ferramentas de hoje. Esses profissionais têm uma cobertura fantástica pela cidade de São Paulo: visitam uma grande diversidade de localidades, vivenciam intensamente o ritmo da cidade, todos os dias. Eles têm uma visão diferente sobre a cidade e, por isso, criam um conteúdo singular. Além de produzirem um conjunto de imagens com os celulares que diferem do conteúdo produzido por programas de TV, os motociclistas fotografam, filmam e publicam em tempo real na internet suas experiências, transformando-se em cronistas de sua própria realidade. Eles entrevistam transeuntes, pessoas da cidade além de dar depoimentos. Constrói-se um retrato da cidade do ponto-de-vista de gente que não tem muita voz na sociedade e para alguns fãs do canal são trabalhos como o de Abad que fazem parte da Revolução Digital de verdade (aquela que não vive nos departamentos de marketing e agências de propaganda). Segundo os fundadores, eles

pretendem que o canal*MOTOBOY (2007) opere como um serviço público para a classe de motoboys e também como uma ferramenta para mostrar ao público em geral que eles não são marginais e arruaceiros (como muitos assim os rotulam).

Segundo Eliezer Muniz, um dos representantes do canal*MOTOBOY (2008) o mais importante é que os motoboys se apropriaram do projeto; estão criando uma ONG (agência de notícia de rua), afirma o integrante do grupo: “o projeto começa como projeto de arte, mas depois segue seu rumo”. Após o término do apoio institucional, eles investem dinheiro do próprio bolso, isso até o coletivo ser transformado em ONG. Para Muniz (2008), ser motoboy é uma experiência arriscada, mas tem suas vantagens, apesar do trânsito piorar a cada dia. O canal deu voz aos motociclistas. Dentre os projetos do canal, Muniz (2008) cita os de cultura, meio ambiente e formação profissional. O usuário tem acesso a esses tópicos no *link* “cultura motoboy”; canal*MOTOBOY (2007). Temos como exemplos o lançamento do livro “O Nascimento de uma Categoria” (reúne experiência dos motociclistas que enviam fotos e vídeos para a Internet), escrito pelos próprios motoboys e motogirls do site que é o projeto de sua curadoria “2º Fórum Nacional dos Profissionais Motociclistas”. Para Muniz (2008) a dificuldade é levar o canal para uma categoria que está em movimento. Com o canal, a categoria (num total de 150.000 motoqueiros em SP) tenta aperfeiçoar o uso dos celulares, câmeras e SMSs. O canal, também, é físico, presencial e não somente virtual, regularmente eles se encontram para discutir a pauta do canal motoboy, gerando assim reflexões sobre o próprio canal.

A interface, foi criada ou utilizada pelos agenciadores como espaço móvel — dados disponíveis para interação — no qual o usuário, agindo nessa interface, percorre esse labirinto que é o espaço da Internet, colaborando com os desdobramentos do audiovisual e formando uma área, aproximada, que poderiam denominar de “espaço háptico” (DELEUZE & GUATTARI, 1997). O site canal*MOTOBOY (LABRA, 2007), ao apresentar um vasto material audiovisual sobre realidades pouco comentadas na mídia, torna-se uma espécie de arquivo de um determinado espaço e tempo onde podemos conhecer os hábitos e sentimentos de indivíduos improváveis, onde acompanhamos passos já percorridos e lugares frequentados pelos mesmos, além de perceber como cada um deles manuseou as ferramentas de comunicação disponíveis à época.

Como ser transversal e participar da instauração de uma “Paisagem Diagonal”? Isso implica na busca de outra lógica de ocupação, uma reorganização do espaço, um lisificação... Como ocupar esse espaço estriado? Contando com “projetos onde se espera a condição onisciente do artista que subscvem o caráter performativo e não representacional da arte” (ABAD, 2007, p.13), pois lançando mão novamente dos postulados de Bourriaud (2009), um agenciamento artístico pode estar em qualquer lugar seja esse lugar físico; escola, praça, rua ou mesmo nas redes *online*.

Segundo Cuenca (2007), o uso inesperado dos meios eletrônicos, dos celulares e da internet, critica, na fala de Foucault, as relações sociais instauradas. Continua o filósofo (CUENCA 2007, p.23): “a Internet, como toda a novidade, como todo o estranho, aparece como uma ameaça de desestabilização porque possibilita ações que não caem, que não podem ser administradas, dentro das regras de governo sancionadas”. Daí a pertinência em ações do navegador, investindo em uma instância artística, criando dispositivos de modo a interferir na interface da rede, ao burlar os sistemas de captura nela encontrados.

Poderíamos tomar esse funcionamento em rede, esse fortalecimento de trocas, essas colaborações como sendo um “mega-audio-visual”? Assim como a artista Giselle Beiguelman (2002 e 2003), o artista Antoni Abad (2007) e o programador Eugenio Tisselli (2007) preconizam, usando da profusão de meios móveis e fixos, fazendo-nos mobilizar perspectivas e desafios de um ativismo atualizado às interfaces do WWW, seja em redes fixas ou móveis, baseadas em sistemas locativos e imersos na trama da cidade, seja em sua realidade social urbana, lançando mão, também do banco de dados da Internet. Beiguelman (2004) questiona se o futuro está na convergência de mídias ou se o que se impõe é um cenário de leitura distribuída em diversas mídias, respondendo à demanda de um leitor em movimento. É importante lembrar que os painéis eletrônicos utilizados pela artista em “Poétrica” (2003) e “Egoscópio” (2002) não existem mais. A Lei Municipal n.º 14.233, antipoluição visual aplicada pela administração pública proibiu tais meios de propaganda, além dos tradicionais cartazes e *outdoors*, na cidade de São Paulo. Mas isso não impediu que Beiguelman e outros artistas criassem intervenções, via outros recursos tais como: telas e monitores de TV, ônibus, computadores em estações de trens, aeroportos, além de meios

e espaços que se re-configurem ou surjam e até construam novos dispositivos.

Refletir criticamente, as ações dos artistas Beiguelman e Abad à luz do espaço “háptico” de Deleuze e Guattari (1997), é pensar não em um espaço fechado, uma instância delimitada, um criação inflexível, mas também, a multiplicidade com dimensões crescentes, podendo recuar e até mesmo explodir. Já que para Deleuze e Guattari (1997, p.203), as passagens entre espaço “liso” e espaço “estriado” não são objetivas e certeiras, mas perturbadoras, que as diferenças se dão abstratamente, podendo haver fusões resultando em “uma arte nômade”. “A criação é, assim, um projeto vago e dinâmico, onde o artista é impulsionado a vencer desafios. Portanto ao analisar processos criativos, importa observar suas tendências que agem como rumos vagos direcionando os próprios processos” (SALLES, 2000). Instabilidades, elos, cotidiano, movimento, cartografia e rede; ações e propostas para analisar o agenciamento e a colaboração no processo criativo de uma proposição poética. “Uma arte nômade”, sem polaridades, assim como a arquitetura árabe que coloca embaixo o leve e o aéreo, ao passo que o sólido ou o pesado se situa na superfície, numa inversão das leis da gravidade em que a falta de direção, a negação do volume, tornam-se forças construtivas. “Um absoluto nômade existe como a integração local que vai de uma parte a outra, e que constitui o espaço liso na sucessão infinita das junções e das mudanças de direção” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.205).

2.4 – Interatividade e Códigos

Permitir a si mesmo ser conduzido por um infinito e ramificado banco de dados é uma constante cultural do início do século XXI.¹⁴

As produções audiovisuais, quando disponibilizadas na Internet em bancos de dados, permitem analisar outro tempo, sem validade sem início, nem fim, além das diferentes dinâmicas de narrativas e vídeos com encadeamentos os mais diversos possíveis. A lógica da rede então está em determinar o tempo de veiculação do seu próprio conteúdo, uma vez que as imagens e os sons não existem sozinhos, mas no conjunto estabelecido do

¹⁴ Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21st century. LOVINK, Geert; and SABINE, Niederer (eds.), *Video Vortex Reader: Responses to Youtube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

fluxo contínuo de busca e atualização do modelo através de “palavras-chave” (*tags*), janelas e “elos” (*links*). Comunicação que se dá visual, gráfica e sonoramente em encadeamento, sobreposições, associações, enfim mixagens num processo de colaboração contínuo.

Em trabalho realizado por Geert Lovink e Sabine Niederer (2008), é possível verificar, ao elencar os diferentes atores que operam com vídeos a partir de banco de dados na *WEB*, questionamentos que se referem: à democracia, coletividade, controle, autoria, narcisismo, totalitarismo e códigos, além da exposição de um amplo panorama sobre as plataformas de produção e distribuição de vídeos *online*, pensados a partir de estudantes, artistas, críticos e teóricos.

A artista e pesquisadora Victoria Vesna (2007) fez uma paradigmática organização de textos, que discutem e examinam o banco de dados como um formulário cultural e estético, como a arte é criada a partir das coleções e arquivos presentes na rede, cabendo aos artistas, selecionar, organizar e influenciar de maneira crítica o numérico no cotidiano. “... Artistas que trabalham com informática têm que considerar a espinha dorsal invisível que é o banco de dados e também a navegação com a informação como a condução estética do projeto (VESNA, 2007, p.10)”.¹⁵ É claro, não sejamos ingênuos. Cada vez mais é constatado que este poder anônimo e que nos rastreia constantemente está nessa espinha dorsal citada por Vesna. Para a autora, o banco de dados serve como comentários pré-estabelecidos nas diversas práticas sociais e políticas no mundo contemporâneo e os artistas que trabalham na Internet, têm que pensar para além da representação visual. Têm que pensar num posicionamento, adotando ações críticas de modo a escapar da constante captura que as redes digitais engendram colocando-os quase sempre como massa de manobra.

Partindo do ponto de vista da autora, deveríamos pensar enquanto agenciadores de contra-poderes a instaurar ações que questionem a captura recorrente de sistema onipresente nas redes *online*. Vesna (2007, p.10) esclarece ainda que os aspectos invisíveis da organização, da recuperação, e da navegação da rede e o contexto fornecido por seus colaboradores, nos alertam para questões que dizem respeito à audiência e a autoria e

¹⁵ “... Artists working with computer technology have to think of the invisible backbone of databases and navigation through information as the driving aesthetic of the project”.

oferece vários exemplos de obras digitais que se valem do banco de dados na rede online, que discutem: identidade, memória, biotecnologia e ecossistemas. Parafraseando Vesna, em tempos de decodificação do DNA, chip intracutâneo e o código na vida humana, numa era em que estamos cada vez mais cientes de nós mesmos enquanto banco de dados, torna-se imperativo que os artistas participem ativamente das discussões a respeito dos mecanismos de formação, organização e disseminação dos dados: “Os dados nos lembram que estamos sendo colonizados por nossa própria economia, externalizados e invadidos psicologicamente (VESNA, 2007, p.14)”.¹⁶

Para Lev Manovich (2001), o papel do computador digital desloca de uma tecnologia particular (manipulador de imagem, processador de imagem, máquina de calcular, etc.) para o filtro de toda a cultura, um formulário através do qual todos os tipos da produção cultural e artística são negociados. O autor diz: “A interface do computador impõe uma lógica própria para esses dados. Para organizá-los ele providencia distintos modelos de mundos” (MANOVICH, 2001, p.64). A interface gráfica com suas várias janelas, elos e sobreposições, permite um reordenar constante dos excessos de informações imagéticas. Ela é um “... filtro cultural do mundo onde toda a cultura, passado e presente, veio a ser filtrada” advoga o pensador Steve Johnson (2001). Mas o mesmo usuário encontra uma rede agora institucionalizada, medida, com suas múltiplas partições esquadrinhadas.

Sempre é possível ao artista e até mesmo ao usuário das redes digitais proporem agenciamentos que burlam restrições, que exploram esse banco de dados da *WEB*, “lisificando” o “estriado”, o medido, o esquadrinhado ao propor um pensamento visual e sonoro. O grande cineasta que trabalha o vídeo como pensamento Jean-Luc Godard, quando questionado sobre as novas mídias e a tecnologia prontamente responde: “Eu tento acompanhar. Mas as pessoas fazem filmes na Internet para mostrar que elas existem, para não olhar para as coisas” (LOVINK, 2008, p.09).¹⁷ Como não cair no fetiche e somente ser mais um dado em ação na programação da máquina? Como “desenvolver; a poética, a estética e a ética do ‘DATABASE’?” (MANOVICH, 2001, p.49).

¹⁶ “Data remind us that we are being colonized by our own economy, outsourced and psychologically invaded”.

¹⁷ *Jean-Luc Godard*: I try to keep up. But people make films on the Internet to show that they exist, not in order to look at things.

Manovich apresenta cinco princípios-chave para identificar as novas mídias:

- 1) **Representação numérica** – todos os objetos no campo das novas mídias, criados em computador ou convertidos de fontes analógicas, são digitalizados;
- 2) **Modularidade** – Um objeto das novas mídias apresenta uma mesma estrutura em diferentes escalas;
- 3) **Automação** – A codificação numérica e a estrutura modular permitem a automação de muitas operações na criação, manipulação e acesso;
- 4) **Variabilidade** – Um objeto das novas mídias não é uma estrutura fixada no tempo, mas pode existir em diferentes e potencialmente em infinitas versões, e
- 5) **Transcodificação** – todos os objetos das novas mídias podem ser traduzidos para outros formatos (Manovich, 2001).

A teoria de Flusser (2002, p.15) auxilia-nos ainda no estudo desse sistema complexo e codificado que são os novos meios, quando faz referência à câmera fotográfica, a qual ele nomeia “caixa preta”, através da afirmação: “Toda crítica da imagem técnica deve visar ao branqueamento dessa caixa.” Ou seja, ultrapassar o “*input e output*”, a saída e entrada de um programa. Soma-se a isso o dizer do cineasta Peter Greenaway (2008) a respeito de uma tirania da câmera fotográfica e do vídeo se tornando o anteparo para tudo, mediando o olhar cotidiano. Se a estrutura dos portais da *WEB* permite que qualquer pessoa disponibilize textos, vídeos, sons e imagens, tornando-se um meio democrático e descentralizado de difusão de informações, essa mesma estrutura permite que essas pessoas, em sua maioria, analfabetas visual e digitalmente, sejam patrocinadoras desses portais, dando a eles conteúdos, constituindo um via de mão dupla que entope a rede de conteúdos sem muito teor reflexivo. A difusão e postagem de conteúdo audiovisual na rede são intensificadas em portais de vídeo como o YouTube e o Vimeo. A captura pelo sistema é imediata e a rede digital, sendo mensurada, serve também como meio de divulgação de antigos meios: No Brasil já é possível acompanhar capítulos inteiros de novelas (o produto de maior retorno financeiro para as grandes corporações midiáticas), nos provedores da Internet, ao mesmo tempo em que são exibidos na TV.

Dentre os críticos da “horizontalidade” nos conteúdos online, está o autor do livro: *O Culto do Amador*, o inglês Andrew Keen (2009). Segundo ele, a Internet piora a qualidade da informação e ameaça a cultura. Diz que não é contra a tecnologia em si, mas contra a web 2.0, baseada no conteúdo feito por usuários, seja em blogs ou em sites, como Youtube e Wikipédia. Apesar de sua postura radical, não devemos desconsiderar radicalmente essa posição, pois dentre tantas questões que envolvem o universo da rede digital, importa saber que: A Internet e principalmente o YouTube, são utilizados como espelhos, onde o Slogan, divulgue você mesmo, "*Broadcast Yourself*" (LOVINK, 2005, p.11) do citado portal que permite aos usuários compartilharem seus vídeos de forma gratuita, é posto em ação por menos de um por cento desses usuários. Para Lovink (2005, p.11) estamos a clicar de um clipe para o outro e a assistir milhões de vídeos fornecidos pelo Google a partir de nossas contribuições fílmicas, nossos dados. O ativista enfatiza que nós podemos descobrir tudo - mas, principalmente, sobre nós mesmos.

Sobre a pesquisabilidade no banco de dados do Youtube, Lovink (2005, p.9 e 10) nos esclarece que: Vivemos a “*snack culture*”, ou “cultura em pedaços”. A professora da Universidade do Algarve de Portugal Gabriela Borgesm acredita que a “*snack culture*” pode ser um modismo que reflete o comportamento social das últimas décadas. “Esse fenômeno está relacionado com a própria lógica da sociedade globalizada, porque os produtos culturais são feitos para serem rapidamente consumidos, a fim de que novos sejam introduzidos no mercado. Em uma sociedade que enaltece a superficialidade, a “*snack culture*” tem seu espaço garantido” (BORGESM, 2007). Porém é preciso atenção para ações singulares que surgem nessa reposição incessante de produtos culturais; esse excesso de objetos e referências que é o século XXI, pois concordamos com o crítico de arte Nicolas Bourriaud (2009, p.12 e 13), quando se refere aos artistas visuais, pois os artistas desse meio, atualmente, não compõem, mas programam formas: em vez de transfigurar um elemento bruto (a tela branca, a argila), eles utilizam os dados.

Dados esses que são potencializados na indústria contemporânea, ligada a setor terciário que não produz matérias-prima e sim lidam com atividades ligadas ao mundo dos serviços e da reciclagem, ou “pós produção”, termo técnico oriundo dos meios de comunicação, TV, cinema e do vídeo, que segundo Bourriaud (2009, p. 8) “nomeia o

conjunto de tratamentos dados a um material registrado: montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais”. Essas ações singulares, especificamente no meio contemporâneo da comunicação que é a Internet envolvem o conceito de Bourriaud (2009) “pós produção” e o próprio dado em si, quando se pensa o acervo da *WEB* com seu repertório de imagens e sons. Bourriaud (2009, p.41) fala ainda da figura do *zapper* que com o seu o dedo na tecla do controle remoto, mudando de canal constantemente, *zapeando*, está construindo uma programação e que logo esta operação do “faça você mesmo” atingirá todas as camadas da produção cultural. Esse, o “*zapper*” (MACHADO, 1993, p.161) a partir das sobras de outras narrativas torna-se o elemento estrutural engendrador de outra espécie de comedia humana, sintomática da sensibilidade estilhaçada deste final de século.

Para Lovink (2005, p.9 e 10) a pesquisa das imagens em constante movimento está se tornando tão importante quanto chegar aos resultados da própria pesquisa. Buscamos aleatoriamente um vídeo após o outro em vez de programas bem definidos. A TV está em todos os lugares e a emergente cultura da mobilidade nos faz assistir a um pequeno vídeo ou trechos deste enquanto estamos esperando no ponto de ônibus, por exemplo. Temos, assim, a difusa multitarefa, que é a essência da experiência de mídia. Segundo Lovink (2005, p.11) estamos sendo vigiados, porém quem nos vigia não pode ser visto, daí a infantilização: A infantilização automática ocorre porque a autoridade não está à vista. Definitivamente o poder existe, mas permanece invisível e inominável. “O poder que nos controla é tão anônimo como nós acreditamos que somos” (LOVINK, 2005, p.11).¹⁸

No YouTube, os vídeos populares com o seu caráter de entretenimento manco, errado, imitando filmes de pancadaria Hollywoodianos e / ou veiculando conteúdos racistas, machistas, chauvinistas e homofóbicos tocam “a essência da tecnologia cultural” (LOVINK, 2005, p.11). Diríamos que a Interface até copia o modo ocidental de escrever “Como um clipe jogado à esquerda, enquanto 'vídeos relacionados' pelo *uploader* aparecem à direita. A interface do computador é voltada para mais do mesmo” (LOVINK, 2005,

¹⁸ The power that controls us is just as anonymous as we believe we are.

p.11).¹⁹ É notado, ainda, que emerge nas interfaces da Internet uma natureza propagandista televisiva ao colocarem *pop-ups* ou imagens e vídeos de produtos para consumo do lado esquerdo da tela, fazendo com que, por hábito, o usuário acesse os comerciais antes mesmo de qualquer informação ou mesmo entretenimento.

Voltando ao crítico Keen (2009) que apóia, dentre outras coisas, a irreverência e a insubordinação encontradas na Internet, mas reconhece o malefício aos jovens com a desaparecimento de culturas intermediárias, ele ataca o nivelamento por baixo, a falta de rigor que hoje condiciona a cultura, semelhante ao o ocorrido na TV e no rádio:

O maior problema é essa aceitação do culto amadorístico a programas de TV como o lixo de reality shows, e outros tipos semelhantes que também invadem o rádio (KEEN, 2009).

É importante frisar que não há lugar para dissenso e crítica, dialética e antagonismo nos portais da *WEB*, daí a força do artista junto a programadores e usuários a criar estruturas que nos permitam ir além do “incestuoso desejo de ser como nossos amigos”, nos apropriando aqui de uma afirmação de Lovink (2005, p.11). Os artistas desse estudo vão reposicionar esse conteúdo, fragmentado da “cultura em pedaços” (LOVINK, 2008); quer seja repetindo em demasia e / ou sobrepondo o mesmo conteúdo. Para isso lançarão mão do sistema de indexação taxonômico através das *tags* (palavras-chave, descritores de assuntos), cada qual com sua particularidade, seja embaralhando sua classificação, seja repetindo sua ordem, encontrando, enfim, novas formas de utilizar esse sistema de indexação. Os artistas que trabalham em rede *online* lidam com a estética do banco de dados (imagens, sons, gráficos, etc.), formas de indexação de conteúdo, o institucional, a legalidade, regras de operação e a produção da informação, sendo possível atuar de modo a penetrar e discutir o sistema que engendra esses circuitos, trabalhando a metalinguagem, abarcando o social, o político e o filosófico, fazendo do público seu cúmplice, ao deixar margem para uma apreensão e fruição de arte que vai além da contemplação.

Machado (2007, p. 127-128) esclarece que o “lugar” do espectador no filme ou no audiovisual em geral, se não é inteiramente arbitrário, é ditado agora pelo “contexto da recepção”; o espectador não é passivo e negocia com o filme o seu sentido. Para Machado,

¹⁹ As a clip plays on the left, ‘related videos’ by the same uploader appear on the right. The computer interface is geared toward more of the same.

o público é heterogêneo, não interpreta da mesma maneira os filmes. Em relação à crítica de cinema, há certa tentativa de despsicologização da discussão do sujeito. Segundo Bordwell (apud MACHADO, 2007, p. 128): “O sujeito é uma categoria de saber definida pela sua relação aos objetos e aos outros sujeitos... A subjetividade é construída através de sistemas de representação”. Reflitamos, então, nessa subjetividade “social e coletiva” (MACHADO, 2007, p. 128) construída por um sujeito ativo tendo em mente uma complexa e intrincada rede, que envolve: audiovisual, autoria, banco de dados, *tags*, redes sociais e Internet. Lembrando que as novas abordagens sobre recepção não privilegiam mais somente o cinema, mas, a televisão e os novos meios (MACHADO, 2007, p. 129). Desse modo, elencamos a seguir os artistas cujas tipologias autorais em imagens e sons operam em redes *online* a partir do banco de dados via *tags* e *geotags*.

Os procedimentos contemporâneos ligados, principalmente, à arte digital e suas interações com as interfaces; a obra em processo durante sua recepção nos apresenta uma dinâmica de redundância, de repetição. Como introduzir elementos não previstos nas operações com novos meios? Não ser somente um mero funcionário do aparelho (FLUSSER, 2002), projetista de jogos, um programador de videogames, um simples repetidor de estruturas, imagens, personagens e interfaces que já existem? Enfim não ser um “programa” e ou “gadget” responsáveis por entupir o sistema de consumo com estruturas que se repetem? No que se refere ao audiovisual via banco de dados é possível driblar essa redundância e essa obediência tanto no papel de produtor / programador / artista tanto quanto receptor / interator, a quebrar o “totalitarismo programador”. Observamos isso nos projetos “Poétrica” (São Paulo/SP, 2003) e “Egoscópio” (São Paulo/SP, 2002) da artista Giselle Beiguelman e Canal*MOTOBÓY do artista Antoni Abad (São Paulo/SP, 2007). Agora veremos essas supracitadas questões permeando e potencializando os trabalhos “youTAG” (2008) de Lucas Bambozzi; “Subindo a Torre Eiffel” (2009) e “Vista On Vista Off # 2” (2010) de Denise Agassi; “Yourlifeourmovie”(2008) de Fernando Velázquez; “Tele bits 2.0” (2010) Giselle Beiguelman e Rafael Marchetti, “Geoplay” (2008) de Rafael Marchetti e “edo(ar)do” (2011) de Eduardo Salvino respectivamente. Esses trabalhos se encaixam perfeitamente na “Cultura em pedaços” e se utilizam da indexação por classificação taxonômica a partir de *tags*.

Talvez a grande “caixa de pandora” para esses trabalhos *online* via banco de dados seja a “Palavra-chave”, mais conhecida como *tags*, cheia de mistérios que não se revelam de imediato para o usuário. “‘Tags’ e ‘nuvens de tags’” são sistemas de marcação que otimizam a busca de páginas na web, são ícones que se tornaram conhecidos com o advento da “Web 2.0”, a versão atual da Internet que promete ao usuário: “ controlar os próprios dados”, as *tags* podem aparecer em ordem alfabética ou por popularidade, em ordem aleatória, que podem ser classificadas por peso, cor e assim por diante. Estas *tags* são, por princípio, adicionadas para uso pessoal, mas na maioria dos chamados sites de redes sociais, *tags* também podem ser acessíveis para outros usuários.

O pesquisador das novas mídias, Jan Simons (2008, p.239) esclarece que se espera que o usuário se liberte do sistema marcação taxonômico, uma classificação disposta em uma estrutura hierárquica, autoritária, opressiva e pré-fixada ao fazer sua própria marcação por *tags* . O sistema taxonômico é, normalmente, organizado pelas relações subtipo e supertipo, também chamado de relacionamentos de generalização-especialização. Por exemplo, o carro é um subtipo de veículo. Assim, qualquer carro é também um veículo, mas nem todo veículo é um carro. Portanto, um tipo a responder a mais restrições para ser um carro que para ser um veículo. Com as “‘Tags’ e ‘nuvens de tags’” os usuários podem aplicar palavras-chave de diferentes maneiras e etiquetar recursos para finalidades diversas, dentre os exemplos temos as palavras-chave como *hyperlinks* que levam a uma coleção de itens que estão associados a uma *tags* específica.

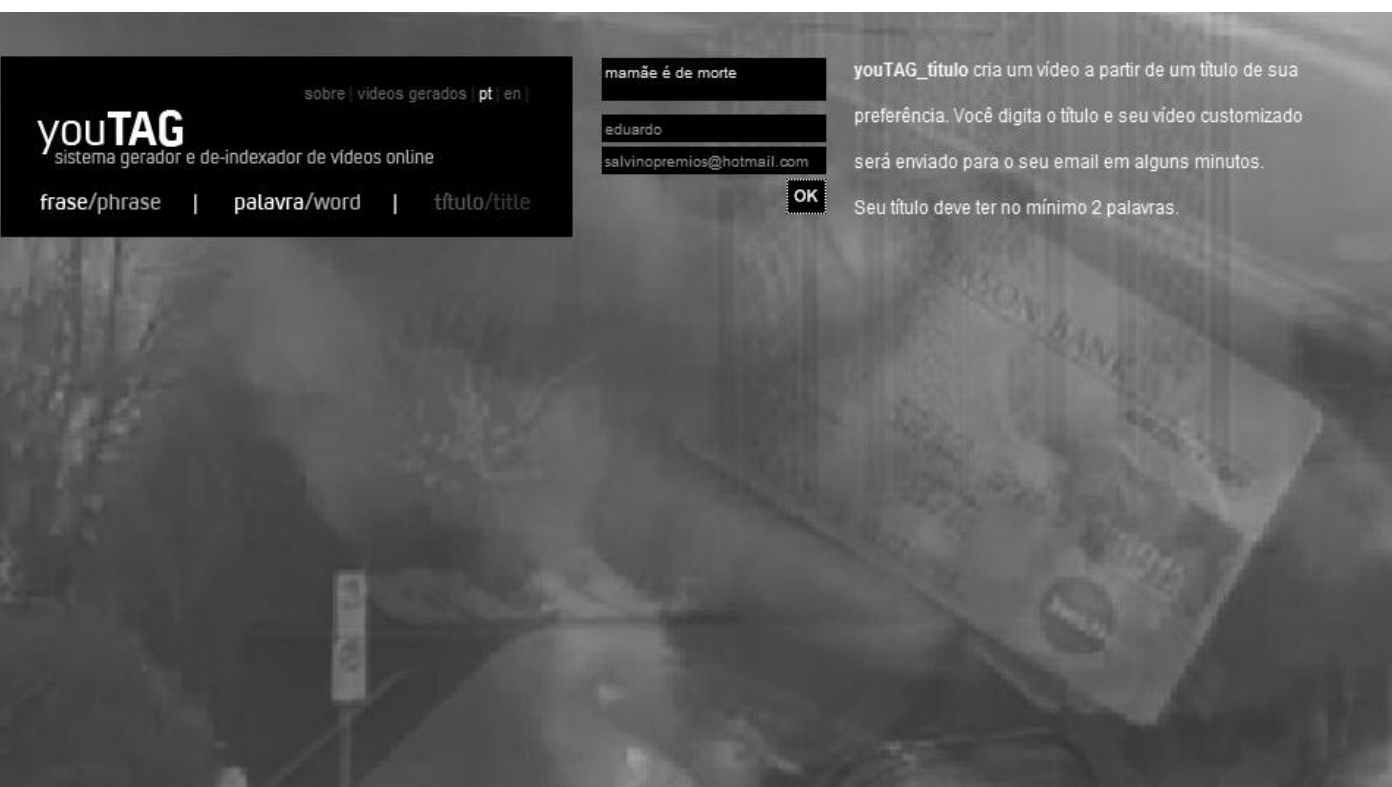
Lucas Bambozzi (2008) partindo do banco de dados, material existente na Internet, tais como vídeos e fotos, cria o “youTAG”(2008); um dispositivo de busca de palavras-chave na rede como forma de criação de peças audiovisuais remixadas, re-significadas. Para esse artista, o fluxo de imagens que circula na WEB é imenso, proporcionando ao usuário um sem número de possibilidades para a criação de novas imagens. O artista nos dá como exemplo a possível busca do animal “gato”, feita por sua filha na Internet. Ela colocaria, por exemplo: “gatos engraçados”, e dentre estes gatos, palavras indexadas como tal, apareceriam para sua filha; animais de pêlo, galã de TV, celebridades, mesmo ela não se interessando por isso. Outro exemplo seria sua filha pensar um gatinho brincando com a bola, continua Bambozzi (2011), e ela digitaria bola e em suas buscas poderiam aparecer

coisas mais díspares como filmes pornô. A indexação das coisas é feita pelas pessoas e não é pensada de forma estruturalmente a corresponder a verdade. O artista nos esclarece a respeito de sua idéia inicial junto ao seu grupo de pesquisa *Interfaces Críticas*, a saber:

Surgiu então a idéia de fazer um projeto em que o usuário digitaria seu nome para um vídeo e em seguida o sistema não buscaria o vídeo já pronto. Compilaria o vídeo a partir de palavras-chave. Não seriam da forma simplista como minha filha faz; “gatos engraçados”, por exemplo, mas poderia ser: “Os gatos engraçados encontram o paraíso” ou outro exemplo; “os melhores momentos da minha vida”. Daí o interessante é pegar os melhores momentos de uma vida para pensar os indexadores, as *tags* (BAMBOZZI, 2011).



FIGURAS 2 e 3: interfaces de visualização do “youTAG”.



Depois de passar os anos 90 fazendo vídeoarte, fazendo trabalhos que discutiam controle sobre determinados trabalhos, controle sobre determinadas visões, controle sobre determinadas linguagens, eu gastava horas fazendo um vídeo de seis minutos, pensando na transição, etc., tudo isso passou a vir embutido em recursos banais dentro do próprio YouTube. Você pode colocar o vídeo no YouTube e editá-lo no próprio canal deixando-o com uma cara artística. Você pode atribuir efeitos colocar *slowmotion*, colocar sobreposições, chavões que caracterizam o vídeo como ele sendo produção artística. Tudo isso virou senso comum, uma linguagem de acesso totalmente comum e popular. Eu acho isso bom que seja ferramentas da base de uma pirâmide (BAMBOZZI, 2011).

Bambozzi é um dos “jogadores” (Flusser, 2008: 91), que gera informação nova, seja alterando a situação do jogar, seja faltando ao próprio jogo, deixando de ser funcionário da máquina. Bambozzi (2008) observa que: “Entre tantas imagens produzidas diariamente por webcams, handycams e celulares, espontaneamente colocadas em circulação (25 mil *uploads* diários apenas no YouTube – o que definitivamente não resulta em experiências com significados relevantes em termos de contundência ou discurso expressivo)”; vale a pena pensar em reaproveitá-las, em atribuir novas configurações de sentido ao encadeamento sequencial ou causal entre vídeos – seja em um processo de re-significação ou desnormalização. Como os vídeos gerados: “meu amor” (Jakeline Santana, gerado em 03/05/2009 www.youtag.org/44); “Aula São Paulo” (Marina Levy, gerado em 29/04/2009 www.youtag.org/42); “calango morto” (Bárbara, gerado em 26/04/2009 www.youtag.org/40). Esses vídeos trazem sobreposições de imagens díspares, sons eruditos e populares, imagens e sons originários, via YouTube, em sua maioria de programas de TV.

O “youTAG”, busca esses vídeos na internet e constrói novos vídeos em tempo real, ele brinca com esses erros de tagueamento e indexação que ocorrem no YouTube. Esse trabalho é segundo Bambozzi (2008): “um gerador e ‘d-indexador’ de vídeos *online* que propõe um deslocamento do estatuto de estabilidade associado aos *tags* e sistemas indexadores”. Utilizando-se do randômico o trabalho potencializa as *tags* como somente uma referência inicial de significado, sem o determinismo de representação, descrição fiel do conteúdo acessado: coisa, palavra, forma; buscada, pesquisada na rede. Isso se dá a partir de palavras ou título, daí o programa vai buscar pelas palavras mais significativas, assim dependendo do tamanho dos vídeos que ele encontrar ele vai gerar três vídeos de 45 segundos colocando um após o outro e sobrepondo o terceiro sobre esses dois primeiros. Bambozzi diz que particularmente gosta mais dos títulos e nos esclarece um pouco mais

sobre o *Modus operandi* do “youTAG”:

Ele busca os três resultados mais relevantes no YouTube correspondentes a cada uma das palavras e vai mixar esses três vídeos. Na frase ou título digitado ele vai sortear três palavras que compõem esses títulos ou frases. Se a frase for muito grande ele prioriza palavras que tenham mais de três letras para evitar as conjunções, por, de, com, etc., para assim pegar palavras mais significantes, pois a gente julga que os prenomes e as conjunções são menos significantes do que uma palavra que é um substantivo ou um adjetivo, essas palavras geralmente mais longas e compostas por mais letras, nesse sistema a programação vai pegar essas palavras maiores que seriam potencialmente mais relevantes (BAMBOZZI, 2011).

Segundo Simons (2008, p.240) é difícil ter possibilidades de controle num vocabulário construído por rotulação a partir de *tags*, pois são elas próprias (aqui acima de tudo as nuvens de *tags*) caóticas coleções de objetos heterogêneos. Pois a *tag* pode ter seu uso de maneira divergente, não arbitrário, de modo peculiar para cada uso, devido à sua idiossincrasia. Simons (2008, p.240) nos dá como exemplo as *tags* como vermelho, verde, azul, que se referem às propriedades dos objetos em uma foto de álbuns do Flickr; essas, podem também referirem-se às propriedades salientes de uma fotografia em si (por exemplo, o uso de filtros, ou a aplicação de técnicas de pós produção). Segundo Simons (2008, p.240) as palavras por si só não são ambíguas, a ambiguidade surge a partir de diferentes relações das *tags* com os objetos que são usados. Tais como pontuação, composição de duas ou mais palavras, compostos improváveis, nome pessoais, etc.

Não estaria Bambozzi extraindo informações novas do aparelho ao propor uma nova estrutura narrativa, uma nova temática? Nessa nova interface, criada por ele, o artista dribla a redundância, engana o aparelho (banco de dados), conseguindo fugir do caráter de “entropia da máquina” (FLUSSER, 2007). Segundo Bambozzi (2008), “Ironicamente, seria como se houvesse um filme/vídeo lógico associado a cada palavra de uma sinopse”. “O projeto “youTAG” sugere um modelo de desnormalização, uma ‘intervenção econômica’ e ‘ecológica’ nos processos de circulação e fruição de formatos audiovisuais”. Questionamos Bambozzi sobre a esse sistema de busca que parte de um modo de operar cartesiano e objetivo e o artista prontamente nos esclarece que isso não necessariamente seria mais significativo no âmbito comum, pois estão em jogo outros elementos, ele nos dá um exemplo:

Se nós digitamos: liberdade, responsabilidade e medo; a programação vai sortear, vai embaralhar esses três resultados para o mesmo não ficar sempre em primeiro lugar. Pois a idéia é que se tivermos essas mesmas palavras numa segundo busca a programação possa fazer um vídeo diferente com as mesmas *tags*. Na verdade essas *tags* saíram de uma frase pré-definida pelo sistema, as *tags* em questão saíram dessa frase de Bernard Shaw: “Liberdade quer dizer responsabilidade. Por isso tanta gente tem medo dela”. A idéia de se colocar o *email* na interface do projeto é que o site manda um lembrete para o usuário de que o vídeo foi gerado e ele está disponível no *link* tal. Porque se o sistema tiver muito ocupado ele pode não fazer o vídeo na hora (BAMBOZZI, 2011).

Perguntamos para Bambozzi o que ocorre quando digitamos *tags* em outros idiomas que não inglês e português. Ele nos respondeu que o sistema se relaciona com outras línguas, que não saberia nos dizer a origem do usuário do vídeo em questão, se o mesmo é um estrangeiro e é homônimo (xará) de um brasileiro e ou cidadão de um país que fala a língua portuguesa, ou ainda se é um brasileiro que está em outro país. “Existe certa ideologia por trás e a gente acredita que não. A gente acredita que é simplesmente um sistema técnico de acesso e de indexação” (BAMBOZZI, 2011).

Segundo Bambozzi (2011) outra particularidade do YouTube diz respeito à sua geolocalização: é possível buscar vídeos em um determinado local e ele respectivamente acessar os resultados desse local referido, numa espécie de tradução. Numa idéia de explicitação desses mecanismos das falhas e das lógicas que estão por trás dele. Interessa, por exemplo, que o resultado de uma busca hoje seja diferente do resultado de amanhã. Isso tudo pode ocorrer por uma situação algorítmica, ou seja, por acordos e determinações que o portal de vídeos venha a estabelecer com países e ou regiões específicas, por exemplo, pedidos de censura por parte desses locais. Porém, nada impede também que o usuário tenha escolhido outro idioma que não o seu para a busca e ou que esse usuário esteja de passagem ou mesmo morando em outro país ou mesmo que o YouTube comece a fazer certas traduções sem que saibamos. O “youTAG” tem a interface de linguagem em português e inglês; no caso das frases dadas, elas existem nessas duas línguas. Sobre a escolha das palavras, o artista expõe que:

Por exemplo, escolhemos essas duas palavras “time”, “espaço” e em seguida digitamos “*liberdad*”, o projeto trás uma curiosidade, pois o site demanda uma espécie de observação do mecanismo, o site é uma espécie de termômetro da situação, das ocorrências *online* que acontecem através da leitura. No início nos ficamos com receio, pois os vídeos são muito ruins, mas refletem o grosso que é publicado no YouTube, o que chega a ser o número um, o ranking do YouTube. Nada garante que vá aparecer sempre o mesmo, pois como

havíamos dito ele sorteia entre os três primeiros... Diferente do Google, o motor de buscas do YouTube é mais fiel porque ele obedece a uma lógica de acessos, quantidade de acessos, relevância, quantos outros sites apontam para determinados endereços dentro desse buscador, etc. (BAMBOZZI, 2011).

Bambozzi (2011) levanta questões tais como, se o projeto “youTAG” é controlado, se sai do controle da programação, do artista ou do usuário? Ele nos esclarece que o que é gerado depois dele é um resultado da movimentação do que se passa na *WEB* e a idéia é revelar a rede da Internet e não um projeto de net art. Assim o projeto aponta para essas referidas questões, questões que nos interessam como usuários em busca de algo expressivo na rede digital. Segundo Bambozzi o que é expressivo na *WEB* não é determinado pelo artista e nem determinado pela quantidade de acessos. Essa quantidade de acessos faz com que fenômenos extremamente bizarros, estranhos levam algumas iniciativas para o primeiro lugar... “O sistema marcação por *tags*, entretanto, somente fornece amostragem de *tags* com base na frequência de seu uso (onde as *tags* menos usadas são ignoradas), mas ele é cego para o contexto particular em que foram utilizadas *tags* e não tem nenhuma pista quanto ao significado particular que as *tags* poderiam ter tido nesses contextos”, postula Simons (2008, p. 242).

“As pessoas publicam o tempo todo, sem critério. A possibilidade de publicar com um dois ou três cliques se é lógica mundial. Um bom exemplo é o grande trunfo do Facebook que é transformar tudo isso num único clique: ‘eu curti’” (BAMBOZZI, 2011). É uma forma de participar no mundo que compreende a não criação ou geração de algo, e / ou conteúdo próprio. Que não exige explicação alguma do usuário, nem tampouco solicitação para tanto. É algo que já existe e que o usuário endossa, aparecendo, assim, também como publicador. A idéia é que isso gera distorções, cria uma linguagem própria das redes sociais, gera uma linguagem vernacular. Há uma linguagem co-construída, para os vídeos no YouTube, na interação dos usuários com essa rede digital, enfim, influenciada pela publicidade e pela falta de tempo do usuário, por recombinações e mixagens. Pois:

Se a gente cuida hoje da linguagem como a gente se comunica, como a gente se expressa, a gente tem que cuidar dessa linguagem visual que se forma na WEB também, a gente como coletividade. Não estou falando como alguém que detém algum conhecimento maior do que o outro. Mas nós como coletividade estaremos formando uma nova linguagem, uma nova forma de expressão e somos responsáveis, por essa linguagem, essa alfabetização visual. É um pouco

imbuir as pessoas de que elas são responsáveis pela permanência de uma linguagem ou não, como se escreve hoje e no futuro; é determinada como nós escrevemos hoje e / ou como nós queremos que nossa língua se perpetue (BAMBOZZI, 2011).

Assim, para Bambozzi, a idéia de que só há lixo no YouTube é culpa de todos nós, é uma forma de ver o que se produz e o que se coloca e como isso se reverte para o próprio público. Na verdade, o sistema de geração de vídeos do “youTAG” é uma tentativa, uma forma de devolver o que se produz. É importante frisar que o mundo, atualmente, está pautado por indexação. O projeto, de certo modo, tenta levantar questões a respeito dessas contradições, ambivalências, ambiguidades dentre outros aspectos, e as coisas estão anexadas de forma a não corresponder o que se espera dessa indexação. Perante isso nos reportamos a Simons (2008, p. 245) que nos alerta que ao contrário dos termos em taxonomias, dicionários, enciclopédias ou, que normalmente são definidas e sancionadas por peritos ou autoridades, as palavras em línguas naturais não tem significados, mas funcionam como pistas para o significado incitando o usuário da língua a pesquisar uma intrincada rede aberta de sentidos que pode variar de sentido através de incipientes interpretações de sentidos convencionais ou estabelecidos.

E importante observar, também no “youTAG”, que sua forma imaterial denuncia o que foi feito no seu rastro, pois, segundo Bambozzi (2011), não temos consciência, ou não atentamos para nossas ações *online* e achamos que essas ações não resultarão em nada. Importa esclarecer que o site lê o que foi registrado nele, revendo o percurso do usuário, as palavras escolhidas e o vídeo que foi gerado, enfim o site nos rastreia, finaliza Bambozzi (2011).

Denise Agassi com a obra em *net art* “Subindo a Torre Eiffel” (2009) é mais uma artista que nos faz refletir sobre as novas formas de construção do audiovisual, tais como conversão e edição de vídeos em modo on-line, se aproximando de um jogo interativo de palavras, onde *tags* e dados são ferramentas que possibilitam a cada interação do usuário com a interface do projeto a edição de filmes sem narrativas lineares. O trabalho surge da pesquisa de mestrado da artista, tratando da investigação do comportamento do turista e a busca do vídeo em edição em tempo real.

Agassi usa o banco de dados da *WEB* de modo a convidar a refletir sobre o ser “turista” hoje: o turista como uma “personagem”; com sua máquina fotográfica se tornando somente mais uma “ferramenta” para um arquivamento de imagens. A partir desse trabalho de Agassi questionamos: Por que não ser um turista alfabetizado? Penetrar na “caixa preta” (FLUSSER, 2002), entender sua programação, interferir em sua lógica, processar as imagens criticamente? O filósofo Vilém Flusser afirma que: “Toda crítica da imagem técnica deve visar ao branqueamento dessa caixa.” Ou seja, usar mais que o “*input* e *output*” (FLUSSER, 2002, p.15). A artista nos mostra que poderíamos nos tornar mais que um “turista” flusseriano ao não permitir que; estoque de “Souvenirs”, coleção de “Omiyage”, lembranças que possivelmente serão apagadas da memória das câmeras, celulares e ou computadores, não sejam apagadas de nossa memória, que essas imagens, que abarcam texto e contexto não sejam somente imagens técnicas a se transformarem em “magia programada”. “Tudo, atualmente, tende para as imagens técnicas, são elas a memória eterna de todo empenho” (FLUSSER, 2002, p.18).

Assim como o trabalho de Bambozzi a obra vincula-se à lógica de uma programação randômica que se vale de uma coleção de vídeos arquivada na rede, principalmente, no grande portal de vídeos YouTube. “Subindo a Torre Eiffel” (2009) compreende a criação de um sistema algoritmo que busca vídeos na rede, essa agenciando em tempo real, um fluxo informacional que através de um conjunto de *tags*, compreendidas como palavras que definem o acesso ao conteúdo *online*. As *tags* se referem aos registros de pessoas subindo a Torre Eiffel, em diversos idiomas: (inglês) Eiffel Tower elevator, (alemão) Auffahrt auf den Eiffelturm, (dinamarquês) i elevatoren af Eiffeltårnet,... e (português) subindo a Torre Eiffel. Segundo Agassi (2010): “A utilização de diversos idiomas sugere uma Torre de Babel”. Ela não tem controle sobre o que aparece. Isso faz parte do trabalho; podem aparecer coisas que nada tem a ver com o monumento. A artista cita como exemplos, as coisas que podem vir aparecer durante as buscas; hotéis próximos à Torre Eiffel que tem elevador, músicas que tragam a palavra - chave Torre Eiffel. Ao trazer o entorno do elevador, e / ou referências visuais, totalmente em desacordo com o monumento parisiense Torre Eiffel, a artista vai jogar com esse sistema de marcação por *tags*, esse que “favorece a visão positivista clássica da linguagem em que as palavras devem, idealmente, ter significados definidos, segundo a qual o significado de uma

expressão consiste em sua condição de verdade” (SIMONS, 2008, p.242).



FIGURA 4: foto da instalação “Seguindo a Torre Eiffel”.

Complementa Agassi (2009): “Este trabalho consiste em gerar um vídeo *online*, que fique o tempo todo se atualizando, ou seja, o vídeo não tem começo nem fim, é um sistema vivo, um *work in progress*”. A programação é estruturada com *tags*, que dizem respeito a pessoas subindo a Torre Eiffel, o sistema busca vídeos no YouTube, corta 45 segundos e exibe um seguido do outro. Há *tags*, palavras-chave, em 11 idiomas, sendo que, a cada nova busca, um idioma é escolhido, aleatoriamente. Dentro dos resultados encontrados no YouTube, é sorteado um dentre os 20 primeiros. “... O sistema fica funcionando *full time*, isso significa que o trabalho é parte de um sistema de ubiquidade existente na rede” (AGASSI, 2009), expõe a artista. A experiência com vídeos a partir de banco de dados difere de uma experiência ao assistir um filme ou programa de TV. Temos um grande volume de material a ser explorado e Agassi, ao se apropriar dos vídeos do portal YouTube, nos alerta que passaremos anos na tentativa de decifrar os significados mais profundos

desses vídeos “A viagem dos sonhos *online* não deve ter fim” (LOVINK, 2005, p.12).²⁰

“Subindo a Torre Eiffel” (2009) não se limita somente a uma apresentação na Internet, em seus desdobramentos. Agassi torna possível, com a montagem em um espaço expositivo, novas leituras. Na Escola São Paulo (2009), ela apresenta o trabalho em três monitores, fixados na parede, um sobre o outro, verticalmente, que segundo ela: “corresponde aos três níveis de figurativização da Torre Eiffel. Desse modo, a apresentação acontece de forma simultânea nos três monitores, que exibem diferentes trechos dos vídeos”. Os três monitores estão conectados na internet, cada um com uma conexão diferente via navegador; era como se cada monitor tivesse em uma casa sendo usado por usuários diferentes. O trabalho é uma *net art*, explica Agassi (2009), e que devido às bandas de conexão sendo elas baixas ou altas trarão as evidências do sistema de comunicação, “você assistindo e ou interagindo com transmissão lenta ou rápida, terá mais informação sobre o trabalho”. A artista, utilizando programação, insere máscaras dentro do sistema, para que os vídeos não apareçam com o logo do YouTube e as eventuais propagandas. A esse respeito torna-se pertinente trazer o postulado de Deleuze e Guattari (1997, p.213) para reflexão: “Outras vezes ainda devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso”.

Agassi (2010) nos diz que os trabalhos quando são apresentados em espaço público são pensados de modo a acrescentar algo diferenciando da forma como ele é visto em espaços privados, no computador, com a presença do usuário. O modo de construção dos diferentes vídeos pode ser visto apenas na montagem do projeto, no espaço público; por exemplo, na nova montagem de “Subindo a Torre Eiffel” na exposição *Tékhne* (Museu de Arte Brasileira MAB–FAAP 2010). Nessa montagem é assumida a recente mudança no formato de tela do YouTube que agora exhibe o vídeo 16 X 9, assim Agassi faz alterações na programação de modo que a tela dos vídeos não fiquem com as tarjas pretas nas laterais, pois as pessoas em sua grande maioria ainda postam 4x3.

Segundo Agassi (2010), quando um determinado vídeo se repete muito tem a ver com o ranking da busca, com seu posicionamento, o mais acessado, etc. Isso acontece por

²⁰ “The online dream trip must not end”.

trás, na programação. No sistema de busca do Google, teremos em torno de 280 vídeos. A seguir, o sistema pega os 20 primeiros resultados, os mais atuais; tudo isso acontece na interface RSS, a interface da máquina. A ordem da interface humana (a que o usuário comum acessa) não é a mais que se encontra na interface RSS (*Rich Site Summary*)²¹. Assim, as postagens em inglês serão mais dinâmicas, pois há mais postagem nesse idioma do que em grego por exemplo. Desse modo, os mesmos vídeos que pertencem a *tags* em grego podem ficar mais tempo no sistema (sendo vistos na exposição por mais tempo). E as *tags* de idiomas menos utilizados, tais como grego, russo, esloveno; tem a possibilidade de aparecer muito mais no trabalho. Isso ocorre na interface RSS da máquina. Agora, na interface humana, o critério é diferente, os idiomas mais falados são mais acessados. Mas esse é um critério do YouTube, podendo mudar.

Outro trabalho de Denise Agassi apresentado em espaço público foi “Vista On Vista Off # 2” (MIS 2010). Esse trabalho é uma net art e instalação, desenvolvido pelo programa de residência do Museu da Imagem e do Som. Nele, Agassi aproveita o exemplo do arquiteto para falar de sua ação em conjunto com técnicos, programadores, designs e operadores para a construção do trabalho. Diz Agassi (2010) que nesse trabalho foi desenvolvida uma programação instalada num dispositivo que fica no centro de uma sala redonda presente no museu da imagem e do som. Assim o espectador rotaciona a peça em 360 graus, manipula essa peça, e aponta o dispositivo, aleatoriamente, trazendo para a referida sala, vídeos originários do YouTube.

Agassi cria um planisfério, subdividindo o globo terrestre em 16 fragmentos e 10 camadas, como se fossem quadrantes de vídeo; os vídeos vão se sobrepondo de acordo com a camada onde estiver. Por exemplo, se o vídeo se encontra na camada X ele será maior, e assim sucessivamente. Cada quadrante compreende algumas *tags*; assim, ao sortear as *tags* os vídeos aparecem um após o outro, e como exemplo a artista ainda esclarece que: “sorteia-se as *tags* do primeiro quadrante os vídeos aparecem em *fullscreen* (tela cheia)... Sorteiam-se os vídeos do segundo quadrante e os vídeos aparecem em dimensão um pouco

²¹ RSS é um recurso desenvolvido em XML que permite aos responsáveis por sites e blogs divulgarem notícias ou novidades destes. Para isso, o link e o resumo daquela notícia (ou a notícia na íntegra) é armazenado em um arquivo de extensão .xml, .rss ou .rdf (é possível que existam outras extensões). Esse arquivo é conhecido como feed, feed RSS.

menor, sobrepondo o vídeo do primeiro quadrante”. Ela explica que as *tags* não estão posicionadas no mesmo grau, espaço, dentro dos quadrantes, isso permite um desenho movediço com os vídeos. Para não deixar o resultado da busca muito diversificado ela vai homogeneizar a busca do seguinte modo: acrescentando *tags* com títulos tais como “vista aérea”, “vista panorâmica” e “mirante”; conseguindo uma mesma qualidade de imagens e experiência para essas imagens. Segundo Agassi:

As imagens vão se movimentando umas sobre as outras de acordo com o posicionamento das *tags* no mapa. O dispositivo percorre a sala inteira, de modo que você possa girá-lo, apontando-o de modo a formar os vídeos. Assim ninguém vê os mesmos vídeos. A máquina de busca compreende: uma bússola digital, *Arduíno* (onde você liga componentes físicos ao computador), *protoboard*, um computador, roteador/cabos, projetor e caixas de som. Você pode pegar pedaços dos vídeos por eles estarem entre os quadrantes... Articular os conteúdos de modo a trazer outros significados (AGASSI, 2010).

No circuito de “arte” onde o tradicional é ser subversivo, onde cada vez mais é privilegiado o monumental e o espetáculo em detrimento do crítico/poético, Agassi, com ironia e requinte, nos brinda com informações associadas; imagens, “pinturas sonoras” que de fato exploram o espaço museológico. Com o conjunto de “paisagens” conseguido na galeria do MIS (museu da imagem e do som) , via YouTube. Em “Vista On Vista Off # 2” (2010) podemos ter, com certeza, nosso “Panteão” (referência ao clássico templo romano), porém ao estar imerso em “Vista On Vista Off # 2” não temos o zênite que deixa a luz adentrar o recinto. Nosso relógio não é solar, ele se dá em uma quarta dimensão sugerida pelas camadas artificiais das luzes da projeção dos vídeos. Assim como o “Panteão Romano” o espaço redondo do “museu da imagem e do som”, quase, não tem aberturas, e se o templo romano tem seu zênite, sua abertura superior, seu óculo, o espaço redondo do “museu da imagem e do som” terá as janelas virtuais temporárias que se instauram com os vídeos nos fazendo vislumbrar o diáfano, o translúcido, agenciando um corte “diagonal” na arquitetura do “museu da imagem e do som”, “lisificando” o espaço “estriado”, contrariando o cárcere e o isolamento.



Celebrando a “desterritorialização”, a mostra engana o “aparelho de captura”, evitando assim a “reterritorialização”, o bom funcionamento do recinto. Para Deleuze e Guattari (1997, p.195): “talvez, seja preciso dizer que todo progresso se faz por e no espaço estriado, mas é no espaço liso que se produz todo devir”. Referindo-nos ao espaço “háptico”, a movimentação dos espaços “lisos” e “estriados”, temos nessa proposta de Agassi uma linha de fuga criadora, temos a potência da “metamorfose das máquinas de guerra” pregadas por Deleuze e Guattari (1997, p.128): “*Assemblages*” visuais e sons em pedaços, enfim agenciamentos como contra-poderes, máquinas de guerra a “desterritorializar”, a avançar progressivamente sobre esse espaço simbólico que é o cubo branco, esse que traz consigo o valor simbólico como signo para determinada sociedade ou grupo, pois “em cima dessa idéia se desenvolve grandes projetos preservacionistas que mais que respeito ao seu valor histórico-artístico tem por fim o resgate ou a enfatização de identidades e ideologias dominantes” (2007).

Com “Vista On Vista Off # 2” (2010) temos “doce hoje”, fazemos referência aqui ao paradoxal enunciado da rainha para Alice, personagens presentes no livro “*Alice no País das Maravilhas*” de Lewis Carroll (1980, p.182.).²² A “Paisagem Diagonal” de Agassi, que parte de uma programação via dispositivo, que compreende computador, projetor, bússola digital, *Arduíno*, roteador/cabos, projetor e caixas de som, permite que a profusão de vídeos oriundos do YouTube nos envolvam sinesteticamente em arquiteturas outras. Esse “espaço háptico” de Agassi nos alerta de que não é preciso lembrar-se de uma sobremesa não saboreada e de que nem é preciso ficar numa eterna expectativa de uma sobremesa por vir.

Outro artista que faz refletir sobre os “deslimites” de construção do audiovisual, destacando a participação do usuário e a utilização de palavras-chave é o artista uruguaio Fernando Velázquez. Uma das questões que interessam Velázquez (2010): é a imagem em movimento, possibilidades narrativas “antenadas” com as ferramentas que temos hoje em dia como alternativa as narrativas tradicionais do cinema. Assim, ele usa ferramentas para fazer vídeos que se utilizam do aleatório, edição em tempo real. Podemos fazer alusão à figura do VJ. O artista utiliza do banco de dados com imagens sons para fazer uma

²² - A regra é: doce amanhã e doce ontem - e nunca doce hoje. - Algumas vezes tem de ser "doce hoje" - objetou Alice. - Não, não pode - disse a Rainha. Tem de ser sempre doce todos os outros dias; ora, o dia de hoje não é outro dia qualquer, como você sabe.

performance. Um exemplo é o vídeo “auto-retrato móvel” (2006) a partir de clipes que ele captura pelo celular. Em edição em tempo real ele utiliza o material, fazendo uma performance a qual traz a questão do improviso, “eu conheço o material e software, porém não sei o que vai sair, isso é o que é interessante, essa surpresa”, diz Velázquez (2010). Ele explora bem em seus trabalhos a idéia de *stopmotion*. Segundo ele, “uma idéia que está de volta, porém esse não é exatamente *stopmotion*, porque são trabalhos com banco de dados e em tempo real” (VELÁZQUEZ, 2010).

Hoje em dia, trazer a imagem estática para fazer filme está muito em voga, você tem que conhecer bem o seu material, uma base de dados que você tem mapeado e vai trabalhando em sequência, porém não é o que acontece em “Yourlifeourmovie” (2008). Diferente dos outros que são feitos a partir de câmeras portáteis e celulares, “Yourlifeourmovie” é uma obra em co-autoria com Bruno Favaretto e Francisco Lapetina que utiliza a base de dados do Flickr, para realizar um filme interativo em tempo real. “Yourlifeourmovie” se aproxima de um jogo interativo de palavras onde *tags* e o banco de dados são ferramentas que possibilitam a cada interação do usuário da interface a edição de filmes sem narrativas lineares.

Assim como os trabalhos dos artistas Bambozzi e Agassi “Yourlifeourmovie” vinculam-se a uma lógica de uma programação randômica que se vale, agora de uma coleção de fotos arquivadas no Flickr, um site da WEB de hospedagem e partilha de imagens fotográficas e vídeos, dentre outros tipos de documentos gráficos, como desenhos e ilustrações. O Flickr oferece aos seus usuários um sistema de marcação (*tagueamento*) “cego” e “estreito” (SIMONS, 2008 p.245), onde os usuários marcam as suas próprias imagens ou vídeos. Se os usuários obtêm permissão podem marcar fotos ou vídeos de outros usuários. Para ordenar o sistema caótico das *tags*, o portal oferece também “nuvem de *tags*” em que as cento e cinquenta marcas mais populares, as palavras-chave mais frequentemente utilizadas, são listadas em ordem alfabética com sua frequência relativa de uso que está sendo representada por letra e tamanho.

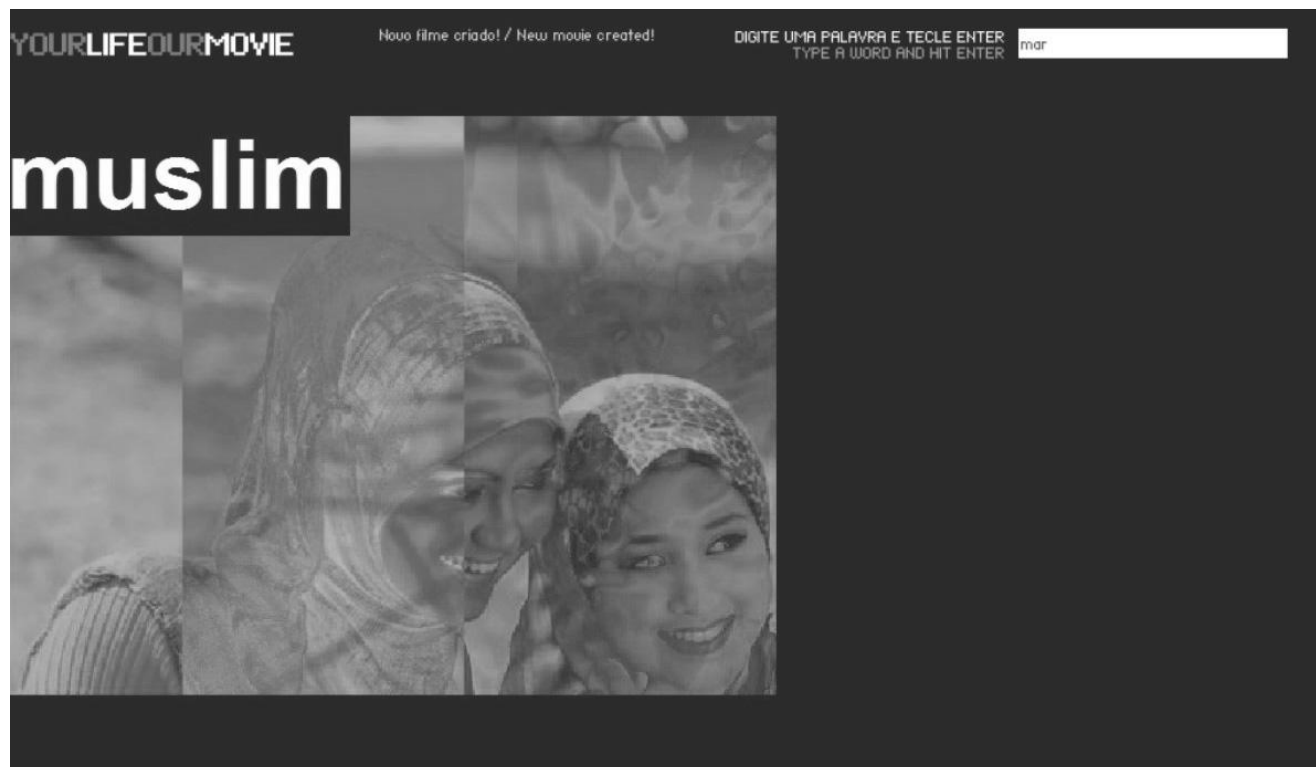


FIGURA 6: interface de visualização do “Yourlifeourmovie”.

Em “Yourlifeourmovie” pode-se ver as memórias dos outros..., esclarece o artista. Velázquez (2010) diz ainda que as pessoas vão postando constantemente imagens no Flickr e isso é outra particularidade. Diz ele: “no mesmo dia pode dar a mesma palavra/imagem, mas se buscar com a mesma *tag* amanhã pode aparecer outras imagens. O sistema acessa a primeira página da busca, essa é feita na hora em tempo real, daí o programa pega as últimas imagens postadas. Segundo o artista, sua obra se encaixa nos gêneros clássicos de trabalhos nas artes visuais, gêneros que “desde que a arte é arte são renovados” (VELÁZQUEZ, 2010). O tempo passa e eles continuam persistindo, são eles “paisagem”, “auto-retrato”, “retrato” e “naturezas mortas”. Eu particularmente gosto muito de trabalhar a idéia dos três primeiros gêneros citados, diz o artista. Sobre o acúmulo de imagens que ele emprega em seu trabalho, esclarece que:

Esse excesso de coisas, essa pluralidade, traz muita coisa bonita, mas também te coloca desafios muito grandes, e a idéia é essa, quando você chega a ver algo que gostaria de ver, você não está mais vendo você está vendo outra imagem... Forma um gerúndio, você está sempre ando, ando, ando... De certa forma parece que é isso que fazemos nesta cidade maluca (VELÁZQUEZ, 2010).

Sobre o trabalho “Yourlifeourmovie” (2008), o autor da obra nos conta que as pessoas vão ao afetivo, na memória, colocando o nome da cidade onde nasceram, onde passaram as férias, o nome de um amigo, coisas que gostam, dentre outras coisas... Para ele, esse é o comportamento humano; ser mobilizado, justamente, pelos sentimentos e afetos. Segundo o artista (VELÁZQUEZ, 2010), “a máquina é diferente, essa é a grande questão. Será que algum dia ela conseguirá programar emoções?” É interessante observar o agenciamento do computador; a lógica dele é outra, as imagens não têm nada a ver... É um desafio que a própria máquina te propõe. Algoritmos de vida artificial, nada mais são do que formas matemáticas que tentam emular comportamento humano. Por exemplo, a pessoa digita a palavra Tailândia, então o sistema faz uma busca na Internet, no Flickr, captura a foto *tagueada* e em seguida o sistema faz cálculos para escolher qual *tag* seguirá adiante.

O interessante na interação junto ao “Yourlifeourmovie” é digitar uma palavra e a máquina, sozinha, começa a buscar *tags* aleatoriamente com idiomas inusitados tais como russo, chinês, etc. A intervenção de Velázquez nos mostra que a própria rede via bancos de dados, possibilita uma infinidade de ações questionadoras através de sua meta-estrutura (VESNA, 2007), sua base de dados, códigos e sistema de indexação. É interessante notar que sua obra assim como as obras dos outros artistas, já citados, que fazem uso das *tags* tais como Bambozzi e Agassi, não no traz uma abordagem paisagística, uma abordagem cartesiana, procedimento muito comum para outros artistas que lidam com novos meios. Pois esses artistas assumem o risco, disparam “o tiro no escuro” que é usar uma etiqueta de marcação. Voltemos, por exemplo, à palavra Tailândia. O espectador de “Yourlifeourmovie” (2008), ao digitá-la, experimenta: “polissemia, sinonímia, homonímia e níveis de qualificação” (SIMONS, 2008 p.240). Porque a marcação pode ser um retrato *tagueado* como Tailândia, uma referência indireta à Tailândia ou sobre a Tailândia, ou pode ser simplesmente uma foto tirada em algum lugar da Tailândia. Nesse ínterim a palavra Tailândia pode, também, virar a palavra cachorro e / ou mesmo trazer animais tailandeses.

As paisagens virtuais são concepções: são montadas com muitas peças, e suas características dependem dos programas utilizados para “realizá-las”, fazê-las advir. Coleta de informações estocadas em memória e ativadas segundo restrições específicas que se pode fazer variar no tempo (CAUQUELIN, 2007, p. 182).

O que fazer com o excesso de imagens da rede? Para Velásquez as coisas não são somente para serem inseridas no circuito comercial. “Esta natureza digital no mundo em que vivemos atualmente, com outra distribuição de bens culturais, nos leva a despojar dessa idéia de autoria. Sempre foi assim mesmo nos meios analógicos; por exemplo: como será o controle de uma imagem publicada em um jornal no interior da Rússia?” Ele ainda afirma que o mecanismo de controle sempre foi um mecanismo falho nesse sentido. Hoje em dia tudo está em todo lugar, sendo ele contra a manipulação de material de outros por pessoas que não liberam suas imagens. Velásquez se posiciona sobre questões éticas em relação ao uso das imagens alheias. Diz o artista:

Seria ótimo se os jornais me deixassem usar as imagens deles, e se eles usassem as minhas imagens, tipo um sistema de colaboração, eu acho ainda difícil de legislar sobre isso... Esse pensamento, colaborativo, você vê muito nos jovens... Mas aí você pensa, beleza, eles não estão inseridos no mercado de trabalho, porém isso está mudando, até a concepção da economia está mudando. Hoje o que vale não é a matéria, imagem nesse caso, mas serviços, um músico, por exemplo: hoje seu ganho está nos shows e não na venda de discos. Essa questão do respeito e essa ética é o que todo mundo exige; você está usando minha imagem então deixa usar a sua. A ética do lucro é absolutamente ao contrario você tem patente para tudo (VELÁZQUEZ, 2010).

Para Velásquez, na sociedade em que vivemos, em que tudo está no ar, está em movimento..., essa portabilidade que a tecnologia nos traz, hoje, onde é possível estar acessível por celular, via internet, ao mesmo tempo em que nos seduz, também pode nos comprometer. Afirma Velásquez (2010): “muitas vezes você é um sujeito e muitas vezes você não é, você é um sujeito distribuído na rede”.

A esse respeito, podemos trazer uma contribuição de Cauquelin:

A própria noção de paisagem é desmontada, ela que devia sua existência às experiências conjugadas da matemática, da física e de uma idéia de natureza primitiva a ser imaginada em certas condições. ... Algo como uma *natureza de segundo grau*, considerando não apenas o resultado sensível (uma paisagem em imagem), mas as etapas de sua construção (um protocolo) (CAUQUELIN, 2007, p. 180).

Veremos protocolos de construção, também, em “Tele_bits 2.0” (2010) de autoria dos artistas Giselle Beiguelman e Rafael Marchetti e desenvolvido para a exposição “Tão longe, tão perto” (FAAP/Fundação Telefônica 2010). O projeto é uma obra de *net art* sobre as relações entre telecomunicação e cultura. Com formato pós-cinematográfico, é um projeto afinado com a estética do “datamovie” ou “metacinema” que dialoga com a cultura da mobilidade e seus processos de interfaceamento por “Realidade Aumentada”,

remetendo, assim, à TV do futuro. “Tele_bits 2.0” é construído a partir de um banco de imagens armazenado no Flickr. Um programa especialmente desenvolvido para o projeto carrega as imagens, a partir da sua organização em álbuns, e as disponibiliza na forma dos mosaicos que são vistos na projeção.



FIGURA 8: foto da instalação “Tele_bits 2.0”.

É interessante notar que se tivermos como referência a história do vídeo como linguagem, muitos artistas tiveram o vídeo como o lugar e o meio de reflexão do “cinema”. E Dubois (2004, p.164) sugere que de certa maneira o vídeo aparece como metacinema. Entendemos o conceito de “metacinema” em “Tele_bits 2.0” (2010) diferente do sugerido pelo crítico Dubois, pois, nesse projeto, segundo os artistas, o público interage manipulando a sequência visual via *QR-Codes* (códigos de barra lidos pelos celulares), alterando sua ordem e expandindo as informações embutidas no mosaico de imagens, imagens projetadas a partir de álbuns presentes no portal de fotos e vídeos do Flickr. Um programa especialmente desenvolvido para o projeto carrega as imagens, a partir da sua organização em álbuns, e as disponibiliza na forma dos mosaicos que são vistos na projeção. Nenhum conteúdo utilizado em “Tele_bits 2.0” é original. Todo o material foi pesquisado e coletado na Internet, tratado e padronizado para compor as sequências que são

vistas no recinto expositivo.

Ao fazer um audiovisual não linear e dinâmico, que trabalhe a estética do banco de dados construindo um cinema feito a partir de outras referências, Beiguelman e Marchetti tornam-se parte não só do grupo que trabalha o audiovisual na *net art*, mas se inserem, também, na supracitada “cultura em pedaços”; com suas referências infinitas e intercambiantes, onde a leitura e a interpretação se constituem como um “metacinema”, sendo o público mediado por dispositivos de comunicação móvel, ou seja, celulares. Teremos nesse mosaico a potência da imagem, espaço multiplicável e heterogêneo, segundo Dubois (2004, p.84), “o agenciamento significativo e simultâneo das visões”. Diríamos que temos em “Tele_bits 2.0” (2010) partes que se associam e se dissociam intermitentemente (parando por períodos).

Torna-se pertinente apresentar um trabalho que dialoga com “Tele_bits 2.0” (2010), essa obra é “n0time” (2000 e 2001) da artista e pesquisadora Victoria Vesna. Num excesso de informação e a falta de tempo, Vesna postula que nós temos que repensar as noções estabelecidas de “comunidade”. Em seus projetos Vesna (2007, p.21), também, lança mão de banco de dados e em “n0time” (2000 e 2001) a artista vai propor questões que faz pensar o alargamento do tempo, a velocidade industrial do tempo, velocidade das informações e a relação do tempo com o banco de dados, comunidades e redes sociais. Segundo Vesna (2007, p.21) “n0time” (2000 e 2001) foi concebido para levantar questões sobre a percepção de tempo e de identidade. Como extrapolar as nossas redes pessoais através de tecnologias de comunicação? Pergunta a artista. De acordo com Vesna, seu projeto “n0time” (VESNA, 2000 e 2001) vai construindo uma comunidade de pessoas sem tempo. A partir da performance envolvendo “protetor de tela”, uma instalação física e telefones celulares a artista propõe com o trabalho o compartilhamento do tempo das pessoas quando estas estiverem longe de seus computadores.

O projeto de Vesna convida à reflexão acerca das redes como Interface neste início do século XXI. “n0time” (VESNA, 2000 e 2001) desenvolve formas de visualização de redes sociais podendo ser usado para criar novos tipos de padrões de comunicação, revelando um espaço estético baseado no tempo de comunicação com os outros e a atenção

que o público dá às pessoas representadas como tecidos *meme*. A instalação permite ao público navegar no ambiente de rede através de sua interação com seus corpos afetando as geometrias construídas que representam dados de informações corporais de pessoas ligadas às "Conexões telemáticas" da exposição. A experiência do tempo se intensifica não só pela estrutura conceitual, mas também pela própria arquitetura que é construída utilizando a "geometria do intervalo elástico" (tetraedro, pirâmide regular de base triangular que se multiplica forma essa que não se aproxima de uma representação realista e física dos dados em seres humanos) e som ambiente 3D navegáveis. O tempo gasto com diferentes pessoas, *memes* incorporando-se na geometria, bem como o tempo total gasto no espaço é mensurado ao longo da experiência.

A artista (VESNA, 2007, p.21-27) advoga que seu projeto aponta para uma abordagem coletiva para lidar com excesso de informação e a partir disso para o processo de como nós mesmos documentamos nossas vidas individuais em relação ao tempo e espaço. Vesna questiona ao interlocutor em como diferenciar e deixar para trás um rastro de sua existência neste mundo. Segundo Victoria Vesna (2007, p.21-27) muito de seu trabalho foi inspirado por Richard Buckminster Fuller (1895-1983), cuja obra foi estudo para a sua pesquisa de doutorado. Para Vesna o Chronofile (1920-1983) de Fuller é um dos maiores banco de dados do mundo de um único indivíduo, onde coleta e organização são provas documentais de sua existência. Fuller começou um registro cronológico de sua vida, nascido na passagem do século IX para o século XX. Estava profundamente interessado em registrar todas as invenções tecnológicas e científicas de seu tempo, colocando tudo sem discriminação. Um trabalho que antecipava procedimentos da era informacional, armazenando e arquivando, criando um grande banco de dados de sua vida e das coisas que o rodeavam; segundo Vesna (2007, p.21-27), procedimentos ligados ao nosso tempo, à nossa ansiedade sobre a perda de tempo. De acordo com Vesna (2007, p.27) Chronofile (1920-1983) é um exemplo de um sistema consciente concebido sem categorias fixas que representa um comentário explícito sobre os modos tradicionais de categorização por justaposição.

As relações de proximidade dos trabalhos supracitados não se dão em aspectos formais. Aliás, grandes distancias separam a "geometria do intervalo elástico/tetraedro" de

Vesna do “mosaico-rede” de Beiguelman e Marchetti, até mesmo porque “n0time” (VESNA, 2000 e 2001), em nenhum momento, sugere proximidades com o audiovisual. Os trabalhos conceituais virtuais “n0time” (2000 e 2001) e “Tele_bits 2.0” (2010) trazem questões que perpassam o tempo, espaço e rede. Reflexões que lidam com arquivamento, interfaces, interação, movimento e redes. Identificamos a partir desses agenciamentos, artísticos, “o conjunto de questões simultâneas: as oposições simples entre os dois espaços, as diferenças complexas; as misturas de fato, e passagens de um a outro, as razões da mistura que de modo algum são simétricas, e que fazem com que ora se passe do liso ao estriado, ora do estriado ao liso, graças a movimentos inteiramente diferentes”. Para Deleuze e Guattari (1997, p.213), esses “liso” e “estriado”; espaços transitórios, contextuais, substanciais e emergentes (ora um, ora outro) são administrados com parcialidade pela dupla, onde a tendência é, com os trabalhos criados, potencializar o espaço “liso”.

Equanto o projeto de Vesna é visualmente uma “rede geodésica” que se expande com a participação dos usuários, o projeto “Tele_bits 2.0”, segundo os artistas Beiguelman e Marchetti é um filme da era do homem sem a câmera e a idéia desses artistas; foi fazer uma experiência totalmente alheia ao enunciado chave de Dziga Vertov (MANOVICH, 2001): a idéia do homem e o embate com o cotidiano mediado pela grande angular. (MANOVICH, 2001 p.243) Um olho amplificado por uma câmera de cinema, a explorar incansavelmente os recursos do aparelho.

Os autores de “Tele_bits 2.0” (2010) não filmam ou capturam imagens, mas eles lançam mão de informações das redes digitais, os mesmos dizem: “A nossa autoria se resume à organização do projeto e não das imagens. As imagens desse audiovisual são conjuntos de fotos coletadas da Internet, e nenhuma fora filmada ou captadas por nós” (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010). Apropriando-nos do postulado de Dubois (2004, p.193) ao falar sobre a imagem e sua relação com tecnologia, a eletrônica e outras modalidades: “Não foi só o corpo do cinegrafista que se dissociou da câmera — foi à própria câmera que deixou de existir. A imagem se tornou abstrata. O movimento se reduziu a uma questão de combinatórias de algarismo, programas matemáticos e algoritmos”.

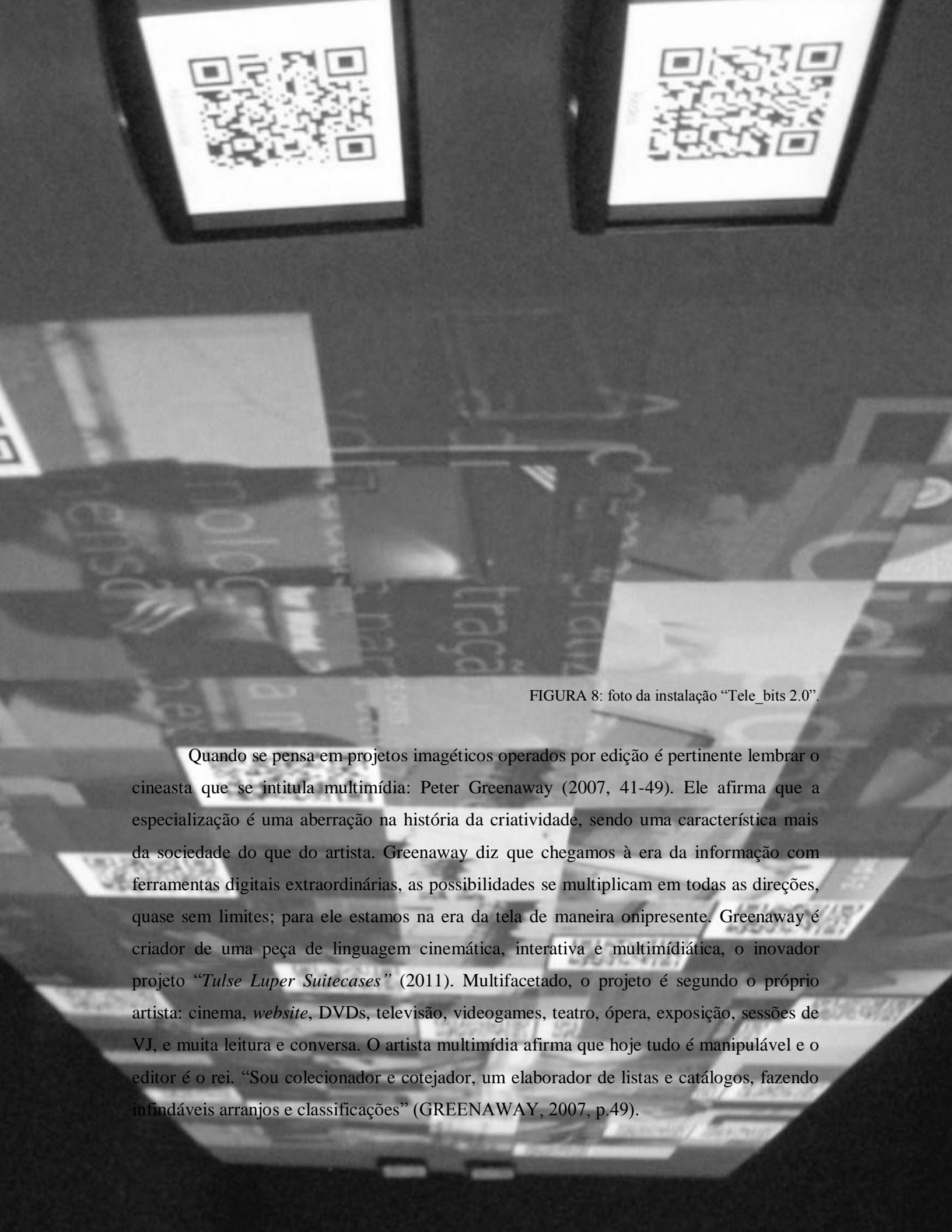


FIGURA 8: foto da instalação “Tele_bits 2.0”.

Quando se pensa em projetos imagéticos operados por edição é pertinente lembrar o cineasta que se intitula multimídia: Peter Greenaway (2007, 41-49). Ele afirma que a especialização é uma aberração na história da criatividade, sendo uma característica mais da sociedade do que do artista. Greenaway diz que chegamos à era da informação com ferramentas digitais extraordinárias, as possibilidades se multiplicam em todas as direções, quase sem limites; para ele estamos na era da tela de maneira onipresente. Greenaway é criador de uma peça de linguagem cinemática, interativa e multimidiática, o inovador projeto “*Tulse Luper Suitcases*” (2011). Multifacetado, o projeto é segundo o próprio artista: cinema, *website*, DVDs, televisão, videogames, teatro, ópera, exposição, sessões de VJ, e muita leitura e conversa. O artista multimídia afirma que hoje tudo é manipulável e o editor é o rei. “Sou colecionador e cotejador, um elaborador de listas e catálogos, fazendo infindáveis arranjos e classificações” (GREENAWAY, 2007, p.49).

Voltando ao trabalho “Tele_bits 2.0”, para Beiguelman (2010), a arte digital passa por procedimentos editoriais e nesse sentido o projeto leva esta questão ao limite. Continua a artista: “É um processo editorial de ponta a ponta, e acima de tudo um processo de arquivamento”. A dupla de artistas consegue, de certo modo, alcançar o que Vertov conseguiu em “O homem com uma câmera” (1929), que foi segundo Manovich (2001 p. 243), a junção narrativa e banco-de-dados em uma nova forma. Porém, no projeto “Tele_bits 2.0” não há uma narrativa linear e sim várias narrativas que podem ser acessadas a partir das *tags*, narrativas imagéticas que se cruzam e se multiplicam no imaginário do espectador a partir dos comandos feitos pelo mesmo via o código de resposta rápida (*QR Code*). O banco-de-dados é próprio material filmado de “O homem com uma câmera” (1929), o filme de Vertov (MANOVICH, 2001, p.239 e 240) é um importante exemplo de uma “imaginação banco-de-dados” com seus rolos de filmes em suas estantes nomeadas como “máquinas”, “clube”, “o movimento de uma cidade”, “exercício físico”, “um ilusionista”, e assim por diante. Seu assunto principal é a batalha de um cineasta para revelar a estrutura (social) por entre múltiplos fenômenos observados. Seu projeto é uma corajosa tentativa de construir uma epistemologia empírica que dispõe somente de uma ferramenta: a percepção.

Enquanto que no filme de Vertov (MANOVICH, 2001, p.240) temos como método um processo de traçar relações entre as tomadas, ordená-las e reordená-las para descobrir a ordem oculta do mundo, em “Tele_bits 2.0” (2010) o espectador é convidado a traçar relações entre imagens e links, endereços e palavras, um projeto aberto que permite várias conexões entre os assuntos a partir de seu banco-de-dados. Este que segundo os artistas (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010) é aberto para quem quiser ver. Assim, o público pode conferir que esse projeto tem 555 imagens; porém, cada uma delas é fragmentada num mosaico por um programa que foi desenvolvido especialmente para esse projeto. Beiguelman e Marchetti (2010) esclarecem que o resultado final está se construindo numa constante variável: “você nunca vai ter um resultado igual. A grande tela tem entre cento e cinquenta a cento e oitenta quadradinhos, então sempre haverá um recorte que fará diferença para todos”. O Flickr carrega essas imagens, *tagueadas*, de forma sequencial em mosaico fragmentado e cada uma dessas seqüências acaba se multiplicando. São 555 imagens e cada uma delas acaba se multiplicando em oito, depois dez fragmentos dela

mesma, assim chega-se a um numero muito maior de imagens em relação ao número de imagens arquivadas. Manovich (2001, p.271- 273) acredita que a próxima geração será a geração do cinema de banda larga com suas várias janelas e que o cinema pode ser pensado como uma interface de eventos que ocorrem no espaço 3D.

Em *Tele_bits 2.0*, Beiguelman e Marchetti trabalham com o excesso, num revolver nos álbuns fotográficos da Internet, numa junção de imagens. Fotografias banais de “funcionários das máquinas”, nos apropriando da reflexão de Flusser (2002). Imagens que, cada qual em sua singularidade diz algo, mas que em sua nova formatação, juntas e ou associadas, denunciam a forma de distribuição de *tags*, ou seja, que essas seguem uma lei de potência, onde “os ricos ficam mais ricos” (SIMONS, 2008, p.246). Na construção de grande mosaico as imagens adquirem um novo estatuto: “propondo um espaço intensivo, mais do que extensivo, de distâncias e não de medidas” (DELEUZE & GUATTARI 1997, p.185), afirmando o espaço estriado ao se configurar em ruído.

Segundo os artistas esse projeto trabalha com a reprogramação do banco de dados, “o grande banco de dados de imagens” que é o Flickr: as imagens são coletadas padronizadas, cada uma das fotos tem um verbete, uma *tag*. O projeto está dividido em quatro blocos temáticos situados na lateral da projeção e cada bloco é um álbum de imagens com suas referências: redes, mobilidade, cidadania e tecno-imaginário. O recorte permite pensar em telecomunicações e cultura, continuam Beiguelman e Marchetti (2010): “muito da nossa ênfase acabou sendo circunscrita à contemporaneidade. Do ponto de vista da operação do projeto, interessava para a gente trabalhar em uma projeção em grande escala. A projeção desse trabalho tem nove por quatro metros; isso implicou toda uma pesquisa de soluções e adaptações em termos de equipamentos que fazem essa costura vista pelo espectador”. Sobre o áudio, os artistas optaram por não ter uma trilha para não criar uma ilusão de *loop* no trabalho. Para Beiguelman e Marchetti (2010): “o som do trabalho está relacionado à interação do espectador; assim, quando ele amplia a imagem a sonorização é puxada do trabalho e o espectador pode ouvir sons de máquinas eletrônicas de telecomunicação”. Beiguelman e Marchetti perguntam e respondem:

Como dar a ver um projeto de audiovisual não linear mediado pela participação do público, sem com isso transformar o projeto num banco de dados em aberto para receber imagens geradas aleatoriamente? Porque, tecnicamente, era possível não receber imagens aleatórias, mas conceitualmente não tinha nada a ver, pois esse audiovisual tem um tema: as tecno-comunicações e a cultura, e exigiria que a gente colocasse filtros e moderadores que fossem selecionando que conteúdo era pertinente e que conteúdo era impertinente e isso nós nos recusávamos a fazer de modo que não foi feito (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010).

A intenção de Beiguelman e Marchetti (2010) era trabalhar com a idéia do publico descascando camadas informacionais, descascando a superfície do “metafilme” Tele_bits 2.0. Os artistas informam ainda que puderam refletir sobre uma possível generosidade advinda das camadas do audiovisual permitindo que qualquer um com um aparelho celular pudesse descobrir quais eram as camadas embutidas nessa informação visual remixada. Dizem eles sobre essa reflexão:

A idéia de fazer o projeto nesse formato era como se tivesse assistindo kill Bill de Tarantino e cada cena que aparecesse você pudessem apontar o celular e descobrir de que lugar o Tarantino tirou aquele dialogo e de que lugar é aquele personagem já que o resultado final é um pouco essa mistura de referencias. A seqüência de imagens termina com um código de barras que é um *QR Code*, código de resposta rápida (O QR, Code *Quick Response*) (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010).

O Código de Barras em 2D criado pela empresa Japonesa Denso Wave, em 1994, é muito usado no Japão. *QR Code*²³ é para ser lido na câmera do celular; quando o usuário lê e decodifica na palma da mão, e amplia no telão, pode ser o que esta vendo no seu celular ou não, há seis pessoas manuseando ao mesmo tempo; todas acessarão informações na palma da mão e uma delas será a última, a felizarda, e conseguirá ampliar a imagem no telão para as pessoas que não estão com o celular na mão. “Na verdade foi a combinatória de vários pedaços de modos”, afirma Rafael Marchetti (2010). Marchetti (2010) nos esclarece ainda, que *QR Code* inserido no celular, que arremete a um link na internet, no momento em que entra no servidor, dá referência da imagem que acessada; como resposta, o usuário é

²³ Esse código é muito mais caro, especializado, complexo potente que o código de barras comum, esse pode armazenar em torno de 3Mb de informação, tipo um vídeo de 2 minutos e meio que vocês vêem no YouTube, já o primeiro código permite armazenar em torno de 25kb de informação, uma página de texto de world. O *Qr code*, é também, muito mais versátil, ele pode ser impresso em várias superfícies, pode ser projetado. Ele adere à superfície mantendo a informação. Ele geralmente é usado em três funções ele pode embutir uma URL que é um endereço online, que é o que a gente está usando no projeto, ele pode ter um número de telefone associado, ser uma cartão de visita e ter um endereço (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010).

desviado para o Flickr, para a imagem em questão. Nessa aplicação, o sistema fica procurando no nosso servidor se alguém acessou alguma imagem; então a aplicação procura localizar a imagem; se está na projeção, é criado o zoom (aumento da imagem)... Na verdade há uma interação direta em dois dispositivos: um que seria a projeção e o outro no banco de dados.

Ao lançar mão de *QR Code* Beilguelman e Marchetti passam pela mediação de maneira irônica e propõem ao espectador ações críticas em uma “sociedade informática de tateadores de teclas” (FLUSSER, 2008, p.38), numa sociedade mediada. Parafraseando Flusser temos nessa proposição: “liberdade como deliberação no interior de um programa” (FLUSSER, 2008, p.38). Segundo Beilguelman (2010) a vantagem disso no cotidiano é livrá-los da posição inglória de ficar digitando e baixando aplicativos, o código lê e “suga” a informação. Ele tem muito uso na publicidade, pois resulta na economia de espaço na mídia impressa, Existe um fetiche por tentar adivinhar o que há atrás da imagem, e também a questão logística, pois da concentração das informações resulta a economia de equipamentos caros. Daí o projeto ser um trabalho de realidade aumentada, argumenta a artista (BEIGUELMAN, 2010): “usar o celular como uma lente para que pudesse descascar as informações que estão embutidas no audiovisual (nosso caso), mas que é o princípio da realidade aumentada (...)”.

Os artistas nos explicam que o segundo nível de navegação ocorre “quando o celular vira controle remoto; ao apontar o celular, o usuário escolhe um bloco temático; pode ser rede, mobilidade, “tecno-imaginário”, etc. e a sequência que irá passar o filme é mudada”. Para os artistas, o tamanho da projeção cria um impacto visual suficientemente instigante que mobiliza as pessoas a quererem saber qual é a informação presente no quadradinho da tela. Reiteram os autores de “Tele_bits 2.0” (2010): “O que são essas portas desse quadrado, o que são os objetos da outra janela/quadradinho... Enfim essas imagens que passam muito rápido, imagens que podem ser ampliadas pelo espectador; visualidades que depois podem se tornar desinteressantes para esse espectador fazendo com que o mesmo mude para outro assunto”.

“Tele_bits 2.0” (2010) assim como os trabalhos apresentados anteriormente: “youTAG” (2008) ; “Subindo a Torre Eiffel” (2009); “Vista On Vista Off # 2” (2010), e “Yourlifeourmovie” (2008), problematizam o sistema classificatório taxonômico das *tags*, ao relacionar imagens, sons e endereços da web. Ao se utilizarem desses (...) agregadores de eventos, *geotageamento*, os trabalhos nos apresentaram diferentes formas de *net art*, diferentes modos de conversão e edição de imagens e sons em modo online. Estão inseridas nesses trabalhos formas de subjetivação, que nos fazem refletir sobre o vídeo como mediação e “o meta-discurso sobre o ato fotográfico em si” (SIMONS, 2008 p.251).²⁴ Aqui lançando mão das reflexões de Jan Simons sobre as propriedades das palavras-chave, precisamente, apontamentos que Simons faz sobre o *geotageamento*, onde pode se constatar que as cenas capturadas são ocasiões para o exercício e exibição das habilidades fotográficas dos fotógrafos, técnicas específicas, os recursos estilísticos, equipamentos técnicos, ao invés de o interesse ser voltado para a própria imagem em si, onde o conteúdo de uma imagem é sempre o resultado do evento que é pressuposto por cada foto que é o ato de fazer a fotografia em si. Poderíamos refletir sobre a redundância do ato fotográfico, no caso de atentar para as características tecnológicas das câmeras digitais da atualidade que, segundo Simons (2008, p.249), registram automaticamente a data e a hora do registro da foto; esses “meta-dados” são automaticamente enviados para o Flickr juntamente com outras informações tais como o modelo de câmera, ano de fabricação etc.

Bem peculiar é o eterno retorno que o projeto de Beiguelman e Marchetti (2010) nos oferece. Ao utilizar desses metadiscursos, as cenas continuam voltando, mudando de lugar no “grande mosaico” e se apresentando num imbricamento contínuo que permite ao espectador associações de imagens ímpares. Enfim temos de fato em Tele_bits 2.0 o “olho completamente eletrônico” que Beiguelman nos fala. Segundo a artista a base da criação de conteúdo passa por edição, seleção e o verbete.

“(...) Essa fragmentação e aleatoriedade a partir do banco de dados podem nos enganar, pois se tem as mesmas imagens vistas de maneiras diferentes criando uma nova visualidade... Uma nova leitura do filme ate onde é mais do mesmo, sempre brincando com as imagens até o limite do audiovisual; uma câmera sem olho” (BEIGUELMAN &

²⁴ Meta-discourse on the photographic act itself.

MARCHETTI, 2010). Beiguelman e Marchetti assim como Bambozzi, Velázquez e Agassi brincam com os “anseios” das máquinas sejam de fotografia ou de fazer imagens em movimento. Esses artistas como os próximos que irão constar nesta pesquisa tratam a informação de forma lúdica, com o “‘formar em’ coisas” (FLUSSER 2007, p.54). Essas “não-coisas”, “inapreensíveis”, são apenas decodificáveis, postula Flusser (2007, p.54), pois: “As imagens eletrônicas na tela de televisão, os dados armazenados no computador, os rolos de filmes e microfilmes, hologramas e programas são tão “impalpáveis” (software) que qualquer tentativa de agarrá-los com as mãos fracassa”. Como é possível notar na cena da projeção de um filme presente em “Tempo de guerra” (1963), obra cinematográfica de Godard, na passagem em que um homem simples, o protagonista do filme em questão, tenta agarrar a moça que começa a se despir para o banho, mostrando não só o primeiro contato desse sujeito com aquele tipo de imagem, mas, denunciando o caráter duplamente imaterial da imagem cinematográfica: “de um lado, enquanto imagem refletida; de outro, enquanto imagem projetada” (DUBOIS, 2004, p.61 e 62).

Sobre a estética do banco de dados, meta-obra, intertextualidade, Beiguelman (2010) nos adverte que são estéticas de padrões, são os padrões que produzem os desvios, na cultura digital. Diz a artista, “você estabelece o padrão que você quer, por exemplo, que as fotos sejam recortadas seis vezes e com filtros dessa forma e é isso que vai permitir que o programa enriqueça e faça o recorte”. Ela argumenta que esse recorte programado precisa estar padronizado dentro de determinados parâmetros e é dentro desses parâmetros que os desvios vão acontecer. Sobre desvios na arte digital Beiguelman e Marchetti afirmam que:

(...) provocar os desvios, talvez essa seja a grande esfera de tensão entre a arte digital e desenvolvimento de software para produção massiva. Todo mundo sabe que estética do banco de dados é implacável isso para quem trabalha e para quem não trabalha com questões estéticas isso até porque a estratégia é editorial sempre. Organizar um banco de dados é pensar dentro de uma lógica não humana, os humanos não pensam hierarquicamente e é por isso que a Internet é tão cartesiana. A Internet depende de uma visão de mundo altamente hierárquica e é isso que “agiliza” o processo de busca, enfim a economia das tags, toda uma estratégia que vem por trás, super extenuante e muito trabalhosa de fazer (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010).

Segundo Beiguelman (2010) *Tele bits 2.0* é um trabalho de obsessões que se multiplicam, que se rebelam, mas que tem um compromisso que é um corpo a corpo, Esse extenuante da cultura digital somente será trabalhado no corpo a corpo com a matéria, software, que é abstrato mesmo, paradoxal, mas é nesse nível último de abstração que a cultura digital vira matéria. É pelo calculo da largura de banda, é a política do software, a chatice do Flickr. A artista esclarece que é uma ambivalência, também, entre o físico e o virtual da realidade aumentada, ela supõe que essa é uma tendência da cultura digital ser “cíbrida”, nunca estar só no real e só no virtual, e “*Tele_bits 2.0*” (2010) opera muito nessa fronteira discursiva. Segundo os artistas eles queriam criar um contexto estético mobilizador do ponto de vista cognitivo que levasse a pessoa a querer saber o que é esse pedacinho de pauzinho aqui, por exemplo, ou ignorasse justamente ele: “esse aqui não me interessa” (2010), e se voltasse para essas imagens se questionando que letras e diagramas são esses. Seguem algumas considerações sobre o projeto “*Tele_bits 2.0*” feitas pelos autores:

Este projeto é absolutamente precário, ele usa o equipamento de “Realidade Aumentada” mais popular que é o Qrcode e o celular com câmera. Leitura e ampliação é o princípio da RA sim, mas não necessariamente que a RA diga respeito ao mundo 3D, a tendência das pesquisas tecnológicas é de imagens tridimensionais. O principio de realidade aumentada conceitualmente, o que é RA: ela é o antônimo da Realidade Virtual, ela é um contraponto do ambiente imersivo, é a situação que você por recursos tecnológicos você embute, informações não visíveis ao olho nu nos equipamentos que estão ao seu redor, no mundo o qual você se aliena. (...) isso aparece de ponta a ponta em nossa pesquisa sobre mobilidade, porém isso tudo já é obsoleto por principio, o design caminha para um cinema sensível, de você interagir através de gestos, interfaces gestuais, em alguma hora a informática e o homem vão ter que confluír. Nada de ficar clicando e apontando celular. Pensar no banco de dados é difícil porque não corresponde à natureza humana, pensar é abstrair, segundo Borges, e banco de dados é o contrário, para ele pensar é racionalizar, padronizar e prever... (BEIGUELMAN & MARCHETTI, 2010)

2.5 – O Jogo e o Georreferenciamento

A cidade participa da própria forma perspectivista que produziu a paisagem. Ela é, por sua origem, natureza em forma de paisagem. Vendo-a assim, rendemos homenagem a sua constituição, recompomos os elementos de sua própria gênese e transformamos cada sensação, visual, auditiva, tátil ou olfativa, em tantos outros elementos de uma paisagem idealizada. (CAUQUELIN, 2007, p.149).

No processo de apreensão, recepção, contato ou o que quer que seja o elo com os bancos de dados da Internet, a proposta é uma “paisagem diagonal”, onde o navegador se torne agente diagonal, “desentorpecido” (FLUSSER, 2008, p.69) dos “gadgets” programados. “Velejador” atuante criticamente na interface da rede, na seara WWW. Que esse agente quebre com a ordenação. Que esse navegador deslize, mova e estenda, também, as terras cultiváveis, deixando de ser, ele também, porque não, um “gadget” Lacaniano. Pensemos, aqui, um prolongamento da “arte nômade” com propostas que envolvam o georreferenciamento de: imagens, mapas e ou quaisquer outras formas de informação geográfica, tornando conhecidas suas coordenadas num dado sistema de referência. Esse processo tem início com a obtenção das coordenadas (pertencentes ao sistema no qual se pretende georreferenciar) de pontos da imagem ou do mapa a serem georreferenciados, conhecidos como pontos de controle. Como exercitar a memória no grande depósito de sons e imagens da *WEB*, tendo em vista esses pontos de controle, que são as imagens e os mapas georreferenciados, como se apropriar dessas coordenadas dos pontos de controle presentes nos locais que oferecem uma feição física perfeitamente identificável, tais como intersecções de estradas, de rios, de represas, de topos de montanha, edifícios dentre outros?

(...)Num rápido olhar, nós percebemos três taças em uma mesa; Funes, todos os rebentos e cachos e frutas que compreende uma parreira. Sabia as formas das nuvens austrais do amanhecer de trinta de abril de mil oitocentos e oitenta e dois e podia compará-los na lembrança aos veios de um livro encadernado em couro que vira somente uma vez e às linhas da espuma que um remo levantou no Rio Negro na véspera da ação de Quebrado. Essas lembranças não eram simples; cada imagem visual estava ligada a sensações musculares, térmicas, etc. Podia reconstruir todos os sonhos, todos os entresonhos. Duas ou três vezes havia reconstruído um dia inteiro, nunca havia duvidado, mas cada reconstrução, porém, já tinha requerido um dia inteiro (BORGES, 1998, p.543).

Vamos refletir sobre cortes transversais com ações mnemônicas que trabalhem os labirintos das redes digitais; multiplicando os “Funes borgianos” ao apropriar de modo fragmentado da memória alheia, memória capturada, *taguada* e georreferenciada com arquivos de tempos e espaços das cidades. “A produção de imagens, essa atividade intensa de ficção que nos habita e cuja extensão e importância desconhecemos, deriva bastante da magia: a realidade do mundo” (CAUQUELIN, 2007, p. 94).

Segundo Lucia Leão (1999, p.13), “muitos trabalhos artísticos em hipermídia têm como estímulo poético a arte de se perder”. Para se pensar a estética labiríntica, destacamos a *net art* “Geoplay” (2008) do artista Rafael Marchetti, interação que mescla arte, comunicação e tecnologia. Mais que diversão, com “Geoplay” o artista propõe uma máquina audiovisual construída a partir do conceito da Web 2.0 que aliada a programas de mapas digitais via GPS (Sistema de Posicionamento Global por Satélite) cria possíveis trajetos urbanos partindo de referências geográficas fornecidas pelo usuário.

A partir de uma interface, onde o navegador digita os endereços de partida e de chegada se obtém uma visualização do percurso, um vídeo, uma edição com imagens, uma reciclagem imagética *online*. Em “Geoplay” (2008) temos uma obra labiríntica de via única, um “labirinto unicursal” Leão (1999, p.13), sem bifurcação. O trabalho possibilita ao usuário do serviço de busca de endereços a visualidade do percurso partindo de material imagético disponível na rede. Com o “Geoplay” (2008), Marchetti utiliza trajetos e percursos urbanos, através da apropriação do serviço de engenharia de rotas do Google Maps, desse modo, cria um audiovisual em tempo real a partir das fotografias georreferenciais, feitas, usualmente por dispositivos móveis, tais como telefones celulares e câmeras portáteis, que em seguida são publicadas pelos usuários na Internet, no portal de fotos Panoramio.

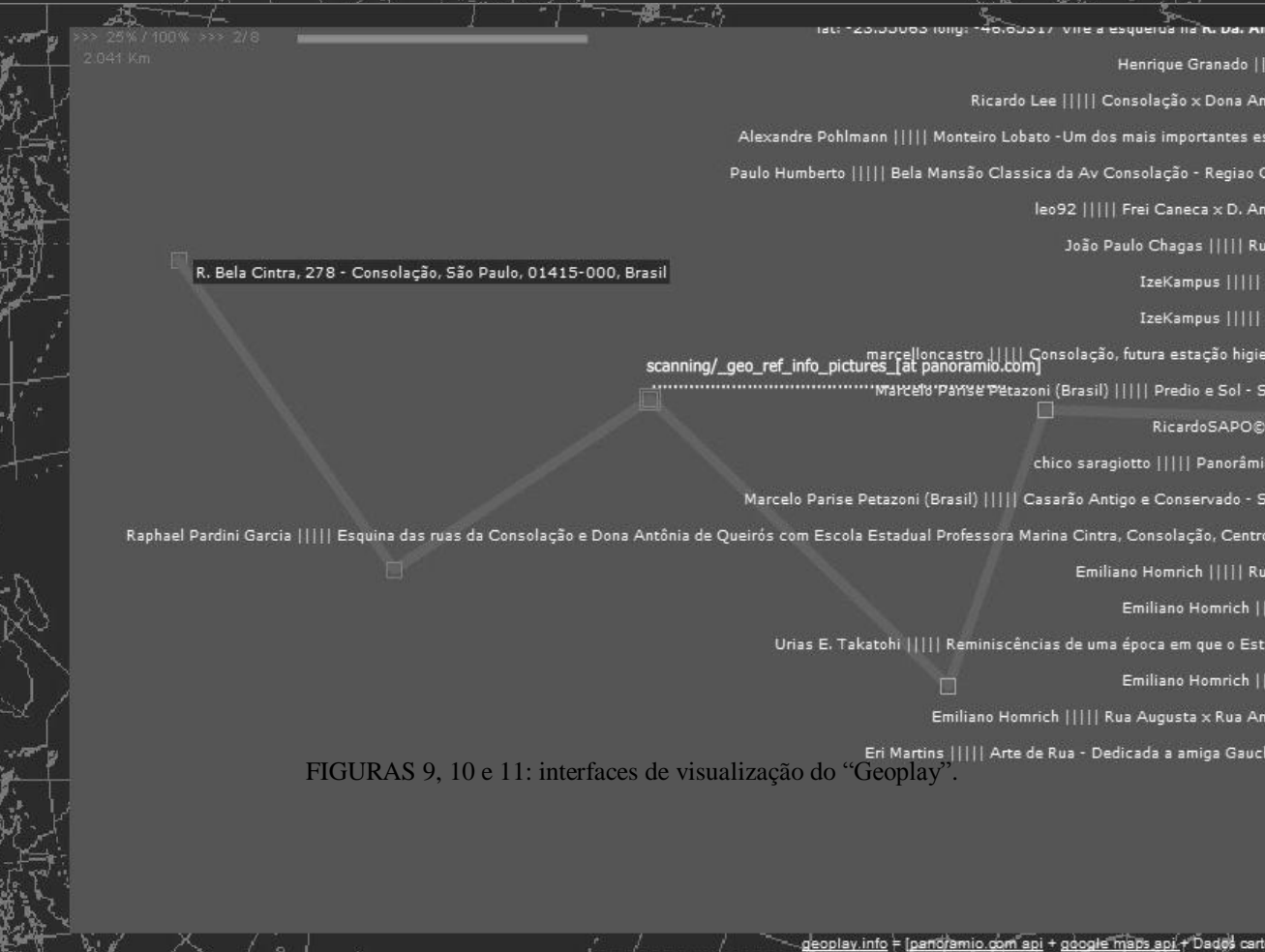
O Panoramio é um portal que expande as potencialidades do Google Maps. Esse site permite guardar fotos, indexando-as em pontos específicos do mapa, oferecendo uma localização exata de onde estas fotos são tiradas fisicamente. As fotos ficam alojadas em um espaço personalizado de cada usuário, sendo guardadas de forma semelhante ao que são guardadas no Flickr. Essas fotos também são etiquetadas por *tags*, facilitando uma busca por um tema.

Marchetti com o seu “Geoplay” (2008) assim como Agassi; “Subindo a Torre Eiffel” (2009)/“Vista On Vista Off # 2” (2010), Velásquez; “Yourlifeourmovie” (2008) e Bambozzi; “youTAG” (2008) se utilizam da indexação por *tags*. Todavia o uso de uma etiqueta de marcação se dá às escondidas, no âmbito da programação. O espectador ao interagir com o trabalho digita endereços de possíveis percursos, poderíamos especular que

esse mesmo usuário, vá experimentar no contato com as imagens expostas para a visualização no decorrer do percurso, a “polissemia, sinonímia, homonímia e níveis de qualificação” retomando, aqui, Simons (2008, p.240).

Porém, o grande diferencial é que os resultados são seqüências de imagens reunidas a partir da captura de conteúdos publicados pelos múltiplos usuários da Internet. Com a WEB instalação “Geoplay” (2008) o usuário da rede relaciona registros fotográficos seus com registros de outros usuários de álbuns de fotos tais como Panoramio, Picasa e ou mesmo Flickr através da rota do percurso digitado por ele na interface do projeto. O usuário da obra pré-visualiza a sua expedição, caso esteja em transito pelo mundo, ou pode fazer uma viagem fantástica “borgeneana” sem sair fisicamente de sua casa. Cada foto que aparece em “Geoplay” (2008) vai ter sua particularidade, a singularidade do fotógrafo amador, pois essas fotos, paradoxalmente, trazem singularidades conceituais quando agrupadas dentro do “Geoplay”, daí fatos inusitados presentes em algumas fotos tais como interiores de casas e intimidades de seus proprietários ou mesmo uma possível foto sobre extraterrestres.

Outro fator interessante é a possibilidade de observar lugares, pessoas e experiências que o usuário não teria *a priori* mesmo se estivesse em busca de imagens na Internet. Esses trajetos, percursos urbanos artificiais a partir da reciclagem imagética do banco de dados da rede digital, permitido por “Geoplay” (2008) nos possibilita dar uma volta ao nosso mensurado globo. Porque não jogar com a elaboração e interpretação dos mapas, que são *linkados* com informações via satélite. “Injetar mais poesia em nossas andanças”... “ver mais por justaposição do que por sugestão”... No lado esquerdo da interface de “Geoplay” (2008) podemos visualizar o título das fotos postadas, suas *tags*: “Arte de Rua: Dedicada a amiga Gaucha Silvia Schulman” “Geoplay” (2008). Essas colaborações dos usuários do Panoramio somada ao áudio da interface “Geoplay” (2008) nos abre para reflexões sobre as várias possibilidades da informação e comunicação não circunscritas no âmbito da emissão e recepção.



FIGURAS 9, 10 e 11: interfaces de visualização do “Geoplay”.

Seria o usuário da *net art* de Marchetti um *gamer* ou somente um visualizador de percurso, sujeito às novas formas de subjetivação? O navegador pode “surfear nas ondas”, nas rotas de “Geoplay” (2008), esse usuário do projeto pode enredar-se nos jogos de vertigem – jogos que fazem uso de metáforas tais como labirinto e histórias de detetive, nos quais o jogador tem que “perseguir” uma tarefa através de caminhos tortuosos (CABRAL FILHO, 2008). “Coordenadas tecnológicas”, “Interfaces *flash*”, “rotas algoritmo”, “API (*Application Programming Interface*)”, “Plataforma de mídias com mapas geolocalizáveis”, “Google Maps” e “Panoramio”. A partir de agora, seguindo a visão de Flusser (2007, p.17), a experiência de mundo passa a ser regida por outros códigos e convenções, por linguagens e projetos capazes de reformular a percepção, muito mais do que a paisagem.

Partindo das noções visitadas nos supracitados trabalhos, damos início à análise do trabalho, intitulado “edo(ar)do” (SALVINO, 2011), no qual é possível observar um pouco mais de cartografia e nomes, pois iremos acompanhar, ainda, movimentos, redes e lugar:

Do lugar, sabe-se que ele é raiz, inserção, arraigamento. E mais: limite, circunscrição, território, quando não terreno. Vertical, ele sugere a profundidade e serve de contraponto à horizontalidade do espaço que está todo na superfície e é homogêneo. De fato, nada estaria em maior oposição com a concepção do dispositivo em rede oferecido pelo espaço cibernético, onde os pontos de inserção são apenas nós que dão acesso a outros nós por uma multiplicidade de *links* (CAUQUELIN, 2008, p.158).

3 – edo(ar)do

(...) E nem eu me entendo, pois sou infinitamente maior que eu mesma, eu não me alcanço. Mas eu fui obrigada a me respeitar, pelo fato de não me entender. Qual palavra me representa? Uma coisa eu sei: eu não sou o meu nome. Meu nome pertence aos que me chamam (Clarice Lispector).

3.1 – ver e ouvir

Essa epígrafe nos leva a duas referências literárias, duas personagens mitológicas, fictícias que constantemente são temas de peças de teatro, filmes e desenhos animados; são elas: “Frankenstein” e “Quasímodo”, a segunda mais conhecida como “O corcunda de Notre-Dame”, a personagem central do romance “*Notre-Dame de Paris*” (1831) do escritor francês Victor-Marie Hugo (1802-1885), é um monstrengo, fruto de uma fatalidade, pois além de ser corcunda e de ter uma enorme verruga que cobre seu olho esquerdo, acaba por ficar surdo uma vez que trabalhava como sineiro da catedral. “Quasímodo” além de designar pessoa deformada, designa o primeiro domingo depois da Páscoa e representa, também, homens que se encontram na faixa etária dos 45 aos 46 anos, “os seres quase prontos” (qua-sí-mo-do: sm (lat quasi+modo)).²⁵

Quase pronto também é a criatura incompleta, demônio, ser infernal ou simplesmente, desgraçado; o ser sem nome presente em “*Frankenstein ou o Moderno Prometeu*” (1816 e 1817) romance de terror gótico da escritora britânica nascida em Londres Mary Shelley (1797-1851). Embora a cultura popular tenha associado o nome Frankenstein à criatura, esta não é nomeada por Mary Shelley. Após o lançamento do filme “Frankenstein” em 1933 o público passou a chamar assim a criatura. Alguns argumentam que o monstro é, de certa forma, um “filho” da personagem Victor Frankenstein, estudante de ciências naturais que constrói o monstro em seu laboratório, e portanto, pode ser chamado pelo mesmo sobrenome.

²⁵ (Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa).

Essas criaturas sempre julgadas por suas aparências, “Frankenstein” e “Quasímodo” são dois monstros, dois nomes que possivelmente estão conceitualmente embutidos no título criado para o projeto: “edo(ar)do” (SALVINO, 2011); no qual torna-se possível não só pensar a prática artística, mas pensar a prática artística articulada na rede digital com questões que perpassam o erro, a incompletude, o jogo e suas interações que visam metas e objetivos. Nessa proposta, tem-se a incerteza, o imprevisto e a instabilidade. Navegando no Google Maps, ferramenta do Google que permite traçar uma rota ou um itinerário pré-visualizando um percurso a destinos específicos, descobrimos novos suportes visuais de busca de endereço que esse serviço oferece. Assim, o projeto se inicia com a instauração de galerias itinerantes georreferenciadas, com *tags* e fotografias (de álbuns de fotos de Flickr, Picasa e Panoramio) que contém imagens de coleções particulares de obras de arte. Futuramente, serão feitas intervenções com vídeos.

Na *net art* “edo(ar)do” (2011) é possível dar continuidade às pesquisas com palavras em referência a *tag* para marcação de fotos, trabalhando de modo crítico e irônico, verificando a flexibilidade da linguagem professada por Simons (2008), o teórico nos esclarece ainda que:

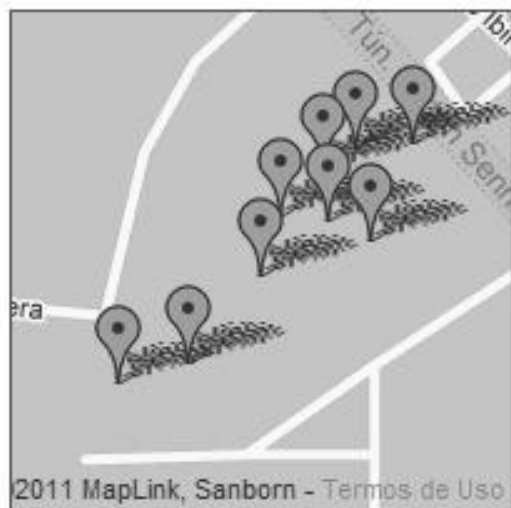
Pode-se argumentar que a gramática de uma língua não é concebida para abolir, mas sim para preservar a polissemia, sinonímia, homonímia e outras fontes de ambiguidade, pois estas estão entre as propriedades que fornecem línguas, com sua flexibilidade enorme e vital (SIMONS, 2008, p.252).

3.2 – itinerário

... Amarrou-o sobre um camelo veloz e levou-o para o deserto. Cavalgaram três dias, e lhe disse: ‘Oh, rei do tempo e substância e símbolo do século, na Babilônia, quiseste que me perdesse num labirinto de bronze com muitas escadas, portas e muros; agora o Poderoso achou por bem que eu te mostre o meu, onde não há escadas a subir, nem portas a forçar, nem cansativas galerias a percorrer, nem muros que te vedem os passos’ (BORGES, 1998, p. 676).

A ação se dá em forma de inserção imagética, interferindo, marcando e remarcando as imagens postadas na rede. Imagens que mapeiam algumas localidades, já que, a idéia do site é “metrificar, estriar tudo e capturar o planeta”. O projeto mais do que pretender destacar o percurso do “fabuloso monstro” da mitologia grega, o “Minotauro”, uma metáfora para “edo(ar)do” (2011), título do projeto, é pensar a liberdade proposta pelo jogo.

Mapas



galeria 1 »

Patricia Cisneros na 30ª Bienal de Artes de São Paulo via Luis Pérez-Oramas...

Atualizado há 2 minutos - Público

Classifique este mapa - Escrever comentário



detalhe da coleção



Mira Schendel



Lygia Clark



Jesús Soto



galeria 3 »

edemar cid ferreira passeia com seu bulldog Clóvis na praça da República...

Atualizado há 16 minutos - Público

Classifique este mapa - Escrever comentário



Niki de Saint Phalle



Meu banco



detalhe da coleção



Frank Stella



galeria 2 »

uma galeria para o registro de edo(ar)do...

Atualizado há 2 dias - Público

Classifique este mapa - Escrever comentário



edo(ar)do 00



edo(ar)do 01



edo(ar)do 02



edo(ar)do 03

Esse jogo inicia-se com a postagem de fotos presentes nos álbuns da *WEB* do Picasa de Eduardo Salvino (2011) os quais são denominados galerias. Na “Galeria 1” (Patricia Cisneros na 30ª Bienal de Artes de São Paulo via Luis Pérez-Oramas...) tem-se 12 fotos, retiradas da Internet, de registro da coleção particular de Patricia Cisneros; essas fotos foram realocadas, postadas no Google Maps onde se vê o Parque do Ibirapuera, precisamente o prédio onde se realiza a Bienal de São Paulo. As postagens das fotos fazem uma referência ao já sabido futuro curador da próxima Bienal de artes, que tem a responsabilidade de cuidar da coleção particular da supracitada Cisneros. Intervenção “Galeria 1” alude ao vício secular em nosso país de tratar o local público como se fosse privado.

Especulações que envolvem o poder econômico e político aparecem, também, na “Galeria 3”. Essa foi inserida na Praça da República no centro da cidade de São Paulo, onde se realiza a feira de arte e artesanato aos domingos. Nessa feira podemos conferir pinturas acadêmicas, retratos, paisagens e os mais diversos *souvenirs*. A “Galeria 3” (Edemar Cid Ferreira passeia com seu bulldog Clovis na Praça da República.) traz imagens da coleção milionária de obras de arte de Edemar Cid Ferreira, ex banqueiro e especulador preso por corrupção, que era vinculado à diretoria e organização das Bienais de São Paulo. E por último temos a “Galeria 2”(uma casa para edo(ar)do...) que traz fotos da intervenção anterior de Salvino, também, intitulada “edo(ar)do” (2009). As imagens da “Galeria 2” foram postadas no mapa do Museu Marítimo de Ushuaia na Argentina.

Tais galerias pensadas para espaços públicos (virtuais) presentes nesses mapas de muitas ruas e muitas quadras, enfim inumeráveis “paisagens” nos fazem pensar em agenciamentos, tal como uma ocupação do espaço “estriado” (DELEUZE & GUATTARI, 1997): Google Maps. As galerias de “edo(ar)do” (SALVINO, 2011), um “monstro disforme e incomensurável, uma mixagem, uma tarefa que acontece em etapas”. Esse é um trabalho em processo; pretende-se um ser que agrega fragmentos; essas várias galerias que nos faz lembrar do artista Fernando Velásquez (2010) que diz sobre as imagens no mundo contemporâneo: “(...) quando você chega a ver algo que gostaria de ver, você não está mais vendo você está vendo outra imagem... Forma um gerúndio, você esta sempre ando, ando, ando... De certa forma parece que é isso que fazemos nesta cidade maluca”.

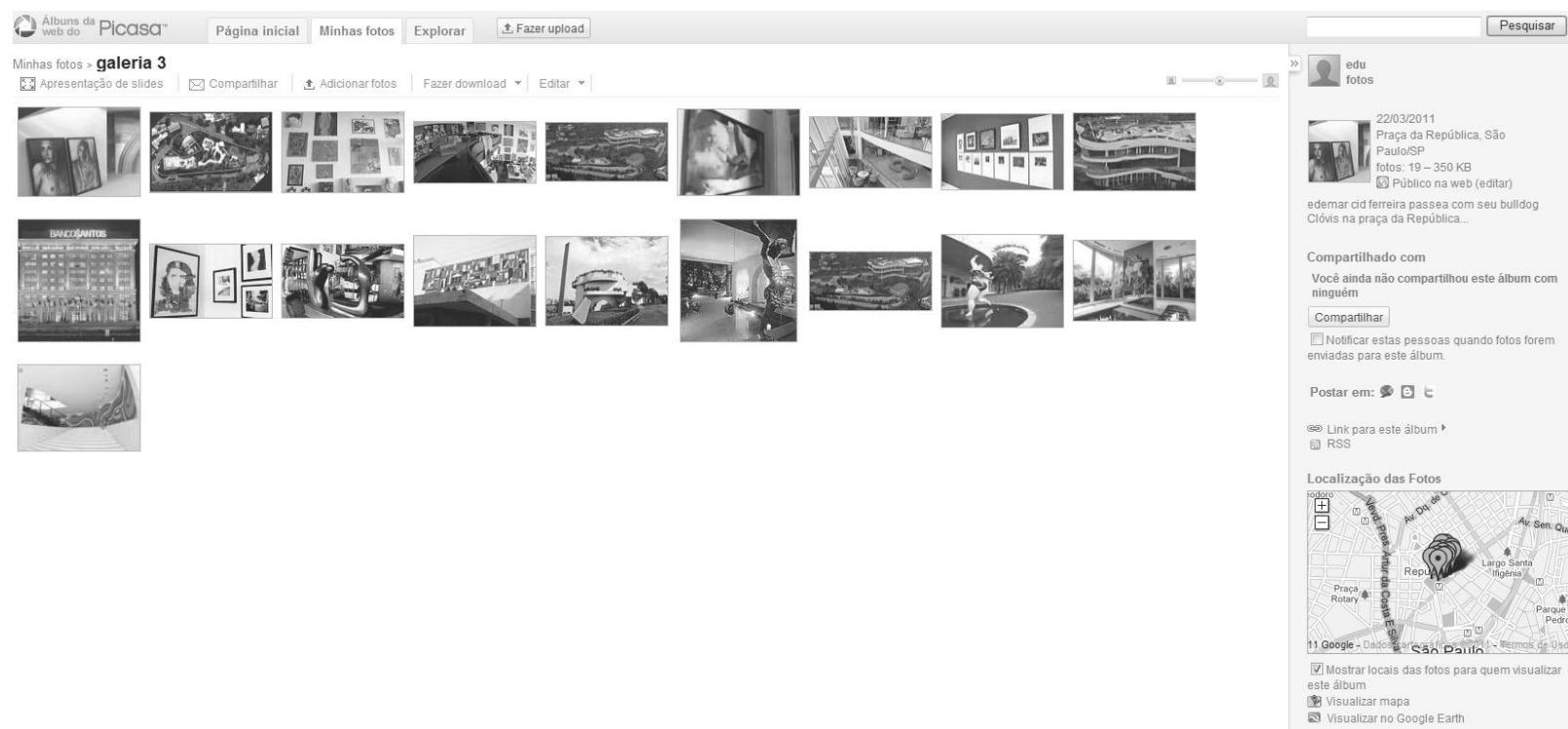


FIGURA 13: interface de visualização do “edo(ar)do”.

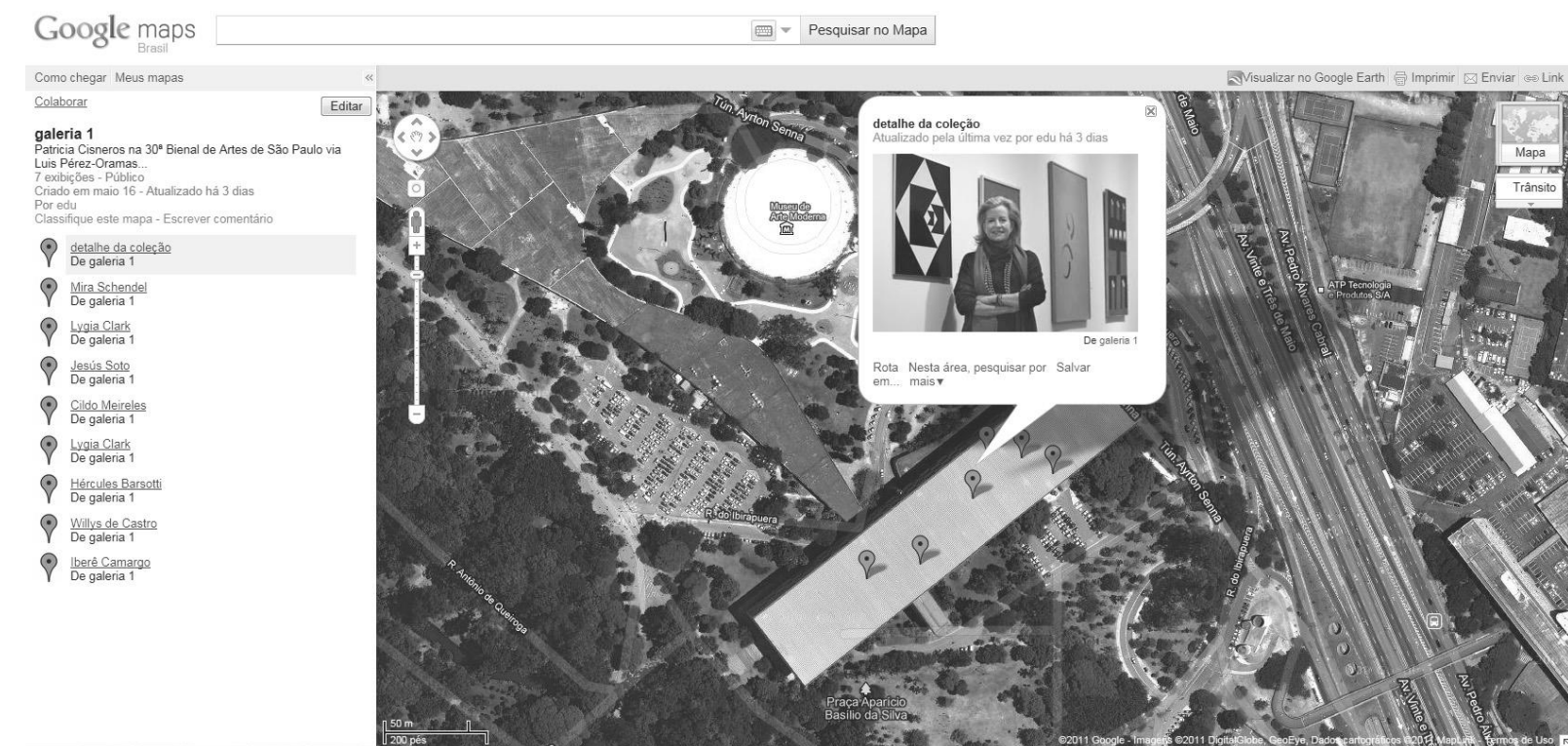


FIGURA 14: interface de visualização do “edo(ar)do”.

3.3 – se perder

De acordo com historiador Joahn Huizinga (1872-1945) a primeira característica principal do jogo é “uma atividade livre” (HUIZINGA, 2004, p.19). O agenciamento proposto por Salvino com “edo(ar)do” (2011) consiste em propagar exposições itinerantes no grande “tabuleiro recortado” do Google Maps, com fotos de obras de arte, buscadas da própria rede, e destacar aspectos políticos e poéticos que fazem evidenciar as possibilidades de construção de outras paisagens.

As galerias de “edo(ar)do” trazem questões que envolvem a comunicação e o mundo informacional e nos fazem refletir sobre os sistemas de indexação nas redes digitais. Esses sistemas, segundo Simons (2008, p. 242), são cegos para o contexto particular em que foram utilizadas as *tags*, e não têm nenhuma pista quanto ao significado particular das *tags* nesses contextos. As galerias iniciais do projeto, apesar de não utilizarem diretamente um projeto de programação e busca via *tags*, trazem a idéia de nomeação perpassada pela linguagem presente na palavra-chave. “edo(ar)do” (2011); esse ser descontínuo, vacilante e sem polaridades, brinca com os nomes das referencias espaciais, físicas e humanas, numa negação do sistema taxonômico dos programas de marcações via *tags*, que, segundo Simons (2008, p. 242), favorecem a visão positivista clássica da linguagem em que palavras devem, idealmente, ter significados definidos, segundo a qual o significado de uma expressão consiste em sua condição de verdade.

3.3 – ubiquidade

Muitos trabalhos artísticos em hipermídia têm como estímulo poético a arte de se perder (LEÃO, 1999, p.13).

“Talvez seja preciso dizer que todo progresso se faz por e no espaço estriado, mas é no espaço liso que se produz todo devir” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.195). Desse modo, aproveitamos da estética labiríntica da *WEB*, reafirmando-a, ao extrair um território do Google Maps. “Tanto no liso como no estriado há paradas e trajetos; mas, no espaço

liso, é o trajeto que provoca a parada, uma vez mais o intervalo toma tudo, o intervalo é a substância” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.185).

O projeto “edo(ar)do” (2011), ao invadir esse sítio, opera na topologia da interface do Google Maps. Um labirinto em processo, “um espaço que se desdobra” lembrando-nos de Rosenstiehl (apud LEÃO, 1999, p.46). Uma arquitetura interminável e passível de adições que faz um “neografite” ao colar elementos, fotos em desacordo com sua real localização, inserções que desnorteiam o usuário do Google Maps e de serviço similares, “criando galerias labirintos”, o que torna “liso” este espaço “estriado”.

“A vida do nômade é *intermezzo*. Até os elementos de seu hábitat estão concebidos em função do trajeto que não pára de mobilizá-los” (MILOVANOF *apud* DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.51).

3.5 – ar

O nômade aparece ali, na terra, sempre que se forma um espaço liso que corrói e tende a crescer em todas as direções. O nômade habita esses lugares, permanece nesses lugares, e ele próprio os faz crescer, no sentido em que se constata que o nômade cria o deserto tanto quanto é criado por ele. Ele é o vetor de desterritorialização (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.53).

Ao adentrar esse ambiente, o usuário não tem como se prevenir dos nós e corredores que se abrem e desembocam numa investigação junto ao incerto, ao aleatório e ao imprevisto. Ao avançar, atravessa uma linha diagonal sobre essa “cruzadinha” que é a “cidadela google” — espaço duplamente estriado — lisificando-o assim como o deserto de Jorge Luis Borges, privilegiando o direcional em detrimento do dimensional ou métrico. Parafraseando Gilles Deleuze e Félix Guattari (1997, p.203); “O Liso como elemento de um espaço háptico (que pode ser visual, auditivo, tanto quanto tátil)”, já que o serviço possibilita, também, como foi dito acima, inserções de vídeos. “edo(ar)do” (2011) um agenciamento, uma máquina de guerra a colocar em relevo “o amorfo e o informal” (DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.182); destruindo, reinventando essa “bússola”, esse

aparelho de captura que é o Google Maps.

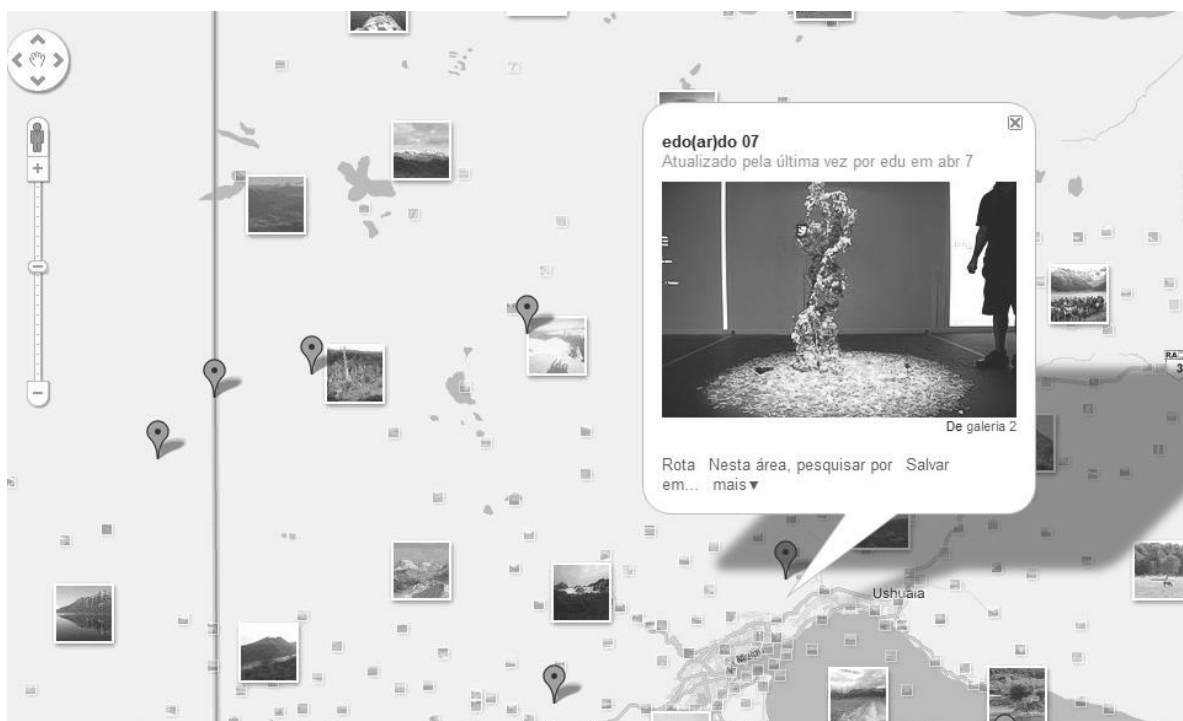


FIGURA 15: interface de visualização do “edo(ar)do”.

Os diálogos entre os projetos “edo(ar)do” (2011) de Eduardo Salvino e “Geoplay” (2008) de Rafael Marchetti além dos aspectos formais labirínticos das propostas, nos fazem refletir sobre escolhas que são as premissas para um sistema de marcação de fotos e vídeos da Internet, como advoga Simons:

Sistemas de marcação podem privar os usuários dos meios de expressar as relações sintáticas e semânticas, mas isso não significa que os sistemas de marcação tornam inoperantes os usuários do conhecimento semântico e sintático. (...) Mas, novamente, justamente porque os usuários podem ter muitos motivos para a escolha de *tags* - para atrair tantos outros usuários que possível, para enganar a vigilância de um site que guarda contra indecente, ofensivo, politicamente correto ou direito autoral de conteúdo, para fazer propaganda de seus serviços, ou por puro uso pessoal (...), e assim por diante (SIMONS, 2008, p. 24).

Escolhas que estiveram, em maior ou menor grau, presentes em todas as propostas poéticas aqui apresentadas: "Poétrica" (2003) e "Egoscópio" (2002) da artista Giselle Beiguelman, "Canal*MOTOBOY" do artista Antoni Abad (2007), "youTAG" (2008) de Lucas Bambozzi, "Subindo a Torre Eiffel" (2009) e "Vista On Vista Off # 2" (2010) de Denise Agassi, "Yourlifeourmovie"(2008) de Fernando Velázquez e "Tele bits 2.0" (2010) Giselle Beiguelman e Rafael Marchetti.

Mais do que se inserirem na "Cultura em pedaços" e se utilizarem da indexação a partir de *tags* (palavras-chave), esses trabalhos nos alertam para a própria abrangência conceitual e política de uma etiqueta de marcação. Retomando o postulado Simons (2008, p.249) ao sugerir que a polissemia de marcas temporais e locativas (*tags e geotagues*) é uma característica muito comum em linguagem natural. Ele nos dá como exemplo o Natal, que pode significar "o momento mais maravilhoso do ano, mas também "a celebração do nascimento de Cristo", o tradicional "estar junto em família" ou qualquer coisa que possa ser uma atividade típica para se realizar no dia 25 de dezembro.

3.6 – liso

"edo(ar)do" um corte transversal, sem controle, uma "Paisagem Diagonal" num mundo maquínico e codificado onde a realidade passa a se confundir virtual e fisicamente. Pois estamos impregnados da nova configuração de nosso ambiente, esse mundo de códigos, onde o fluxo informacional passa a se misturar com as coisas físicas do mundo. "Banco de dados", "Indexação", "ver e ouvir", práticas em redes, intervenções poéticas a sugerir, a propor novas formas de subjetivação...



FIGURA 16: interface de visualização do “edo(ar)do”.

4 – Considerações Finais

Essa pesquisa teórica e prática possibilitaram analisar e refletir sobre os processos de desenvolvimento de práticas políticas e poéticas nas redes digitais de comunicação e seu espaço social e público.

Durante a pesquisa, foi observado que os usuários da Internet com as ferramentas de produção de conteúdos como os celulares, as filmadoras e as câmeras fotográficas formam a cultura da mensagem. Tal cultura dá-se em escrita, sons e principalmente imagens como pertencentes ao bando de dados da Internet. Esses presentes nas chamadas redes sociais, que incluem os blogs, fotoblogs e vídeoblogs, onde a cultura de mensagens (mensagens instantâneas, mensagens de voz, mensagens de texto, e-mail, compartilhamento de arquivos, *posts* em redes sociais) é também um dos componentes das redes de comunicação da web 2.0, comunicação humana articulada em rede para além do armazenamento e do processo de recuperação de dados, já que o que define a Internet é a arquitetura social, onde é o ambiente de vida que conta, a ação do participante.

Foram analisados, também, os agenciamentos poéticos e políticos em rede feitos por net artistas e como esses agenciamentos colaboram para reflexões que repensam o espaço público na Internet. Pois foi possível ter contato mais aprofundado com sistemas de indexação de conteúdos nas redes digitais através de palavras-chave o que permitiu maiores reflexões sobre a complexidade da linguagem.

Ao longo desta pesquisa, tendo como ajuda teórica um arcabouço que compreendeu ativistas, pensadores, historiadores, filósofos e sociólogos, foi possível constatar o paradoxo e a ambivalência nas redes digitais de comunicação, pois por mais que suas incessantes mudanças possibilitam adicionar ferramentas para as ações democráticas e produções estéticas envolvendo redes *on e offline*, possibilitam também, instrumentos de captura e controle.

Observou-se que ao acompanhar processos de criação em mídias digitais e redes digitais de comunicação num mundo maquínico é possível pensar em novos caminhos para se produzir espaços para o dissenso, a crítica e a autocrítica, a exclusão e a inclusão, enfim pensar novas paisagens num mundo codificado.

A constatação da possibilidade desses novos caminhos para produzir diálogos com democracia, poesia e processos de subjetivação, deu-se, também com a iniciada intervenção na Internet intitulada “edo(ar)do” (2011) feita pelo autor dessa pesquisa. Um projeto que envolve o audiovisual tendo como elementos poéticos a idéia de nomeação e o processo de deslocamento questionando referencias espaciais, físicas, e humanas.

Por fim sob esse contexto transversal pode se pensar numa configuração da “Paisagem dita como ‘diagonal’”.

5 – Referências Bibliográficas

AGASSI, Denise. **Subindo a Torre Eiffel**. Disponível em: <<http://www.deniseagassi.net/subindoatorreeiffel/>>. Acesso em: 18/09/2009.

BAMBOZZI, Lucas. **Aproximações arriscadas entre arte site-specific e locativa**. Catálogo do evento Arte.mov. São Paulo, 2008. p.116-131.

_____. **Arte Digital em rede**. Disponível em: <http://www.interfacescriticas.net/textos.php?text_id=1>. Acesso em: 06/05/2009.

BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se: arte/mídia/política/cibercultura**. 1. Ed. São Paulo: Peirópolis, 2005.

_____. Debate interdisciplinar - **Possibilidades criativas na Internet de Segunda Geração**. CCSP (Centro Cultural São Paulo), São Paulo/SP em 24 de novembro de 2010.

BEIGUELMAN & MARCHETTI, Giselle e Rafael. **Tele_bits 2.0: METACINEMA, REDES ABERTAS E RA, 2010**. Disponível em <http://www.desvirtual.com/tele_bits-2-0-metacinema-redes-abertas-e-ra/>. Acesso em: 06/09/2010.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo**. São Paulo: Ed. Martins, 2009.

BORGES, Jorge Luiz. **Sete noites. Três, As mil e uma noites**. Pg79, (1983 Ed. Max Limonad Ltda, México DF).

_____. Obras completas I: **O Aleph: Os dois reis e os dois labirintos**. São Paulo: Ed. Globo, 1998.

_____. Obras completas I: **Funes: O memorioso**. São Paulo: Globo, 1998.

BORGERM, Gabriela. **A chamada snack culture surge para definir o consumo de entretenimento instantâneo**. Disponível em: <<http://intermidias.blogspot.com/2007/07/chamada-snack-culture-surge-para.html>>. Acesso em: 10/12/2010.

CABRAL FILHO, José dos Santos. **Horizontes intercambiantes ou a idéia de jogo como redenção**. **Arquitextos**, São Paulo, 09.101, Vitruvius, 2008. Disponível em: <<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/09.101/106>>. Acesso em 10/02/2011.

CASTELS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo, Paz e Terra, 1999.

_____. **A Galáxia da Internet : reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

_____. **Communication Power**. UK, Ed. Oxford, 2009.

canal*MOTOBOY / coordenadores Antoni Abad ...[et al.]. São Paulo: Centro Cultural da Espanha em São Paulo - Agência Espanhola de Cooperação Internacional, 2007.

canal*MOTOBOY. Disponível em <<http://www.zexe.net/SAOPAULO/intro.php?qt=>>. Acesso em: 10/07/ 2008.

canal*MOTOBOY. **Megafone**. Disponível em <http://www.megafone.net/SAOPAULO/motoboy.php?qt=6&can_actual=204=>. Acesso em: 03/11/ 2010.

CARROLL, Lewis, - **Aventuras de Alice**; Trad. Sebastião Uchoa Leite. – 3ª. Edição – São Paulo : Summus, 1980

(2008). “**TV ig / new TV, canalmotoboy/ entrevista 04/12/2008** . Disponível em <<http://tvig.ig.com.br/57027/new-tv-canal-motoboy.htm>>. Acesso em: 03/07/ 2010.

CAUQUELIN, Anne. **A Invenção da Paisagem**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2007.

_____. **Frequentar os Incorporais**. Contribuição a uma teoria da Arte Contemporânea. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2008.

COUCHOT, Edmund. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2005.

Critical Art Ensemble. **Distúrbio Eletrônico**. São Paulo: Editora Conrad, 2001.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia. Volume I**. São Paulo: Ed.34, 1995.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia. Volume V**. São Paulo: Ed.34, 1997.

DELEUZE, Gilles Blog Intermídias. (11 de janeiro de 2008): **POST-SCRIPTUM SOBRE AS SOCIEDADES DE CONTROLE***. (*DELEUZE, Gilles. Conversações: 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992, p. 219-226). Disponível em < <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/midias/controle.pdf>>. Acesso em: 09/12/2009.

D'Elia Branco, Marcelo. **Manuel Castells para o jornal Frances Le Monde diplomatic**. 11 de Março de 2007. Disponível em < <http://softwarelivre.org/branco/blog/manuel-castells-no-le-monde-diplomatic>>. Acesso em: 07/02/ 2010.

DOSSIÊ OBAMA: **O maior case de marketing da história** (abril de 2010). Disponível em <<http://www.slideshare.net/lucobal/dossie-obama>>. Acessado em: 10/12/2010.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Editora: Brasil: Ed. Cosac & Naify, 2004.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Ed. Relume Dumará, 2002.

_____. **O mundo codificado: por uma filosofia da comunicação**. São Paulo: Ed. Cosac Naif, 2007.

_____. **O universo das imagens técnicas: Elogio da Superficialidade**. São Paulo: Ed. Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir- O Nascimento da Prisão**. Petrópolis: Ed. Vozes, 1997.

GENGIS KHAN. **Menos é mais: os segredos do exercito mongol**. Grandes lideres da historia. São Paulo: Ed. Arte Antiga, ano 1, nº12, 2009.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas, SP: Ed. Papirus, 1990.

_____. **As Três Ecologias**. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

GREENAWAY, Peter. **O cinema está morto, vida longa ao cinema**. 1.pdf (Disponível em:<http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200803/20080326_202040_Ensaio_PGreenaway_CadVB3_P.pdf>. Acesso em: 10/12/2009.

_____. **The Tulse Luper Suitcases**. (Disponível em:<<http://www.tulselupernetwork.com/basis.html>>. Acesso em: 10/01/2011.

_____. **Limite: 16º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil**. São Paulo. Ed. SESC SP, 2007.

HAESBAERT, Rogério. **Territórios Alternativos** (2007). Disponível em<<http://pt.shvoong.com/humanities/theory-criticism/1638478-territ%C3%B3rios-alternativos/>>. Acesso em: 05/04/2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.

IMAGE AND NARRATIVE: **Soft Cinema. Navigating the Database**. Disponível em <<http://www.imageandnarrative.be/surrealism/manovich.htm>>. Acesso em: 10/12/2010

INTERNET: **Manuel Castells faz panorama da sociedade em rede em novo livro**. Disponível em <http://www.nosdacomunicacao.com/panorama_interna.asp?panorama=277&tipo=R>. Acesso em: 07 /03/ 2010.

KEEN, Andrew. **Andrew Keen combate amadorismo da internet**. 11 de setembro de

2009. (Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20090911/not_imp433072,0.php>>. Acesso em: 24/09/2009.

KRAUSS, Rosalind. **Uma visão do Modernismo**, in Ferreira, Glória e Cotrim, Cecília (org.), Clement Greenberg e o debate crítico, Rio de Janeiro: Funarte, Jorge Zahar, 1997.

LABRA, Daniela. **Zexe.net – Canal motoboy**. Disponível em <<http://www.concinnitas.uerj.br/resumos10/labra.pdf>>. Acesso em: 13/02/ 2010.

LEÃO, Lúcia. **A estética do labirinto**. São Paulo: Ed. Anhembi Morumbi, 2002.

LEÃO, Lúcia. **O Labirinto da hipermídia - arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999. Disponível em:< <http://www.patio.com.br/labirinto/o%20labirinto%20da%20hiperm%EDdia.html>>. Acesso em: 10/12/2009

LOSH, Elizabeth. **GOVERNMENT YOUTUBE: Bureaucracy, Surveillance, and Legalism in State-Sanctioned Online Video Channels**. (in) LOVINK, Geert; and SABINE, Niederer (Eds.). *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

LOVINK, Geert; and SABINE, Niederer (eds.). **Video Vortex Reader: Responses to YouTube**, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

_____. **The Art of Watching Databases**. (In) LOVINK, Geert; and SABINE, Niederer (eds.). *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

_____. **The Principle of Networking: Concepts in Critical Internet Culture**, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.

SIMONS, Jan. **Another Take on Tags? What Tags Tell**. (In) LOVINK, Geert; and SABINE, Niederer (eds.). *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. São Paulo: Ed. Edusp, 1993.

_____. **O Sujeito na Tela. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. 1. São Paulo: Ed. Paulus, 2007.

MACHADO, Laura. (07 de agosto de 2009). **Cariocas burlam as blitzes da Lei Seca com conta no Twitter**. Disponível em < <http://www.sidneyrezende.com/noticia/45509+paes+usa+o+twitter+para+comemorar+novo+centro+cultural+da+capital+fluminense> >. Acessado em março de 2010.

MACLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari, São Paulo: Ed. Cultrix, 1979.

_____. **O meio é a mensagem**. Rio de Janeiro. Ed. Record, 1969.

MANN; NOLAN & WELLMAN, Steve Jason e Barry. **Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments (2003).** Disponível em <[http://www.surveillance-and-society.org/articles1\(3\)/sousveillance.pdf](http://www.surveillance-and-society.org/articles1(3)/sousveillance.pdf)>. Acessado em: 12/ 05/2010.

MANOVICH, Lev. **Language of New Media.** Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. Disponível em <<http://www.manovich.net/>>. Acesso em: 10/12/2008.

MARCHETTI, Rafael. **GEOPLAY.** Disponível em: <<http://www.geoplay.info/pt/>>. Acesso em: 10/12/2009.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo.** São Paulo: Ed. SENAC, 2008.

MOURA, Marcos. (25 de Novembro de 2009). **INTERNET: Manuel Castells faz panorama da sociedade em rede em novo livro.** Disponível em<http://www.nosdacomunicacao.com/panorama_interna.asp?panorama=277&tipo=R>. Acessado em janeiro de 2010.

MOURA, Marcos Baptista dos Santos. **Sociedade em rede e modo de desenvolvimento informacional: descrições sociológicas da sociedade contemporânea sob o capitalismo avançado*** Disponível em <<http://www.docstoc.com/docs/49646782/Resenha-de-A-Sociedade-em-Rede-de-Manuel-Castells>>. Acesso em 15/02/ 2010.

PAVÃO JÚNIOR, Jadyr e SBARAI, Rafael (2010), **O pássaro que rugue.** Revista Veja 13 de junho, PP.87.

QUADROS, Claudia e Itanel. (2008). Pdf.(IN) **Em cartaz: o jornalismo do futuro.** Disponível em:< [www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/.../ 2 568](http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/.../2568)>. Acesso em janeiro de 2010.

RENA, Alemar Silva Araújo. **DO AUTOR TRADICIONAL AO AGENCIADOR CIBERNETICO DO BIOPODER A BIOPOTENCIA.** São Paulo: Ed. Annablume, 2009.

ROHRER, Finlo: **Uso de câmeras em protestos deixa polícia mais exposta** (IN) BBC Brasil. Disponível em <http://www.bbc.co.uk/portuguese/noticias/2009/04/090421_camerasanalisefn.shtml>. Acesso em 12/03/ 2010.

SALLES, Cecília A. **Redes da criação: construção da obra de arte.** Vinhedo: Ed. Horizonte, 2006.

_____. (Cadernos de Daniel Senise: Sótão de objetos pessoais, 2000).

SALVINO, Eduardo. **Paisagem Diagonal Oficina.** Disponível em: <<http://paisagemdiagonaloficina.tumblr.com/>>. Acessos em 2010 e 2011.

SALVINO, Eduardo. **edo(ar)do**. Disponível em: < <http://salvinopremios.com/>>. Acessos em 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Ed. Paulus, 2003.

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Ed. Paulus, 2007.

_____. **A relevância das comunidades virtuais na cultura organizacional**. (in) Faces da cultura e da Comunicação Organizacional, Marlene Marchiori (org.). Caetano do Sul: Difusão Editora, 2006, PP. 167-184.

SANTAELLA e LEMOS, Lúcia e Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter**. São Paulo: Ed. Paulus, 2010.

SHERMAN, Tom. **Vernacular Video**, in LOVINK, Geert; and SABINE, Niederer (eds.). Video Vortex Reader: Responses to YouTube, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

SILVA, Marcos. **Estrutura Religiosa das Mídias** (2010). Pdf.(IN) Fragmentos de cultura. Disponível em:< [http://seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/view File/](http://seer.ucg.br/index.php/fragmentos/article/view/File/)>. Acessado em: 10/12/2010

TIBURI, Marcia (2010). **Sobre Twitter e Severinos**. Revista Cult, 10 junho, PP. 42-43.

"Twitaco" pró-Marina atinge 100 mil seguidores, mas fracassa nos TTs (20 de julho de 2010). UOL: Eleições Em São Paulo. Disponível em <[http://eleicoes.uol.com.br/2010/ultimas-noticias/2010/07/20/twitaco-pro-marina -atinge-100-mil-seguidores-mas-fracassa-nos-tts.jhtm](http://eleicoes.uol.com.br/2010/ultimas-noticias/2010/07/20/twitaco-pro-marina-atinge-100-mil-seguidores-mas-fracassa-nos-tts.jhtm)>. Acessado em: 26/07/2010.

Tele_bits 2.0. Disponível em: <<http://telebits.art.br/01/home0/>>. Acesso em 10/12/2010

YOURLIFEOURMOVIE. Disponível em: <<http://www.yourlifeourmovie.org/net/>>. Acesso em 10/04/2009.

YouTAG: Sistema gerador e de - indexador de vídeos on-line. Disponível em: < <http://www.youtag.org/> >. 2008-2010.

VESNA, Victoria. **Database aesthetics: art in the age of information overflow**. Viktorija Vesna Bulajić Edition: illustrated Publicado por U of Minnesota Press, 2007.

_____. **n0time** «2000 – 2001. Disponível em: <<http://www.Virtualart.at/database/general/work/-3781ad25d7.html>>. Acesso em 10/12/2009.

RUSH, Michael Rush. **Novas mídias na arte contemporânea**. Martins fontes SP. 2006.

WEES, William. **Recycled Imagens: A Arte e Poética de Filmes encontrados**. Nova York: 1993.