

Laboratório *Entanglednet*:

Dispositivos Comunicacionais com a Marca do Desejo

Luiza Helena Guimarães Ferreira

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Escola de Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura
Tecnologias de Comunicação e Estéticas

Orientador: Professor Doutor Henrique Antoun

Rio de Janeiro

2007

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Laboratório *Entanglednet*:

Dispositivos Comunicacionais com a Marca do Desejo

Luiza Helena Guimarães Ferreira

Dissertação submetida ao corpo docente da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção de grau de Mestre.

Aprovada por:

Professor Doutor Henrique Antoun (orientador)

Professor Doutor André de Souza Parente

Professor Doutor Luiz Alberto Rezende de Oliveira

Professor Doutor Paulo Roberto Gibaldi Vaz

Professora Doutora Simone Michelin (suplente)

Rio de Janeiro

2007

FICHA CATALOGRÁFICA

de Guimarães Ferreira, Luiza Helena.

Laboratório *Entanglednet*: dispositivos comunicacionais com a marca do desejo.
Rio de Janeiro: UFRJ/ ECO/CFCH, 2007.

XI, 120 f.: il.

Dissertação (Mestre em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação, CFCH, 2007.

Orientador: Henrique Antoun

1- Internet. 2- Interatividade em redes de comunicação e cooperação. 3- Híbridação homem- máquina. Dissertação. I. Antoun, Henrique (orient.). II. Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação, CFCH. III. Laboratório *Entanglednet*: Dispositivos Comunicacionais com a Marca do Desejo.

Aos meus filhos, Ana Luíza e Fernando

AGRADECIMENTOS

Seria impossível agradecer a todos que estiveram ao meu lado através destes dois anos. A bem da verdade, se acrescentar a eles o tempo no qual acompanhei as aulas do Professor Doutor Henrique Antoun, antes de ingressar na pós-graduação e as reuniões no CiberIDEA, esse tempo seria bem maior. O Professor Henrique, meu orientador, teve um papel determinante em minha vida acadêmica e artística. É brilhante, instigante, exigente, sensível e com uma grande capacidade discursiva; um mestre e, como tal, depois de encontrá-lo tive a certeza que meus caminhos iriam se transformar; um amigo sempre ocupado, mas presente quando dele precisei, pontual, soube me fazer ir em frente; uma pessoa em quem confio poder errar e acertar.

Pouco tempo depois no CiberIDEA comecei a ter contato com o trabalho de importantes pesquisadores da área de comunicação. Foi através de Professor Doutor Paulo Vaz que pude entender a atualidade do trabalho que eu já desenvolvia em arte e que mais recentemente se tornou questão pertinente a esta pesquisa de comunicação. Assim como, através das discussões em relação às pesquisas dos Professores Doutores Luiz Alberto Oliveira (CBPF- ICRA) e de Fernanda Bruno, fui enxergando o mundo sob uma outra ótica.

Aproximando o tempo e há mais de dois anos, fui aluna Professores Doutores André Parente e Kátia Maciel. Através deles pude expandir meus conhecimentos de arte e tecnologia. Dos professores aqui citados, André, Paulo e Luiz Alberto fazem parte de minha banca. A eles e a Professora Doutora Simone Michelin (EBA-UFRJ) eu agradeço e me sinto grata e orgulhosa por me dedicarem o seu olhar. Este espaço limitado apenas me permite mencionar alguns nomes, embora não possa deixar de citar aqueles que tive a oportunidade de ser aluna durante o mestrado, entre eles os Professores Doutores Ivana Bentes, Denílson Lopes, Alex Primo, da UFRGS, Fernando Gonçalves, me apresentou materiais importantes para esta dissertação e Erick Felinto, pelas reuniões de grupo de estudos em sua casa, ambos da UERJ.

Mas quantos relatórios, formulários etc. Que bom poder ter contado com auxílio gentil e sempre atento dos secretários Arthur Vinicius da Costa Ferreira Pinto, Humberto Barroso Canuto e Jorgina Silva.

Fico feliz de ter um espaço que possa prestar uma pequena homenagem a meu filho Fernando que implementou a interface de www.entanglednet.org objeto de estudo

desta dissertação. Segundo dizem, eu o “exploro” desde que ele tinha quatorze anos. Tem bastante verdade aí, no entanto, hoje ele faz estágio em engenharia de *software* no CERN (European Organisation for Nuclear Research). Obrigada Nando e sucesso nesta tua nova etapa!

Contudo, no que diz respeito a qualquer trabalho e não é diferente em relação a esta dissertação, sempre existe um antes/paralelo, no caso, é meu trabalho como performer que tive a colaboração da Professora Doutora Glória Ferreira (EBA-UFRJ), de quem fui ouvinte, e do artista Édson Barrus (USP). Do mesmo modo, sempre tem durante/paralelo, então agradeço a velhos amigos, cada um a seu modo e todos importantíssimos em momentos diferentes, como a Vera Villar, a Maria Helena Lyra, o Vandir Gouveia, a Josette Lassance e o José Carlos Lima. Imprescindível ter vocês como amigos! E, toda nova etapa desenvolve um durante. Foi aí que novos amigos foram chegando. A afinidade se fez rápida, pois acabamos passando por situações similares e, ninguém mais poderia saber melhor o que estávamos sentindo se não nós mesmos. Simone do Vale, Emmanoel Ferreira, Léo Germano, Leonardo Ferreira, Francisco Slade e Sandro Azevedo, foi bom ter conhecido vocês! Foram todos muito bem vindos e quero tê-los comigo daqui pra frente. Foram tantas aulas e tiveram também os congressos: quantas foram as pessoas queridas que pude conhecer, compartilhar risos, quartos, apreensões, enfim momentos singulares, entre eles, o André Pecini, a Camila Medina, a Patrícia Saldanha, o Marco Martins, o Adriano Moreira e a Mônica Schieck entre outros.

Agradeço ainda a minha família: a meu pai e minha mãe por me fazerem saber que onde quer que eu vá, eles estarão comigo; a Luzia, minha irmã, Guilherme, sobrinho, e Antônio, sobrinho/afiliado pelo carinho; a meu marido, que assim como meus filhos, soube entender as minhas ausências e que desde sempre foi quem mais me incentivou e mais torceu por mim. Obrigada João, a tua firmeza de convicções tem sido importante para todos nós. Por último, aos meus filhos Ana Luíza e Fernando. A Ana é minha filha, mas é também a melhor e maior amiga que já tive, não esquecendo ser um importante apoio em minhas dúvidas de inglês. Meus filhos efetivamente contribuíram com esta dissertação, mas só pelo fato de existirem e serem como são, já significaria um enorme incentivo.

A todos, não existem palavras com que possa agradecer, ainda assim obrigada!

RESUMO

de Guimarães Ferreira, Luiza Helena. Laboratório Entanglednet: Dispositivos Comunicacionais com a Marca do Desejo. Orientador: Henrique Antoun. Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (Mestre em Comunicação e Cultura) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação, CFCH, 2007.

Na dissertação, intitulada Laboratório *Entanglednet*: Dispositivos Comunicacionais com a Marca do Desejo, pretendeu-se explorar a interação humana com a tecnologia no processo coletivo de criação da linguagem do meio de comunicação, e, simultaneamente, a geração da vida. Tomou-se por objeto de estudos, principalmente, o site *www.entanglednet.org* que faz uso da topologia da internet para intervir no mundo, considerado como um campo de forças e de ações tecnologicamente expandidas. Atualmente a vida humana encontra-se imersa nos dispositivos comunicacionais, onde pode ser apreendida, quantificada e qualificada, tornando-se responsabilidade de cada um o que irá emergir a partir desta nova conjunção de forças. Tem-se hoje que a comunicação mediada por computador requer a ação humana para estabelecer o contexto de relações diante das possibilidades oferecidas pelo meio. A vida conectiva na hibridação homem-máquina atrai uma conjugação de forças sociais de produção, material e imaterial, envolvendo desejo e inteligência em rede rizomática de singularidades não domesticáveis e dinamizadas pelo poder de afetar e ser afetado. O poder da vida é revelado como potência na construção do comum a partir de um corpo coletivo tecido nas redes de comunicação e cooperação. Assim, temos a possibilidade de criar um mundo entre aquilo que nos é apresentado como sendo imperativo e o nosso próprio desejo. Esta foi a discussão colocada a partir de *Entanglednet*, uma aposta que nossos afetos, sensações, percepções e sentimentos constituem o território da resistência na atualidade.

ABSTRACT

Guimarães Ferreira, Luiza Helena. Entanglednet Laboratory: Devices communication with the Desire's Impression. Director: Henrique Antoun. Rio de Janeiro, 2007. Dissertation (Master of Communications and Culture) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação, CFCH, 2007.

This research intends to explore the interaction between the human beings and the technology in the language construction process of the communication media, and, simultaneously, the generation of life. The websystem www.entanglednet.org, which is the object of this project, uses the internet topology to intervene in a world considered as a strength field, an action field technologically expanded. Currently human life has been immersed in communication devices, which can be seized, quantified and qualified, becoming responsibility of each one, emerging from this new combination of forces. Communication mediated by computer requires human action to establish the context of relations among the possibilities offered by the media. Human being connected, made hybrid, to technology attracts a combination of social forces of production, material and immaterial, involving desire and intelligence in network rhizomatic of undomestics and fomented singularities, by the power to affect and be affected. This way, the life's power is displayed as the power of common construction, from a collective body weaves on communication and collaboration nets. Thus, we have the opportunity to create a world among what is presented as being imperative and our own desire. This is the discussion in Entanglednet, a bet that our affection, feelings, perceptions and feelings are the resistance territory in actuality.

LISTA DE FIGURAS

Ilustração 1.1 - Diagrama de Rede Centralizada.....	18
Ilustração 1.2 - Diagrama de Rede Descentralizada.....	18
Ilustração 1.3 - Diagrama de Rede Distribuída.....	19
Ilustração 1.4 - Interferência Arquitetônica – TEULIMITE: Catedral de Cérebros - Luiza Helena Guimarães. 2004.....	35
Ilustração 2.1 - Parangolenços, Luiza Helena Guimarães - Círio de Nazaré, Belém do Pará, 2005.....	48
Ilustração 2.2 - Parangolenços, Luiza Helena Guimarães - Círio de Nazaré, Belém do Pará, 2005.....	49
Ilustração 2.3 - Parangolenços, Luiza Helena Guimarães - Círio de Nazaré, Belém do Pará, 2005.....	51
Ilustração 2.4 - Mente que Mente, Luiza Helena Guimarães - Jardim das Delícias, Museu da República, 2006.....	53
Ilustração 2.5 - Claude Monet, Rouen Cathedral, 1994, óleo sobre tela, Museu do Louvre, Paris.....	56
Ilustração 2.6 - <i>Entanglednet</i> em outubro de 2006.....	58
Ilustração 2.7 - <i>Entanglednet</i> em outubro de 2006.....	58
Ilustração 2.8 - <i>Entanglednet</i> em outubro de 2006.....	59
Ilustração 2.9 - <i>Entanglednet</i> em outubro de 2006.....	59
Ilustração 2.10 - Andy Warhol, <i>Empire</i> , 1964.....	61
Ilustração 2.11 - Vida cotidiana, Silver Factory, 1965: Warhol e Gerard Malanga.....	62
Ilustração 2.12 - Mick Jagger, <i>Silver Factory</i> , 1960.....	62
Ilustração 2.13 - Vida cotidiana, <i>Silver Factory</i>	62
Ilustração 2.14 - Panorama de Robert Barker, 1787.....	65
Ilustração 2.15 - Visorama de André Parente, 1990.....	66

SUMÁRIO

Introdução.....	1
Capítulo I - Cibernética , Ciberespaço e Internet.....	10
1.1. Cibernética e Ciberespaço.....	10
1.2. Internet.....	16
1.3. Escultura Social.....	27
Capítulo II - Performance e <i>Entanglednet</i>.....	36
2.1. Ação Direta: Performance.....	37
2.2.1. Performance: Ato Poético de Comunicação.....	37
2.2.2. Fluxo Performático: tática_vida.....	45
2.2. Ação Mediada por Redes Tecnológicas: <i>Entanglednet</i>.....	55
2.2.1. Como surgiu <i>Entanglednet</i> ?.....	55
2.2.2. Ligações com a História da Arte a com a Telemática.....	56
2.2.3. As <i>Webcams</i> e os Panoramas Imagéticos.....	63
2.2.4. <i>www.entanglednet.org</i> e <i>www.x-tet.com</i>	67
Capítulo III – Dispositivo <i>Entanglednet</i> em Relação à Subjetividade, as Afecções e as Redes de Parcerias na Cibercultura.....	71
3.1. Dispositivo <i>Entanglednet</i>.....	71
3.1.1. Produção de Subjetividade na Cibercultura.....	73
3.1.2. Criação de Afecções na Cibercultura.....	78
3.1.3. Formação de Parcerias na Cibercultura.....	88
Conclusões.....	99
Bibliografia.....	102
Anexos.....	110
Anexo 1.....	110
Anexo 2.....	112

Eis o que muitos tekkies não entendem: o mundo não é uma pilha de fatos. É um emaranhado de pontos de vista. A idéia de "representação do conhecimento" (e a "web semântica") tem a ver com encontrar, e representar, essa pilha fictícia de fatos. Os documentos do mundo contêm muitas afirmações de fatos, mas todos baseados em pontos de vista. Estudar um assunto não é apenas aprender fatos, mas descobrir como uma afirmação em um ponto de vista se relaciona com uma afirmação semelhante em outro ponto de vista. Mas, mesmo que pudéssemos encontrar essas estruturas de conhecimento, como podemos apresentá-las? Em notação lógica? Poucos entenderiam.

Ted Nelson

As mesmas palavras só me elucidam sob a condição se serem interpretadas como um afluxo de sangue às faces de uma pessoa que se perturba, ou ainda com um silêncio súbito.

Proust

Introdução

Na pesquisa intitulada Laboratório Entanglednet: Dispositivos Comunicacionais com a Marca do Desejo, pretende-se explorar a interação humana com a tecnologia no processo de criação da linguagem do meio de comunicação e a geração da vida com a marca do desejo. Toma-se por objeto de estudos o portal www.entanglednet.org que faz uso da topologia da internet para intervir no mundo, considerado como um campo de forças, um campo de ações tecnologicamente expandidas. Portanto, visa-se à construção coletiva de linguagens geradas na dinâmica da vida cotidiana através das redes da comunicação e informação. Entende-se que a resistência oriunda da arte, ao lado da sociedade, diante do fenômeno das redes digitais se vê desafiado a habitar o espaço tecnológico, não só para potencializar, amplificar e distribuir suas ações, mas também buscando mobilizar sensações e afetos para além dos limites unidimensionais e das mediações institucionais.

Associando-se a internet as teorias e práticas limitadas pela área de abrangência relativa ao laboratório, afirma-se que a vida humana contemporânea é gerada através da informação. Isto certamente é o mesmo que tomar o mundo, onde desde sempre a vida foi construída, como um imenso laboratório. Só que agora ela se encontra imersa em um dispositivo onde pode ser apreendida, quantificada e qualificada, tornando-se responsabilidade de cada um o que irá emergir a partir desta nova conjunção de forças. Assumir que a internet seja um laboratório, neste momento em que o homem naturalmente concebe suas ações como sendo conectadas a um espaço e tempo ininterruptos, é o mesmo que declarar a crença na existência de um

modo de vida mediado e criado através das tecnologias de comunicação. Rememorando o significado de laboratório, tem-se que ele está relacionado a um local provido de instalações, aparelhos e produtos necessários a manipulações de exames, experiências e pesquisas técnico-científicas. O ambiente de um laboratório deve propiciar a observação da prática sistemática de experimentações, sendo que cada laboratório deve possuir as especificações necessárias relativas a sua área de abrangência, seja ela ou médica ou bioquímica ou biotecnológica, etc, porém, também pode referir um local para tratar filmes fotográficos ou cinematográficos. Assim, vem a ser um lugar destinado a pesquisas e experiências artísticas . Além disso, buscando a etimologia da palavra encontramos que ela é derivada do latim, *laboratorium*, local de trabalho, lugar em que são feitas experiências. Como se pode observar a internet parece ter mesmo se transformado em um laboratório, na verdade bastante ilimitado e imprevisível, que coloca os estudos das comunicações através das redes interativas, no cerne da constituição da vida na sociedade contemporânea. Pode-se ainda dizer que simultaneamente ao aumento da potência de redes de comunicação mediada por computador, a partir do ativismo social, emerge a criação coletiva da vida. Na pós-modernidade, conseguiu-se entrever a possibilidade de através da experimentação criar uma sociedade livre e constituída materialmente por singularidades.

Assim, a comunicação mediada por computador requer a ação humana para estabelecer o contexto de relações diante das possibilidades oferecidas pelo meio. A linguagem desenvolvida para as tecnologias da comunicação só encontra significação através o uso cotidiano que delas fazemos. Já que se tornou impensável viver restrito apenas ao nosso corpo biológico, a vida conectiva na hibridação homem-

máquina atrai uma conjugação de forças sociais de produção, material e imaterial, dos cérebros e dos corpos envolvendo afeto, desejo, inteligência em rede rizomática de singularidades não domesticáveis e dinamizadas pelo poder de afetar e ser afetado. Neste sentido o poder da vida é revelado como potência na construção do comum a partir de um corpo coletivo tecido nas redes de comunicação e cooperação, um espaço biopolítico, “uma forma de dominação da vida que pode também significar, no seu avesso, uma resistência ativa” (PELBART, 2003, p. 86).

A conectividade trouxe o ativismo para as redes tecnológicas. Ela opera em rede de afetos produzindo o imaginário com base na experimentação, no acontecimento inusitado e na troca ativa de informações. Geração de um fluxo de poder baseado em desejos, uma poderosa rede de guerra que vem transformando o mundo contemporâneo e que tem exposto, em ações táticas e estratégicas produtoras de uma nova subjetividade, a sua capacidade de se constituir em linha de fuga contra mecanismos de controle da sociedade. Deleuze e Guattari, em *Mil Platôs*, referindo-se a maneira através da qual livros são escritos, sobre os agenciamentos que acontecem durante este processo, pareciam estar descrevendo a comunicação mediada por redes interativas. Este trecho pode ser aplicado no atual contexto destas redes praticamente sem restrição alguma:

Não reconhecemos nem cientificidade nem ideologia, somente agenciamentos. O que existe são os agenciamentos maquínicos de desejo assim como os agenciamentos coletivos de enunciação. Sem significância e sem subjetivação: escrever a *n* (toda enunciação individuada permanece prisioneira das significações dominantes, todo desejo significativo remete a sujeitos dominados). Um agenciamento em sua multiplicidade trabalha forçosamente, ao mesmo tempo, sobre fluxos semióticos, fluxos materiais e fluxos sociais (independentemente da retomada que pode ser feita dele num corpus teórico ou científico). Não se tem mais uma tripartição entre um campo de realidade, o mundo, um campo de representação, o livro, e um campo de subjetividade, o autor. Mas um agenciamento põe em conexão certas multiplicidades tomadas em cada uma destas ordens, de tal maneira que um livro não tem sua continuação no

livro seguinte, nem seu objeto no mundo nem seu sujeito em um ou em vários autores (1996, p.34).

A internet, que acabou englobando e transformando o entendimento de ciberespaço, construída de acordo com interfaces materiais que nos permitem a comunicação com o mundo virtual através de suas conexões, isto é, mediante uma rede física de computadores conectados, amplia as possibilidades de constituir agenciamentos. Nos sentidos, da interferência do meio na percepção dos indivíduos e da sociedade e, no do impacto que as tecnologias de comunicação vêm tendo sobre as relações e a vida humana, *Entanglednet* enfatiza abrangência dos corpos quando mediados por estas redes, assim como, a possibilidade que se tem de habitá-las, cada um a seu modo. *Entanglednet*, situado neste campo dinâmico da *net* arte, das comunidades baseadas na internet, da criação de *softwares* sociais ou comunitários, ao se instalar na internet pretende criar um ciberespaço de liberdade de expressão, particularmente reservado às sensações e as ações humanas, colocado-as em questão. David Rokeby diz: “uma tecnologia é interativa na medida em que se reflete as conseqüências de nossas ações ou decisões, devolvendo-as para nós” (1997, p.67).

O capítulo I, Cibernética, Ciberespaço e Internet, introduz as idéias e as tecnologias que fundaram o atual modo de controle e de organização social, as quais servirão como base conceitual para o estudo do site *Entanglednet*. Considera-se importante começar a partir da cibernética, porque ela tinha por finalidade desenvolver uma linguagem e técnica que possibilitassem estudar os problemas da comunicação em geral e do controle de mensagens entre os homens e as máquinas. Igualando o homem à máquina Wiener iguala o homem à matéria e, portanto, ambos podem ser modificados através do mecanismo de *feedback*, a partir das trocas de informações. É

deste modo que a informação se volta para dominar a entropia. Donna Haraway recentemente radicalizou esta teoria em direção ao cyborg, Katherine Hayles no livro “How We Became Posthuman” define informação de acordo com Claude Shannon, que por sua vez, se baseou em Wiener. Investiga-se os reflexos desta teoria hoje, momento em que o autodeterminismo dos sistemas materiais serve de base para a organização da vida mediada pelas redes tecnológicas. Passando rapidamente ao ciberespaço, idealizado por William Gibson, chega-se ao meio físico através do qual circula o imaginário, a internet, e as transformações e adaptações das redes de comunicação às necessidades emergentes a partir do cotidiano da vida em sociedade. A apreensão da linguagem, na inter-relação dos seres humanos com o das máquinas e sua posterior utilização, pode ser fator de diferenciação individual ou coletiva. Robert Logan descreve a evolução dos meios de comunicação partindo da fala e, percorrendo uma sucessão de linguagens, chega à sexta linguagem, a da internet. E o que isto significa e poderá significar em termos de diferenciação do híbrido homem-máquina? Da teoria dos sistemas dinâmicos, cibernética, da idéia de *feedback*, da hibridação homem-máquina e do modo através do qual as informações são processadas, empreende-se a pesquisa em direção aos mecanismos de controle na sociedade contemporânea. Assim, levando em conta a emergência das trocas entre atores sociais deslocados em relação ao centro, analisa-se o sistema distribuição de informações via internet como parte de um processo maior relacionado ao pós-modernismo. Este deslocamento se refere mais diretamente a transformações na linguagem de programação dos computadores, já que o controle é tecnológico e feito a partir de banco de dados. Passamos de um código de escrita de programação linear, mais centralizada, para programação orientada para objeto, mais modular. Se o Panóptico

representava o diagrama de rede centralizada, o que melhor é capaz de descrever a rede distribuída seria o rizoma, conceituado por Deleuze e de Guattari em *Mil Platôs*? Neste capítulo, em sua última parte, *Escultura Social*, inicia-se a abordagem das forças diagramáticas envolvidas no processo de criação, transitando pelas linguagens do software e da inteligência artificial, menciona-se, através de perspectivas tão diferentes como as da filosofia, da ciência, da arte e de sua crítica, o comportamento, a fisiologia e a capacidade dos cérebros humanos perante a sociedade de controle. A vida absorvida pela internet, a cultura telemática é o que artistas e cientistas chamam de vida artificial, mas, “os artistas são, seguramente, os que compreendem melhor os componentes sensoriais do computador” (KERCKHOVE, 2004, p.63). Tanto a performance quanto a internet têm no corpo a interface em relação ao mundo e na vida a sua matéria primordial, no entanto a vida não se reduz ao corpo. É neste sentido que a vida é a um só tempo materialmente e socialmente esculpida, determinada e determinante.

No capítulo II, tenta-se recortar o ilimitado campo conceitual da performance, que envolve corpo, linguagem, espaço e tempo, para verificar qual o estatuto da ação quando mediada pelas redes de comunicação. A postura assumida nesta pesquisa é de verificar se características como instantaneidade, causalidade, processo, etc, inerentes ao ato performático ou ato de comunicação, se mantêm inalteradas perante as conexões através das redes, onde o virtual é acessado tecnologicamente. Considera-se relevante esclarecer algumas posturas aqui adotadas. Então, fazendo um parêntese no intuito de exemplificar o processo de criação, suas inter-relações com a vida e a geração de linguagens, algumas vezes relatarei as experiências que tive em performances, porém irei utilizá-las não como uma mera

análise ou apresentação de trabalhos já realizados, como uma tentativa de conceituá-las ou mesmo de estabelecer categorias para a arte que se faz hoje e, nem tão pouco, pretenderei abarcar toda a minha produção e ter dela uma leitura única. Tenho em mente apenas, dispor da prática para extrair um tênue fio condutor e uma zona de tensão que norteie esta pesquisa sobre as redes de comunicação. Deste modo, revezarei teorias e práticas procurando descrever com mais precisão os trabalhos que fiz nos últimos dois anos, paralelamente ao período do mestrado, isto por estarem intimamente relacionados entre si. Finalizando o parêntese, exponho, também, que não existe em momento algum a intenção de definir a arte ou a comunicação e, na maior parte das vezes é buscada uma na outra. Continuando, intenciona-se entender a performance do lugar do performer em ação, suas relações com o tempo, com o espaço das ações e com o território das sensações. Para tanto, traça-se um breve histórico citando alguns artistas experimentais, entre eles, no Brasil, Arthur Bárrio, Hélio Oiticica e Ricardo Basbaum, assim como, alguns coletivos de artistas contemporâneos. O principal fator unificante entre as performances e *Entanglednet* é o de acontecerem através de um cruzamento de manifestações relevantes à vida em sociedade e em associação com a cultura. Tensionados por *Entanglednet* e objetivando explorar este dispositivo, discorre-se sobre o processo de criação e de implementação de *Entanglednet* no ciberespaço e a respeito de “seus achados” pertencentes tanto ao campo de conhecimento da arte, quanto ao das pesquisas relativas às redes de comunicação. Atravessando pelo Impressionismo, por trabalhos de Joseph Beuys, Andy Warhol e André Parente, *Entanglednet* questionará o modo através do qual as redes interativas estão sendo habitadas por propostas vindas de preocupações artísticas. Neste caso, a análise recairá sobre *Entanglednet* e *Perturb*, trabalho de Norbert Herber, por

absorverem o estudo da potência dos meios de comunicação em suas práticas experimentais.

O terceiro, último capítulo, tenta responder as questões levantadas durante e a partir da implementação do dispositivo *Entanglednet* na internet. Sentiu-se necessidade de relacioná-lo à pesquisas relativas às redes tecnológicas de comunicação, que articulam a sociedade de controle à produção de subjetividade, de afeto e de formação de redes de parcerias. A fim de tecer relações entre *Entanglednet* e a produção de subjetividade contemporânea se recuperará tópicos do primeiro capítulo relativos ao modo como as informações são processadas e distribuídas através internet e como o controle é exercido na sociedade. É sabido que quando fazemos qualquer movimento na rede, ele é gravado e adicionado a um perfil que identifica o usuário. Ele, o perfil de usuário, é mais importante do que a identidade real, apresentando-se como decisivo para pensar a subjetividade hoje. Não importa quem somos e sim qual nosso padrão de comportamento capturado por motores de busca. *Entanglednet* ao convidar e disponibilizar um ciberespaço a Cada Um que deseje produzir a própria visibilidade, alinha-se a inúmeros outros *sites* que oferecem os mesmos mecanismos, portanto está imerso no mesmo tipo de dispositivo de controle social e produção de visibilidade. A vida cotidiana se desenrola conectada à internet, assim, qual a produção de subjetividade capaz de resistir a este modo de dominação, as novas enunciações do poder? Que afetos serão capazes de despertar? A tendência das narrativas mediadas pelas tecnologias do virtual de aparentarem ser construídas do mesmo modo que um rizoma, sem início e nem fim, entrando e saindo pelo meio, criam um tipo de fabulação ligada às tecnologias da época em que se vive. A partir de *Entanglednet*, salienta-se: o poder humano de afetar, de ser afetado e de construir

agenciamentos através da criação do comum e a partir das relações entre corpos mediados pelas tecnologias de comunicação; as operações sensíveis, estéticas, éticas, técnicas, políticas e poéticas; a resistência criativa que perpassa a sociedade e abre caminhos para outros porvires. A narrativa nestas redes será analisada, principalmente, como similar à temporalidade do acontecimento, ou seja, antes de poder ser expressa. A narrativa, assim, é co-extensiva ao acontecimento e este é co-extensivo ao devir ilimitado, infinitamente divisível no tempo e, a um só tempo, passado-futuro. A narrativa será ressaltada também devido a seu o seu poder de formar redes de trabalho colaborativo. É neste contexto que as redes de parcerias no ciberespaço estão se formando e demonstrando ser um modo de organização suficientemente potente pra produzir profundas transformações na vida humana. *Entanglednet*, atualmente estuda um modo de tornar o meio mais transparente e a navegação mais intuitiva.

Capítulo I - Cibernética , Ciberespaço e Internet

A cibernética, o ciberespaço e a internet serão estudados buscando entendê-los como um espaço destinado ao comando, controle e de projeção do imaginário. Acompanhando o desenvolvimento destes conceitos, serão analisados alguns aspectos da construção do imaginário, tensionados pelas Tecnologias de Comunicação e Informação (TCI), assim como, as transformações e adaptações das redes de comunicação às necessidades emergentes a partir do cotidiano da vida em sociedade.

1.1. Cibernética e Ciberespaço

Norbert Wiener, durante as Conferências Macy, na década de 50, definiu a Cibernética, que vem da palavra grega *Κυβερνήτης*, significando piloto, governador, através do estudo das mensagens, como sendo a teoria do controle e da comunicação entre as máquinas, os seres vivos e a sociedade. A cibernética tinha por finalidade desenvolver uma linguagem e técnica que possibilitasse estudar os problemas da comunicação em geral e do controle de “mensagens entre o homem e as máquinas, entre as máquinas e o homem, e entre as máquinas e a máquina” (WIENER, 1954, p.16). Na época, Wiener desconhecia que Ampère e um investigador polaco já tinham usado a palavra cibernética e lançou seu livro com mesmo nome em 1948. Ampère criou um sistema de agrupar todos os seres humanos e referia-se a ciência política, isto é, a cibernética como ato de governar. Já Wiener procurou entender o significado da informação no interior de processos, como codificação e decodificação, realimentação (*feedback*), aprendizagem, etc. Com a introdução da idéia de *feedback*, entendido como “capacidade de poder ajustar a conduta futura em função do desempenho pretérito” (p.54), Wiener rompe com a causalidade linear

e aponta para a idéia de círculo causal. Tal mecanismo de regulação permite a autonomia de um sistema, seja ele um organismo, uma máquina ou um grupo social. Em grande parte do livro, revisado em 1954, *Cibernética e Sociedade, O Uso Humano de Seres Humanos*, ele relaciona os limites da comunicação tanto dentro dos indivíduos e entre eles.

O homem está imerso num mundo ao qual percebe pelos órgãos dos sentidos. A informação que recebe é coordenada por meio de seu cérebro e sistema nervoso até, após o devido processo de armazenagem, colação e seleção, emergir através dos órgãos motores, geralmente os músculos. Estes, por sua vez, agem sobre o mundo exterior e reagem, outrossim, sobre o sistema nervoso central por via de órgãos receptores, tais como os órgãos terminais da cinestesia; e a informação recebida pelos órgãos cinestésicos se combina com o cabedal de informação já acumulada para influenciar futuras ações (p.17).

Sendo o processo de receber a informação uma interação entre o corpo e o ambiente, este interessa à comunicação e ao controle. A informação que trocamos com o mundo conforme o percebemos é uma medida de organização de um grupo de mensagens recebidas, enquanto que a entropia é uma medida de desorganização, por isso, responde a perguntas muito limitadas. As máquinas de comunicação podem exemplificar processos anti-entrópicos por conterem a tendência da Natureza para desordem. Para Wiener¹, tanto quanto os organismos vivos, as informações mediadas pelas máquinas adquirem uma forma adequada à natureza complexa das comunicações na sociedade. Com o mecanismo de *feedback* a informação se volta para dominar a entropia, isto através da organização e ajuste intencional de uma seqüência temporal entre eventos. Diferentemente de como acontece no homem e no animal, que têm uma sensibilidade cinestésica, o *feedback* na máquina é dado pelo controle da informação com base nos resultados de seu desempenho,

¹ Do mesmo modo que Wiener, Leibnitz também se preocupava com a mensagem em termos comunicacionais. Com a idéia de comunicação, Leibnitz, pensava a totalidade do mundo como uma coleção de seres chamados “mônodas” e a interação mecânica entre elas como consequência de uma interação ótica, isto é, da comunicação por imagens visuais. A linguagem da computação, um cálculo lógico ou *Calculus Ratiocinatur*, que antecedeu a lógica matemática é uma extensão da idéia de linguagem artificial, só que analisada por Leibnitz a partir da visão da ótica. Também ele estava interessado na comunicação através de máquinas, entre autônomos, e, portanto, buscava entender os problemas relacionados à linguagem de computação.

em vez se basear no desempenho esperado. O controle da informação, o *feedback* na máquina depende de elementos sensórios e motores que informem a sua ação. Assim é controlada a tendência natural que têm para desordem.

As mensagens, como nós, estão imersas em um mundo que obedece a lei da Termodinâmica, segundo a qual quando a entropia aumenta, a ordem diminui. Por exemplo, a Teoria dos Quanta² levou a uma nova associação de energia e informação que, por sua vez, associada com a Teoria dos Ruídos, demonstrou que o circuito telefônico ou amplificador precisa de uma certa potência de comunicação para que as mensagens não sejam apagadas pela energia nelas contida. A própria luz tem uma energia atômica que depende para existir da frequência da irradiação do *quantum* luminoso. Ainda que Wiener ressalte “que não existe nítida delimitação entre acoplamento energético e acoplamento informacional” (p.39), sabe-se que para ocorrer transferência de informação existe a necessidade de haver um minúsculo gasto energético e, esta radiação de energia despendida, que deve ser maior que a de um *quantum* luminoso.³

² Quanta é o plural da palavra latina Quantum, que significa "quantidade indivisível". A teoria dos quanta foi formulada por Max Planck em 1900, e afirma que a emissão e absorção de energia eletromagnética dos corpos se dá através de "pacotes" contínuos de energia, ao contrário do que sustenta a teoria ondulatória clássica que prevê a distribuição uniforme da energia através de ondas. Cada pacote de energia (quantum) possuiria uma quantidade de energia bem definida. Um bit quântico (Qubit ou Q-bit) é um sistema que, tal como as partículas/ondas, possui dois estados distintos, habitualmente chamados $|0\rangle$ e $|1\rangle$, que podem representar os valores 0 e 1, mas que, para além destes, podem estar em estados que são sobreposição destes dois. Se esse tipo de bit for controlado (já existe controle de uma quantidade que ainda não chegou em uma dezena), poderemos ter computadores com milhares de vezes mais velocidade que os atuais supercomputadores. Um computador com aproximadamente 200 *qubits* pode processar mais do que qualquer computador atualmente. O incremento de um qubit eleva exponencialmente a velocidade dos computadores. Imagine que no futuro poderemos ter computadores de mão, do tipo Palm, que poderão ter velocidades acima dos supercomputadores e processar o que atualmente levamos meses ou anos em apenas poucos minutos. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Teoria_dos_quanta. Acessado em: 03/11/2006

³ A força fotoeletromotriz é gerada quando um feixe luminoso incide sobre uma placa metálica. Isto ocorre porque as partículas contendo energia (chamada de fóton) permitem que o elétron escape da superfície metálica gerando uma corrente elétrica, pois os elétrons emitidos pelo metal ao serem captados voltam à placa percorrendo um circuito elétrico. Este efeito foi explicado por Einstein em 1905 usando a explicação de Planck sobre os *pacotes* ou quantidades fixas de energia chamados de *quantum*. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Quantum>. Acessado em: 03/11/2006

Wiener consagra o capítulo “A Organização como Mensagem” à metáfora do organismo analisado como sendo similar a mensagem. “O organismo se opõe ao caos, à desintegração, à morte, da mesma maneira por que a mensagem se opõe ao ruído [...] A vida é uma ilha aqui e agora em um mundo agonizante” (p.94). Ele dizia que ou os seres vivos resistem ao fluxo de desintegração pelo processo de homeostase, ou morrem. Os mecanismos homeostáticos do homem obedecem a padrões de *feedback* (realimentação negativa ou retroalimentação) do mesmo modo aos descritos para autômatos. Reproduzimos padrões! A medida em que vivemos nos transformamos e os padrões mantidos são incorporados a nossa identidade pessoal. “Não passamos de remoinhos num rio de água sempre a correr. Não somos materiais que subsista, mas padrões que se perpetuam a si próprios” (p.95). O padrão é uma mensagem que pode ser transmitida.

É divertido, tanto como instrutivo imaginarmos o padrão global do corpo humano, do cérebro humano com suas recordações e suas conexões entrecruzadas, de modo que um hipotético instrumento receptor pudesse reincorporar tais mensagens numa matéria apropriada, capazes de dar continuidade a processos já em curso no corpo e na mente, e de manter a integridade necessária a tal continuidade por via de um processo de homeostase (p.95).

Considerando-se à rede mundial de computadores, será que a imaginação de Wiener, relativas a um padrão global do corpo humano, escritas naquela época, se confirmam hoje? Dizia ele, estar invadindo o terreno da ficção científica, mas compreendeu que a transmissão de comunicações por mensagens (de idéias e das linguagens) é uma extensão do domínio e da percepção humana, uma espécie de extensão do corpo físico. Mesmo hoje, isto é bastante atual. Quatorze anos após a conferência de Macy, McLuhan, em seu livro “Os Meios de comunicação como extensão do homem” aponta para os efeitos da revolução eletroeletrônica e argumenta:

Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo. [...] Como extensão, e aceleração da vida sensorial, todo meio afeta de um golpe o campo total dos sentidos (McLUHAN, 1964, p.63).

Ele, além do redimensionamento do ser humano, defendia que os meios tecnológicos de comunicação estavam se misturando, tornando-se meios híbridos, meios para os quais convergia dois ou mais meios, idéia hoje chamada de remediação. McLuhan dizia que um novo meio de comunicação deve ser compreendido em relação a seu conteúdo e que esta é a forma através da qual um novo meio se diferencia do precedente. Então, pelo conteúdo do meio, se dá não apenas sua continuidade, mas também a sua diferenciação em relação ao anterior. Pode-se dizer que se, por um lado, existe uma apropriação do meio anterior, por outro, existe uma remediação, sendo esta reativa a procura de uma linguagem característica através da qual um meio venha afirmar sua independência do anterior. De certo modo, a atual noção de remediação, dirigida ao conteúdo dos meios, já existia na idéia de *feedback*, isto se entendo que a busca de uma linguagem característica de um meio é um ajuste de conduta futura em função do desempenho passado. Seguindo este raciocínio, a remediação, busca da afirmação de uma linguagem própria a um meio, não deixa de ser um a operação de padronização com base no mecanismo de *feedback* entre homens e máquinas e entre máquina e máquinas, como buscava entender Wiener.

Wiener ao igualar o homem à máquina através do mecanismo de *feedback*, iguala o homem à matéria e, portanto, ambos podem ser modificados, a partir das trocas de informações. É deste modo que a informação se volta para dominar a entropia. O autodeterminismo dos sistemas materiais, garantido pela idéia de círculo causal, pelo *feedback*, serve de base para a organização da vida mediada pelas redes tecnológicas. Tanto no homem como na máquina, para a informação semântica ser significativa tem que

ser ativamente recebida pelo sistema a que se destina. Do ponto de vista de Wiener sobre a Cibernética, “a semântica define a extensão do significado e lhe controla a perda num sistema de comunicações” (1954, p.93). Controlar as perdas semânticas é um problema que persiste na recepção das mensagens via internet, pois é da interrelação dos mecanismos humanos com o das máquinas que a apreensão da linguagem e sua posterior utilização é, ou poderá vir a ser, fator de diferenciação individual ou coletiva. Robert Logan descreve a evolução dos meios de comunicação passando por uma sucessão de linguagens. Ela é tão inerentemente humana, inata, apreendida, que o homem não se dá conta de seu poder de transformação sobre a vida. Logan, partindo da fala, chega à sexta linguagem, ou seja, a da internet. E o que isto significa e poderá significar em termos de diferenciação do híbrido homem-máquina? Em relação à fala, Wiener ilustra bem ao colocá-la não como um “dom de fala, mas como um dom de poder de fala” (p.82).

Assim, a teoria dos sistemas dinâmicos, cibernética, começando com a idéia de *feedback*, redefine o conceito de humano e iguala o humano à máquina, já que ambos podem ser vistos como processadores de informação. Donna Haraway recentemente radicaliza esta teoria em direção ao *cyborg*, Katherine Hayles no livro “How We Became Posthuman” define informação de acordo com Claude Shannon, que por sua vez, se baseou em Wiener.

Em 1984, William Gibson em *Neuromancer* cria o termo ciberespaço, reunindo a cibernética e o espaço, que dizia respeito a uma “alucinação consensual” acessada quando o usuário se conectava a um computador. Gibson utilizou dois conceitos ligados à teoria da informação, imaterialidade e simulação, para criar um espaço imaterial.. O ciberespaço da ficção gibissoniana era imaterial, poderia ser habitado por corpos imateriais, visto que os

corpos conectados a implantes neurais se desconectavam do mundo físico e entravam no mundo imaterial da informação e da simulação. Por outra via, em 1989, o cientista de computação Tim Berners-Lee cria a *World Wide Web*,⁴ desenvolvida como uma ferramenta que permitiria compartilhar informações acadêmicas. Hoje, compõem a base do funcionamento da rede mundial de computadores na Internet, reunindo vários aspectos da vida global.

1.2. Internet

A Internet, meio material da “alucinação consensual,” foi projetada durante os anos 50 no intuito de descentralizar o sistema de comando e controle militar, no caso de um ataque nuclear. Sem um alvo centralizado, não poderia haver a destruição total do comando, reduzindo assim, os danos de um possível ataque. A organização através das redes de comunicação é flexível, adaptável, distribuída e contrária à hierarquia, a burocracia e a centralização, presentes na rígida cadeia de comando militar. Para Alexander Galloway, em seu livro “*How Control Exists After Descentralization*,” os protocolos de rede são um algoritmo que podem representar alguns tipos de diagramas referentes à distribuição de trabalho, não sendo nem horizontais e nem verticais.

O diagrama de rede centralizada (ver ilustração 1.1) é hierárquico, opera com um único eixo (*hub*) central, para onde convergem os nós e de onde partem os comandos das ações. “Toda a atividade sai do centro em direção a periferia. Nenhum nó periférico é

⁴ A funcionalidade da Web se deve: a URL, que especifica como cada página pode ser encontrada através de um endereço único; o HTTP, que especifica como o navegador e servidor trocam informações (protocolos); e o HTML, um programa que codifica informações de modo que possam ser exibidas em uma grande quantidade de dispositivos.

Tim Berners-Lee hoje encabeça o *World Wide Web Consortium* (W3C) onde desenvolve e mantém, entre outras, estas especificações. Disponível em: <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/>. Acessado em: 10/01/2007

conectado a nenhum outro nó.”⁵ As ramificações hierárquicas são subordinadas ao centro do *hub* e em cada nível do poder ele se faz de cima para baixo. Também é uma rede centralizada o dispositivo Panóptico, descrito por Michel Foucault em “Vigiar e Punir.” Nele Foucault representa a arquitetura da prisão com uma torre central e com células periféricas circundantes. Da torre “os prisioneiros são vistos sem ver, e o observador qualquer vê tudo sem ser visto” (DELEUZE, 2005, p.67). Isto define as sociedades modernas como sociedades disciplinares, onde o poder atravessa e faz convergir todas as instituições e aparelhos para só então se propagar. Este modo de exercer o poder se define pela continuidade de ações através de múltiplos focos. Quando Foucault definiu o panóptismo ele se referia à arquitetura das prisões, das fábricas, das escolas, dos hospitais que permitiam “ver sem ser visto”, como uma máquina abstrata, isto é, definiu conforme um digrama. Deleuze no livro sobre Foucault descreveu o diagrama do Panóptico do seguinte modo:

O diagrama não é mais o arquivo, auditivo ou visual, é o mapa, a cartografia, co-extensiva a todo campo social. É uma máquina abstrata. É uma máquina quase muda e cega embora seja ela que faça ver e falar.[...] é altamente instável ou fluido, não para de misturar matérias e funções de modo a constituir mutações. Finalmente, todo o diagrama é intersocial, e em devir (p.44,45).

Assim, o poder disciplinar não mais representava um processo de totalização ou de centralização e sim um exercício de posições transversais e estratégicas (técnicas, manobras, táticas, funcionamentos, disposições). Porém, explica Galloway, em consonância outros com autores, ser através da possibilidade de “ver sem ser visto” e da conseqüente internalização do dispositivo de poder que o mecanismo de vigilância se torna permanente, isto é, existindo a todo instante a consciência da vigilância ela se torna autovigilância, o que vem assegurar o funcionamento do poder e sua propagação. Este

⁵ All activity travels from center to periphery. No peripheral node is connected to any other node (GALLOWAY, 2004, p.30) A tradução é nossa.

relacionamento entre o observador e o observado (prisioneiro) liga o centro e a periferia perpetuando a hierarquia no exercício do poder.

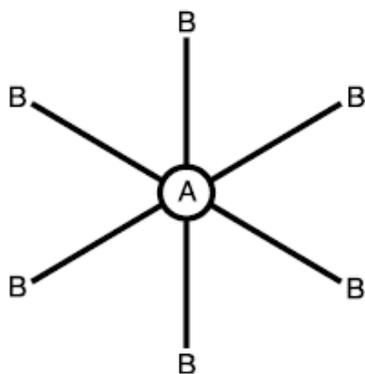


Ilustração 1.1
Diagrama de Rede Centralizada

Um outro diagrama, o de rede descentralizada (ver ilustração 1.2), em vez de um *hub* há muitos *hubs*, muitos centros de comando independentes, sendo assim nenhum ponto exerce o controle sobre os outros. O que ocorreu foi uma multiplicação de centros

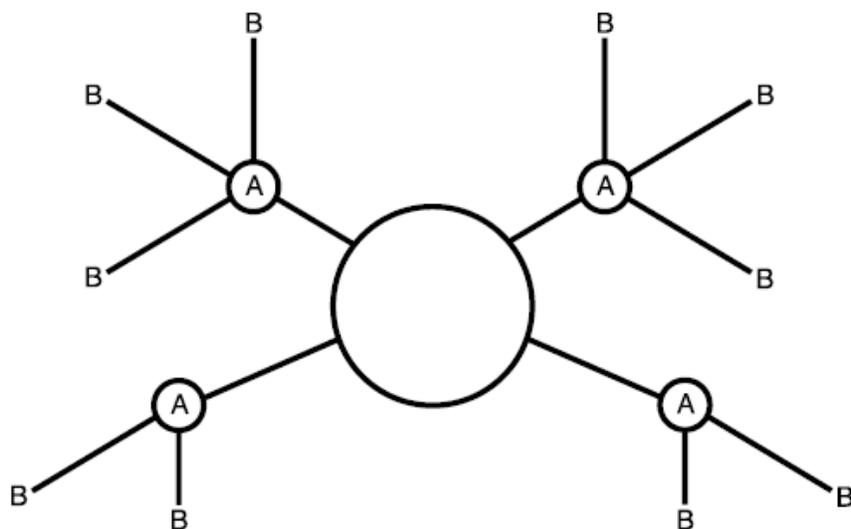


Ilustração 1.2
Diagrama de Rede Descentralizada

em relação ao diagrama anterior. O diagrama de rede descentralizada comum na época moderna ainda reproduz sistemas hierárquicos, comportados por centros de subjetivação, por autômatos centrais, embora nele as iniciativas não sejam coordenadas por uma determinação central. Existem módulos de comando sincrônicos, independentes, numerosos, com um mínimo de coordenação entre si.

O terceiro diagrama é o de rede distribuída (ver ilustração 1.3). Levando em conta à emergência de trocas entre atores sociais autônomos e deslocados em relação ao centro é, de acordo com Galloway, o mais interessante para estudar os mecanismos de controle na sociedade contemporânea. Este descentramento é parte de um processo maior

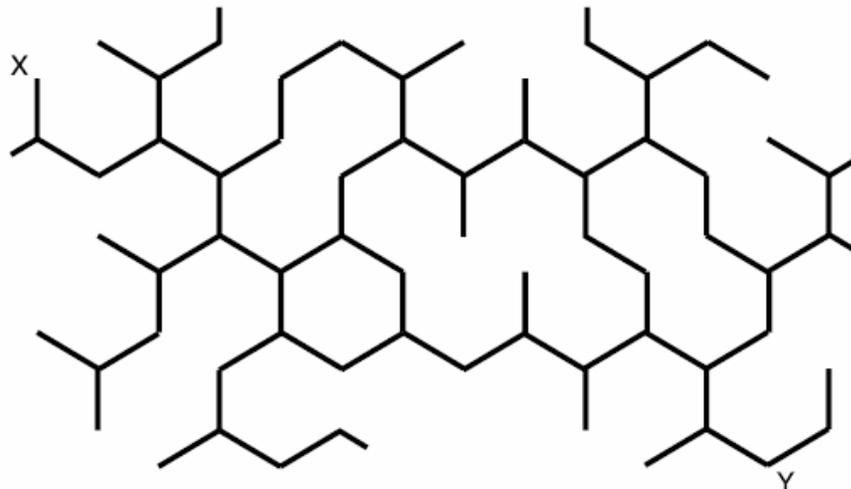


Ilustração 1.3
Diagrama de Rede Distribuída

relacionado ao pós-modernismo e se refere mais diretamente a transformações na linguagem de programação dos computadores. Passa-se de um código de escrita de programação linear, mais centralizada, para programação orientada para objeto, mais modular. A rede distribuída não tem nenhum *hub* central e nenhum nó que se estende a

partir do centro para periferia. Se o Panóptico representava o diagrama de rede centralizada, o que melhor é capaz de descrever a rede distribuída é o rizoma, conceituado por Deleuze e de Guattari em *Mil Platôs*. Eles descreveram o rizoma relacionando-o a produção de linhas de fuga de diferentes velocidades, movimentos de desterritorialização e desestratificação, que constituem os agenciamentos e as conexões entre agenciamentos maquínicos de diferentes tipos. A partir da imagem que se faz da estrutura fixa das Árvores ou das Raízes, como sendo aquelas capazes de fixar um ponto, uma ordem, os autores abordaram as raízes e as ramificações não dicotômicas, rizomáticas, chegando ao pensamento de multiplicidade. Numa estrutura rizomática não existem pontos ou estruturas fixas, sendo então o rizoma alheio à idéia de estrutura profunda da cultura arborescente, ele não é reproduzível. “O rizoma nele mesmo tem formas muito diversas, desde sua extensão superficial ramificada em todos os sentidos até suas concreções em bulbos e tubérculos” (DELEUZE e GUATTARI, 1996, p.15). Ele opera por variações, ramificações, conexões, extensões e conquistas. Em outras palavras não é linear, é cíclico ou circular; cada ponto dele pode se ligar a um ponto qualquer diferente de si e que não, necessariamente, tenha feito parte de sua cadeia original. Isto explica os princípios de conexão e de heterogeneidade do rizoma importantes para o estudo da formação das redes na cibercultura. “Um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências, às lutas sociais” (p.15). Ele efetua um descentramento sobre todas estas dimensões. Já o princípio de multiplicidades afirma que “multiplicidades são rizomáticas” (p.16). Deleuze e Guattari compararam a multiplicidade à atividade dos tecelões de fazer uma trama. Ela à medida que cresce muda de natureza respondendo as leis da combinação que, por sua vez, crescem do mesmo modo que a multiplicidade, isto é, sem relação com o uno representado por um sujeito ou objeto. Assim

os “tecelões” tecem agenciamentos e fazem crescer as dimensões de uma multiplicidade, descentralizada. As variações, diferenciações de natureza do rizoma ocorrem através do crescimento das conexões em rede. “Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões” (p.17). Em um rizoma existem linhas que variam seus movimentos (desterritorialização e desestratificação) e suas velocidades quantitativas. São linhas de fuga e não pontos sedimentares. Os últimos representam estratos e, portanto, podem ser sobrecodificados. Os autores entendem a impossibilidade de haver cortes capazes de separar ou atravessar as estruturas de um rizoma, de modo a conter suas linhas, através do princípio de ruptura a-significante, pois o rizoma sempre retomará o crescimento em outra linha. Não tendo início nem fim, eles têm um meio por onde crescem suas linhas. A cada territorialização, estratificação, codificação das linhas do rizoma segue-se linhas de desterritorialização, uma constante mutação “entre-linhas” em fuga. “O rizoma é uma antigenealogia” (p.32). Conseqüentemente, o princípio de cartografia e de decalcomania de um rizoma não é passível de explicação através de um modelo estrutura profunda ou de eixo genético, pois eles são reprodutíveis ao infinito. O decalque se refere a algo já feito usando uma estrutura que o suporte. O rizoma é um mapa, alternativa política para problemas, tem a força do desejo e se move e se produz do mesmo modo que um performer.

Toda lógica da árvore é uma lógica do decalque e da reprodução. [...] Se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real. [...] O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. [...] Um mapa é uma questão de performance, enquanto que o decalque remete sempre a uma presumida “competência” (p.21-22).

No digrama de rede distribuída durante uma conexão um nó pode se comunicar com outro sem a intermediação de um *hub* central, sendo assim as linhas de distribuição se mantêm fora da totalidade, são segmentadas e, por isso podem tomar rotas alternativas. Isto representa uma vantagem tendo em vista que quando as estruturas de uma comunicação são abaladas ou destruídas em um ponto, outros podem assumir.

Ocorreu, portanto, um deslocamento do diagrama de rede centralizado para a rede descentralizada e agora para rede distribuída. Esta é operada por agentes autônomos de acordo com a linguagem dos sistemas, ou seja, segundo os protocolos próprios da rede mundial de computadores. Para melhor elucidar esta discussão, faz-se necessário examinar brevemente o modo como é exercido o controle e o comando tecnológico através das redes de comunicação. Então, os protocolos de Internet são avaliados por RFCs (*Requests for Comentes*) que atuam como uma impressão digital do de tudo que acontece. São importantes para a crítica teórica e instrumentos de grande potencial para *designers* de *softwares*. Já os RFC (*Requirements for Intenet Hosts*) ou simplesmente hospedeiros são os que definem a Internet como uma série de redes interconectadas. Eles executam as informações de programas em nome dos usuários. Um terceiro, o TCP (*Transmission Control Protocol*) é o protocolo o mais comum e trabalha muito próximo ao IP (*Internet Protocol*) para assegurar que os dados enviados via IP cheguem corretamente. Assim, regula o fluxo da informação e verifica se a mensagem chegou ao destino. De acordo com as especificações do RFC, o TCP é usado, por exemplo, para o transporte de conexão orientada, como: e-mail (SMTP), transferência de arquivos (FTP) e execução de comandos de uma unidade remota (TELNET ou SSH-*Secure Shell*). Ele ainda é responsável pelo

handshake,⁶ um circuito imaginário formado entre o emissor e o receptor quando uma conexão é estabelecida. De forma geral, a importância do TCP está vinculada a sua qualidade referida por robustez, isto é, comunicação de confiança via web. O TCP e o IP trabalham em conjunto para criar um suíte de protocolos, TCP/IP, sendo que o IP é responsável pela movimentação (roteamento e fragmentação) de pequenos pacotes de dados chamados de *datagrams*. O roteamento seleciona o trajeto de dados através de uma rede. É um sistema flexível a que se segue o processo de *hopping*, por meio do qual os dados são passados em cadeia de computador à computador. Nenhum dos computadores da corrente dos *hops* (saltos) sabe o destino final de seus *datagrams*, porém sabem o destino geral, ou seja, o sentido próximo por onde passam os *datagrams*. Caso haja defeito na passagem, o computador fonte é alertado, ele então, esconde o passo seguinte e utiliza outra rota de forma que nenhum nó da rede saiba o destino final de um *datagram*. A segunda responsabilidade do IP é a fragmentação. Quando as mensagens emitidas são grandes para serem enviadas de uma só vez, elas são fragmentadas em diversos pequenos *datagrams* e enviadas através da rede individualmente. Posteriormente, os *datagrams* são coletados e remontados para recrear a mensagem original. Cada rede física tem seu próprio ponto inicial e sua capacidade de acomodação limitada pelos pacotes de maior tamanho. Assim, grandes *bandwidths* (banda larga) acomodarão pacotes grandes e vice-versa, mas devido à

⁶ O circuito TCP é criado com um processo de três passos conhecido como um *handshake*. Primeiramente, o remetente emite uma mensagem chamada um “SYN” (sincronizar). Após o receptor responde com uma mensagem chamada um “ACK” (reconhecer) e inicia o seu próprio pedido de SYN. Finalmente, o remetente original reconhece SYN do receptor emitindo seu próprio. Após este três passos o *handshake* estarem completos [...] a conexão é estabelecida e uma comunicação normal pode começar (GALLOWAY, 2004, p.43).

TCP circuit is created through a three-step process known as a handshake. First, the sender sends a message called a “SYN” (synchronize). Second, the recipient replies with a message called an “ACK” (acknowledge) and initiates its own SYN request. Finally, the original sender acknowledges the recipient’s SYN by sending its own. After this three-way handshake is complete [...] the connection is established and normal communication may begin. A tradução é nossa.

fragmentação, as mensagens tornam-se suficientemente flexíveis para caber numa escala de redes com diferentes pontos iniciais para diferentes tamanhos de pacotes, facilitando a comunicação *pier-to-pier*.

A comunicação *pier-to-pier* é facilitada pelo TCP/IP, significando que um hospedeiro de Internet pode se comunicar diretamente com outro sem que suas comunicações sejam intermediadas por um *hub*. O TCP/IP é uma tecnologia distribuída, isto é, sua estrutura assemelha-se a um *meshwork* (malha) ou a um rizoma. TCP/IP é uma linguagem universal, [...]. O suíte TCP/IP é robusto e flexível, não rígido ou resistente. O suíte TCP/IP está aberto a uma ampla e, teoricamente, ilimitada variedade de computadores em muitas diferentes localizações. Este e outros protocolos, resultam da ação de agentes autônomos (computadores) (GALLOWAY, 2004, p.46-47, grifo do autor).⁷

Até aqui o diagrama de rede distribuída é capaz de se equiparar às características descritas para a existência de rizoma. Entretanto, simultaneamente, tem-se um outro sistema de controle através de protocolos de rede, intrínseco a todos processos de comunicação e de organização social, que é hierarquizante. O DNS (*Domain Name System*) é responsável por traduzir endereços da Internet de nomes (por exemplo, *www.entanglednet.org*) para números (um endereço de IP). Isto é importante porque, para os ser humano, é mais fácil guardar nomes do que números. O DNS, projetado pelo cientista de computador Paul Mockapetris, foi introduzido em 1984, momento que se tornou inviável o tráfego e a distribuição de arquivos com base em um sistema centralizado.

Este sistema de controle opera como uma árvore invertida que contém como fundamento uma base de dados descentralizada. O DSN é um sistema de gerenciamento de

⁷ TCP/IP facilitates peer-to-peer communication, meaning that Internet hosts can communicate directly with each other without their communication being buffered by an intermediary hub. TCP/IP is a distributed technology, meaning that its structure resembles a meshwork or rhizome. TCP/IP is a universal language (...). The TCP/IP suite is robust and flexible, not rigid or tough. The TCP/IP suite is open to a broad, theoretically unlimited variety of computers in many different locations. The TCP/IP protocol, and other protocols like it, is a *result* of the action of autonomous agents (computers). A tradução é nossa.

redes hierárquico, pois o DNS relativo a um nó é equivalente ao trajeto da raiz da árvore ao nó, e distribuído, no que diz respeito ao do banco de dados e, por ser distribuído é também é ilimitado em relação ao seu tamanho. No DSN, os nomes de *hosts*⁸ residentes em um banco de dados podem ser distribuídos entre servidores múltiplos. O ganho advindo disto é o de baixar a carga em qualquer servidor que administre um sistema de nomeação de domínios. No alto da árvore invertida estão servidores de *root* (raiz). Estes têm a autoridade sobre os domínios como com, net, edu, e org. Cada ramo da árvore controla uma zona diferente do espaço, delegado a um usuário hierarquicamente mais baixo na árvore. Por exemplo, a fim encontrar o endereço “*www.entanglednet.org*” obrigatoriamente é feita uma pergunta ao servidor de raiz, onde se encontra a zona do domínio “org”. Seguindo em cadeia, o servidor conhecido por “org” que foi perguntado, responde sobre o local onde se encontra hospedado “*Entanglednet*” dentro da zona do “org.” Depois, “*Entanglednet*” é perguntado e responde com um endereço numérico (com o IP) para o computador da “www” que vive dentro do domínio do “*Entanglednet*.” O processo começa pelo ponto o mais geral, a seguir segue a corrente de autoridade até que o endereço numérico seja obtido. Portanto, embora seja um sistema distribuído é hierárquico já que o mais alto na rede só pode informar a zona imediatamente abaixo, ou seja, só pode responder a zona sobre a qual tem autoridade. Sob a lógica do controle por protocolo Galloway resume:

protocolo se baseia na contradição entre duas tecnologias de máquina: um controle radicalmente distribuído dentro de um local autônomo (exemplificada aqui pelo TCP e pelo IP), e o outro controle focado em uma rígida hierarquia (exemplificada aqui pelo DNS) (2004, p.50).⁹

⁸ Em informática, *host* é qualquer máquina ou computador conectado a uma rede. Os *hosts* variam de computadores pessoais a supercomputadores. (modificado) Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Host>. Acessado em: 03/01/2007

⁹ protocol is based on a contradiction between two opposing machinic technologies: One radically distributes control into autonomous locales (exemplified here by TCP and IP), and the other focuses control into rigidly defined hierarchies (exemplified here by DNS). A tradução é nossa.

Neste caso, o DNS sugere que o protocolo é um sistema universalizante por fazer um único mapa para toda humanidade, enquanto o protocolo TCP/IP mostra-se materialmente imanente, “isto é, o protocolo não segue um modelo de comando e de controle que coloca o agente comandante fora daquele que está sendo comandado” (p. 50)¹⁰. Os protocolos encapsulam a informação em várias camadas distintas e não executam nenhuma interpretação por eles próprios. Com base nestes dados se pode afirmar que os protocolos não representam ou interpretam alguma coisa, elas não significam algo, eles dizem respeito à física ou à lógica. O limite de um sistema assim organizado é o exato limite das possibilidades da programação.

Desta análise topológica das redes tecnológicas, realizada através de seus fundamentos racionais, têm-se que elas suportam dois sistemas, um de desterritorialização e outro de reterritorialização. Porém, mais recentemente poderosos motores de busca, principalmente o Google, vêm produzindo uma outra dinâmica nas relações de forças horizontalizantes, não hierárquicas e não centralizada, através de agenciamentos e conexões entre agenciamentos. Se o DNS remetia a imagem das Árvores ou das Raízes, a dicotomias capazes de fixar uma hierarquia, o ato de “googar”,¹¹ mesmo usando inúmeros protocolos de transferências e representações de textos e imagens, faz desaparecer estruturas fixas e profundas conforme as da cultura arborescente e cria movimentos que operam ao modo do rizoma, ou seja, por variações, ramificações, conexões, extensões e conquistas. Não é linear, é cíclico ou circular; cada ponto dele pode se ligar a um ponto

¹⁰ That is, protocol does not follow a model of command and control that places the commanding agent outside of that which is being commanded. A tradução é da autora.

¹¹ O verbo *to google* foi adicionado oficialmente ao dicionário do inglês de Oxford (OED) em 15 de junho 2006, e à 11ª edição do dicionário Merriam-Webster Collegiate em julho 2006. No grupo da Usenet já consta desde 10 de outubro de 1999. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/wiki/Google_\(verb\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Google_(verb)) Acessado em: 24/01/2006. (modificado) A tradução é nossa.

qualquer diferente de si e assim se pode seguir até a final da explicação dada anteriormente em relação ao rizoma, ou ainda conforme uma citação, aquela em que Deleuze e Guattari comparam-no a um mapa que pode ser rasgado, revertido, modificado, que pode pertencer a um indivíduo ou a uma coletividade, enfim, que diz respeito a uma questão de performance e, portanto, sem uma presumida competência. Todavia, pode-se também seguir a investigação e tentar buscar na superfície as forças envolvidas no processo dinâmico de criação da vida e da linguagem na sociedade, imersas neste diagrama de poder.

1.3. Escultura Social

Tratou-se anteriormente da redefinição do humano, assim como, dos limites topológicos das redes de comunicação. Aqui, inicia-se a abordagem das forças diagramáticas envolvidas no processo de criação. Parti-se dos questionamentos políticos feitos pelo artista Joseph Beuys e, passando pelas linguagens do software e da inteligência artificial, menciona-se, através de perspectivas tão diferentes como da filosofia, da ciência, do artista e a da crítica da arte, o comportamento, a fisiologia e a capacidade dos cérebros humanos perante a sociedade de controle. O termo Escultura Social faz menção às reuniões que Beuys promovia com muitos e diferentes grupos, quando ele fazia parte de um partido político, que tinha o propósito de entender as definições, relações e práticas da arte e da ciência fora de seus próprios campos. Este se tornou um conceito que ele levou por todo o seu percurso como artista e significava a fusão de todas as atividades interessadas por construir uma sociedade mais humana, era uma visão antropológica e amplificadora da arte.

Nos anos 70, o trabalho de Beuys testemunhava com sua obra a incompatibilidade dos sistemas disciplinares com a realidade sensível. O conceito de realidade de Beuys “abrange espaço e tempo, natureza e cultura, existência viva e utopia concreta” (Honnef, 1988, p.41). Ele levantava questões empíricas mergulhadas em metáforas, símbolos, conexões existenciais trazidas do passado para o presente como dimensões inseparáveis, “não era um romântico nostálgico do passado, nem um irrealista utópico, mágico ou charlatão” (1988, p.42), mas se lançou na realidade com um pensamento questionador e provocativo. Introduzindo a noção de um conceito alargado de arte, o qual incluía todas as atividades da existência humana envolvidas com a criação, permitiu a idéia de fluxo e processo, ainda hoje decisivas para pensar a arte, principalmente, a produzida através das redes de comunicação e informação. Atualmente, não só a linguagem da arte, mas também a vida passou a ser inventada através de um processo de criação coletiva e, a exemplo da arte, requer a participação ativa dos atores sociais em sua criação. Contudo, o mais significativo para o enfoque aqui apresentado, é que no trabalho de Beuys, segundo ele, o artista age no cérebro humano alterando o pensamento, portanto, ele visa à construção da linguagem. Se por um lado Beuys falava em “escultura social”, por outro, Galloway analisa-a tomando por base os protocolos de internet, como a força afetiva que tem o controle sobre a produção da vida, sendo esta, segundo ele a chave para se pensar o poder hoje. Sempre que os cérebros humanos acionam um comando computadorizado entram em contato com a um contexto semântico já dado, porém só a intervenção humana é capaz de estabelecer o conteúdo dos protocolos técnicos.

Ambos vinculam a inventividade humana, a criação, à realidade sensível por esta ser capaz de colocar questões baseadas na experiência e na observação. A capacidade humana de pensar de modo abstrato é uma sofisticação em relação a pensar através da

percepção material. Com a aquisição gradual da habilidade de representar todos os aspectos relativos à linguagem verbal, pensamento conceitual ou abstrato, a linguagem efetivamente torna-se um prolongamento do corpo e da mente humana. Entendida a partir deste pressuposto a linguagem é uma ferramenta natural e como tal é uma extensão do poder do homem. Hoje, a inteligência humana encontra tanto a sua ampliação como também o seu limite de expansão mais no desenvolvimento de software do que de hardware. O software é a linguagem que emerge do trabalho da inteligência e têm encontrado através das tecnologias de comunicação e informação a possibilidade de produzir sistemas dinâmicos de cooperação e transformação social.

A partir da década de 70 as relações propiciadas pela confluência entre as tecnologias digitais de comunicação e de informação e a cultura humana foram complexificadas. A princípio, as relações de forças entre os espaços físicos, de lugar, e os espaços eletrônicos, de fluxo, vêm sendo esculpidas através das práticas sociais de acesso as redes. Estas práticas, em parte, se traduzem através das conexões baseadas no desejo, seja pelo costume de se estar em contato com um grande número de pessoas e acontecimentos do mundo, pela busca de divertimento e prazer ou mesmo por relações de trabalho que necessite usualmente da internet. É justamente em relação ao trabalho, tendo em vista as tecnologias *Wi-Fi*,¹² que atualmente se tem tido cada vez menos necessidade de

¹² Atualmente se destaca o padrão *Wi-Fi*, padronizado pelo IEEE como 802.11. É um protocolo de comunicação sem fios projetado com o objetivo de criar redes sem fios e de alta velocidade. O padrão *Wi-Fi* opera em faixas de frequências que não necessitam de licença para instalação e/ou operação. É precisamente pelo fato de serem frequências abertas, que não necessitam de qualquer tipo de licença ou autorização do regulador das comunicações para operar, ao contrário das demais áreas de negócio, o que as torna tão atrativas. No entanto, para uso comercial é necessária licença da Anatel. O funcionamento do '*Wi-Fi*' é simples: para se ter acesso à Internet através de uma rede *Wi-Fi* (também conhecida como WLAN) deve-se estar no raio de ação de um ponto de acesso (normalmente conhecido por *hotspot*) ou local público onde opere uma rede sem fios e usar um dispositivo móvel, como um computador portátil, um *Table PC* ou um

permanecer com o corpo fixo a um espaço de lugar. Espaços de fluxo são integrados a tecnologias que dão continuidade a ações para muito além dos limites do lugar ou do corpo, possibilitando a escolha pelo não deslocamento. A interrelação entre o espaço físico e o eletrônico transforma a percepção em relação à condição humana, agora sentida como hibridizada a tecnologia, e se adquire a noção do poder individual de expressão, alcançado através desta conjuntura midiática. Certamente, participa-se de um processo de transformação do humano, do sentido do que é sermos humanos.

Sob a ótica de a vida ter sido absorvida pela internet, artistas e cientistas dizem já se viver uma vida artificial. A cultura telemática, cultura da conectividade total, visa principalmente a inteligência das redes neurais, aquilo que Ascott chama de hipercortex. Ele afirma: “a primeira questão para arte nos próximos trinta anos será aquela da consciência [...] as redes neurais artificiais irão se unir as nossas redes neurais biológicas em um total cognitivo sem emenda” (1998, p.341). Apenas como um modo de exemplificar o que está sendo dito, a idéia básica das redes neurais artificiais é construir um modelo composto por um grande número de unidades de processamento muito simples, que são chamadas de neurônios, com um grande número de conexões entre eles. O processamento básico das informações nas redes neurais artificiais ocorre nos neurônios e são transmitidas através de conexões denominadas sinapses. Assim como nos sistemas orgânicos, existem nestas redes a capacidade de aprender através de exemplos e de generalizar estas informações. Esta capacidade representa, sem dúvida, um atrativo a mais e demonstra ser essencial para a solução de problemas. A generalização está associada à capacidade da rede

aprender, através de um conjunto reduzido de exemplos e, posteriormente, fornecer respostas coerentes para dados não apresentados anteriormente. Esta é uma demonstração de que a capacidade das redes neurais artificiais está muito além de apenas mapear relações de entrada e saída. Elas são capazes de extrair informações não fornecidas de forma explícita originalmente na programação e, através da recombinação de novos elementos inseridos pelo usuário do sistema, de incrementar seu banco de dados. As redes neurais artificiais aprendem à medida que são solicitadas e se caracterizam, principalmente, por três fatores: a topologia da rede, o modo como os neurônios e suas conexões são organizados; o tipo de aprendizado, modelo usado para desempenhar uma determinada tarefa a partir de parâmetros recebidos anteriormente por ela; e a função de ativação, excitação ou inibição dos neurônios. A função de ativação é uma função matemática que aplicada à combinação linear entre as variáveis de entrada e pesos que chegam a determinados neurônios, retornam ao seu valor de saída. Em geral, o feedback em uma rede neural pode ter diferentes funções de ativação para diferentes neurônios. A maioria das redes utiliza a mesma função de ativação para os neurônios da mesma camada. Então, fica claro trata-se da ação comum de nossas redes neurais biológicas unidas as artificiais para obtenção de um sistema mais inteligente, mais eficiente e que minimize possíveis falhas.

As redes neurais biológicas envolvem as complexas redes dos sentidos humanos, sendo bastante difícil estimar e avaliar o comportamento delas, isto tendo em vista as associações de idéias e as ações que o ser humano poderá vir a empreender. Entrar em uma rede neural humana significa entrar em um território habitado pela incerteza. Ainda que avançados recursos tecnológicos venham, cada vez mais, desvendando os mistérios do corpo humano, o filósofo Deleuze e o psiquiatra Guattari, em *Mil Platôs*,

traçam um paralelo entre a fisiologia do cérebro e o comportamento humano, deixando claro esta impossibilidade. Segundo eles:

O que se chama equivocadamente de "dendritos" não assegura uma conexão dos neurônios num tecido contínuo. A descontinuidade das células, o papel dos axônios, o funcionamento das sinapses, a existência de microfendas sinápticas, o salto de cada mensagem por cima destas fendas fazem do cérebro uma multiplicidade que, no seu plano de consistência ou em sua articulação, banha todo um sistema, probalístico incerto, *un certain nervous system*. Muitas pessoas têm uma árvore plantada na cabeça, mas o próprio cérebro é muito mais uma erva do que uma árvore (1996,p.25, grifo do autor).

Entretanto, por uma outra via de investigação imagética, artística, os cérebros são exibidos em uma interferência arquitetônica chamada de Catedral de Cérebros (ver ilustração 1.4). Nela mais de cento e cinquenta ressonâncias magnéticas de cérebros, recolhidas em hospitais, foram colocadas em grandes vidros que delimitam galerias de arte e instituições de ensino superior. Os cérebros, metaforicamente, constituíam membranas orgânicas, permeáveis e altamente seletivas, capazes de realizar trocas entre o interior e o exterior. Na verdade, as ressonâncias permeavam a luz, fazendo lembrar os vitrais de catedrais, mas, ao invés de cenas bíblicas, eram os cérebros humanos que figuravam e eram atravessados, tanto pela luz, como pelas mais diversas percepções. A interferência instaurou um espaço "Catedral de Mentes" e, como uma possível passagem da materialidade da instalação à imaterialidade do desejo planetário de conexão, vislumbra a criação de um mundo sem hierarquias. O expectador, a partir da rede de ressonâncias e, como sempre, independentemente das idéias e intenções do autor, recria a obra, pois qualquer que seja a criação precisa de uma vida que lhe dê sentido. Na crítica de Pierre Caprez (ver anexo 1), a intenção ao colocar lado a lado as imagens de cérebros, era expor dois extremos, a simetria e a heterogeneidade dos dois lobos cerebrais e as dos cérebros de diferentes pessoas entre si. Já a autora da interferência intencionava era chamar a atenção,

por um lado, para os limites institucionais, públicos e privados, que separam tanto a arte como o ensino da sociedade e, por outro, para a necessidade que se tem na sociedade de controle de ultrapassar os limites individuais, equivalentes aos do cérebro. A estética não era visada em momento algum, no entanto, apesar das motivações, intenções e atravessamentos de idéias vindas de uma imensa diversidade de mentes, a interferência fundou seu campo e, ao instituí-lo, ganhou vida própria passando a reconduzir o processo de criação. Em *Catedral de Cérebros* ou em um trabalho anterior denominado *Senha/Teu Limite*¹³ o que surpreendeu foi a projeção de imagens propiciadas pelo encontro das ressonâncias com a luz, natural, permanentemente mutante, e artificial.

Se *Teu Limite* questionava os limites dos cérebros em relação à sociedade de controle, o artigo de Vannevar Bush escrito em 1945, *As We May Think*, *Como Podemos Pensar*, expunha a Teoria do Memex. Preocupado com a limitada capacidade do cérebro humano em armazenar informações, Bush, antecipou muito do que caracteriza as atuais tecnologias de informação e comunicação, razão pela qual cita-se alguns trechos de seu artigo:

Um memex será um dispositivo em que o indivíduo armazenará seus livros, seus registros, suas anotações, suas comunicações. O dispositivo será mecanizado de modo a poder ser consultado com extrema velocidade e flexibilidade.[...] uma grande expansão da memória pessoal. [...] Materiais freqüentemente utilizados poderão receber códigos mnemônicos, de modo que o simples apertar de uma tecla trará o material desejado para a tela. [...] ele deverá permitir o estabelecimento de índices associativos, cuja idéia básica é fazer com que um item selecione, imediata e automaticamente, um outro, com o qual foi associado. Esta será a característica essencial do memex. [...] O memex se encarregará de manter a ligação dos itens associados, mesmo que eles estejam armazenados em locais completamente diferentes dentro do dispositivo. [...] Desta maneira, seremos capazes de implementar e distribuir, para uso geral, as formas em que o ser humano produz, armazena e utiliza o conhecimento. [...] O ser humano construiu

¹³ GUIMARÃES, Luiza. H. F., *SENHA-TEULIMITE* (Interferência Arquitetônica), 2002. *Galeria Mira Schendel - RJ*

GUIMARÃES, Luiza. H. F., *CATEDRAL DE CÉREBROS* (Interferência Arquitetônica), 2004. *II Interculturalidades - Mafuá: a poética da miscigenação - Galeria de Arte – UFF – Niterói - RJ*

uma civilização tão complexa que ele hoje precisa mecanizar o registro de suas idéias e suas experiências para poder levar o seu experimento às suas conclusões lógicas, sem ficar preso no meio do caminho por sua limitada capacidade de memória. [...] essas aplicações também lhe permitiram jogar multidões de pessoas umas contra as outras, com armas cruéis nas mãos. Apesar disso, a mesma ciência e tecnologia podem, ainda, ajudar o ser humano a dominar o grande registro de suas idéias e a crescer em sabedoria usando a experiência da raça humana. [...] Mas seria uma infelicidade extrema que o processo terminasse assim - ou que hoje perdêssemos a esperança de que ele possa evoluir de maneira diferente (1945).

Bush antevê que dificilmente se igualará a velocidade com que o cérebro humano faz associações, entretanto, ele será ultrapassado em relação à memória, sua capacidade e clareza dos registros. O Memex, genes de memória cultural, e o cérebro têm em comum não seguirem associações de acordo com hierarquias. Conforme previu Bush, a internet realmente se configurou neste grande, em termos de qualidade e quantidade, banco de dados que guarda a memória da civilização e que pode ser acessado de modo descontínuo, pelo meio, como o rizoma, através de associação, do mesmo modo que cérebro apreende as idéias e se movimenta no tempo, ou seja, virtualmente. Bush e Wiener consideraram haver uma similaridade, em reação à estrutura, entre o cérebro humano e as redes tecnológicas. Wiener demonstrou que a vida para se perpetuar resiste à entropia e, igualando homem e máquina, iguala-a a matéria. Tanto a performance quanto a internet têm no corpo a interface em relação ao mundo e na vida a sua matéria primordial, no entanto a vida não se reduz ao corpo. A vida por si só, irreduzível ao substrato orgânico ou ao objeto histórico, na sua dimensão estética, técnica, política, sexual, produz modos de emergentes existir. É neste sentido que a vida é a um só tempo materialmente e socialmente esculpida, determinada e determinante.

Ilustração 1.4. (abaixo – ver na horizontal)

Interferência Arquitetônica – **Catedral de Cérebros** - Luiza Helena Guimarães.

II Interculturalidades- Curadoria: João Wesley e Pierre Crapez. Galeria de Arte da UFF/RJ, 2004.



Capítulo II - Performance e *Entanglednet*

As dimensões da performance que interessam para a comunicação são as suas instâncias processuais, criativas, estéticas e questionadoras da interatividade tecnológica, a sua similaridade com a hipertextualidade e com o estatuto do corpo perante a telepresença. A exemplo do que acontece na linguagem da performance, a mensagem, entendida como ato de comunicar, instaura um processo de criação capaz de produzir diferença e de provocar no participante/interator uma recepção que lhe chega mais através das sensações despertadas do que pelo raciocínio lógico. A partir da comunicação interativa, linhas de fuga, impossíveis de serem previstas nas etapas de planejamento de projetos ou mesmo previstas por padrões de comportamento, poderão ser geradas.

A primeira parte deste capítulo valorizará o ponto de vista da ação performática como território das sensações, investidas através de alguns eventos pertencentes à história e aos artistas que estão tecendo sua trama, assim como pelo sentimento despertado em quem recebe ou percebe as propostas artísticas ligadas ao cotidiano, aquilo que se convencionou chamar de arte e vida. O sentido é tensionado em relação ao território poético no qual habita e se movimenta a arte experimental, chegando até a interatividade dos meios de comunicação e a geração da linguagem instaurada durante estes processos.

A segunda parte será sobre o processo de criação e de implementação de *Entanglednet* no ciberespaço e a respeito de “seus achados” pertencentes tanto ao campo de conhecimento da arte, quanto ao das pesquisas relativas às redes de comunicação. Entende-se por arte uma criatividade que vai além de seu campo de domínio, que atravessa e é atravessado por práticas sociais, culturais, científicas e tecnológicas, incorporando-as e modificando, por sua vez, estas outras áreas de conhecimento. São agenciamentos de desejo

estético que não se limitam aos discursos correntes, como uma interface ilimitada, são devires que acentuam a heterogeneidade. O Capítulo I, foi sobre o controle e a sua topologia, limites tecnológicos, e o imaginário que permitiu e ainda permite que através da conexão e interatividade a vida seja uma constante recriação. Este abordará o modo através do qual a comunicação vem se interligando ao campo da arte, isto é, como suas estratégias, linguagens e pensamentos estão sendo mixados. Também tratará de questões relacionadas ao modo através do qual as redes tecnologicamente mediadas estão sendo habitadas por propostas vindas de preocupações artísticas. Neste caso, a análise recairá sobre *Entanglednet* e *Perturb*, trabalho de Norbert Herber, por ambos absorverem o estudo da potência dos meios de comunicação em suas práticas experimentais.

2.1. Ação Direta: Performance

2.2.1. Performance: Ato Poético de Comunicação

A performance acontece sempre entre um emissor e um receptor, envolvendo, portanto, um ato de comunicação, no qual o performer atua como modulador de um fluxo infinitamente móvel e com possibilidades combinatórias abertas à vida. Assim, ele se coloca como receptor de seu próprio processo de produção, não somente durante cada ação, mas também no intervalo entre diferentes trabalhos performáticos. O elemento inusitado característico de performances não o é apenas para o participante/receptor e, muitas vezes, apresenta-se deste modo, principalmente, para o performer/emissor que atento ao processo acaba por incorporar os acasos em sua proposição inicial. A performance é sempre tensionada pelo contexto e só pode ser analisada em relação a ele, pois se manifesta como

uma postura crítica no jogo da vida cotidiana, freqüentemente deflagrando situações imprevistas, causa surpresa e estranhamento.

A performance¹⁴ está ontologicamente ligada ao movimento de *Live Art*, a arte viva, a Não-Arte que, conforme propõem Allan Kaprow, engloba tudo aquilo que não é tido como arte, afastando toda a tentativa de representação do real, em contrapartida, valoriza o efêmero e ritualiza o cotidiano. A Não-Arte se diferencia assim, da antiarte dadaísta, pois esta visava questionar ou destruir a “Instituição Arte”. A proposta de Kaprow aos artistas, contra a intencionalidade (produção de obras com a intenção de institucionalizá-las) e ao profissionalismo na arte, foi: “caiam fora. Vocês não tem nada a perder a não ser as suas profissões” (Kaprow, 1993. p.98). Já o artista alemão Joseph Beuys, uma das mais importantes referências da contracultura, chega ao paroxismo para viver suas idéias. Para ele a função da arte é revolucionar o pensamento humano, libertando o homem de seus limites. Não é a arte que foi levada a vida, a vida que foi elevada à categoria da arte. Desde então, os praticantes da Não-Arte, e da mesma forma o performer, trabalham em uma tênue zona de passagem, improvisando entre a arte e a vida. O performer age em zonas de instabilidades sociais, em processo de repulsão e de atração, aproveitando as brechas deixadas pelos sistemas que visam controlá-lo. Criando dispositivos, imersos no cotidiano estes artistas não representam nem mesmos a eles. O que existe é fragmentação, processo de livre associação, interconexão e atravessamentos em fluxos de acontecimentos. Geração

¹⁴ Embora, de uma forma geral, os *happening* e as performances enquanto modos de expressão artística tenham uma raiz comum, nos movimentos de contestação e ambas se apoiem na *live art*, no acontecimento presente, na espontaneidade dadaísta e na valorização do imagético preferencialmente ao texto, a performance distingue-se do *happening*, assim como da *body art* pela produção e criação de uma linguagem própria.

apenas possível por escolhas, por exclusão e inclusão, reforçando o presente, o tempo atual. Já nascem com um “corpo mestiço”.

Atualmente o ato performático foi incorporado e diluído não só pelo imaginário artístico contemporâneo, como também pelo jogo de forças e tensões sociais. A análise que se fará sobre performance pretende apenas ser um recorte histórico com objetivo de situar o leitor sobre que espécie de performance está sendo referida. Tem-se sim, o intuito de entendê-la do ponto de vista do performer, da ação performática em si, a partir das interações que é capaz de engendrar, dos fluxos que é capaz de criar ou de atravessar, de suas relações com o tempo, com o espaço das ações e com o território das sensações. Um bom exemplo disso, foi a intervenção do artista Flávio de Carvalho, denominada por ele Experiência nº 2, realizado em uma rua de São Paulo. Na experimentação, feita em 7 de junho de 1931, Carvalho desafia os limites da cultura religiosa dos participantes de uma procissão, limite dos fieis com suas imagens sacras, crucifixos etc., entoando cantos e rezas. Carvalho provocou verbalmente os religiosos e caminhou no sentido contrário à procissão, o que resultou em uma reação violenta que quase terminou em linchamento. Afinal, “o que seria aquele homem de quase dois metros de altura desfilando pelas ruas com um saiote, meia-calça e chapéu de aba?” (OSÓRIO,1999). Naquela época o conceito de performance artística¹⁵ ainda não existia e ele vinculou a sua ação a arte. Hoje, Osório se refere à experiência de Carvalho como sendo uma ““atitude” performática” tomada por alguns artistas que buscavam outras linguagens através das quais pudessem ter contato com um público mais amplo e lhes desse maior liberdade de expressão. Estes artistas desejavam

¹⁵ Expressão típica dos anos 70 e herdeira direta dos ideais libertários dos anos 60, a performance nasce na fronteira de diversas artes e pode ser caracterizada como uma forma híbrida de expressão dotada de grande mobilidade e capacidade de auto-reciclagem. Trata-se de um gênero artístico que deve ser percebido como elo contemporâneo de um conjunto de expressões estético-filosóficas do século XX, da qual fazem parte as serenatas futuristas, os manifestos e os cabarés dadá, a estética-escândalo surrealista e o happening (GONÇALVES, 2003).

libertarem-se dos domínios institucionais e, para tanto, transgrediam a norma, o senso comum, uma estratégia da arte experimental. Carvalho, em 1931, além de realizar seu projeto, de incorporar comportamentos sociais à sua experiência, também em uma atitude vanguardista para sua época, editou, ilustrou e publicou um relato sobre sua experiência. Dito isto, não importa o nome através da qual hoje são chamadas atitudes artísticas semelhantes às de Carvalho e sim a energia criativa com que investe a vida. Esta é a força das expressões performáticas.

Outras experiências marcantes em relação à desarticulação de categorias fixas, de artista, obra e participante, foram as de Lígia Clark e as de Hélio Oiticica. Em alguma medida esta atitude foi inaugurada por Duchamp. Oiticica enfatizava a forma personalizada do Parangolé, “incisivamente plástica” (tátil, visual, auditiva, etc), aberta ao tempo e ao espaço, assim como, em contrapartida, seu caráter despersonalizado, pois era antiarte. O Parangolé foi uma experiência que envolvia o comportamento individual do participante (termo foi criado por ele) sem, no entanto, jamais procurar condicionar seu comportamento, Oiticica buscava libertá-lo, descondicioná-lo “através de proposições cada vez mais abertas, visando fazer com que cada um encontre em si mesmo, pela disponibilidade, pelo improviso, sua liberdade interior, a pista para o estado criador” (Oiticica, 1986), para Mário Pedrosa um “exercício experimental da liberdade” (Oiticica, 1986). Foi com base nestes termos que Oiticica formulou o conceito de supra-sensorial. Os Parangolés eram dirigidos aos sentidos, pensados para tirar o indivíduo de “sua espontaneidade expressiva adormecida, condicionada ao cotidiano” e levá-lo a uma “supra-sensação” (1986). Neste contexto, torna-se relevante apresentar uma carta que Oiticica escreveu para Paulo Bruscky em julho de 79 (anexo nº 1). A carta era o planejamento de algo que nem mesmo ele sabia como referir, “séance ou performance (é melhor inventar um nome especial)”, escreveu ele.

É curioso notar as referências contínuas a palavra estrutura e que ele deixe frisado a escolha das cores primárias, revelando a sua herança do construtivismo. Isto mostra que de fato momentos de transição e transformações não acontecem em um sentido único do tempo, mas também deixa claro que a direção da experiência artística de Oiticica privilegiava cada vez mais o participante e a vida cotidiana.

Uma outra via de intervenção poética no espaço público foi a de Artur Barrio. Em 1970 no Rio de Janeiro, no contexto histórico da ditadura militar, ele realizou seu projeto Situação, que consistia em espalhar sacos ensangüentados em praças públicas, remetendo a corpos dilacerados, ou seja, Barrio escancarava em praça pública o que é encoberto pela ditadura militar.

As preocupações de muitos estudiosos podem ser sintetizadas deste modo: as experiências performáticas e contra-culturalistas dos anos 60 e 70 discutem a apropriação da arte, principalmente, de seu potencial de revolta e transgressão, pelas instituições museológicas. Transgredir passou a ser a norma e abrir outros caminhos de intercessão entre a arte e a vida o desafio e o investimento das propostas artísticas.

De poucos anos para cá e até aproximadamente o ano de 2004, alguns coletivos de artistas¹⁶, como o Grupo Urucum¹⁷ e o Rés do Chão¹⁸, vinham incorporando ao caráter contestatório de suas ações, preocupações políticas e sociais contemporâneas. Este era um coletivo configurado em rede aberta em relação ao número de participantes e qualidade de

¹⁶ Cito apenas os grupos que acompanhava mais de perto ou mesmo que trabalhava junto.

¹⁷ Existe em comum entre os participantes do grupo a preocupação com as questões que envolvem os interesses da Amazônia brasileira, alguns dos membros são professores e estudantes universitários. Independente disto, de um modo informal, são realizados estudos em grupo. A formação de grupos de estudos é uma característica marcante dos coletivos contemporâneos. Os participantes do Urucum são principalmente residentes no Macapá e Pará.

¹⁸ Além dos encontros em sua sede na Lapa, existia a publicação de uma revista editada pela Barrus Má Impressão, a Revista Nós Contemporâneos, e uma lista de e-mail (*yahoogroups*) bastante ativa. O Rés do Chão-Rio deixou de existir em 2004/2005, mas algumas vezes ainda são promovidos encontros/eventos.

ações, isto é, os participantes se reuniam e levavam os seus trabalhos, individuais ou não, para fazer acontecer, para produzir algo, fosse uma mostra de vídeos, uma vivência coletiva ou intervenções em espaços públicos ou privados. Em relação à ação performática o espaço AGORA/Capacete ¹⁹ e, mais especificamente o evento Açúcar Invertido²⁰ foram “um exercício experimental de liberdade.” Muito se teria a dizer em relação a isto, ou mesmo sobre a importância dos artistas performáticos dos anos 80, entre eles Márcia X, já falecida, Ricardo Basbaum, Alex Hamburger, que desenvolvem seus trabalhos e influenciam artistas de hoje, assim como tantos outros que mereceriam ser citados por construírem esta história, mas como se disse, não é o objetivo deste trabalho. Quanto à “mostra” Açúcar Invertido, ela foi inaugurada com a presença de alguns poucos artistas e mais nada. Um espaço, alguns artistas e quarentas dias para criar, para criá-lo, para criar a nós mesmos. Estes encontros continuaram tendo “abrigo” no Rés-do-Chão e tinham também na cidade o campo de ações, desvinculadas de qualquer interesse institucional diretamente referido. Atualmente discute-se se espaços como o Rés-do-Chão, são de fato espaços privados. Para aqueles que o freqüentavam era a casa de Édson Barrus (RJ), era um lugar de encontro de artistas que recebia inúmeros coletivos que atuavam na época e onde outros tantos artistas, grupos ou proposições tiveram início.²¹ A força destes acontecimentos, capazes de produzir

¹⁹ Em 1999 Eduardo Coimbra, Raul Mourão e Ricardo Basbaum criam o AGORA – Agência de Organismos Artísticos e em parceria com o Capacete Entretenimentos (ex-Espaço Purplex) realiza os projetos individuais e coletivos; 2001 o Espaço AGORA/Capacete é selecionado pelo programa Petrobrás Artes Visuais; 2002, o AGORA e o Capacete Entretenimentos desfazem sua parceria, seguindo, a partir desta data, como agências independentes; 2002, o AGORA realiza a exposição ‘Love’s House’, no hotel Love’s House (Lapa,RJ), pouco tempo depois encerra suas atividades em sua sede.

²⁰ O primeiro Açúcar Invertido aconteceu em 2002 na FUNARTE/Projeto Quarentena – RJ; o segundo em 2003, RÉ S AS A SATELLITE - The Americas Society - New York City ; o terceiro em Belém do Pará; o quarto em 2005 na FR – Ano do Brazil na França Faux Mouvement – Centre d’Art contemporain - Metz – FR. Todos foram coordenados pelo artista Édson Barrus.

²¹Na época: Vandir Gouvea, Célia Pattacini, Alexandre Sá, Daniela Mattos, Marcelo Cucco, Giordani Maia, Luis Andrade, Leonardo Galvão, Cecília Cotrim, Ricardo Basbaum, Alex Hamburger, Floriano Romano, Amélia Sampaio, Marcos Martins, Tato Teixeira, Ângela Freiburger, Ronald Duarte, Grupo Empreza, Arthur

diferenças, estava na reunião de pessoas, na potência do agir juntos, nos atravessamentos de poéticas, nas apropriações, na prática da não autoria ou da autoria compartilhada, etc. Estes acontecimentos não são algo que se possa reproduzir ou copiar, já que, um espaço é só um lugar, um limite físico. Percebe-se que, desde sempre, existir um contágio natural de pessoas que vivem em uma mesma época e que o fenômeno dos coletivos ocorreu paralelamente em vários lugares do mundo. É sempre muito difícil teorizar sobre algo que está em trânsito, mas se tem a impressão de que quando o Rés encerrou suas atividades no Rio, em 2004, estava havendo, simultaneamente, mutações no fenômeno dos coletivos de artistas em várias partes do mundo. Nota-se, através da história, existirem momentos que ocorrem aglutinação de artistas, talvez sejam momentos que se faz necessária à potência vinda de ações de coletivos, seguidos por sua dispersão. Em relação ao que alguns jornalistas ou críticos já referiam como sendo a moda dos coletivos, “ativismo”²² e outras tantas denominações, tem-se a impressão de se estar vivenciando a algum tempo o seu arrefecimento. Por exemplo, no Grupo Urucum ocorreram divisões internas e os artistas que faziam parte destas aglutinações temporárias foram encontrando caminhos individuais, novas formações e outros modos de promover encontros e, em alguns casos, os coletivos deram lugar a eventos de arte. As performances, no Brasil, estão sendo adquiridas por colecionadores, museus, instituições e corporações ligadas à arte, na verdade, inúmeros são os eventos performáticos patrocinados e os artistas “mapeados.”

Tem-se que a performance é tributária da Não-Arte, assim como da Arte de Contestação, o grupo Fluxos, por exemplo, que ao reforçar a idéia de Marcel Duchamp de

Leandro, Grupo Urucum, R-Loga, Adriana Guanaes, Sérgio Torres, Édson Barrus, Marize Rocha, Grupo Happax, Luiza H. Guimarães, entre outros.

²² Em 6 de abril de 2003, o caderno Mais da Folha de São Paulo foi totalmente dedicado aos coletivos e artistas. Na capa: “A explosão do a(r)tivismo.”

que qualquer ato é um ato artístico desde que contextualizado, reafirma sua crítica e indica o caminho para a vertente da não intencionalidade e da ação direta, e que o performer induz a experimentação da percepção num cruzamento de sensações diversas, sejam elas táteis, motoras, olfativas, acústicas e/ou visuais vinculadas ao fluxo da vida. Sabe-se que a “guerra” ativista acontece através da interação com a realidade social, política, econômica e tecnológica, no entanto não cabe a arte a tarefa de transformar a realidade. A arte não busca resultados ou transformações, é um jogo na complexidade. Enfim, quem se importa com a performance quando o que se cria são fluxos singulares. Seria uma política poética?

As redes tecnológicas de comunicação são o espaço natural de migração destas poéticas experimentais híbridas, um fluxo poético em rede de comunicação e informação. Pelas mais diversas motivações, a vida, o cotidiano, as tecnologias comunicacionais, os mecanismos de controle sociais e individuais se tornaram o “lugar” de expressões, escolhido por artistas para afetar um maior número de pessoas, desinteressadas ou não pelo universo artístico ou pela vida humana contemporânea. O potencial criativo das linguagens artísticas e tecnológicas fará surgir uma outra expressão que pouco poderá guardar das práticas precedentes, sejam da própria arte ou do social, além das sensações e sentimentos que tem sido capazes de movimentar. Este processo inerentemente lingüístico em um espaço relacional de circulação de idéias tecnologicamente mediadas, amplia também o campo dos sentidos, atualizados no cotidiano, marcando a produção de subjetividade contemporânea, assunto que será tratado no Capítulo III. Por ora, esta criatividade generalizada, conectada através de tecnologias interativas que perpassam o vivido, individual e coletivamente, e a organização do discurso, são práticas que de acordo com Deleuze e Guattari, originam “agenciamentos coletivos de enunciação”, são enunciações que precedem os enunciados. “Os enunciados não são palavras ou proposições, são

precisamente essas formações discursivas que se forjam a partir de uma série complexa de conexões, os agenciamentos” (GONÇALVES, 2003).

O que não se pode nem dizer e nem ver, que não pertence a um dizível ou a um visível qualquer, pode ser comunicado, transmitido como que por contágio, por atos que, algumas vezes, ao invés de seguirem a tendência natural dos homens ou das máquinas de resistir à entropia, produzem-na, com ela brincam, trocam idéias, antes que se organizem na superfície. Trata-se de uma linguagem mais gerativa que normativa da criação, não intencional, mas que libere potências vitais. O performer em ação através das redes, modula, conecta e hibridiza os imaginários existentes com o criado, produzindo uma narrativa não-linear, portanto, ininteligível pela razão, porém apreendida instantaneamente pelos sentidos.

2.2.2. Fluxo Performático: tática_vida

Existe diferença no que diz respeito à vivência temporal entre escrever um texto, construir-se como sujeito, construir a vida como obra de arte e fazer uma performance? Em tática_life através relato de uma série de performances, Parangolentos²³, feitas na cidade de Belém do Pará²⁴, tento descrever as percepções de um performer em ato, na emergência da ação em tempo presente no fluxo de acontecimentos. A questão colocada é se seria esta temporalidade que Kerckhove chama de ponto de existência, onde aquilo que se vê é a mesma coisa que se experimenta, um habitar no tempo, uma relação entre consciência e inconsciência. Parto, portanto, de sensações, de enredamentos entre arte e vida, na tentativa de descrever esta experimentação no tempo presente, este agir no fluxo

²³ Uma alusão aos Parangolés de Hélo Oiticica.

²⁴ 2005 - Seminário Arte, Rito, Rua, Güera- Universidade Federal do Pará/Belém e workshop na ESMAC, Escola Superior Madre Celeste, também em Belém.

da vida, um certo estar atenta e tomar decisões táticas deixando-se invadir pela indeterminação.

O simples ato de tomar um vô pode envolver todas forças relacionadas a uma ação declarada performática, artística, e deste modo, como se tentará demonstrar, também acontece em contínuas metamorfoses. Talvez as maiores diferenças sejam que o performer tem toda a sua atenção voltada para sua interação com os acontecimentos presentes, o que faz dispondo seu corpo neste fluxo, direcionado por aquilo que lhe parece mais vigoroso no instante ou que melhor possa somar a sua intencionalidade. Ele aceita e transforma na mesma jogada. O relato abaixo só existiu porque as performances feitas no Pará não tiveram registro em vídeo e por terem tido poucas fotos da ação no Círio, embora haja um bom número de fotos no terreiro de umbanda. Assim sendo: - Meu embarque no Aeroporto Internacional Tom Jobim com destino à Belém, como ocorre com tantos outros passageiros diariamente, teve vários imprevistos, de certo modo o elemento inusitado da performance já estava no “ar”. Mesmo estando dentro do horário estabelecido para o *check-in*, chamaram-me em uma área reservada e disseram que o vô estava com *over book*, não sendo mais possível embarcar naquele dia. De imediato pensei em reclamar, porém me ofereceram uma indenização, além de uma noite num ótimo hotel ou um jantar com acompanhantes e transporte, inclusive para retornar ao aeroporto. Talvez por estar viajando para fazer performances já houvesse começado a ver o mundo através de um outro prisma. Confesso que o inusitado de meu embarque transformou-se em momentos de satisfação, pois com a indenização prometida à passagem ficaria praticamente de graça. Na manhã do dia seguinte embarquei na classe executiva em um vô com escala em Brasília. Cheguei a Belém no dia da maior festa religiosa brasileira, a Procissão do Círio de Nazaré. Era um domingo muito quente e ensolarado. Desde a confirmação do seminário e workshop,

devido à proximidade de data com o Círio, pensei fazer uma performance durante a procissão. Levei na bolsa diversos tecidos de seda, nas cores branca, vermelha e preta que tinham sobrado de uma performance que fiz no Rio das Pedras, uma comunidade paraibana na zona oeste do Rio de Janeiro. Fui para o Círio acompanhada de uma amiga, a poeta Josette Lassance que iria fazer o registro fotográfico da ação. Sempre que saio para uma performance o fato de não ter “nada” programado com antecedência, ou seja, de levar apenas uma proposição sem saber o que irei encontrar, sem saber como tudo acontecerá é a melhor parte do trabalho e também o seu sentido. Busco com isto dar todo espaço possível ao imponderável. Desta vez foi tragicômico. A responsável pelo registro fotográfico dos acontecimentos teve uma crise de pânico em virtude da multidão aglomerada na procissão. Ela dizia: - Luiza, não consigo respirar, vou me sentir mal, estou mal, e eu, fingindo não estar preocupada com a situação dela, repetia: - coloca a cabeça pra cima que tem bastante ar! Que bobagem, tá tranquilo! Em meio ao povo quase em transe, imagino que deva existir uma corda, verdadeira, a famosa corda do Círio de Nazaré na extensão de umas seis quadras, pois o que vejo é apenas uma impressionante corda humana. Eram homens e mulheres colados, acoplados uns nos os outros, com suor escorrendo por seus rostos, num misto de dor, sofrimento e resignação. Enquanto retirava os tecidos da bolsa, colocando-os em torno de meu corpo, fui acompanhando o Círio ao lado da corda. Josette já mais calma começou a fazer o registro. Os peregrinos, por sua vez, ao perceberem uma movimentação diferente subitamente mudaram suas expressões. A rebanhada mesmo exausta no instante das fotos, como numa transmutação de suas forças, sorriu. Milagre tecnológico! Nesse momento reiniciava mais um dos vários tumultos e atropelos em meio a muitos policiais de cara amarrada que misturados ao povo e sem que nada pudessem fazer agiam como meros espectadores. Percebi aí outra situação interessante e mais uma vez tentei cuidar do registro

e ao mesmo tempo me integrar a um fluxo de acontecimento. Perplexa, vi que a Josette, a fotógrafa estava saindo totalmente de controle, do meu e do dela. Teimosamente segui em frente e resolvi me posicionar entre os policiais. Depois de algum tempo entre eles e sem que registro algum fosse feito, o inusitado se perdeu e em meio a tanta estranheza da conjuntura, acabei sendo apenas mais uma delas! A dureza dos policiais diante da máquina fotográfica também foi perdida: eles começavam a me adorar, ou melhor, adorar serem fotografados! Daí a pouco recomeçou outro tumulto e fomos levadas por mais de um quarteirão numa direção diferente daquela por nós escolhida. Desta vez, resolvi respeitar os limites impostos pela situação, me retirando do meio do turbilhão humano. Bastante impressionada também com o Carro dos Milagres que carregava pedaços de corpos em gesso e plástico comprados na Igreja de Nossa Senhora de Nazaré e ofertados para Nossa Senhora de Nazaré em troca por milagres. Outro dos tantos momentos inesquecíveis daquele domingo (ver ilustrações 2.1, 2.2).



Ilustração 2.1.
Parangolenços, Luiza Helena Guimarães
Círio de Nazaré, Belém do Pará, 2005.



Ilustração 2.2.
Parangolenços, Luiza Helena Guimarães
Círio de Nazaré, Belém do Pará, 2005.

Ainda sob o impacto da experiência, volto meu interesse para a abertura de Arte, Rito, Rua e Güera,²⁵ seminário que me levou a Belém. Sua abertura aconteceria em um terreiro de umbanda, o que me incitou a dar continuidade ao processo iniciado na procissão. Afinal, era também em relação ao sincronismo que também desejava me expressar. Porém, por haver chegado atrasada não tive tempo de interferir nos rituais religiosos que aconteceram. O terreiro já estava fechado. Sem a preocupação de chamar alguém para ver ou participar, pedi permissão à Mãe de Santo para eu entrar no terreiro e

²⁵ O conceito de artegüera e politiqüera, vem sendo desenvolvido por Arthur Leandro: adicionando o sufixo Nhengatu aos conceitos europeus de arte e política para tentar negar uma herança única e dominadora, e subverter a simbologia que mantém a dominação em nome da possibilidade de reinvenção do cosmos cultural dos povos violentados pela colonização ocidental em (não) lugares economicamente e geograficamente periféricos.

contei com o auxílio do amigo/ professor/ artista multimídia Arthur Leandro para fotografar a ação. Então, rasguei tecidos no tamanho de lenços deixando-os cair no chão. Com os lenços criados formei aleatoriamente um quase círculo aleatório, quer dizer, os lenços ficaram de um modo muito próximo ao que eles sugeriam ao cair ao chão. Depois os amarrei uns aos outros, alternando as cores, conectando fronteiras coloridas. Juntei-os enrolando em torno de mim. Senti então vontade de ir a uma grande ante-sala próxima ao terreiro que estava praticamente vazia e ali, quase que impulsivamente, comecei a “dançar” *reagge* apresentado por um grupo da região. Neste instante, a maior parte dos lenços que havia “conectado” anteriormente, desfizeram “magicamente” seus nós no ar retornando ao chão, seguindo seu próprio curso, passando a entrar em outras estórias ao ficarem com as pessoas que lá estavam. (ver ilustração 2.3)

Mais tarde, um capoeirista, umbandista e componente do grupo de *reagge*, chamado Bruno, olhando as fotos na máquina fotográfica me perguntou se eu havia feito um Ebó. Perguntei do que se tratava e ele então explicou que Ebó é uma oferenda destinada a fazer uma limpeza espiritual. Eram diversas as coincidências entre o ritual religioso e minha performance: no Ebó durante o ritual também rasgam tecidos nas cores vermelha, branca e preta, só que neste caso fazem isto por acreditarem estar afastando maus espíritos e reunindo boas energias. Foi interessante perceber que as razões pelas quais escolhi as cores dos lenços, a partir da cultura gaúcha, eram bem próximas às razões da escolha “deles” para o ritual do Ebó. Na cultura gaúcha, o branco é paz, o vermelho é revolução e o preto é luto. Convém lembrar que em uma performance as coisas, os lenços, não representam, existem por si só.



Ilustração 2.3.
Parangolenços, Luiza Helena Guimarães
Círio de Nazaré, Belém do Pará, 2005.

De fato, no Pará, tudo se deu como “Arte, Rito, Rua e Güera”! Na sexta-feira, dia do encerramento do seminário, fizemos uma Tertúlia, vivência propsta desde 2002. Foi a partir dela que os lenços começam a ser utilizados e distribuídos nestas performances. Quando mais nada parecia poder ocorrer Orlando Maneschy, um professor/performer/fotógrafo de Belém, me convenceu, com direito a torcida pró e contra, a radicalizar num corte de meus cabelos. Dizia ele querer fazer uma deformance. Naquela

noite de sexta pra sábado não dormi, fui direto para o aeroporto. Deixei meus cabelos no norte e vim para no Rio morar. Adeus Belém do Pará!

Existem muitos tipos de performance e no final de do ano de 2006, aconteceu uma experiência performática bastante diferente da relatada. O fato de ser convidada pelo artista e curador Alexandre Sá a participar, com um grupo de artistas, amigos de outros trabalhos, de um evento, Jardim das Delícias²⁶, implica em se ter data e horário marcados com antecedência, sinopse para o museu, roteiro para o *videomaker*, enfim todo um planejamento anterior que deixaria pouca margem ao acaso. O nome da performance que fiz era *Mente que Mente* e está ligada a poética de trabalhos anteriores com ressonâncias de cérebros (citados no capítulo I) e a idéia de capturar, através dos espelhos que colava em meu corpo, todo o espaço do Museu da República, palco de tantas mentiras que se tornaram verdades históricas. Além disso, pensei no modo como a cultura é constituída através do discurso. Assim, na medida em que se desenrolava a ação, pintando a imagem de uma ressonância magnética do cérebro de meu filho em meu rosto, e na seqüência escrevendo *Mente que Mente* nela, para mim, indagava aos participantes sobre “o que mente a mente que mente?” (ver ilustração 2.4). Com a edição do vídeo da performance se conseguiu perceber que os espelhos além de capturem as pessoas, a arquitetura também refletiram a luz do sol. Os reflexos foram lançados em *flashes* que iluminaram a galeria onde estava sendo feita a projeção. Assim, mais uma vez o inesperado entrou em cena.

Por ter vivido ou viver experiências como estas, foi que quis investigar a temporalidade da ação quando mediada por redes tecnológicas de comunicação, já que a

²⁶ Evento Jardim das Delícias: Performance em questão - Arte contemporânea no Museu da República – Galeria do Lago, entre 01 e 17/12/2005. Curadoria de Alexandre Sá, Daniela Mattos, Isabel Portella.

possibilidade de se estar conectado privilegia uma visão de um espaço multidimensional, uma visão para além do espaço que podemos ter a partir apenas do corpo no espaço físico.



Ilustração 2.4.
Mente que Mente, Luiza Helena Guimarães
Jardim das Delícias, Museu da República, 2006.

Quando mediados por redes de comunicação, ou seja, quando entra no jogo a interatividade, a percepção adquire uma espécie de ponto de existência²⁷, uma expansão da consciência, que ao invés de nos distanciar da realidade torna-nos corpos mais abrangentes, menos individuais, em um mundo menor e mais partilhado. Mas o corpo mesmo mediado é a interface do sensível, que está além do corpo e aquém da produção de linguagem, capaz

²⁷ Kerckhove aponta a transição do ponto de vista para o ponto de existência baseado em que a cibercultura trouxe com ela a experiência imaterialidade e a visão multidimensional.

de causar estranhamento em percepções já estabelecidas, nos sentidos comuns que se tem em relação às coisas banais do mundo. São formas de perceptos e afetos desterritorializados, subjetividades mutantes em relação ao já apreendido e padronizado pela cultura, “como uma pimenta essencial à cozinha da vital” (GUATTARI, 2006,114). O ato performático quando inserido na teia da cotidianidade libera o instante para a emergência da diferença, libera o a-significante antes que se territorialize e se tornem sedimentos. A performance para Guattari se efetua na carne, sem ressaltá-la se lança em fuga capaz de engendrar subjetividades mutantes, “focos enunciativos que instalam novas clivagens [...] que promoverão um outro metabolismo passado-futuro a partir do qual a eternidade poderá coexistir com o instante presente” (GUATTARI, 2006,115)

Na Cultura mediatizada²⁸, conforme o termo é utilizado por Philip Auslander, a presença física do performer é substituída pela tecnologia. Com a ausência da presença física do corpo ou com a telepresença se poderá continuar utilizando a categoria de “arte performática” para ações mediadas pelas redes de comunicação? Em Entanglednet o corpo está apenas subentendido. A postura adotada nesta pesquisa é de verificar se características como instantaneidade, causalidade, processo, etc, inerentes ao ato performático ou ato de comunicação, se mantêm inalteradas perante as conexões nas quais o virtual é acessado tecnologicamente. Conforme Guattari “estranhos aparatos, dirão vocês, essas máquinas de virtualidade, esses blocos de perceptos e de afetos mutantes, meio-objetos meio-sujeito, já instaurados na sensação e fora deles mesmos nos campos do possível” (2006, p.117).

²⁸ Cultura mediatizada é um termo cunhado por Jean Baudrillard em seu livro “The Ecstasy of Communication”, e utilizado amplamente pelo pesquisador americano de performance, Philip Auslander, no contexto do que ele chamou de “performance pós-moderna”, modo de apresentação do gênero artístico a partir dos anos 80. (GONÇALVES, 2003, modificado)

2.2. Ação Mediada por Redes Tecnológicas: *Entanglednet*

2.2.1. Como surgiu *Entanglednet*?

Entanglednet foi inicialmente pensado apenas em teoria e encontrou autonomia a medida em que foi sendo apresentado como pesquisa acadêmica em congressos, seminários e que se tornou um site. A partir daí está em constante (re)criação no ciberespaço. Em *Entanglednet*, examina-se a criação de um dispositivo panorâmico mediado por computador e pelo desejo. Foi projetado para colocar em curso um fluxo de ações em rede de comunicação. Apesar das ações possíveis terem sido pré-definidas na programação do portal, o processo de experimentação e de livre associação de idéias, onde prevalecem a incerteza e a indeterminação do acaso, assim como, o caráter inusitado do acontecimento também estava previsto. Tendo a Terra como panorama, *Entanglednet* sugere reunir paisagens de uma perspectiva individual em uma rede singular, pedaços de vidas conjugados em portal de imagens do mundo em tempo real. Movida pela vontade de compartilhar o lugar em que vivo, uma paisagem Impressionista que sigilosa e indiferente à nossa existência nunca saberá quem somos, e, desta forma, intermitentemente, o sol torna a nascer atrás do Pão de Açúcar e se pôr entre o Cristo Redentor e a Pedra da Gávea, como se vivesse imersa em um cartão postal em constante movimento e diferenciação. Então, a proposta que era apenas de capturar da janela do lugar em que habito, ou seja, do ponto de vista do lugar onde vivo, através de *webcams* as modificações do espaço em relação ao tempo no intervalo entre o amanhecer e o anoitecer. Depois, passou a abranger a idéia de construir uma rede que possibilitasse acessar paisagens do mundo, através de *webcams*, sob o ponto de vista de CADA UM que quisesse participar desta experimentação. *Entanglednet* transita no território sensível, investiga a produção do desejo e coloca a

questão da ação no espaço de fluxo de informação e comunicação mediado por computador.

Atualmente, a Microsoft, o Google e a Amazon começaram a oferecer pesquisas fotográficas de detalhamento assombroso. Nas imagens do Google Earth, o internauta consegue, por exemplo, aproximar a fotografia a ponto de distinguir um carro na rua ou ver as feições de uma pessoa na janela. Entretanto, em pesquisas na Internet, descobri existir em volta do mundo algumas pessoas que desejam divulgar o seu ponto de vista para a Terra.

2.2.2. Ligações com a História da Arte e com a Telemática

Capturar o instante de um certo modo evoca um movimento artístico do final do século XVIII chamado de impressionismo, visto que enquanto os Impressionistas (ver ilustração 2.5) capturavam o instante fugaz e o eternizavam em uma obra o que é dado à percepção em *Entanglednet* (ver ilustrações 2.6, 2.7, 2.8, 2.9) é a passagem dos instantes, uma “obra” em constante modificação disponibilizada na Internet. Passa-se da contemplação do efêmero eternizado em um quadro a um corpo imerso na paisagem, uma constante troca entre efemeridades atravessadas pelo cotidiano. *Entanglednet* coloca em evidência as transformações presentes nas sensações encontradas nos atravessamentos não só de intensidades luminosas, mas principalmente de energias que se interpenetram as quais na maior parte das vezes nem sequer são notadas. Nem contemplação, nem busca de emoção ou clímax. Apenas um mergulho no mundo. Não se trata de fuga de um cotidiano indesejado, mas da consciência de um corpo alargado imerso na natureza e conectado as redes tecnológicas; uma aposta na delicadeza, nas pequenas sensações, numa estética do afeto que conecta imagem, corpo e máquina, ou seja, que conecta a materialidade do meio de comunicação e a materialidade do movimento corporal marcado por este meio diante da

urgência do tempo que flui. E, não seria esta a temporalidade da ação, onde aquilo que se vê parece ser o mesmo que se experimenta, um habitar no tempo, uma relação entre consciência e inconsciência? Partimos, portanto, de sensações, de enredamentos entre a tecnologia e a vida, na tentativa criar uma experimentação em “tempo tático”, um campo de possíveis em que a própria experiência cria o sentido.



Ilustração 2. 5

Claude Monet, Rouen Cathedral, 1994, óleo sobre tela, Museu do Louvre, Paris.

Ilustrações 2.6, 2.7, 2.8 e 2.9 (abaixo)

Entlangednet em outubro de 2006





Se por um lado em *Entanglednet* existem referências em relação ao impressionismo que não se encerram apenas neste recorte, por outro, possui, em uma análise inicial, uma ligação ainda mais direta com o filme *Empire* (1964) de Andy Warhol, que esteve recentemente no MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro e de São Paulo) (ver ilustração 2.10). *Empire*, um dos mais significativos entre os trabalhos experimentais de Warhol, exhibe o topo do Empire State Building em Nova York, por oito horas e cinco minutos, mostrando-o em situações de luz daquele dia. Biesenbach conta que quando Warhol era criança costumava evitar vê-lo de perto por dizer achá-lo indecente. Dizia Warhol que “a forma do prédio é de fácil associação até para uma criança!” e que o filme *Empire* “é uma ereção de oito horas, é tão lindo, as luzes se acendem e as estrelas aparecem” (BIESENBACH, 2005). Mas já no filme *Sleep* (1963), também um cenário sem qualquer movimentação de câmeras, a imagem de John Giorno adormecido é o registro de um processo de vida no qual a intimidade e a cumplicidade são sensações privadas a dois corpos, um deles indefeso. Tanto *Empire* como *Sleep* possuem um ponto de vista sexualizado, mas mais precisamente evidencia o espaço e o tempo entre o imaginado e o experimentado, como também acontece em *Entanglednet*. Ainda que os filmes de Warhol diferenciem-se deste em relação à movimentação de câmeras, pois, em *Entanglednet* ocorre deslocamentos espaço-temporais entre as conexões de *webcameras*, isto é, apesar da captura de imagem permanecer acontecendo de um ponto fixo, tem-se movimentação através do espaço e do tempo de acordo com os agenciamentos que produzirão uma narrativa hipertextual e individual em rede singular.

Se por um lado se tem Beuys com seu trabalho imerso no cotidiano e com a idéia de que a arte possui a função de revolucionar o pensamento humano, de liberar o homem de seus limites, por outro se tem Warhol, uma forte influência considerada apolítica

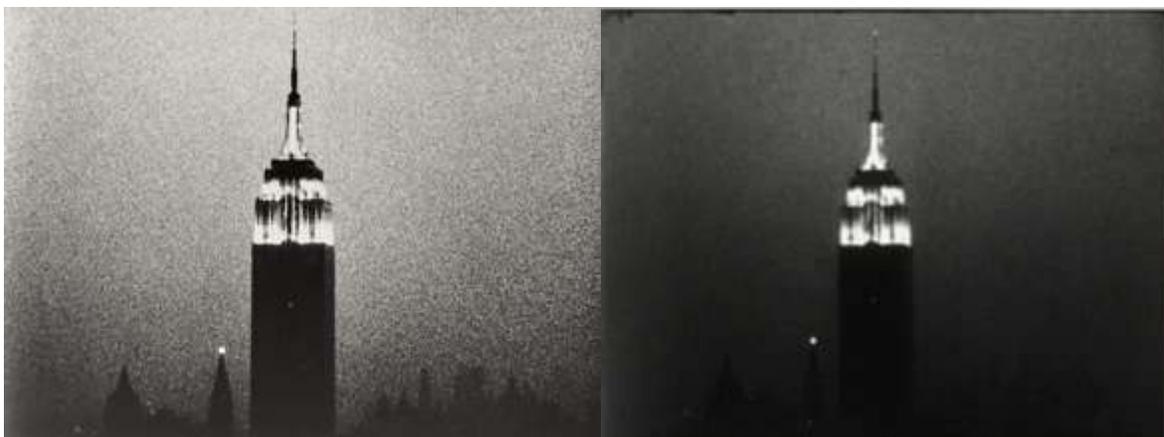
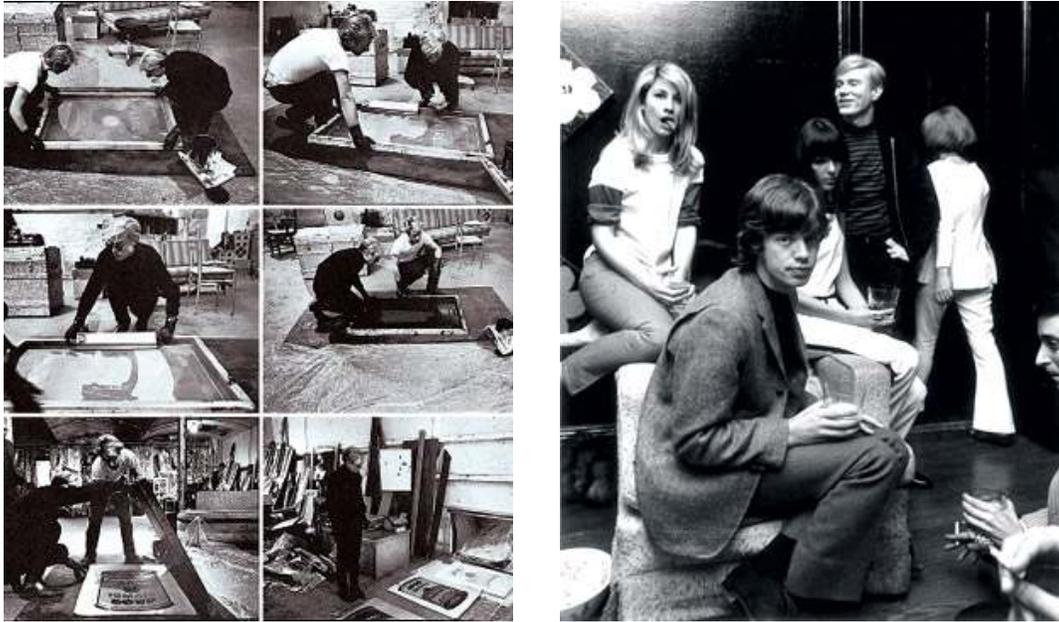


Ilustração 2.10

Andy Warhol Empire, 1964

nos anos 60. Apesar disto, a *Silver Factory*, seu atelier, uma oficina, um clube, era um ponto de encontro de todos às expressões e personalidades artísticas, um ambiente de energia e produtividade onde todos que viviam em torno dele, se já não eram, viriam a se tornar celebridades. (ver ilustrações 2.11, 2.12, 2.13). Sob a perspectiva filosófica espinosista o trabalho de Warhol pode ser considerado político, pois, segundo ele a democracia se define como “o governo absoluto da multidão através da igualdade de seus membros constituintes e diz ser fundada na ‘arte de organizar encontros’” (HARDT, 1996, p.170). Hoje, pensando na rede mundial de computadores a democracia espinosista poderia ser entendida como a arte de conectar encontros num campo tecnologicamente amplificado de experimentações. Abre-se a possibilidade de conhecer, vivenciar, experimentar de outro modo o encontro com o mundo e com o outro. Favorecidos pela alegria de conectar encontros, de conexões entre mentes e corpos através de uma dinâmica de forças em expansão e interação em constante devir, pode-se pensar em uma estética do afeto, pois “o afeto não é uma questão de representação da discursividade, mas de existência” (GUATTARI, 1992, p.118).



Ilustrações 2.11. e 2.12

2.11. Vida cotidiana, Silver Factory, 1965: Warhol e Gerard Malanga

2.13. Mick Jagger, Silver Factory, 1960

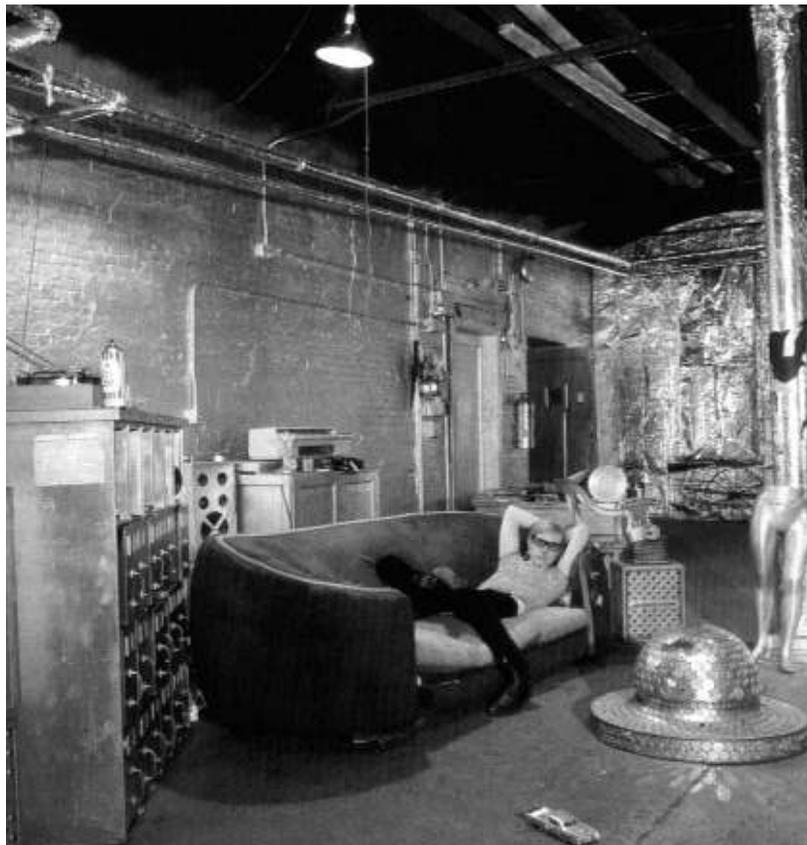


Ilustração 2.13

Vida cotidiana, Silver Factory

2.2.3. As Webcams e os Panoramas Imagéticos

Na dinâmica da sociedade contemporânea as invenções tecnológicas estão sempre em constantes redefinições ampliando a possibilidade do agir humano no mundo, tornado ininterrupto quanto ao espaço e ao tempo, através dos desenvolvimentos relativos às tecnologias de comunicação e informação. Este ser/estar conectado ao mundo é a cada dia mais uma convenção social que implica em novos paradigmas também em relação ao corpo humano. A problematização da interação do corpo do espectador em relação a um dispositivo já estava presente nos panoramas imagéticos desde sua criação. Já a questão da instantaneidade da ação no mundo tem sua origem vinculada a recente história da tecnologia. Deste modo, um corpo expandido através das redes de comunicação não poderia ser pensado nos sistemas imersivos de visualização de imagens panorâmicas que surgiram no século XVIII e que foram os primeiros dispositivos imagéticos de comunicação de massa a proporcionarem uma imersividade, neste caso, total imersividade. Eles conduziram a questões relativas ao realismo da representação, grau imersão, possibilidades interativas, hipertextualidade, virtualidade e deslocamento espaço-temporal. Encontram-se, assim, na raiz do vem sendo discutido contemporaneamente no âmbito das redes mediadas por computador e, portanto, têm em suas relações intrínsecas com a tecnologia seu desenvolvimento e sua amplificação. No primeiro panorama, de Robert Barker, em 1787 (ver ilustração 2.14), do interior de uma plataforma central os espectadores observam espetáculos imagéticos relacionados à natureza ou a história, de modo que o corpo inteiro do espectador ficava mobilizado pela imagem, enquanto que no caso do Visorama, devido a sua tecnologia proporcionar hipertextualidade permite a navegação através de imagens e sons, por espaço e tempo de uma paisagem real qualquer,

criando a ilusão no observador de que ele esteja olhando para o espaço em torno de si. Em relação às suas aplicações, PARENTE descreve:

o sistema como um todo tenciona promover uma interação mais natural com o espaço real, pois se caracteriza como a possibilidade de visualização do real através de uma janela virtual. Trata-se, portanto, de um sistema de realidade aumentada ou expandida, que incrementa a interação do observador com a realidade através do virtual. (1999;124).

Disponível na Internet existem programas que fazem uso de técnicas panorâmicas de visitas virtuais em ambientes reais, embora apresentem problemas de flicagem e latência, resultando, quando comparados ao visorama, em uma perda de imersividade. Dispositivos imersivos de interações panorâmicas mediadas por redes tecnológicas de comunicação, conforme *Entanglednet*, privilegiam a ação para além dos limites físicos do corpo, em tempo real e em espaço virtual. Mantêm em relação à ação direta no espaço duas variantes: uma constituída pelo movimento, estático e dinâmico, e a outra pelo tempo interno da experiência, um tempo dinâmico que lhe confere singularidade, tensionado por uma temporalidade que é externa.

Se através da tecnologia existem pontos de contato entre os panoramas imagéticos e *Entanglednet* que permitem pensar circunstâncias da vida contemporânea, igualmente entre eles, existem diferenças bastante grandes de interesses, principalmente pelo fato de um ter seu foco na imagem de onde decorrem as demais relações, e o outro na ação. Vivemos em uma época em que grande parte da vida é conectada a tecnologia, nossos sentidos de mundo estão alargados, a instantaneidade de ações e reações diante dos acontecimentos que perpassam nossas vidas afetam nosso comportamento físico, mental e emocional. “O cérebro tecnologicamente prolongado projeta exteriormente sua rede de sensores inteligentes.” (KERCKHOVE, p.81). Pensamos em rede aberta a todas formas de existência. De fato, a interação homem-máquina através do tato envolve o corpo inteiro

chegando a todos os sentidos, estabelece pontos de vista diferenciados de um mesmo contexto e cria uma realidade virtual comum construída com base em trabalho singular e cooperativo.

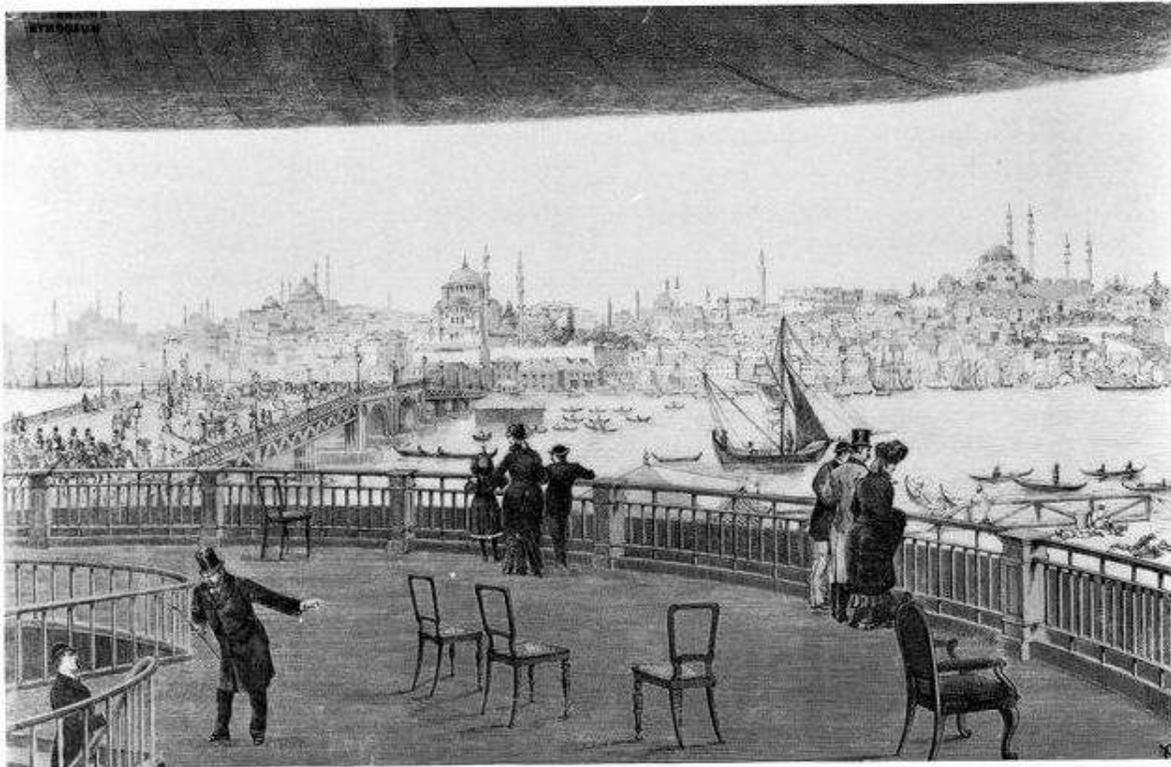


Ilustração 2.14.
Panorama de Robert Barker, 1787.

Ilustração 2.15.
Visorama de André Parente, 1990.
(abaixo, na horizontal)



2.2.4. www.entanglednet.org e www.x-tet.com

O recente Fórum sobre Arte, Consciência e Tecnologia, ?F.A.qs (*Frequent asqued questions*), levou ao SESC-SP artistas e pesquisadores, alguns brasileiros e outros integrantes do *Planetary Collegium* vindos de vários centros de pesquisa do mundo e orientados por Roy Ascott²⁹, um pioneiro na incorporação da cibernética, da telemática e dos meios interativos ao universo da arte. O seminário pretendia abordar as questões mais recorrentes nas mesas de debates coordenadas por intelectuais que atuam na junção das áreas de arte, ciência e tecnologia, assim como, expor alguns trabalhos de arte relativos a este enfoque. Na visão de Roy Ascott a arte é uma linguagem de autocriação e construção do mundo, embora tenha dito aos artistas, em sua palestra, que eles devem se preocupar em semear e não em construir. Como linguagem, a arte hoje é investigada através da programação digital, do código genético, da simulação, etc, na busca de outros modos de abordagem da realidade e de redefinição do humano. "A linguagem não só nos capacita a entender e comunicar com a natureza, mas também nos torna parceiros de um processo de co-evolução, nos responsabilizando pela redefinição da natureza."³⁰. Declarou ainda (verbalmente), "queremos a absorção e não a imersão." Para ele, muitos artistas cientes de seu papel junto aos cenários auto-organizados e autoconscientes, na busca de se colocar fora das categorias herdadas das linguagens artísticas, vêm conduzindo suas especulações junto a outros campos de conhecimento. Nesta interdisciplinaridade, ou para ser fiel a Ascott, nesta "transdisciplinaridade sincrética", a consciência, segundo declarou em tom de brincadeira, "não sabemos o que é a consciência, mas temos certeza que começa na mente",

²⁹ Roy Ascott é presidente co-fundador do Planetary Collegium, Universidade da Phymouth -RU; Prof. Adjunto de Design/ArtMidiática, Universidade da Califórnia, Los Angelis; e editor-fundador do periódico Technoetic Arts e membro do conselho editorial da revista Leonardo, publicada pelo MIT (Massachussets Institute of Technology). <http://www.planetary-collegium.net/news/>, em 01/02/2007

³⁰ <http://www.faq.art.br/br.html>, em 01/02/2007

tem sido o nervo sensitivo de seu trabalho como artista/pesquisador. Ele compara o sincretismo na arte e na ciência à cibernética, sendo que o sincretismo na arte e na ciência “encontra as semelhanças entre diferentes sistemas” e opera na consciência, e na cibernética, “faz analogias entre diferentes em sistemas” e se realiza na arte tecnológica. Ascott enfatiza a passagem das preocupações com o corpo para exploração tecnoética de novos territórios, entre eles os da mente, da ciberpercepção³¹, nanocampo, questões sociais e espirituais, etc. De maneira geral as pesquisas apresentadas pelo grupo do *Planetary Collegium*, voltadas e motivadas pelos mais diversos interesses, seguem esta orientação.

Em particular, analisar-se-á, aqui, o trabalho apresentado por Norbert Herber,³² um compositor e artista sonoro. A escolha inicialmente foi feita pelo fato se tratar de um trabalho sonoro e não de imagem, assim como, por possuir inúmeros pontos em comum com *Entanglednet*. Herber, em sua apresentação demonstrou primariamente a preocupação com a composição musical distribuída através de redes de comunicação, privilegiando características como improvisação, complexidade e emergência de interações e, não, conforme se tem visto no mercado musical que enxerga nas redes de comunicação e informação, na aberta pelas “novas mídias”, a oportunidade para vender música. Ele quer conciliar práticas experimentais tradicionalmente ligadas à música, com interatividade propiciada pelos meios de comunicação, isto no intuito de revelar as potencialidades deste meio e não apenas somente de produzir música. Dito isto, seu trabalho reflete a discussão trazida aqui através da pesquisa de *Entanglednet*.

³¹ A ciberpercepção envolve uma contingência de processos perceptuais nos quais a conectividade das redes telemáticas desempenha um papel forativo. (ASCOTT, 1998, p.164)

³² Professor visitante na Indiana University, Bloomington, USA. Herber investiga a música produzida para as artes digitais e as mídias telemáticas. Atualmente faz PhD no Planetary Collegium na Plymouth University – RU. Seus trabalhos podem ser acessados no seguinte endereço eletrônico: <http://www.x-tet.com>, em 01/02/2007

Herber que tem uma carreira como saxofonista de *Jazz*, interessa-se pela composição não-linear e música emergente, uma música baseada em sistemas generativos e auto-organizados. Seu atual projeto chama-se *Perturb*, e se refere à performance interativa, uma improvisação assíncrona entre o autor e a audiência, um sistema aberto de autoria musical compartilhada onde aquele que se engajar adquirirá a um só tempo o papel de performer, ouvinte e compositor. Perturbar, neste caso, equivale a interagir, sendo que as interações são recebidas pelo sistema e as mudanças são daí decorrentes. |Pode-se dizer que ele toma o sistema como a estrutura de interação capaz de estabelecer elos, entre o “perturbador e o perturbado”, entre o um e o ambiente. Segundo Herber: “nos termos de Maturana e Varela existem duas unidades ontogênicas, ou seja, um enxame de algoritmos e você”³³. Maturana e Varela defendem que a noção de autopoiese ultrapassa os domínios da biologia em direção a outros campos de conhecimento, servindo de instrumento de investigação da realidade. Sistemas autopoieticos produzem a si mesmos e ao fazê-lo se diferenciam, portanto, são a um só tempo produtores e produtos, funcionam em termos de *feedback*. Em *Perturb* ao introduzir um som no ambiente ele é perturbado, adaptado de acordo com a estrutura interna, e mudado. A música criada envolve quem a produziu através da escuta. O perturbador é, assim, o outro sistema alterado.

A música generativa, uma música com características de ser única em cada momento e mediada por computador, pode levar indivíduos a um processo de interação com o ambiente, propiciando uma experiência de co-criação específica para um tempo e um espaço. A partir da perspectiva musical é investigada e explorada a comunicação distribuída através das redes de ação à distância em territórios tecnológicos, no intuito de

³³ there are two ontogenetic unities—a swarm algorithm and you. A tradução é nossa. Acessado em: <http://www.x-tet.com/perturb/>. Disponível em: 02/02/2007.

evidenciar as potencialidades dos meios de comunicação, assim como, a diversidade de escolhas e de experiências interativas, generativas e não-lineares neles existentes. *Perturb*, como *Entanglednet*, ajudam a reconhecer a emergência da vida tecnologicamente mediada. Diante do fenômeno das redes de comunicação e no “espírito de mudanças” por elas implementadas nas percepções humanas e em suas relações com o mundo, com memória, com tempo e espaço, nos apropriamos da pergunta feita por Herber e a lançamos para o leitor: “que perturbação vai ser sua réplica?”³⁴.

³⁴ www.x-tet.com

Capítulo III – Dispositivo *Entanglednet* em Relação à Subjetividade, as Afecções e as Redes de Parcerias na Cibercultura

Neste capítulo se tentará desenredar alguns fios da rede (*desentanglednet*), relativos aos processos criativos, os quais constituem todo um outro modo de ser, sentir e agir na atualidade e, assim desenovelar as malhas tecidas através das redes de comunicação. No transcorrer dos capítulos precedentes se tratou da estrutura e das mudanças trazidas pelos meios de comunicação e informação, procurando enfatizar, a partir de uma abordagem artística, como o humano está interagindo com a máquina, interferindo na produção tecnológica e criando o imaginário do mundo contemporâneo. Através da pesquisa do dispositivo *Entanglednet*, questões foram paulatinamente surgindo e conduzindo a investigação. Deste modo, chegou-se à necessidade de relacioná-lo a alguns problemas colocados pelos pesquisadores das redes tecnológicas de comunicação que articulam a sociedade de controle à produção de subjetividade, de afeto e a formação de redes de parcerias.

3.1. Dispositivo *Entanglednet*

“O que é um dispositivo?” (1996, p.83). De acordo com Deleuze “é antes de mais nada uma meada, um conjunto multilinear, composto por linhas de natureza diferente” (1996, p.83). No decorrer do texto ele desenovela a natureza destas linhas, objetivando dar a entender o que um dispositivo é capaz de fazer. A natureza das linhas do dispositivo é a de não servirem como limite ou envoltório de sistemas homogêneos,

elas antes traçam processos que estão em desequilíbrio, seguem direções e derivações diversas, estão sempre em movimento. Deleuze em grande arte de seu artigo utiliza a filosofia de Foucault sobre o Panóptico para teorizar sobre os dispositivos de controle. Ele diz haver linhas de fissura ou de fratura, além das de sedimentação teorizadas por Foucault. As linhas de fissura ou de fratura provêm de crises e percorrem territórios desconhecidos. Desenredar estas linhas equivale a fazer uma cartografia, mas para tanto é necessário que se habite sobre elas, para com elas atravessar um dispositivo. Em arte contemporânea isto se torna particularmente relevante, pois a “obra” pode não ter contornos delimitados. Com a desmaterialização e a hibridação da arte, muitas de suas relações se dão com base na vivência e na experimentação.

Hoje, o conceito de dispositivo é amplamente utilizado em outras áreas, por exemplo, o campo da artemídia que inclui a fotografia, as interfaces interativas e gerativas, a instalação e a telepresença, entre outros. Segundo Parente,

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, há dispositivo desde que a relação de elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc) produza no campo social efeitos de subjetivação, de normalidade e de desvio (Foucault), de territorialização e desterritorialização (Deleuze), de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard) (PARENTE, 2006, p.10).

Parente, analisando o cinema como dispositivo na prática contemporânea, defende o que ele chama de “uma espécie de desterritorialização do dispositivo” (2006, p.9), já que se considera que o “efeito cinema”³⁵ não está restrito mais apenas a sala de cinema. Como ocorreu em relação ao Panóptico, também em relação ao cinema o dispositivo foi introjetado.

³⁵ Teorizado por Jean-Louis Baudry nos anos de 1970. Diz respeito aos efeitos que o dispositivo cinema como um todo produz sobre o espectador.

Em comum os dispositivos originam regimes, por exemplo, em relação ao panóptico de luz e de enunciados, isto, na medida que não remetem a sujeitos ou objetos e sim a linhas que atravessam limites e produzem mutações, transformações, entre as quais, estéticas, políticas, sociais e científicas, e se inscrevem nos corpos, nas mentes constituindo um modo de pensamento relativo a cada a época. Eles se comportam como linhas de força, compostas não só do saber, mas também do poder e das linhas de subjetivação. Quanto a eles, Deleuze diz parecem ser capazes de traçar linhas de fuga, caminhos de criação com igual tendência de fracassar ou de serem retomadas, modificadas em favor de um dispositivo futuro. “A nossa atualidade desenha-se em dispositivos de *controle* aberto e contínuo” (DELEUZE, 1996, p.93). Assim, qual a produção de subjetividade capaz de resistir a este modo de dominação, a essas novas enunciações do poder? Que afetos serão capazes de despertar? Como isto se dá em uma sociedade mediada por redes de comunicação e informação em que cada um, cada nó da rede pode se constituir como diferença?

3.1.1. Produção de Subjetividade na Cibercultura

Atualmente as tecnologias comunicacionais produzem um diagrama de forças que coloca em relação visibilidade e subjetividade. Nesta dinâmica, o dispositivo *Entanglednet* disponibiliza um “ciberespaço” a quem possa interessar exibir seu perfil, um espaço virtual onde “assim sou se me pareço”! Cada dispositivo possui uma multiplicidade de processos capazes de distingui-los entre si. Na sociedade disciplinar que tinha seu modelo idealizado no Panóptico, “máquinas de ver que produzem modos de ser” (BRUNO, 2004, p.111), a visibilidade direcionada sobre o indivíduo comum, tornava-o consciente em relação ao modo de vigilância unidirecional. Durante este processo, a

vigilância deixava de se dar pelo olhar do outro e se tornava autovigilância. A passagem da vigilância a autovigilância induziu na modernidade a sanção normatizadora sendo que, “a norma é aquilo que opera a passagem da ação ao ser, extraindo do comportamento individual o ser, a identidade de cada um” (2004, p.113). Forjava-se uma subjetividade marcada pela pressão do passado interiorizado, determinante para o comportamento em tempo presente.

Do Panóptico se passou ao Sinóptico, em que a visibilidade estava direcionada ao poder da sedução representado pelas celebridades do mundo televisivo. Deste modo, chegou-se ao atual modelo de redes de comunicação e informação e a produção de “uma subjetividade exteriorizada e marcada pela projeção e antecipação” (2004, p.110). Segundo o que está sendo descrito, os dispositivos de vigilância e visibilidade presentes no ciberespaço possibilitam a construção da subjetividade através da ação de se fazer visível, mas agora não mais pela pressão do passado sobre o presente e sim sob pressão de um futuro a que somos levados a nos antecipar. Então, a subjetividade se constitui na exterioridade, na aparência, na estética, na projeção do futuro sobre o presente antecipando uma identidade potencial.

A dimensão da “relação para si”, da linha de força que se dobra sobre ela mesma, foi a descoberta de Foucault através da qual se conclui que nenhuma dimensão do poder pode ser dada como acabada. Estamos diante mais uma vez do processo de criação, ou seja, da produção de subjetividade em um dispositivo. Segundo Deleuze, a expressão de potência na construção de si mesmo, não é o mesmo que construir a si mesmo. Se existe um sujeito sendo construído, é sem identidade. A produção de subjetividade se refere a um processo de individuação de pessoas ou grupos perante dispositivos. São linhas de fuga em relação aos saberes e aos poderes constituídos, que fazem de cada um

mestre de si mesmo na criação da vida, como processo singular que conduz a obra de arte. Isto porque, sendo processo de produção de subjetividade é inacabado e variável em relação aos dispositivos. A singularidade da vida diz respeito a acontecimentos, a conjuntos de intensidades variáveis e contínuas que produzem a subjetividade.

Só resiste quem tem capacidade de se constituir como sujeito, de não se submeter. Este limite é definido entre quem comanda e quem obedece. Os movimentos em torno de maio de 68 de mulheres e estudantes não se assemelham a nenhum movimento revolucionário conhecido, os focos são múltiplos, heterogêneos e transversais em relação às divisões do trabalho e sociais. Aparece uma nova subjetividade e novas relações de poder. A já referida descoberta foucaultiana da “relação para si” enquanto dimensão distinta das relações de poder e de saber, como processo de subjetivação autônoma, portanto, sem necessidade de passar pela organização constituída para se impor como força, foi desenvolvida por Deleuze na compreensão de como a interface comunicacional que se impõe aos sujeitos se transforma em potência. O que Deleuze questiona, em relação às linhas de subjetivação, é se elas seriam o limite extremo de um dispositivo e, caso sejam, se elas constituiriam linhas de fratura, predispondo a passagem de um dispositivo a outro.

Na internet, mas mais especificamente ao analisar o dispositivo *Entanglednet*, o olhar do outro pode ser também produzido, imaginado, previsto por quem exhibe seu próprio perfil no fluxo dinâmico da rede de afetos. “A multidão pós-moderna é um conjunto de singularidades cuja ferramenta de vida é o cérebro e cuja força produtiva consiste na cooperação” (NEGRI, 2000, p.171). Portanto, a resistência se dá por divulgação de comportamentos singulares e, ao invés, de se fazer necessária uma

conscientização coletiva, homogeneidade, como na modernidade, o que se tem agora é profusão de atravessamentos de singularidades em cada consciência. Neste contexto a produção é produção de subjetividades modulada no fluxo de singularidades. Desejos oriundos de fontes diversas, conjugando a vida cotidiana e as atividades mentais criativas, geram cada vez mais subjetividade contemporânea. A biopotência como potência de vida da multidão é uma virtualidade que envolve cérebros e corpos fazendo a vida e produção serem uma só coisa. Na emergência, já a algum tempo, de formas de vida autônoma, a vida se tornou matéria e é apreendida como informação e código. Agora faz parte da dinâmica de forças humanas superpostas as forças de administração e controle da internet, só existindo, efetivamente, se agregadas a agenciamentos sociais e políticos.

A era da informação, conforme designada por diferentes autores, é este momento contemporâneo em que “matéria é entendida como informação e código” (GALLOWAY, 2004, p. 111). A era da informação, também referida como a era da comunicação ou da conexão, é a era em que a tecnologia, a política, a economia, a ciência e a sociedade estão intimamente imbricadas. As tecnologias de controle são usadas para afetar estatísticas, interpretar dados e usá-los como informação, uma força controladora da vida biológica e social. Galloway acentua que isto não representa simplesmente a passagem da qualidade para a quantidade, mas também do não-meio para o meio. A vida tendo sido estetizada, as subjetividades exteriorizadas e quantificadas, sendo objeto de informação e código, tornou-se meio. Filtros colaborativos ou subjetivos, uma técnica de computadores através da qual agentes inteligentes baseados em informações adquiridas a partir de bancos de dados, são usados para prever padrões de comportamentos de indivíduos, grupos ou populações, para quantificar formas de vida. Esses bancos de dados são alimentados pelos desejos dos próprios usuários através da introdução voluntária de

informações pessoais que darão subsídio para a formação de perfis de comportamento e que, por sua vez, representam o modo através do qual o controle irá incidir sobre eles próprios. Aqueles que fornecem informações o fazem para adquirir facilidades e benefícios, como de acesso a informações ou a comunidades de interesse, mas, em contrapartida, eles passam a ser pesquisados e monitorados por agentes inteligentes, pertencentes a eficientes motores de busca, como por exemplo o Google.

Assim, através de algoritmos são determinadas e moduladas as identidades dos usuários. Isto para levantar o valor potencial das informações cedidas, “um saber que é ao mesmo tempo controle, pois antecipa o que cada um é, o que pode fazer e o que pode escolher” (BRUNO, 2006, p.8). As avaliações feitas através de filtros colaborativos efetivamente agrupam diferenças. Os motores de busca trabalham juntos no sentido de assegurarem a homogeneidade estrutural, isto enquanto os usuários experimentam a externalização de seus desejos, através das ferramentas disponíveis nas redes de comunicação para lhes fornecer suporte. Muitas vezes as pessoas procuram adequar seus perfis a modelos hegemônicos de comportamento, o que também favorece a homogeneidade, porém, em contrapartida grupos de afinidade e de interesse tem sido rapidamente criados, favorecendo a emergência da diferença.

A invenção em tempo presente surge como forma de resistência contra mecanismos de predição do futuro. Pirandello, na peça “Assim é, se lhe Parece”, sugere que as coisas são de acordo com o modo que pensamos a respeito delas, isto é, percebe-se apenas aquilo que se tem capacidade de perceber de acordo com as possibilidades individuais envolvidas no momento. Mas, nós não só somos aquilo que parecemos ser ao outro, como também nos tornamos o reflexo do olhar do outro. Hoje, tem-se a possibilidade de produzir o olhar do outro através das redes de comunicação, onde cada

um pode parecer ser aquilo que deseja parecer ser aos olhos dos outros. Então, a peça poderia hoje ter o título de: Assim sou, se me Pareço. Pirandello se definia como um autor de tragédias e não de farsas. Dizia que a vida era uma tragédia porque o homem era obrigado pela lei a ser um. Na peça “Um, Nenhum, Cem Mil” ele defende a liberdade de escolha, defende que cada qual possa escolher ser um, ou nenhum, ou cem mil. Hoje, podemos efetivamente criar e controlar o perfil que melhor nos serve a cada momento e, ainda “brincando” com as peças de Pirandello, em face dos mais diferentes interesses pessoais, “Cada Um a Seu Modo”. A “platéia” dissolve os limites que a separam do “palco”, ela toma lugar no palco e se insere no espaço e no tempo da ficção que é a própria realidade. A vontade de Pirandello se vê ampliada na potência de criar da multidão pós-moderna.

3.1.2. Criação de Afecções na Cibercultura

Os agenciamentos de potências contra os dispositivos de poder numa sociedade mediada por redes de comunicação, aberta ao livre conflito e a livre cooperação entre os campos de forças sociais, não-hierárquicas e coletivas, organizam a sociedade a partir do plano social imanente. Constituem a prática como motor da organização social em direção aos seus limites, compondo e descompondo conexões. Em Espinosa a alegria tem sentido ético e se realiza na prática como força de construção do ser na criação do porvir. Em Deleuze diz respeito à potência afirmativa de agir e existir do ser, correspondendo a seu poder de ser afetado. Se as afecções forem alegres, elas aumentam a atividade e a potência humana. Assim, a potência afirmativa revela distinções dentro do poder e no interior da afetividade, conduzindo a uma prática ética. Então, com a prática de encontros causais de corpos adequados à natureza de cada um, e com o aumento da

potência daí decorrente, desenvolveu-se a idéia do que é comum a um corpo externo e ao próprio corpo: “a alegria que tem por suporte a noção comum é a alegria que retorna” (HARDT, 1996, p.181). A relação compartilhada no encontro de dois corpos formando um mais poderoso, na mente, torna as afecções alegres, ativas e produtivas.

O processo de agenciamento por forças sociais alegres, reinventado constantemente, é prática da multidão de corpos, um corpo social comum. Ainda segundo Espinosa:

Um corpo não é uma unidade fixa com uma estrutura interna estável ou estática. Ao contrário, um corpo é uma relação dinâmica cuja estrutura interna e cujos limites externos estão sujeitos a mudanças (147).[...] Nem mesmo sabemos o que pode um corpo fazer, nem mesmo sabemos de que afecções somos capazes, nem a extensão de nosso poder (149).

Este universo de corpos num fluxo contínuo e dinâmico “em movimento e repouso, em união e conflito,” (148) diz Hardt, fez Deleuze pensar em termos de poder. Deleuze, em entrevista a Hardt, sugeriu a necessidade de voltar a pensar o conceito de utopia e repensar o conceito de fabulação bergsonianiana em termos de uma nova constituição social, ou seja, a necessidade de dar a confabulação um significado político. Diz haver uma “confabulação comum às pessoas e à arte” (p.54). A rede tecnológica, nascida da inteligência humana, impõe questões interativas múltiplas a uma sociedade de criadores livres e ativos, possibilidade de ultrapassagem do plano da natureza e da tecnologia.

Certamente a sociedade é formada sobre a base da inteligência humana, mas Deleuze observa que não há um movimento direto entre inteligência e sociedade. Ao contrário, a sociedade é um resultado mais direto de “fatores irracionais”. Deleuze identifica o “instinto virtual” e a “função fabuladora” como forças que levam à criação de obrigação e de deuses. Essas forças, contudo, não podem dar conta dos poderes humanos da criatividade (53).

O processo de produção coletiva de corpos e mentes favorecidos pela alegria da vida conectiva em direção ao porvir, atravessando e sendo atravessada por espaços concebidos pela cultura humana, constrói uma estética com base no afeto. O afeto funciona como

estímulo imaginativo, ligando a ética à estética através de conexões, sinapses entre cérebros que se unem e se dissociam numa dinâmica de forças em constante expansão. São fluxos³⁶, definição do tempo quando este é assumido na dimensão do conhecimento, nos quais os cérebros se apresentam como interfaces, ou melhor, como fator limítrofe entre o presente e o futuro, entre aquilo o que se é e aquilo se será sob pressão da sociedade de controle. Deste modo, abri-se o presente em direção ao porvir e a imaginação, como gesto lingüístico, lança-se para o futuro para construí-lo.

Entretanto, as redes mediadas por computador, segundo Antoun, têm por característica serem segmentadas, representado empecilho a interações e conduzindo ao enclausuramento movimentos ativistas. Tendo em vista que as redes de comunicação são o modo contemporâneo de organização, o ativismo pressupõe que a criação de um sistema vivo de transformação social dependa, em grande parte, da potência vinda mediante seus atravessamentos. Apesar da segmentação coletivos contemporâneos organizados em redes não-hierárquicas e policêntricas, ou seja, sem líder e constituída por diferentes grupos, vêm criando fluxos paralelos aos promovidas pelas grandes redes corporativas hegemônicas. Ativistas midiáticos, partidários imersos nas lutas da sociedade civil, investigam, convocam e enredam fluxos de informação e comunicação. A tática emerge da modulação de relações de forças e se define pela capacidade de eliminar limites

³⁶ Os fluxos traçam no campo social movimentos de desterritorialização e descodificação. DELEUZE introduz a noção de “conexão e conjugação dos fluxos” (Deleuze e Guattari, 2005, p.100), sendo que a conexão de fluxos se refere ao modo como eles se contrapõem precipitando sua fuga comum e a conjugação a obstrução destas linhas de fuga operando, portanto, a reterritorialização. Ou seja, são exatamente os fluxos de desterritorialização e descodificação que efetuam a conjugação dos processos, determinando a sobrecodificação e servindo de base para a reterritorialização. Movimentos entre micro-história e macro-história constituem um fluxo constantemente mutante e asseguram, assim, a criação-conexão de linhas de fuga.

impostos à criação e afirmação da vida. “A narrativa nestas redes mais se assemelha ao roteiro de um filme experimental, que vai sendo escrito por toda a equipe conforme a filmagem se desenrola” (ANTOUN, 2004, p.82). Sob este aspecto, afirma Antoun, a narrativa, independente inclusive da estrutura sobre a qual as redes se organizam, tem demonstrado ser capaz de ultrapassar a segmentação em proveito do trabalho cooperativo. As decisões são negociadas através das vicissitudes que envolvem o processo, não importando qual foi a fonte, o emissor ou o receptor, pois o propositos é a um só tempo também receptor na regulação de um fluxo expressivo. Pode-se pensar a construção da narrativa no ciberespaço por meio do rizoma, visto que uma narrativa também acontece ao mesmo modo dele.

um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo "ser", mas o rizoma tem como tecido a conjunção "e... e... e..." Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. Para onde vai você? De onde você vem? Aonde quer chegar? São questões inúteis. Fazer tabula rasa, partir ou repartir do zero, buscar um começo, ou um fundamento, implicam uma falsa concepção da viagem e do movimento (metódico, pedagógico, iniciático, simbólico...). (...) outra maneira de viajar e também de se mover, partir do meio, pelo meio, entrar e sair, não começar nem terminar (DELEUZE e GUATTARI, 1996, p.15).

Se, por um lado, o rizoma tem uma estrutura livre, por outro, a Internet tem uma estrutura que permite o controle tecnológico, no entanto, esta estrutura se torna transparente ao usuário fazendo-a parecer verdadeiramente rizomática e anárquica. A tendência das narrativas mediadas pelas tecnologias do virtual de aparentarem ser construídas do mesmo modo que um rizoma, sem início e nem fim, entrando e saindo pelo meio, cria um tipo de fabulação ligada às tecnologias da época em que ser vive. Na internet, apesar das redes serem fragmentadas, o *web-master* programa a continuidade da experiência. Ele forja uma experiência fluida na medida em que dissimula os dispositivos de comando e controle, inclusive, tornando imperceptíveis os enormes deslocamentos

espaciais e temporais. O *mouse* substitui o movimento do usuário que, através da interface, se sente imerso num mundo sem barreiras para a sua imaginação. Assim, mundos simulados podem são acessados, tocados e sentidos como se fossem físicos. O que se tem agora é a amplificação da possibilidade de criar e controlar o imaginário coletivamente. De acordo com o pensamento de Guattari, uma produção de subjetividade, maquínica, constituída mediante agenciamentos sociais entre corpos e máquinas, modelando coletivamente formas de existência; uma experiência sensível e não intermediada em que o mundo é apreendido como um campo de forças. As sensações experimentadas nestas interações são expressas e não representadas. Deste modo, a experiência obtida em uma navegação depende em grande parte da transparência do meio, ou seja, do quanto que ele permite o sentido de continuidade. Para esconder a fonte e produzir esse “efeito” de continuidade o *web-master* segue algumas técnicas. Por exemplo, no caso do *Entanglednet*, após o usuário acessar ao site, ele irá entrar em contato com informações enviadas a seu *brauser* (navegador) em HTML e não com o programa que gerou a interface. De modo geral, o código de programação é invisível ao usuário, ele precisa ser interpretado antes do programa ser executado. Em relação à invenção da narrativa, *Entanglednet* disponibiliza alguns programas que permitem a agregação de informações ao sistema.

Galloway descreve algumas regras aprendidas na prática, porém importantes para ser ter esta noção de continuidade, de fluxo de movimento infinito, na internet: a não ocorrência de erros, como *links* mortos (*404 erros*); todo o *link* tem que levar a outro *link*, mesmo que seja volte ao topo; o nome do link e o endereço devem corresponder, caso contrário, o usuário é afetado pela desinformação; simbologias devem ser de conhecimento coletivo; a interface deve ser plana, sem barreiras entre o usuário e o

conteúdo a ser acessado; diferenças entre o início e o fim, quando são utilizados vários tipos de meios (texto, imagem, animação, etc), devem ser eliminadas, porém, por natureza, o digital produz uma transição suave entre textos e imagens; deve haver a maior mobilidade e velocidade possível da *bandwidth* (largura de banda) da rede e dos processamentos de dados; computadores e redes nunca devem quebrar, pois, caso quebrem, deixam de ser passivos e transparentes; a estrutura deve propiciar a intercomunicação entre os usuários, que, por sua vez, promovem o *feed-back* do sistema e a produção ativa de subjetividade. Tudo isto funciona em conjunto para dar uma impressão de movimento através da rede, como se o computador além de ser uma extensão das ações dos indivíduos no mundo, seja também uma extensão de seu próprio corpo. De posse destas regras, sabe-se que elas sempre podem ser usadas no sentido de subverter o sistema, fazendo visível o modo de controle, mas este não é o caso do objeto de estudos em questão.

O objetivo da continuidade é tornar a Internet tão intuitiva quanto possível, para fazer a rede ser sentida como uma extensão natural do próprio corpo. Assim, qualquer mediação entre o usuário e a rede deve ser eliminada. As interfaces devem ser tão transparentes quanto possível. O usuário deve poder se mover através da rede com facilidade (GALLOWAY, 2004, p.67).³⁷

Quando Antoun se refere à narrativa como sendo semelhante a um roteiro de filme experimental, deixa margem para ser pensada através da temporalidade do acontecimento. Porém, a narrativa assim analisada só pode ser comunicada ao outro quando expressa, quando mostrada ao mundo através da linguagem. Navegar na internet conduz a um certo grau de imersão, donde emergirá um tipo de narrativa que remete a um processo de experimentação para o qual não existe um roteiro pré-definido. A narrativa se

³⁷ The goal of continuity is to make the internet as intuitive as possible, to make the network a natural-feeling extension of the user's own body. Thus, any mediation between the user and the network must be eliminated. Interfaces must be as transparent as possible. The user must be able to move through the network with unfettered ease. A tradução é nossa.

desenvolve simultaneamente com a experimentação e em tensão variável, de acordo com as forças envolvidas. A narrativa, estando estritamente ligada ao acontecimento, do mesmo modo como o ato performático foi defendido neste trabalho, ou mesmo nos roteiros de filmes experimentais, remete as sensações vividas através dos deslocamentos entre conexões, próprios das movimentações no ciberespaço. Independentemente das mediações existentes, estas experiências estão niveladas pelas sensações. Os acontecimentos,³⁸ que os Estóicos e Bérqson chamam de sentido, são o mesmo que o exprimível em Deleuze ou o enunciável em Foucault. Assim entendidos, são co-extensivos ao devir ilimitado, infinitamente divisíveis no tempo e, a um só tempo, passado-futuro. Eles não existem fora das proposições que exprimem, todavia não se confundem com o expreso. Por serem o sentido, o enunciável, o exprimível, não existem, insistem, pré-existem fazendo subir a superfície a sua dupla referência, aos corpos e as proposições.

Contudo, a narrativa quando não simultânea ao acontecimento, diz respeito ao enunciado, ao expreso de uma proposição qualquer, apresentando-se como uma reflexão sobre um acontecimento de modo sintético, em contraposição a uma visão ampla e totalizante. Parente, referindo Paul Ricoeur sobre a narrativa e o tempo, coloca: “para ele, a narrativa opera uma síntese de nossa vida, transformando o diverso e o heterogêneo que é a nossa vida, dando-lhe uma significação” (2000, p. 33). A unidade sintética, a

³⁸ Para os estóicos os incorporais são acontecimentos, efeitos de superfície, são “impassíveis resultados” (DELEUZE, 2003, p.6) que subsistem ou insistem, são verbos, portanto, não agem e nem padecem, pois, para tanto, teriam que ser corpos. Contudo, continua Deleuze, “[...] só os corpos existem no espaço e só o presente existe no tempo” (2003, p.5) e, em outro trecho ele explica: “só o presente existe no tempo e reúne, absorve o passado e o futuro, mas só o passado e o futuro insistem no tempo e dividem ao infinito cada presente”.(2003, p.6). Então, são três as dimensões que se sucedem no tempo (passado, presente e futuro), entretanto, apenas duas leituras simultâneas do tempo, “inteiro como presente vivo nos corpos que agem e que padecem, mas inteiro também como instancia infinitamente divisível em passado-futuro, nos efeitos incorporais que resultam dos corpos, de suas ações e de suas paixões” (2003, p.6).

intriga, se faz através do tempo por um processo conjunto de integração e de diferenciação perante fatos, ações e paixões. A narrativa “faz o inteligível surgir do acidental e o necessário do episódico. Por isso, é importante conceituar a rede conceitual da ação, como saber quem fala e suas implicações no acontecimento” (2000, p.34). Além disso, ela faz também “o universal surgir do singular” (2000, p.34). As singularidades carregam em si a energia potencial do acontecimento que leva ao limite externo o vivo. Sendo pré-individuais e pré-pessoais, móveis, imanentes e de distribuição nômade, quando efetuadas nos corpos se atualizam e se diferenciam, produzindo-o.

Rememorando a História da Arte, faz-se um parêntese para exemplificar o que está sendo descrito em relação ao acontecimento, pois Cézanne³⁹ buscava a realidade para atingir as sensações. Ele queria pintar as “pequenas sensações” antes que elas atingissem a consciência, sem neste ínterim, jamais ter optado ou pela sensação ou pela inteligência, ou pelo caos ou pela ordem. Cézanne se dedicava obstinadamente para fazer subir à superfície a perspectiva vivenciada a partir dos dados dos sentidos. Procurava transmiti-la através das distorções dos objetos representados em seus quadros, mas que nada seriam, se ele não atingisse as distorções que nos chegam através das sensações. A arte de Cézanne entrou no contexto da presente discussão, realizado com base em filósofos e teóricos da comunicação, por ser esta uma privilegiada visão da “operação da expressão” (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 298), definição que o próprio Cézanne dava para arte. Cézanne colocou o problema da passagem da sensação à expressão e se dedicou a resolvê-lo através dos meios artísticos e conhecimentos da época em que viveu. Hoje esta ainda é uma questão pertinente a cada um que resolva interagir com o universo

³⁹ O pintor Paul Cézanne “conclui com o Impressionismo e forma o troco do qual nascem as grandes correntes da primeira metade do século XX” (ARGAN, 1992, p.109).

habitado pelas sensações. Assim, qual seria o lugar do sensível nos meios de tecnológicos em que habitamos? Como poderíamos vivenciar as “pequenas sensações” que atravessam nossos sentidos?

Pode-se dizer que o ser se movimenta através do tempo real em termos da relação virtual-atual. Os conceitos relativos aos movimentos de atualização e de diferenciação foram desenvolvidos por Bergson e, posteriormente, no trabalho de Deleuze. A diferenciação guarda uma relação essencial com a vida e se refere a uma força interna. Bergson afirma que o ser difere primeiramente de si mesmo, internamente. A esse processo interno de diferenciação que carrega a vida, Bergson chamou de *élan vital*. Dizia ele: “a virtualidade existe de tal forma que é realizada ao dissociar-se de si mesma, que é forçada a dissociar-se a fim de realizar-se. A diferenciação é o movimento de uma virtualidade que está se efetivando a si mesma” (HARDT, 1996, p.44). Bergson ao dividir o tempo e o espaço equivale-os, respectivamente, a duração e a matéria. O espaço só pode conter diferenças de grau, quantitativas, enquanto o tempo possui diferenças de natureza que tem o poder de variar qualitativamente de si mesma. Resumindo: a matéria, o espaço, repete a si mesma, representando um movimento modal; a duração, difere de si mesma, internamente. A investigação de Deleuze sobre Bergson foi conduzida no sentido de apenas identificar “um movimento essencial, um processo, no tempo” (p. 45). Assim, o virtual se desdobra no atual e o processo de atualização ou de diferenciação, libera uma potência virtual, que é real. O virtual pode ser atualizado, ele pode ser atual e é sempre real, enquanto que o possível nunca é real, podendo vir a ser atual. Assim sendo, o possível pode se realizar ou não, já o virtual existe no passado, é real, podendo ou não ser atual. O maior interesse neste momento é no processo de atualização, pois ao se efetuar

nos corpos, libera-os para novas efetuações, para outros processos de criação, pois a criação é processo de diferenciação e este é o movimento básico da vida.

Deleuze quando diz que “a sociedade é um resultado mais direto de ‘fatores irracionais’” (53) quer elucidar a capacidade humana para criatividade, para expressar a Natureza naturante (*natura naturans*). Que força é esta que o *élan vital* carrega? Entre a inteligência e a sociedade Deleuze diz existir a emoção criativa, na qual tem origem a intuição. A emoção criativa é “uma força explosiva interna que carrega a vida em si mesma” (53). Ela “é precisamente uma Memória cósmica” (53). Ela faz do homem um criador, liberando-o do nível a que pertence. Assim, “Deleuze chegou a uma sociedade bergsoniana mística, que está disponível às ‘almas privilegiadas.’” (54). Contudo, a Memória cósmica, quando Hardt descreve-a como sendo “capaz de traçar o desenho de uma sociedade aberta, uma sociedade de criadores” (54), parece espelhar a sociedade organizada através das redes de comunicação. Se estas redes foram ou serão mesmo abertas e, caso sejam, são abertas para o que? Estas são questões que serão respondidas nos embates diários mediante o uso que se faz das tecnologias da comunicação. No entanto, ainda com relação à encarnação da Memória cósmica, continua Hardt, ela “salta de uma alma a outra, ‘de vez em quando’, cruzando desertos fechados” (54). Ele ressalta existir na teoria social bergsoniana, mesmo que “obscura e incipiente”, “um débil eco da voz de Zaratustra no topo das montanhas” (54).

Em *Entanglednet* a narrativa pode ser traçada a cada atualização através do portal que, de vários modos está em permanente mudança, tem uma estrutura randômica, possui *webcams* que capturam paisagens em tempo real, etc, conforme já foi detalhadamente descrito. Ainda pode, simplesmente, ser incluído em uma rota de navegação se somando a um hipertexto qualquer e, neste caso, constituir-se conforme o

que se descreveu em relação ao acontecimento. Em qualquer dos casos, certamente procura ocupar o “território do sensível” da internet, como forma de resistência. A tática, além da produção da própria visibilidade, vista anteriormente, é o uso de imagens belas e que digam respeito ao visível em uma paisagem, da particular e da global. Inserido no amplo contexto da sociedade em rede, trata do poder humano de ser afetado e de construir agenciamentos, através da criação do comum, a partir das relações entre corpos; da introdução de elementos autopoieticos nas distribuições coletivas que, hoje, constituem o tecido da comunicação; de uma operação emotiva, estética, ética, técnica e política; de uma resistência criativa que perpassa a sociedade e abre caminhos para outros porvires. Trata-se, afinal, de criação com base no desejo, pois este é o limite.

3.1.3. Formação de Parcerias na Cibercultura

O portal *Entanglednet* por ser interativo e aberto à participação de todos coloca questões relativas ao trabalho cooperativo e formação de redes de parcerias no ciberespaço. Ele é uma interface em rede de comunicação que investe no campo da criação de valores no território da cibercultura. Neste sentido, tendo o propósito de ampliar e dar continuidade ao estudo da produção de visibilidade e sobre o poder da reciprocidade das relações baseadas na afetividade, sensibilidade e sensações no ciberespaço, fez-se necessário verificar o corpus teórico que analisa o problema da cooperação em rede. Caso exista interesse na formação de rede, as interfaces tecnológicas têm obrigatoriamente que disponibilizar um modo claro de adesão e a adaptação delas ao humano deve ser realizada através da prática, isto é, à medida que estiverem sendo experimentadas.

Anteriormente, a narrativa nas redes mediadas foi analisada, principalmente, como similar à temporalidade do acontecimento, ou seja, enfatizou-se o momento em que a narrativa era criada, antes mesmo de poder de ser expressa. Abordou-se também o modo através do qual os afetos aumentam a potência, aumentando a atividade dos seres humanos e como são capazes de afirmar e de mobilizar desejos que, por sua vez, irão constituir a narrativa, simultaneamente à ação. Complementando o que foi sobre a narrativa, como sendo um importante fator de ultrapassagem dos problemas vinculados à segmentação da informação, conforme ressaltado por Antoun e já destacado, aqui se ressalta o seu poder de formar redes de trabalho colaborativo. O nível narrativo da rede abarca as histórias individuais, coletivas, políticas, sociais, mas só reúne pessoas em prol de interesses próprios ou em comum. Vimos também que a produção de visibilidade no ciberespaço tem sido uma prática corrente nos nossos dias. A todo o momento se é confrontado com novas escolhas e se tem que decidir pela opção mais interessante em face de contingências do presente e com base numa projeção do futuro. Tendo em mente que os dispositivos originam regimes, remetendo portanto a linhas e a limites a serem ultrapassados, e não a sujeitos ou objetos, os dispositivos contínuos de controle tecnológicos aliados a fatores irracionais, vêm produzindo um outro modo de agir e de viver em sociedade. É neste contexto que as redes de parcerias no ciberespaço estão se formando e demonstrando ser um modo de organização suficientemente potente pra produzir profundas transformações.

Para se ter um quadro do contexto político, econômico e social onde fomos inseridos a partir da possibilidade técnica de “conectar encontros”, informações e comunicações instantaneamente, selecionou-se um trecho de um artigo de Antoun:

Os três principais acontecimentos de 2001 – a marcha do movimento Zapatista de Chiapas para a capital do México, transmitida e acompanhada ao vivo através do ciberespaço; a manifestação de protesto da sociedade civil global em Gênova, na Itália, por ocasião da reunião do G8 e o espetacular atentado terrorista perpetrado pelo grupo Al Qaeda, liderado por Osama Bin Laden, contra as instituições econômicas, políticas e militares do povo norte-americano, resultando na destruição das torres gêmeas da OMC em Nova Iorque e em dezenas de milhares de mortos e feridos – tem sua origem na forma de organização em rede que há muito sustenta tais comunidades (2003.p.165).

Segundo Antoun a luta pelo futuro está sendo travada no cotidiano das redes de comunicação através de grupos pequenos e dispersos que repentinamente podem produzir um *swarming* (infecção por afluência popular), tornando-se incontroláveis. “Eles sabem como enxamear e dispersar, penetrar e romper ou eludir e evadir” (2004-a, p.219). A emergência deste tipo de luta, que envolve as mais variadas redes de interesses, incluindo desde terroristas, traficantes, anarquistas até ativistas da sociedade civil, se deve a infra-estrutura adquirida pelas redes de comunicação a partir da revolução tecnológica. “Combatendo nos limites da guerra de informação (*infowar*), a rede de guerra (*netwar*), julgando existir comunidades em rede capazes de comunicar e distribuir suas próprias informações, de gerar seus próprios valores contrapõe-se a ciberguerra (*cyberwar*)” (2004-a, p.210). Os conceitos, de sentidos opostos, de rede de guerra e ciberguerra foram criados em 1993 por Arquilla e Ronfeldt⁴⁰ e fazem parte guerra de informação que atravessa o mundo tecnologicamente conectado. Antoun explica que esta oposição se deve principalmente ao fato da ciberguerra ser um luta de alta intensidade e que para tanto faz uso de tecnologias militares, enquanto que a rede de guerra é um luta de baixa intensidade. A primeira é travada entre Estados e a segunda acontece de modo

⁴⁰ São pesquisadores da RAND Corporation, pertencente ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos da América. A agência foi criada em 1946 pela Aeronáutica dos Estados Unidos com a finalidade de promover o desenvolvimento de pesquisas que ajudassem a elaborar políticas e a tomar de decisões relativas a defesa e a segurança nacional e internacional dos Estados Unidos.

assimétrico entre um Estado e grupos sociais organizados em redes tecnologicamente mediadas e, por isso, contam com uma maior mobilidade no desenvolvimento e implementação de suas táticas e estratégias, assim como, no controle operacional de suas manobras. Estas redes se estruturam sem líder (*leaderless*), demonstram ter grande flexibilidade e se manifestam com muita rapidez e habilidade na geração *swarmings*, o que marca uma importante diferença em relação a ciberguerra. A emergência destes conceitos, a partir da revolução da informação, está mudando o que se entendia por conflito, assim como, o seu planejamento estratégico. As tecnologias comunicacionais, aliadas à informalidade das redes sociais, contrastam com a rigidez das hierarquias das instituições do Estado. As redes de guerra à mediada em que crescem vão se tornando estruturas híbridas e operam para além dos limites da rede tecnológica. É neste sentido que a análise organizacional da rede leva em conta além da vinculação entre os atores, o sentido de pertencimento, se eles se sentem como participantes da rede e se estão comprometidos com as suas ações. Em 2000, Fred Evans declara que com Internet a sociedade se tornaria "um corpo multi-vozes metamorfoseando-se:"

A Internet como *epoché* ajudou-nos a ver que as comunidades humanas são trocas dialógicas entre vozes; que estas vozes ressoam umas nas outras – que cada uma é simultaneamente interior e exterior, a identidade e o outro, do todo; que as trocas entre sujeitos produzem novas vozes e então exemplificam uma virtude do dom-dando e uma ciber versão de uma economia do dom. Porque as vozes da comunidade são o que são à luz uma da outra, e porque a tensão criativa entre elas serendipitualmente cria novos discursos ou vozes, estas vozes estão continuamente se reajustando umas com as outras e assim continuamente modificando sua identidade. Nós podemos então sumariar o resultado que nossa "ciberepoché" revelou tão longe declarando que a sociedade é um corpo multi-vozes *metamorfoseando-se* – que o ser deste corpo é esta metamorfose (2004, p.226, grifo do autor).

As recentes práticas de conexão à internet *Wi-Fi* (sem fio), ofereceram outras dinâmicas de acesso e de uso da rede propiciando o surgimento de *smart mobs* e *flash mobs*. A primeira diz respeito a mobilizações instantâneas com objetivo de enxamear (*swarm*) para

um lugar e rapidamente se dispersar, criaram entre outras coisas um estranhamento. A segunda tinha por objetivo mobilizar multidões com a finalidade de promover protesto político em lugar público, usando práticas de *swarming* (enxameamento, agregação e dispersão rápida). Em certa medida as tecnologias móveis reinserem o corpo na vida física. Os *smart* e *flash mobs* marcam esta passagem, em que a tecnologia *Wi-Fi* libera o corpo para o espaço de lugar ao mesmo tempo em que o torna ainda mais conectado à rede de computadores. O “corpo *Wi-Fi*”, a “multidão *Wi-Fi*” como nas performances ativistas dos anos 60/70, produz uma TAZ (*Temporary Autonomous Zone*), isto é, cria espaços de liberdade em relação ao poder ao assumir temporariamente o controle sobre um território e reposicionando novamente o corpo no lugar de resistência. Embora só os *flash mobs* tenham sido referidos como manifestação política, ambas foram ativistas por colocarem a emergência de formas micro-políticas de ação e revelarem a dimensão social do ativismo global, uma contrapartida ao modo como o exercício de poder vem sendo efetivado na sociedade. Interroga-se se estas práticas, assim como as tecnologias que lhe possibilitaram a sua existência como fenômeno de multidão, foram absorvidas e incorporadas pelo modo de ser contemporâneo, visto que, ambas perderam o elemento que causava estranhamento, que as diferenciava, não podendo mais surpreender pela novidade, porém sempre poderão ser uma demonstração de força da multidão pós-moderna. Agora podemos nos expressar coletivamente com um corpo expandido, ligado a outras situações, a um outros espaços e ao mesmo tempo, conectar histórias transversalmente, rizomaticamente.

Se por um lado, a partir das tecnologias informacionais da comunicação o conflito é potencializado, por outro, dissemina práticas colaborativas significativas e a autogestão da vida em sociedade. A cooperação através dos meios de comunicação

envolve questões relativas à ação coletiva e o bem público. O problema da cooperação gira em torno do entendimento do dilema de cada um entre o próprio interesse e o bem público. Antoun, através de teóricos como Hobbes, Locke e Kropotkin, desenvolve uma visão das transformações que este dilema vem sofrendo até chegar aos dias hoje em que a reputação demonstra ser decisiva na escolha quanto a cooperar ou não. Assim em Hobbes, a guerra de todos contra todos, o natural é o egoísmo competitivo que só pode ser controlado mediante o terror imposto a todos pela vontade de um soberano em favor da cooperação, caso contrário, o bem comum seria dilapido. Contrariamente, Locke, com base no interesse que cada um tem por si mesmo, defende o gerenciamento privado do bem comum através de contratos sociais que não só protegeriam o bem público da dilapidação, como também faria crescer e gerar ganhos inesperados. “Em ambas as teorias, a cooperação é uma servidão imposta pela soberania e as mediações das instituições do Estado, o veículo adequado para administrar as sanções” (2004, p.78). Por uma outra via, a teoria da evolução e da seleção natural demonstra a importância da competição na evolução da vida. Já Kropotkin defende a idéia que “os homens estão dispostos ao auxílio mútuo sem coerção autoritária e que não era necessário o governo centralizado para determinar os modelos de bom comportamento e obrigar as pessoas a agir de forma correta” (2004-b, p.78). Para ele, existe no mundo natural uma tendência para cooperação, isto é, o natural é cooperar e o Estado inibe esta vontade. As redes formadas através do ciberespaço, sem a presença inibidora de um Estado soberano, isto é, de uma autoridade central, tendem para formação de parcerias e ao compartilhamento do bem tornado público e não à guerra de todos contra todos.

Na teoria dos jogos, o dilema do prisioneiro, inventado na RAND em 1950, o jogador age apenas por interesse próprio, sendo também aqui o egoísmo, o parâmetro

utilizado para a escolha quanto a sua ação. Com a entrada em cena no final dos anos 1970 da interação neste jogo, pensada pelo cientista político Robert Axelrod, cada jogador passou a ter um registro das jogadas anteriores do parceiro. Com isto, em vista de jogos futuros, entra em cena a reputação adquirida em desempenhos anteriores.

A reputação é como a sombra do futuro projetada sobre uma interação. [...] Após experimentar vários modelos de programas competindo entre si em computadores oponentes, o programa mais bem sucedido – *tit for tat* – revelou-se o mais simples: o jogador começa cooperativo e responde, no lance seguinte, com a resposta do oponente no lance anterior (2004-b, p.79).

A medida de quanto cooperar encontra na resposta do outro e na defesa do próprio interesse, a medida de quanto devo cooperar. Como característica fundamental do modo de viver em sociedade, indistinguível da cultura tecnológica que marca a atualidade, questiona-se sobre o dilema que envolve a decisão de cooperar ou não, assim: o que leva alguém a cooperar? Kollock⁴¹ num estudo sobre as economias da cooperação discute os limites da cooperação *on-line*. Deste modo, quais são os parâmetros relevantes para cada um no momento de tomar uma decisão sobre qual a ação que irá empreender no presente, frente a uma determinada situação?

Uma troca via web, geralmente, é realizada tendo em vista um reembolso futuro, embora não exija que doado seja devolvido de imediato. Quem dá não sabe se irá ou não receber o benefício de volta, mas espera que o ato de fornecer uma informação de valor seja recompensado no futuro, ou seja, a reciprocidade é prevista. Atos de compartilhar informações na internet (por exemplo, via *e-mails*, *blogs*, *orkut*, etc) são costumeiramente realizados, mas as informações são, preferencialmente, disponibilizadas a um grupo de pessoas quando estas possuírem um vínculo definido. Na prática atual das redes de parceria, a existência do sentido de grupo não tem representado uma barreira à

⁴¹ Peter Kollock é pesquisador da Universidade da Califórnia, Los Angelis.

difusão de informações valiosas, como se pode verificar em relação a Wikipédia.⁴² Elas têm sido amplamente oferecidas a receptores desconhecidos, mesmo com um relativo anonimato dos receptores. O equilíbrio entre dar e receber se faz dentro do coletivo e a reciprocidade não é necessariamente imediata. Quem fornece uma informação acredita que quando necessitar de ajuda receberá de uma outra pessoa daquele grupo. O equilíbrio se faz através do tempo. Este sistema de troca generalizada traz em si um dilema social que envolve o risco de dar e nada receber. Se todos cederem a tentação de usar um bem público sem nada produzir, todos perdem, daí o dilema social.

Então, como motivar indivíduos para produzir a estrutura de um bem público apesar da tentação de apenas consumi-lo? A resposta de Kollock envolve a ambição, no sentido da vantagem obtida para si caso venha colaborar, e o senso de eficácia, isto é, a crença que o empreendimento vai dar certo, pois paralelamente poderá ter traçado um perfil de si próprio como sendo eficaz. Quanto mais uma rede de parceria crescer, mais aumentarão as contribuições em função do aumento da visibilidade, da audiência potencial das ações. Mesmo motivados para contribuir com um bem público, as tarefas ainda dependem de coordenação. “Porque os custos e os benefícios de fornecer alguns tipos de bens públicos mudam radicalmente em ambientes *on-line*, fazem-se igualmente necessária à dinâmica da motivação e da coordenação” (KOLLOCK, 2005, p.5). A

⁴² Wikipédia é uma enciclopédia multilíngüe online livre, colaborativa, ou seja, escrita internacionalmente por várias pessoas comuns de diversas regiões do mundo, todas elas voluntárias. Por ser livre, entende-se que qualquer artigo dessa obra pode ser transcrito, modificado e ampliado, desde que preservados os direitos de cópia e modificações, visto que o conteúdo da Wikipédia está sob a licença GNU/FDL (ou GFDL). Criada em 15 de Janeiro de 2001, baseia-se no sistema wiki (do havaiano wiki-wiki = "rápido", "veloz", "célere"). O modelo wiki é compatível com navegadores comuns, tais como o Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape, Opera, ou outro qualquer programa capaz de ler páginas em HTML e imagens. Este é o fator que distingue a Wikipédia de todas as outras enciclopédias: qualquer pessoa com acesso à Internet pode modificar qualquer artigo, e cada leitor é potencial colaborador do projeto. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia> acessado em 13/01/2007

informação digital, configurada em uma rede de trabalho *on-line*, é *bitz* e não objeto, podendo existir uma produção coletiva entre atores desconhecidos ou não, mediados pelas redes de comunicação. Segundo Kollock,

Para contrastar, Carrier (1991, p. 130) argumenta que "na sociedade da 'dádiva', relações de 'dádiva' estão orientadas para a mobilização e comando do trabalho, enquanto na sociedade capitalista as relações do produto geralmente tem sido orientadas para a mobilização e comando de objetos" (ênfase no original). Em comunidades *on-line*, as relações da troca são orientadas a mobilização e comando das informações (2005, p. 6).

Nesta passagem da mobilização e comando de trabalho pra objetos e agora para informação existem profundas transformações nas relações do trabalho e de produção de bens públicos e privados, sendo hoje o trabalho é imaterial, discute-se os direitos de autor, a propriedade intelectual, etc. Existe uma redução dos custos da produção que tem sido um grande motivador para reunir pessoas em torno de uma ação coletiva, assim como, um enorme auxílio para a coordenação, distribuição das tarefas e definição das etapas a serem cumpridas em um projeto. Qualquer informação disponibilizada na internet se torna um bem público.

O Linux, um sistema de operação de computadores iniciado em 1981 por um estudante finlandês chamado Linus Torvalds, segundo ele, só contou com a cooperação de programadores para o desenvolvimento do *software* porque a base do programa que o tornava utilizável já havia sido desenvolvida por uma pessoa. À medida que problemas apareciam, durante as implementações do sistema, eles iam sendo solucionados e, até hoje, o *software* está constantemente sendo revisado. A troca generalizada foi viável por ser um programa cujo código fonte é aberto. Era baseado numa Licença Pública Geral (GNU, *General Public Licence*), fazendo com que as contribuições sejam tornadas públicas e informalmente monitoradas a cada vez que o código revisado. "A rede

funciona mais ou menos como um comitê: precisa-se de poucas pessoas dedicadas que farão a maior parte do trabalho ou nunca dará certo” (2005, p 14). Estas pessoas para cooperar ainda precisam achar que o projeto seja útil para elas. Neste caso, o projeto vai necessitar apenas de coordenação, visto que a motivação já existe e os custos de produção e distribuição das informações são baixos.

Sintetizando, as características básicas das motivações apontadas por Kollock, que têm em comum o interesse próprio a favor da cooperação on-line, são: a reciprocidade, a interação simultânea, a persistência da identidade e o conhecimento das interações passadas.

Se membros de um grupo não se encontrarem no futuro, se não existir nenhuma estabilidade nos nomes e nas identidades que as pessoas adotaram, e se não existir nenhuma memória ou registro de interações passadas da comunidade, será muito difícil criar e manter uma comunidade on-line cooperativa (2005, p 20).

Aliadas a estas motivações que encorajam cooperação on-line, ainda existem outras, como: a certeza da visibilidade das contribuições, o reconhecimento do ato e, em alguns casos, um limite bem definido e defendido do grupo, com uma população suficientemente estável. Isto porque se os receptores da informação não se mantiverem no grupo, o princípio da reciprocidade antecipada não surtirá efeito, desfazendo a troca generalizada. Estas características são especialmente válidas no estudo de *Entanglednet* por permitir uma reavaliação das condições estruturais básicas que possibilitam a interação coletiva.

Assim como Antoun, também Kollock salienta a importância dada reputação na hora de decidir pela participação em uma rede de parceria. Ambos citam Rheingold ao relacionar o desejo individual de obter prestígio como uma das maiores motivações que levam alguém a contribuir. Como se fosse um efeito colateral da importância creditada na reputação, ela promove a interação, que conduz a criação de comunidades on-line e ao

crescimento dos serviços de comunicação, estando desde o princípio na base do desenvolvimento técnico da Internet. No estudo de *Entanglednet*, já que a reputação não funcionaria como um atrativo, a narrativa deveria existir como elo da rede, porém isto só poderia ter sido verificado, caso a interface tivesse propiciado um modo mais fácil de adesão. Na fase de projeto pensou-se que o programa disponibilizado seria de fácil entendimento, mas a prática veio ao encontro da teoria, confirmando que as tecnologias contemporâneas ainda representam um “estranho” para maior parte das pessoas. Atualmente está se trabalhando em um sistema para inserção de *webcams* que exija um menor conhecimento operacional por parte do usuário, em outras palavras, que torne o meio mais transparente e a navegação mais intuitiva. Só aí a eficiência da narrativa poderia ser posta à prova.

Conclusões

Conforme foi descrito a partir de *Entanglednet* desejou-se construir um dispositivo artístico/ativista que embora utilizasse um sistema de captura de imagens, tirava-as de foco para colocar em evidência o panorama de nossa potência de ação no mundo através do sistema de comunicação em rede. Atualmente, com a visibilidade potencializada pelas redes de comunicação mediadas pelas tecnologias as respostas do quanto somos afetados por dispositivos, similares a *Entanglednet*, não são instantâneas, impensadas e imediatas. Percebeu-se, no estudo deste dispositivo experimental, existir um grande intervalo em relação ao tempo de retorno das participações. De fato, o aumento de visibilidade das ações condiciona a uma visível diminuição quantitativa de participações irrefletidas, resultando num “enrijecimento” do presente, quando comparado ao que acontece às performances não mediadas por redes tecnológicas. Para ampliar e dar continuidade ao estudo da produção de visibilidade em *Entanglednet*, fez-se necessário verificá-lo em relação às teorias que analisam o que faz com que alguém coopere no ciberespaço. Por se notar que as tecnologias contemporâneas ainda representam um “estranho” para maior parte das pessoas, *Entanglednet* deverá construir um modo de adesão mais acessível. Como o projeto experimental ainda está em processo de criação, outros devires poderão transformá-lo. Considera-se que apenas pelo fato de existir como questão, por exemplo, quanto ao acontecimento, o afeto, a cooperação, a construção de si ou ainda quanto à extensão das ações dos corpos no ciberespaço é, por si só, o que se pode pretender de uma proposição aberta à vida.

Abordamos também, os sistemas vivos hibridizados aos sistemas de vida artificial através da conexão via internet entre o humano e a máquina. Acredita-se que

este estudo pode ser ampliado em direção à corporeidade, as realidades virtuais e inteligência artificial. Estamos imersos em um mundo em constantes mudanças científicas e tecnológicas e, sem exagero algum, bastante radicais. Por exemplo, vimos que os computadores, no caso das redes neurais artificiais, cada vez mais se assemelham aos cérebros humanos e podem analisar as informações tendo em vista as experiências passadas, sendo que, hoje, dia sete de março de 2007, o portal de notícias do globo traz uma reportagem sobre uma pesquisa realizada no Centro Bernstein de Neurociência Computacional em Berlim, na Alemanha, anunciando que foi possível identificar, pela primeira vez na história, o pensamento de pessoas quando voltados a tomar decisões simples. Assim como as redes neurais biológicas e artificiais, outras questões levantadas, por este trabalho, podem indicar caminhos para futuras investigações em relação às potencialidades das redes de comunicação. Isto, tendo em vista serem todas questões emergentes em relação ao campo da comunicação e, o ciberespaço por ser considerado o espaço de projeção do imaginário humano, talvez, só a arte consiga colocá-las de um modo mais comprometido com o universo do sensível e da imaginação humana.

Apesar da vida poder ser investida e criada através do imaginário coletivo e reproduzida através de padrões informacionais do mesmo modo como acontece em relação à informação, recentemente, com a decifração do código da vida e sua conseqüente separação do vivo, ela se tornou informação plausível de ser investigada como linguagem e, assim, construída e produzida como tal. Isto se levando em conta que toda a informação tem uma base material, pois mesmo os bytes e baytes são baseados em uma materialidade, em elétrons, não esquecendo ainda, conforme se demonstrou, ter sido comprovado existir um gasto energético na transmissão de mensagens. Contudo, a manipulação do código genético, da linguagem, da vida, tem conduzido a

questionamentos sobre o porque apenas reproduzir aquilo que já existe, se já se podem criar novas “coisas” sem referente naquilo que se conhece como realidade.

Cada Um, cada habitante no sentido social e cultural a partir de seu campo virtual, constitui a potência de um corpo rizomaticamente construído em espaço virtual, no ciberespaço, um espaço real. Ressoando o que dizem as pesquisas feitas já há algum tempo em relação à sociedade mediada por redes de computadores, recentemente, a revista Time na capa colocou “*You*” como a personalidade do ano de 2006, talvez se referisse a nós como consumidores. Porém, como vimos, as redes distribuídas, a rede de guerra, os motores de busca potentes achatam hierarquias de poder e creditam a Cada Um o papel de criador e de consumidor de conteúdo, elevam assim, o ser humano a categoria de controlador do mundo, ou seja, o poder de ser foi absorvido pelo poder da rede. A vida futura será cada vez mais VOCÊ. Na guerra pelo controle da internet, conduzida através das redes de comunicação e informação, o objeto da disputa é você que tem sido capaz de furar o bloqueio dos cartéis corporativos, de criar e distribuir de informações, criar e alterar *softwares*, de alterar valores instituídos, de formar comunidades e criar redes de parceria, tudo isto com pouca energia e muita habilidade mental, mas é você que vem atuando neste imprevisível “corpo de multi-vozes”, “metamorfoseando-se”, que vem criando um mundo entre aquilo que lhe é apresentado como sendo real e o seu próprio desejo. Esta tem sido a discussão colocada por *Entanglednet*, que aposta ser você, com seus afetos, sensações e sentimentos, o principal alvo da mídia tática é assim o campo do sensível da rede de comunicação.

Bibliografia

ALLIEZ, E. **Deleuze: Filosofia Virtual**. Editora 34, São Paulo, 1996.

ANTOUN, H. **Democracia , Multidão e Guerra no Ciberespaço**. In: A. PARENTE, (org) *Tramas da Rede.*, Sulina, Porto Alegre, 2004.

_____. **A Multidão e o Futuro da Democracia na Cibercultura**, In: FRANÇA, V., WEBER, M. H., PAIVA, R. e SOVIC, L.(orgs). *Compôs XI: estudos de comunicação, ensaios de complexidade*, Sulina, Porto Alegre ,2003.

ARGAN, G. C. **Arte Moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. Editora Schwarcz LTDA, SP, 1998.

ARQUILLA, J e RONFELDT, D. **Network, Netwars: the future of terror, crime and militancy**. Santa Monica, CA, (2001).

_____. **Networks, Netwars and the Fight for the Future**. In: *First Monday*, Chicago: University of Illinois, ano 6, n 10, 2001.

ASCOTT, R. **A Arquitetura da Cibercepção**. In: *Ars Telemética: Telecomunicações, Internet e Ciberespaço*, Relógio D'Água, Lisboa, 1998

ASCOTT, R. **Cultivando o Hipercórtex**. In: *Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. Domingues, D. Editora Unesp Fundação. São Paulo, p.336-344, 1997.

AUSLANDER, P. **Presence and Resistance : Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary**. Am, Michigan, 1994.

BELLOUR, R. **A Dupla Hélice**. In: *Imagem Máquina*. Editora 34. São Paulo, 1990.

BENTES, I. **Mídia-arte**. In: *Corpos Virtuais*. Centro Cultural Telemar. Rio de Janeiro, 2005.

_____. **Imagem, Pensamento e Resistência**. In: *O Trabalho da Multidão*. Gryphus. Rio de Janeiro, 2005.

BEY, H. **Taz: Zona Autônoma Temporária**. Conrad Editora do Brasil. (Coleção Baderna). São Paulo, 2001.

BIESENBACH, K. In: *Andy Warhol: Motion Pictures*. MAM, São Paulo, 2005.

Bruno, F. **Dispositivos de Vigilância no Ciberespaço: duplos digitais e identidades simuladas**. Compós, Unesp, Bauru, SP, 2006.

BRUNO, F. **Máquinas de Ver, Modos de Ser: Visibilidade e Subjetividade nas Novas Tecnologias de Informação e de Comunicação**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, p. 110-123, 2004.

COHEN, R. **Performance como Linguagem: criação de um espaço-tempo de experimentação**. Perspectiva, São Paulo, 1989.

CRARY, J. **Techniques of the Observer: on vision and Modernity in the nineteenth Century**. MIT Press, London – England, 1992.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Distúrbio Eletrônico**. Conrad Editora do Brasil. (Coleção Baderna). São Paulo, 2001.

DELEUZE, G. **A imagem-tempo**. Brasiliense. São Paulo, 1995.

_____. **Bergsonismo**. Editora 34. São Paulo, 2004.

_____. **Cinema – A imagem-movimento**. Brasiliense, São Paulo, 1985.

_____. **Conversações**. 34 Letras Ltda. São Paulo, 1992.

_____. **Foucault**. Brasiliense. São Paulo, 2005.

_____. **Lógica do Sentido**. Perspectiva. São Paulo, 2003.

_____. **Proust e os signos**. Forense Universitária, São Paulo, 2006.

DELEUZE, G. e GATTARI, F. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Editora 34. São Paulo, 1996.

DUGUET, A.M. **Dispositifs**, 1988

FORMIS, B. **Estética da Indiferença: o tédio, sentimento paradigmático da arte contemporânea**. In: Comunicação, Mídia e Consumo, ESPM, v 2, n 4, 2005

FOUCAULT, M. **Em defesa da sociedade**. Martins Fontes. São Paulo, 1999.

FOUCAULT, M. **As Palavras e as Coisas**. Ed Martins Fontes, São Paulo, 2002.

GALLOWAY, A. **Protocol: How Control Exists after Decentralization**. The MIT Press, London-England, 2004.

GATTARI, F. **O Inconsciente Maquínico: ensaios de Esquizo-análise**. Papirus, Campinas, 1988.

_____. **Caosmose**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2006

GATTARI, F e ROLNK, S. **Cartografias do Desejo**. Vozes. São Paulo, 2002.

GLUSBERG, J. **A Arte da Performance**. Perspectiva. São Paulo, 2003.

GUARNACCIA, M. **PROVOS: Amsterdam e o nascimento da contracultura**. Conrad Editora do Brasil. (Coleção Baderna). São Paulo, 2001.

HARAWAY, D. **Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature**. Routledge, New York, 1991.

HARDT, M. **Gilles Deleuze: um aprendizado em filosofia**. Editora 34. São Paulo, 1996.

HAYLES, K. **How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics**. The University of Chicago Press, United States, 1999.

HONNEF, K. **Arte Contemporânea**. Ed Taschen, 1988.

I.S. **Situacionista: Teoria e Prática da Revolução**. Conrad Editora do Brasil. (Coleção Baderna). São Paulo, 2002.

KAC, E. LUZ & LETRA. **Ensaio de Arte, Literatura e Comunicação**. Contra Capa, Rio de Janeiro, 2004.

KAPROW, A. **Blurring art and life**. Berkeley: University of California Press, 1993.

KERCKHOVE, D. **A Pele da Cultura**. Mediações. Lisboa, 1995.

_____. **O Senso Comum, Antigo e Novo**. In: PARENTE, André (Org.) **Imagem Máquina**, Editora 34, 2004.

LAZZARATO, M. e NEGRI, A. **Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade**. DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2001.

LESSIG, L. **Cultura Livre: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade**. Ed. Francis, São Paulo, 2005.

LÉVY, P. **A ideografia Humana: Rumo a uma Imaginação Artificial**. Edições Loyola - São Paulo, 2004.

LOGAN, R. **The Extended Mind Model of the Origin of Language and Culture**. University of Toronto - Toronto, CA, 2005.

_____. **The Sixth Language – Learning a Living in the Internet Age**. Stoddart Publishing Co. Limited. Toronto, CA, 2000.

LOPES, D. **Calvino ou o elogio da leveza**. Monografia, 2005.

_____. **Nem Sertão, nem Favela: do Retorno do Real a uma Poética do Cotidiano**. Monografia, 2004.

MACLUHAN, M **Os Meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. MIT Press, London-England, 2001.

_____. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. Cultrix. São Paulo, 1971.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

MINSKY, M. **The Society of Mind**. Simon & Schuster Inc, New York, 1996.

NEGRI, A. **Cinco lições sobre o Império**. DP&A. Rio de Janeiro, 2003.

_____. **Kairòs, Alma Venus, Multidão: nove lições ensinadas a mim mesmo**. DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2000.

PARENTE, A. **Cinema em Trânsito: do Dispositivo do Cinema ao Cinema do Dispositivo**. Monografia. Rio de Janeiro, 2005.

_____. **O Virtual e o Hipertextual**. Pazulin. Rio de Janeiro, 1999.

_____. **Visorama: A Arte do Observador**. Revista Famecos, nº11. POA, p.124-129, 1999.

ROKEBY, David. **Espelhos Transformadores**. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora UNESP, 1997.

SANTAELLA, L. **Culturas e Artes do Pós- Humano: da Cultura das mídias a Cibercultura.** Ed. Paulus, São Paulo, 2003.

STEVEN, J. **Interface Culture : How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate.** Paperback, NY, 1999.

_____. **Mind Wide Open: Your Brain and the Neuroscience of Everyday Life.** Paperback, NY, 2005.

VAZ, P. **Globalização e experiência de tempo.** Monografia, 1997.

WIENER, N. **Cibernética e Sociedade: o Uso Humano de Seres Humanos.** Ed. Cultrix, São Paulo, 1954.

WERTHEIM, M. **Uma História do ESPAÇO: de Dante à Internet.** Jorje Zahar Editor, Rio de Janeiro, 1999.

Documentos Digitais

ANTOUN, H. **O Poder da Comunicação e o Jogo das parcerias na Cibercultura.** 2004-b. Estudos Midiáticos. POA:Fronteiras. Disponível em http://www.unisinos.br/publicacoes_cientificas/images/stories/pdfs_frenteiras/vol6n2/10_art_05_67a86.pdf. Acessado em: 20/02/2007

BUSH, V. **As We May Think.** 1945. Disponível em: <http://www.chaves.com.br/TEXTALIA/BUSH/aswemay.htm>. Acessado em: 24/01/2006

BASBAUM, R. **Workshop on cultural management for artists.** Disponível em: www.proyectotrama.org/00/2000-2002/GESTION/agora.htm - 32k -. Acessado em 05/02/2007

CARNEIRO, L. Heloisa H.F. **A Poesia Tradicional no Meio Eletrônico.** Disponível em: <http://www.icoletiva.com.br/icoletiva/secao.asp?tipo=artigos&id=94> Acessado em: 05/02/2007

FRED, E. **Cyberspace and the Concept of Democracy,** In *FirstMonday*, Chicago: University of Illinois, ano 5, n.10. Disponível em: http://www.firstmonday.org/issues/issue5_10/evans/index.html. Acessado em: 20/11/2006

GONÇALVES, F. **Comunicação e experimentações com a linguagem na performance**. 2003. In: Revista Logos, UFRJ. Disponível em: http://www.fcs.uerj.br/publicacoes/logos/logos18online_integra.pdf . Acessado em 05/02/2007

LEMOS, A. **Cibercultura e Modernidade na Era da Conexão**. In: Rázon e Palabra, México. Disponível em <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/log/anteriores/n41/alemos.html>. acessado em: 05/02/2007

MARIOTTI, H. **Autopoiese, Cultura E Sociedade**. Disponível em: <http://www.geocities.com/pluriversu/autopoies.html> Acessado em 05/02/2007

HERBER, N. **Perturb**. Disponível em: <http://www.x-tet.com/main.html>. Acessado em 20/01/2007

OITICICA, H. **Aspiro ao grande labirinto**. Introdução Luciano Figueiredo, Mário Pedrosa; compilação Luciano Figueiredo, Lygia Pape; compilação Wally Salomão. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. Disponível em http://www.niteroiartes.com.br/cursos/la_e_ca/depoimentosoiticica.html Acessado em 05/02/2007

OSÓRIO, C. **Experimentos de um olhar generoso**. 2005. Disponível em http://www.canalcontemporaneo.art.br/blog/archives/2005_12.html. Acessado em 05/02/2007

_____. **Flávio de Carvalho - A Vanguarda na Arte Brasileira Moderna**. Disponível em http://www.niteroiartes.com.br/cursos/la_e_ca/modulos3.html Acessado em 05/02/2007

_____. **Hélio Oiticica - O Exercício Experimental de Liberdade**. 2001. Disponível em http://www.niteroiartes.com.br/cursos/la_e_ca/modulos4.html. Acessado em 05/02/2007

PEREIRA, V A. **Transficação: Narrativas Multilineares, Mídias Híbridas Ambientes Pró-Branding**. Disponível em <http://www.encontroespm.com.br/pdf/prov185.pdf> .Acessado em 05/02/2007

Alguns Sites Pesquisados

Eduardo K.: <http://www.ekac.org/kac2.html>

? F.A.q.: <http://www.faq.art.br/>

File: http://www.file.org.br/index.php?content_id=188&lang=pt&sel=2.1

Itaú Cultural: <http://www.itaucultural.org.br/>

Leonardo on-line: <http://www.leonardo.info/>

Márcia X: <http://marciax.uol.com.br/mxObra.asp?sMenu=2&sObra=21>

Midiarte: <http://www.pacc.ufjf.br/midiarte/>

Mit Press Journals: <http://www..org/?cookieSet=1>

Planetary Collegium: <http://www.planetary-collegium.net/news/>

Rhizome: <http://www.rhizome.org>

Sergio Motta: http://www.premiosergiomotta.org.br/secao.php?cod_secao=0

Sterlac: <http://us.geocities.com/cquico/PPArte06.htm>

Turbulence: <http://www.turbulence.org/blog/about.html>

Visorama: http://www.eco.ufjf.br/visorama/site_visio.swf

Wiener N.:

http://www.citi.pt/educacao_final/trab_final_inteligencia_artificial/wiener.html

Anexos

Anexo 1

TEULIMITE – Catedral de Cérebros⁴³

Uma obra na qual se encontrava um conjunto de transparências de ressonâncias magnéticas do córtex afixadas no grande vidro da galeria. Uma teia desafiava nossos olhos; um órgão de infinitas conexões, vasto *labirinto* do desconhecido, desenhava um mapa extenso dos mistérios da mente, de uma mente múltipla, campo das possibilidades infinitas do humano. Este espaço *labiríntico*, além de nos propor uma experiência com o desconhecido, era de imediato um convite para se *perder*". É essa situação típica do ser perdido que nós revivemos no sonho labiríntico "(Bachelard, 1948, p.212). Esta é a *especialidade do desafio*, da penumbra do inconsciente e da imaginação, ela se contrapõe à arquitetura retilínea e clara da razão. O *labirinto cerebral*, território das emoções profundas, primeiras, nos conduz assim até as raízes arcaicas de nossa consciência. É preciso renunciar ao amparo de nossos saberes para atravessá-lo, é preciso superar a angústia do desconhecido. Mas expor o labirinto da mente à luz do dia é querer ver *às claras* onde se origina essa angústia, é fazer um *diagnóstico de um medo*. Este é o medo da complexidade e de um caminhar sem rumo pré-definido.

Como o grande vidro de Duchamp, a obra apresentava em sua *transparência* um campo aberto de interpretação, de criação de sentidos além da dicotomia sujeito/objeto. O céu, os cosmos projetam-se na galeria como um grande cérebro, mas pelo vidro nossos cérebros projetam-se no céu. Será a imagem da mente humana se *cosmizando* e/ou dos

⁴³ As instalações TEULIMITE, de Luiza Helena Guimarães, foram realizadas em duas universidades cariocas: SENHA-Galeria Mira Schendel/RJ, 2002; Catedral de Cérebros- II Interculturalidades- Curadoria: João Wesley e Pierre Crapez . Galeria de Arte da UFF/RJ, 2004

cosmos se *humanizando*? Aqui somos órgão da Gaia que retém e que libera energia (R. Abraham et al, 1992, p.44). O macrocosmo e o microcosmo alojam-se mutuamente um no outro. O escuro *labirinto* do córtex atravessado pela luz de “fora” inaugura assim um *dentro e fora*, uma geometria simbiótica do interior com o exterior, do finito com o infinito. Os binômios antinômicos dentro/fora, aberto/fechado, finito/infinito são de novo superados aqui. Mapeia-se um território intermediário, terra incógnita que nossos pensamentos binários não concebem, mas que o ser imaginativo é capaz de adentrar. “O interior e o exterior formam uma dialética de esartejamento, e a geometria evidente dessa dialética nos cega tão logo a introduzirmos em âmbitos metafóricos. Ela é a nitidez crucial do sim e do não que tudo decide”, nos diz Bachelard (1957, p.215) . O mito do exterior/interior cria assim suas hostilidades. Na poética da miscigenação o dentro/fora, o eu/outro, o público/privado, nacional/estrangeiro não são percebidos como antinomias. O fato de não existir no imaginário da aldeia global um aquém e um além, um exterior pra fugir nem um interior para se aconchegar é pesadelo para muitos, mas o ser miscigenado ajustá-se neste *intervalo*, nesta *marginália*. A ambivalência espacial é um traço desta estética miscigenada, novas matrizes estão por vir gerando novos matizes do ser. Mas a imagem do córtex em sua simetria aparente esconde seu maior mistério: sua *assimetria* contrapondo-se à *coaçoão da simetria excludente*, imagem *pricept* de uma estética renovada. A luz da ciência e a luz da arte confluem no grande labirinto da complexidade humana se configurando diante de nossos olhos como um grande vitral de uma catedral, um vitral que sacraliza a dimensão interconectada do universo, celebrando uma humanidade regenerada em sua complexidade.

Pierre Caprez⁴⁴

⁴⁴ Pierre Caprez (Artista Plástico, Professor do Dep. Arte da UFF, Curador-Coordenador da UFF 2003/2004), publicada em: CAPREZ, P. (2004). A poética da miscigenação: para uma floração dos signos. In: Interculturalidades. Ed. UFF, Rio de Janeiro, RJ.

Anexo 2

HO⁴⁵ Rio Ataulfo 12 jul 79: Caro Paulo Bruscky tornei a repensar o q fazer e continuo achando mais prático e melhor a tal experiência de CONSTRUIR CAPAS NO CORPO cujo sentido e caráter é mesmo o de repetir em lugares diferentes ao correr dos anos a sua realização: o caráter q teve em LONDRES foi bem outro q o q tomou no festival de PAMPLONA: o de LONRES em 1969 e o de PAMPLONA em 1972: omo nunca estive em RECIFE e sendo RECIFE bem outra coisa q LONDRES ou PAMPLONA achei q seria um modo rápido e eficiente de conhecer ou melhor penetrar na coisa daí: o experimento é bem simples:

a cada pessoa é dado um comprimento de pano medindo 3 metros (largura é a largura do pano): sem cortar o pedaço de 3 metros cada pessoa deverá construir no corpo uma estrutura juntando as bordas e extremidades com alfinetes de fralda: a estrutura tem que ser de modo a poder ser vestido depois: isto é algo q não amarre o corpo e q não possa ser tirada /: é claro q terá q ser desvestida de modo a não despregar os alfinetes de fralda:

o material então a comprar é o seguinte:

- 3 metros (comprar os pedaços já cortados na medida exata pois se comprar ao comprido (tudo somado) vai faltar no último pedaço de panos cores primárias: AZUL AMARELO VERMOLHO: escolher estas cores num tom bem forte e luminoso ao critério seu: quanto a quantidade já se sabe q cada pedaço dá para uma pessoa: depois de feita a estrutura no corpo a pessoa a retira e passa por outras pessoas q a

⁴⁵ Carta exposta no Museu da República -RJ-Galeria do Lago-Exposição Jardim das Delícias, dezembro de 2006. Era uma carta datilografada e foi digitada o mais fiel possível a original.No final havia a assinatura de HO.

vestem (nunca ela é depois vestida do mesmo modo q foi feita!): porisso creio q bastam entre 10 e vinte pedaços de cada cor dependendo do critério de vocês já q nem todo mundo q vai participar disso vai fazer CAPA no corpo.

- comprar bastante alfinetes de fralda

é só: essa séance ou performancee ou (é melhor inventar um nome especial) o q for deveria ser num lugar externo: ou numa praça por onde possa ter a participação de um público heterogêneo!: OK?

espero q sejam feitas muitas fotos: ainda vou decidir se devo fazer uma outra coisa de PARANGOLÉ DE CABEÇA ou não: tenho q decidir melhor como seria essa outra!

ligaram hoje pra cá crreio q da VASP (a empregada q faz faxina uma vez p/ semana não entendeu direito mas vou confirmar daqui a pouco): devo ir dia 19 e voltar ou sábado ou domingo (se é q há vôo domingo): qualquer coisa telefone!

abração

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)