



Universidade Federal de Pernambuco  
Centro de Artes e Comunicação  
Departamento de Design  
Programa de Pós-Graduação em Design

Cinara Daliana Menezes de Oliveira Barros

## **DESVIO NA ARTEMÍDIA EM PERNAMBUCO**

Recife  
2019

Cinara Daliana Menezes de Oliveira Barros

## **DESVIO NA ARTEMÍDIA EM PERNAMBUCO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos para obtenção do Título de Mestre em Design.

**Área de concentração:** Contextualização de artefatos.

**Orientador:** Prof. Dr. Gentil Alfredo Magalhães Duque Porto Filho.

Recife

2019

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

B277d Barros, Cinara Daliana Menezes de Oliveira  
Desvio na artemídia em Pernambuco / Cinara Daliana Menezes de  
Oliveira Barros. – Recife, 2019.  
160f.: il.

Orientador: Gentil Alfredo Magalhães Duque Porto Filho.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro  
de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2019.

Inclui referências.

1. Artemídia. 2. Desvio. 3. Apropriação. 4. Arte e Tecnologia. I. Porto  
Filho, Gentil Alfredo Magalhães Duque (Orientador). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2020-210)

Cinara Daliana Menezes de Oliveira Barros

## **DESVIO NA ARTEMÍDIA EM PERNAMBUCO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos para obtenção do Título de Mestre em Design.

Aprovada em: 14/08/2019.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Professor Doutor Gentil Alfredo Magalhães Duque Porto Filho (Orientador)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Professora Doutora Oriana Maria Duarte de Araújo (Examinadora interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Professor Doutor Eduardo Romero Lopes Barbosa (Examinador externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

«À minha mãe Eliene Menezes (*in memoriam*),  
todo meu coração.»

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao professor e orientador Gentil Porto Filho pelo acolhimento, incentivo e companhia na construção de conhecimento, descobertas e desafios ao longo do caminho, deixando esta pesquisa ainda mais instigante;

Aos artistas Bia Rodrigues, Jarbas Jácome, Gabriel Mascaro, h.D. Mabuse, Jeraman, Ricardo Brasileiro, Filipe Calegário, Sofia Galvão, Traplev e todos que me concederam tempo e auxílio para que, com brilho no olho, esta pesquisa fosse concebida.

Aos membros das bancas de qualificação e defesa pelas valiosas contribuições, os professores Eduardo Romero e Oriana Duarte, presenças queridas e, desde muito sempre, grandes inspirações;

Aos secretários do PPGDesign Marcelo Arcoverde e Flávia Magalhães, pela gentileza e disposição em agilizar os trâmites burocráticos;

Ao meu pai Augusto, por acreditar e nunca titubear, pelo amor até o fim dos tempos.

À Marcelo, pelo cuidado e apoio irrestritos, por ser abrigo em meio ao vendaval de cada dia.

À Marcellinha, pela amizade iluminada, pela cumplicidade e sabedoria compartilhada, de pertinho, todos os dias.

Aos meus grandes amigos, pela torcida e celebração a cada passo adiante.

Aos meus valentes companheiros de mestrado, em especial Jéssica Oliveira, Renata Petty e Vinícius Dantas, pelas aventuras acadêmicas, carinho e apoio mútuos. Pelas lembranças que eu vou guardar para sempre.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

## RESUMO

Este trabalho de pesquisa, do tipo estudo de casos, procura discutir os processos de apropriação e desvio no contexto da produção de artemídia pernambucana, à luz de diferentes conceitos que abordam a conduta desviante como operação subversiva na arte e vida cotidiana: tática e estratégia, de Certeau (2014); *détournement*, de Debord e Wolman (1956); pós-produção, de Bourriaud (2009); e mídia tática, de Lovink e Garcia (1997), presentes no primeiro capítulo da dissertação. A artemídia, de acordo com Machado (2007), diz respeito às investigações criativas a partir da apropriação de recursos tecnológicos midiáticos e da indústria cultural e a reinvenção de suas finalidades previstas pelo contexto digital, a fim de propor alternativas qualitativas. A partir desses entendimentos, a pesquisa pretende identificar e discorrer acerca dos processos de desvio ocorridos nas obras de artemídia escolhidas para estudo de casos: Crepúsculo dos Deuses, de Jarbas Jácome; Meu Tempo Livre, de Gabriel Mascaro; e Boas Vindas, Game Over!, de Biarritzzz. Diante das análises, busca-se tecer considerações sobre a prática desviante como postura crítica e poética sendo alternativa de desconstrução frente ao fetichismo tecnológico, agindo no interior dos dispositivos e valendo-se de suas infinitas potencialidades.

**Palavras-chave:** Artemídia. Desvio. Apropriação. Arte e Tecnologia.

## ABSTRACT

This case study research seeks to discuss the processes of appropriation and deviance in the context of Pernambuco media art production, in the light of different concepts that approach deviant conduct as a subversive operation in art and everyday life: tactics and strategy, by Certeau (2014); détournement, by Debord and Wolman (1956); post-production, by Bourriaud (2009) and tactical media, by Lovink and Garcia (1997), present in the first chapter of the dissertation. According to Machado (2007), media art refers to creative investigations based on the appropriation of media technological resources and the cultural industry and the reinvention of their purposes foreseen by the digital context, in order to propose qualitative alternatives. From these understandings, the research intends to identify and discourse about the deviation processes that occurred in the artworks chosen for case studies: *Twilight of the Gods*, by Jarbas Jácome; *Meu Tempo Livre*, by Gabriel Mascaro and Boas Vindas, *Game Over!*, by Biarritzzz. From the analysis, we seek to make considerations about deviant practice as a critical and poetic posture as an alternative to deconstruction against technological fetishism, acting within the devices and taking advantage of its infinite potentialities.

**Keywords:** Media art. Deviation. Appropriation. Art & Technology.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	9
<b>2</b>	<b>DESVIO</b>	15
2.1	DÉTOURNEMENT	19
2.2	PÓS-PRODUÇÃO	28
2.3	MÍDIA TÁTICA	33
<b>3</b>	<b>ARTE DAS NOVAS MÍDIAS</b>	44
3.1	TERMINOLOGIAS	46
3.2	GÊNESE DA ARTE MIDIÁTICA	48
3.2.1	Net Arte	56
3.2.2	Software Art	62
3.2.3	Arte Hacker	68
3.2.4	Arte Locativa	74
<b>4</b>	<b>ARTE &amp; TECNOLOGIA EM PERNAMBUCO</b>	81
4.1	UM BREVE PANORAMA	81
<b>5</b>	<b>ESTUDO DE CASOS</b>	118
5.1	ASPECTOS METODOLÓGICOS	118
5.2	ANÁLISE DAS OBRAS	122
5.2.1	Crepúsculo dos Ídolos — Jarbas Jácome, 2008	.. 122
5.2.2	Meu Tempo Livre — Gabriel Mascaro, 2013	131
5.2.3	Boas Vindas, Game Over! — Biarritzzz, 2018	140
5.3	DISCUSSÃO	147
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	152
	<b>REFERÊNCIAS</b>	155

## 1 INTRODUÇÃO

As obras de artemídia são produções que englobam arte e tecnologia informacional de diversas formas, tais como *sites* de internet, *softwares*, aplicativos de *smartphones*, *tablets*, inteligência artificial, câmeras de vigilância, GPS, instalações interativas e inúmeros outros dispositivos e cenários. Não importando o meio submetido, a apropriação dessas tecnologias implica no uso subversivo delas, com fins experimentais ou críticos, indo além das possibilidades estéticas. A utilização não convencional da tecnologia e sua interseção com as artes visuais representa hoje, segundo Machado (2007), a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais (portanto não mais nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade.

A prática da apropriação de novos meios para fins artísticos já vem sendo realizada desde o início do século passado. De acordo com Santaella (2003), as vanguardas rompem com os processos artísticos tradicionais e com o princípio mimético proposto em investigações da Estética clássica. Esse rompimento pretendido pelas vanguardas artísticas proporcionou novas formas de expressão através da convergência de conceitos e técnicas da arte e da tecnologia, servindo de referência às iniciativas artísticas do final do século XX, no campo da arte midiática.

Precedido pelas vanguardas do Dadaísmo e Surrealismo, o movimento cultural francês Internacional Situacionista (IS) estabelece formalmente a prática do desvio como ferramenta para comunicar e praticar a subversão e a negação. Sua prática consiste, assim como a *collage* dadaísta, em retirar elementos do seu contexto original e usá-los em novas combinações, porém não com a finalidade de desmerecer o original, mas fazendo um novo uso positivo, baseado “numa dialética de desvalorização e revalorização, negando o valor da organização anterior da expressão” (JAPPE, 1999, p. 84). Em um dos exemplos mais conhecidos, os situacionistas produziam e faziam

circular histórias em quadrinhos nas quais os diálogos nos balões eram substituídos por textos anarquistas. Para os situacionistas, o *détournement* representa, acima de tudo, o desvio e a subversão, burlando o uso “original” previamente estabelecido.

Além da ampla utilização durante a IS, no início da segunda metade do século XX, ainda é possível observar o uso do desvio na cultura contemporânea, como ferramenta criativa ou insurgente. Na tentativa de problematizar as tecnologias e, segundo Nunes (2010), por extensão, o contexto social em que elas dissipam, uma estratégia recorrente aos artistas dos novos meios é a apropriação seguida do desvio. Essa prática é frequentemente utilizada nas proposições de viés crítico em relação aos novos meios, o que remete ao próprio conceito de artemídia de Arlindo Machado (2007), no qual os meios são tomados com a intenção de uma autocrítica.

Para o crítico e curador francês Nicolas Bourriaud, desde a década de 1990, “uma quantidade cada vez maior de artistas vem interpretando, reproduzindo, reexpondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros” (BOURRIAUD, 2009, p. 7-8). Tais práticas foram denominadas pelo autor como “pós-produção”. Assim como os situacionistas, os artistas contemporâneos buscam na apropriação e incorporação de materiais industriais um novo uso para o que já foi feito, reprogramando os meios e as linguagens das esferas artística e social para a composição de uma nova paisagem cultural. Objetos, formas e imagens passam a servir como ferramenta para a criação artística, porém sem a intenção de corromper o seu valor. Com a democratização da informática, da qual fala Bourriaud (2009), essa prática foi estendida aos meios digitais dos quais tira-se proveito por sua imaterialidade e capacidade de alcance.

A prática desviante no interior das mídias também passou a assumir, nessa mesma época, um potencial insurgente e político por meio das ações de mídia tática, trabalhando nos interstícios entre a arte e o ativismo. Diz respeito às operações que ocorrem no campo simbólico através da exploração de dispositivos eletrônicos

domésticos como meio de organização e mobilização social, desconstrução de imagens já instituídas e intervenções temporárias (plágio, *remix*, paródia, etc.), questionando, de forma lúdica e irônica, qualquer tipo de autoridade. Segundo Lovink e Garcia (1997), autores do artigo “The ABC of Tactical Media”, são ações utilizadas por grupos e indivíduos que se sentem oprimidos ou excluídos da cultura dominante.

Questões relacionadas à crítica à propriedade, autoria e originalidade, assim como na atualidade, também foram alvo de ações situacionistas. O que pode ser acrescido agora referente à mídia tática, além do forte teor crítico-social, é a potencialização dessas práticas proporcionada pelo arcabouço tecnológico disponível, viabilizando as produções colaborativas e difusão de canais de livre distribuição informacional através da internet.

Considerando, então, sua grande incidência em produções de artemídia, o desvio desperta igualmente o interesse e a reflexão de sua prática à medida que questões de linguagem, culturais e sociológicas são inseridas dentro do desenvolvimento de projetos e estudos em design e comunicação. E a artemídia, enquanto manifestação estética/participativa, também levanta questões referentes às transformações artísticas, sociais e comportamentais em uma nova era de conceitos comunicacionais mediante às novas tecnologias, os mesmos suportes que ocasionaram seu desenvolvimento. Assim como os situacionistas propuseram a ocupação e o desvio de espaços em que a hegemonia atuava naquele momento, hoje a proposta de desvio tecnológico propõe agir nos novos meios, destituindo-os de suas intenções iniciais e convertendo-os (NUNES, 2010).

Assim, é proposto no seguinte projeto estudar os processos de apropriação seguida do desvio enquanto ferramenta estética, participativa e de crítica, aliada ao meio tecnológico como um suporte em produções de artemídia. Como argumenta Arlindo Machado referente à relevância dessas produções:

O fato mesmo de as suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem, se reproduzem e se mantêm (MACHADO, 2007, p. 17).

As tecnologias emergentes, o ciberespaço e os ambientes virtuais se tornaram campos nos quais os artistas têm sua capacidade de criação estendida, incorporados às produções para além do seu caráter utilitário. Visto que a arte é capaz de burlar aspectos tecnológicos estritamente instrumentais para se dedicar aos processos de inserção dos meios na sociedade, a tecnologia segue em constante desenvolvimento gerando novas possibilidades em ambas as esferas (artística e social), o que evidencia a necessidade permanente de adaptação. Lembrando que, embora carregue o fator libertador, a tecnologia é explicitamente condicionante, cabendo aos artistas investigar e desconstruir os mecanismos que ocasionam essa posição. Dito isso, é pretendido nesta pesquisa contribuir para a expansão de conhecimentos no âmbito das convergências da arte e tecnologia através da lente do desvio, como um exercício de reflexão crítica sobre a atuação dos novos meios na arte e no contexto contemporâneo.

É igualmente relevante para este trabalho evidenciar o cenário artístico pernambucano que se relaciona com os novos meios, já que o estado é referência em tecnologia e detentor de uma indústria cultural expressiva em contexto nacional. Porém, por também se tratar de uma produção que tem como característica a possibilidade de autonomia em relação às instituições legitimadas da arte, existe uma fragilidade acadêmica e carência dessa história ser contada. É proposto aqui, então, investigar, refletir e registrar a produção de artemídia em Pernambuco, concebida através de processos desviantes dos meios digitais. Assim, os objetivos desta pesquisa são:

- Mapear coletivos/artistas e eventos de artemídia em Pernambuco;
- Definir as principais obras na produção contemporânea do estado para a análise de estudo de casos;

- Identificar e analisar os processos de apropriação seguida de desvio de acordo com os conceitos de: *détournement*, de Debord e Wolman (1956); pós-produção, de Bourriaud (2009); e mídia tática, de Lovink e Garcia (1997);
- Discutir os objetivos e efeitos do desvio nos casos escolhidos.

Esta pesquisa, do tipo estudo de casos, foi estruturada em quatro capítulos que, por sua vez, foram divididos em subtítulos conforme a necessidade que se teve de tratar determinados assuntos em específico devido à amplitude temática.

O primeiro capítulo aborda processos de desvio sob o enfoque de quatro conceitos: tática e estratégia, de Certeau (2014); *détournement*, de Debord e Wolman (1956); pós-produção, de Bourriaud (2009); e mídia tática, de Lovink e Garcia (1997). A partir disso, pretende-se discorrer sobre esses procedimentos desviantes a fim de promover, no quarto capítulo, uma relação dialógica com as produções de artemídia escolhidas para análise.

No segundo capítulo é apresentado um panorama geral sobre a origem e produção da artemídia, buscando discorrer a respeito de questões relacionadas ao seu contexto, desdobramentos e sua reverberação no ciberespaço e fora dele. A definição principal adotada para o conceito de artemídia é a do autor Arlindo Machado (2007), estruturada também a partir de considerações de outros autores elencados para a discussão dessa nomenclatura, tais como Domenico Quaranta (2013), Mark Tribe e Reena Jana (2007) e Lev Manovich (2001). É discutida a relação de apropriação dos novos meios pelo fazer artístico, não havendo apenas uma postura apologética frente à tecnologia, como já antes criticado por Bourriaud (1998) em *Estética Relaciona*”, mas considerando-os ferramentas passíveis de questionamento do contexto social, político ou econômico no qual esses dispositivos estão inseridos. Para abordar e ilustrar a produção vasta e plural da arte das novas mídias, foi trazida à pesquisa uma gama

considerável de artistas, obras e teóricos para apresentação de quatro subcategorias técnicas e conceituais de criação: *net art*, *software art*, arte *hacker* e arte locativa, as quais também se entrelaçam e geram formas outras de expressão.

O terceiro capítulo traz, a partir de um panorama histórico, a produção artística e tecnológica do estado de Pernambuco, a datar das manifestações de arte em rede na década de 1960. São apresentados artistas, coletivos e eventos dedicados à artemídia, além de iniciativas acadêmicas de investigação acerca do uso de dispositivos digitais na produção artística e pedagógica na cidade do Recife e adjacências.

No quarto capítulo são descritos os aspectos metodológicos da pesquisa, sendo posteriormente iniciado o estudo de casos. As obras escolhidas para análise são: *Crepúsculo dos Ídolos* (2008), de Jarbas Jácome; *Meu Tempo Livre* (2013), de Gabriel Mascaro; e *Boas Vindas, Game Over!* (2017), de Biarritzzz. A investigação das obras ocorreu à luz dos conceitos de *détournement*, de Debord e Wolman (1956); pós-produção, de Bourriaud (2009); e mídia tática, de Lovink e Garcia (1997), para, em seguida, ser tecida uma discussão geral a respeito dos processos de apropriação e desvio nelas exercidos.

Por fim, as considerações finais da pesquisa são apresentadas. Esta última etapa propõe reflexões acerca do diálogo entre a apropriação da linguagem digital pela produção artística contemporânea e os processos de desvio nos quais esse tipo de criação está pautado.

## 2 DESVIO

*Well I think that progress is not possible without deviation. And I think it is important that people be aware of some of the creative ways in which some of their fellow men are deviating from the norm. Because in some instances, they may find these deviations inspiring and might suggest further deviations which might cause progress. You never know (Frank Zappa, 1971)<sup>1</sup>.*

Partindo do sentido etimológico, a palavra *desvio*, oriunda do latim, refere-se à mudança de trajeto habitual, o ato ou efeito de desviar-se de uma rota previamente determinada. Na prática, *desvio* é um percurso oportuno que se interpõe ao itinerário cursado cotidianamente, um novo cenário que diverge e apresenta uma alternativa à regra usual. É um meio, uma saída entre tantas outras. É um caminho que talvez não nos conduza mais facilmente aonde desejamos ir, mas se encontra à espera de seus eventuais andantes. Um recurso para o *flâneur*<sup>2</sup> baudelairiano, aquele que habitava as ruas a fim de experimentá-las. Uma realidade para Rimbaud, que, querendo mudar a vida, desviou-se do mundo em passos errantes. Um leque de perspectivas sem fim.

Trata-se também de um conceito capaz de abarcar um panorama transdisciplinar, com possibilidades interpretativas e de uso diversas, em áreas distintas de conhecimento: sociologia, arte, literatura, economia, filosofia, política, etc. A dimensão tomada por essa temática viabiliza debates e abordagens outras para o mesmo objeto de estudo, sendo um dos objetivos desta pesquisa apresentar diferentes perspectivas para esse mesmo conceito, atendendo ao seu potencial estético, social e político direcionado à esfera da arte. Serão breves considerações para compreender o

---

<sup>1</sup> Trecho do documentário "A Day with Frank Zappa", 1971. Disponível em: <<https://youtu.be/5aFRBbnF-ag>>. Acesso em 23 Fev 2018.

<sup>2</sup> Do substantivo francês *flâneur*, significa "errante", "vadio", "caminhante" ou "observador". *Flânerie* é o ato de passear. Definição cunhada por Charles Baudelaire em suas poesias, foi um tipo literário do século XIX, na França, que buscava abordar o homem de acordo com o contexto específico da época como um explorador e observador da vida urbana, um conhecedor das ruas. Um andarilho *bon vivant*. Essa figura foi mais tarde reavivada por Walter Benjamin como um arquétipo da experiência moderna.

desvio como ruptura das antigas tradições, força transgressora e percurso imprescindível para novos cenários. Então, antes de mais nada, aqui é preciso atentar ao desvio como uma ação interruptiva capaz de potencializar o estado das coisas, que suscita e possibilita uma prática distinta, uma via e sentido inéditos, uma concepção diferente. Um meio astucioso de resistência perante à norma vigente, o qual também seria denominado pelo anticonformista pensador francês, Michel de Certeau<sup>3</sup>, como *tática*, “a arte do fraco”.

O desvio como tática faz parte de um conjunto de práticas apresentadas em *A Invenção do Cotidiano* (CERTEAU, 2014) como ações sutis de microrresistência, desenvolvidas cotidianamente pelo “homem ordinário”, o “herói comum”, a quem é dedicada sua obra. Certeau, ao atentar a essas ações, evidencia que, ao contrário da passividade que lhe foi atribuída, o consumidor, ao apropriar-se com astúcia de um bem cultural, mostra-se capaz de burlar as normas rígidas de condicionamento. Diz:

A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde outra produção, qualificada de ‘consumo’: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas *maneiras de empregar* os produtos impostos por uma ordem econômica dominante (CERTEAU, 2014, p. 39).

O conceito de tática é empregado por Michel de Certeau para investigar como o indivíduo se apropria de produtos, que tendem a operar de forma dominante sobre os sujeitos, e os subverte de maneiras inventivas, tornando-se capaz de criar sentidos outros através de um *uso* perspicaz. Essas ações de resistência se revelam nas práticas cotidianas (ler, cozinhar, caminhar, falar, fazer compras, etc.) que, embora inconscientes e de forma espontânea, os indivíduos terminam produzindo, “sem capitalizar”, novas práticas culturais. Por meio da inversão e subversão realizada pelos mais fracos, como explana Giard (2014), que, parecendo por fora submeter-se e conformar-se com o que lhes é imposto, conseguem contornar e metaforizar a ordem

---

<sup>3</sup> Michel de Certeau (1925-1986) foi um historiador e erudito francês. Intelectual jesuíta, dedicou-se ao estudo nas áreas da psicanálise, filosofia, ciências sociais, teologia, teoria da história, entre outras.

dominante, fazendo funcionar silenciosamente as suas próprias leis e representações num outro registro.

Contraopondo-se à noção de tática, Certeau (2014) apresenta também o conceito de estratégia, sendo possível considerar que, enquanto a tática é o “movimento do mais fraco”, a estratégia diz respeito aos mecanismos daqueles que detêm o poder, que através da designação de normas e regras, dispõem do domínio de uma ordem social específica. O lugar do poder e querer próprios (CERTEAU, 2014).

As ações táticas são condicionadas a essas imposições institucionalizadas como forma de burlá-las, sendo criadas conforme necessárias, aproveitando-se das “ocasiões” das quais dependem, porém não obedecendo à lei do lugar e nem sendo definidas por este. Certeau (2014) distingue as táticas desviacionistas das estratégias tecnocráticas de acordo com “os *tipos de operações* nesses espaços que as estratégias são capazes de produzir, mapear e impor, ao passo que as táticas só podem utilizá-los, manipular e alterar”, gerando diferentes *maneiras de fazer*.

São maneiras que não seguem um padrão, já que se manifestam de forma heterogênea, silenciosa e indisciplinada pela ausência de um espaço próprio. A tática não tem por lugar senão o do outro (CERTEAU, 2014). Seus interesses e propósitos são representados no terreno instaurado pelo dominador, devendo jogar com o que lhe é devido. Apropriação, reemprego, bricolagens, *desvios* e modos de manipulação como formas de instaurar pluralidade e criatividade, gerando efeitos imprevistos, são alguns dos exemplos que Certeau (2014) aponta para reconhecer nos *usos* "ações que são a sua formalidade e sua inventividade próprias e que organizam em surdina de trabalho de formigas do consumo".

Diante da realização desses pequenos procedimentos desviantes no cotidiano, o sujeito é capaz de operar com astúcia no interior do poder estabelecido, subvertendo suas práticas e representações a partir de dentro, sem rejeitá-las, mas fazendo-nas assumir uma outra perspectiva, compondo a rede de uma *antidisciplina*. Tem que

utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário (CERTEAU, 2014). O indivíduo ao usar/consumir as coisas do mundo, de certa forma, as reinventa, atribui finalidades outras de acordo com o seu próprio uso/consumo. A invenção o torna apto para contestar a sua posição como consumidor essencialmente passivo. Como expressa Certeau (2014), o fraco deve tirar partido das forças que lhe são estranhas. E é através desses *pequenos sucessos* no cotidiano que o “usuário” deixa o seu registro, a sua história.

Tendo em vista o desvio como tática frente às barreiras impostas pelas estratégias, é possível atentar também a essa conduta como uma prática insurgente na história da arte, como um meio de transgredir ou de estimular novas abordagens, reutilização e ruptura com as tradições estéticas. Uma inquietação subversiva de sobrepujar o que é passado, de maneira a exaltar o contemporâneo. Altera-se, assim, a figura do artista, que logo assume o lugar de contestação munido com os meios do seu tempo.

O sistema, a política, o cotidiano e o fazer artístico passam a ser questionados através de pequenas ações divergentes, buscando estimular a reflexão do espectador como protagonista do seu mundo. Como expressa Giard (2014), os mecanismos de resistência são os mesmos, de uma época para outra, de uma ordem para outra, pois continua vigorando a mesma distribuição desigual de forças e os mesmos processos de *desvio* servem ao fraco como último recurso, como tantas outras escapatórias e astúcias. Passa-se a jogar com a própria realidade estabelecida a fim de negá-la. Ou superá-la.

## 2.1 DÉTOURNEMENT

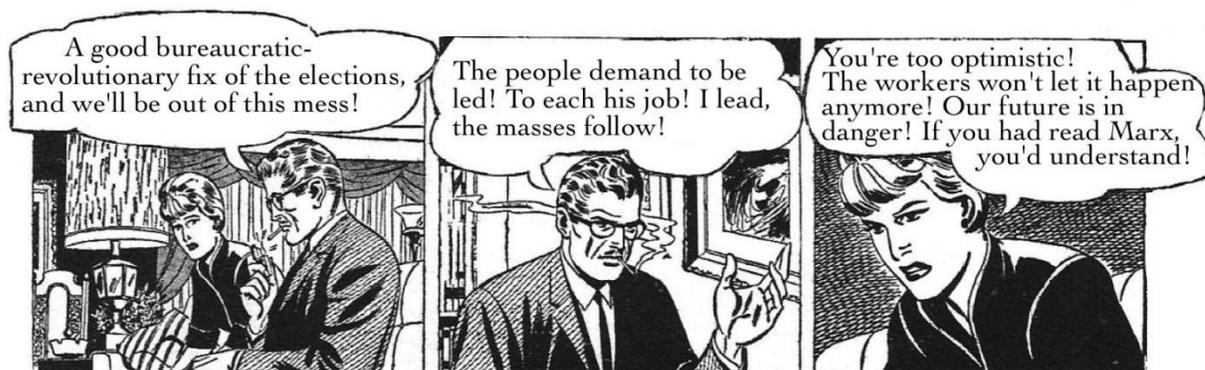


Figura 1 – Quadrinhos desviados e impressos em *Enragés et Situationnistes dans le Mouvement des Occupations* (Gallimard, 1968, p. 195)

A palavra de origem francesa *détournement*<sup>4</sup> pode ser traduzida como *desvio*, subtração, sequestro, apropriação, distorção, roubo, ou seguir contrário ao curso ou propósito habitual (em português há também quem fale em “diversão” e “subversão”). Esse termo foi amplamente utilizado pelo movimento Internacional Situacionista (IS) para se referir à prática do “desvio de elementos estéticos pré-fabricados” ou “integração de produções artísticas atuais ou passadas em uma construção superior do ambiente” (SI, 1958). Fundado em 1957, teve como principais expoentes os pensadores Guy Debord, Raoul Vaneigem e Asger Jorn. Foi um movimento europeu de crítica social, cultural e política que reuniu poetas, pensadores, arquitetos, cineastas, artistas e ativistas visando o combate à “cultura espetacular, ou seja, a não-participação, a alienação e a passividade da sociedade” (JACQUES, 2003, p. 13).

A IS, comumente identificada como neovanguarda, tinha como pretensão incitar revoluções políticas, a superação da arte e o rompimento com os padrões culturais

<sup>4</sup> Termo consagrado por Lautréamont e utilizado no artigo “Métodos de *Détournement*” (Um guia prático para o desvio), escrito em 1956 e publicado no *Les Levres Neus* #8, por Debord e Gil J. Wolman.

vigentes, valendo-se de métodos, práticas, técnicas e teorias que conduziram suas ações. Boa parte dessas atividades já havia sido prenunciada pelos letristas<sup>5</sup> no início da década de 1950, movimento que traria a premissa do pensamento situacionista. As aspirações do Letrismo de Isidore Isou eram de retomar o que havia sido abandonado pelos dadás e surrealistas do entreguerras, que tinham como alvo, através de escândalos, a arte oficial. Tal prática seria atualizada pelo grupo de Debord, porém, a partir de então, “os próprios surrealistas tornavam-se alvos, compreendidos como incorporados aos cânones estéticos” (ZACARIAS; MACHADO, 2009).

Além do *détournement*, a psicogeografia, a deriva, o jogo, a pintura industrial, o urbanismo unitário e a situação construída constituem a base conceitual da IS, tendo a revista *Internationale Situationniste* (1958/1969) como principal veículo de divulgação das produções teóricas do movimento. Tais métodos, para o crítico Nicolas Bourriaud (2009), “não passam de engrenadores de imaginário, meras ferramentas usadas na luta cultural contra a padronização do tempo vivido”, sendo uma maneira de subverter a cultura burguesa que, cuja subversão representaria, aos olhos dos situacionistas, a “única forma de ação que transcende a separação entre arte e política”.

Em 1956, Debord e Wolman publicaram *Um guia prático para o desvio*, na revista surrealista chamada *Les Lévres Nues #8*, texto no qual inseriram conceitos e teorias no intuito de sistematizar e singularizar essa técnica em relação a outros procedimentos de apropriação, apresentando aquela que seria sua principal proposta de ação estética. Nele são apontados os dois tipos de *détournement*: o primeiro, chamado “*détournement* secundário”, caracterizado pela utilização de um elemento sem importância própria que assume um novo significado a partir do novo contexto em que foi inserido; o segundo, “*détournement* abusivo”, composto de um elemento “intrinsecamente significativo” que “toma uma dimensão diferente a partir do novo

---

<sup>5</sup> A Internacional Letrista foi um movimento que precedeu a Internacional Situacionista, formado por artistas radicais e teóricos com base em Paris entre 1952 e 1957.

contexto" (DEBORD; WOLMAN, 1956). Para os dois tipos de *détournement*, há quatro "leis de uso":

[...] o elemento desviado mais distante é aquele que contribui mais nitidamente à impressão global e não os elementos que diretamente determinam a natureza desta impressão;

[...] as distorções introduzidas nos elementos desviados devem ser tão simples quanto possível, pois o impacto principal de um *détournement* tem relação direta com a lembrança consciente ou semiconsciente dos contextos originais dos elementos;

[...] quanto mais próxima de uma resposta racional, menos efetivo é um *détournement*;

[...] o *détournement* através da simples inversão é sempre o mais direto e o menos efetivo (DEBORD; WOLMAN, 1956).

Levando em conta que essa técnica situacionista é realizada através do desvio de elementos estéticos pré-fabricados para uma integração das produções artísticas, atuais ou passadas, em uma construção superior do meio (SI, 1958), o *détournement* também pode ser apontado, até certo ponto, como uma prática já frequente nas vanguardas artísticas. Entretanto, apesar da sua proximidade com a *collage* e o *ready-made* dadaístas, cujas técnicas se limitam apenas à desvalorização do sentido original, "o *détournement* se baseia numa dialética de desvalorização e revalorização, negando o valor da organização anterior da expressão" (JAPPE, 2008, p. 80). Debord aspirava superar a pura negatividade do movimento dadá através do desvio situacionista, ao trazer um novo sentido aos elementos detornados. Sobre sua importância, Perniola (2009) acrescenta:

[...] consiste no fato que, por meio dele, objetos e imagens estreitamente ligados à sociedade burguesa (obras de arte, mas também anúncios publicitários, cartazes de propaganda, fotografias pornográficas, etc.) são subtraídos do seu destino e postos em um contexto qualitativamente diverso, em uma perspectiva revolucionária: sinal de que as coisas mais excelsas, assim como aquelas mais banais, possam ser objeto de uma apropriação muito mais profunda do que sua simples fruição passiva ou posse econômica (p. 28).

Assim como as táticas de Michel de Certeau, o *détournement* buscava subverter o espetáculo ao fazer uso das mesmas ferramentas (as estratégias) com outros fins. As táticas foram utilizadas pelos situacionistas por meio da apropriação de veículos e elementos da cultura de massa, assumindo um novo contexto ao modificá-los e

recombiná-los de formas inesperadas. São procedimentos que também almejam a fuga do consumidor/espectador da passividade e massificação dos comportamentos instaurados pelas estratégias espetaculares, jogando com os mecanismos da disciplina a fim de alterá-los. Como defende Vaneigem (2001), a subversão é o gesto revolucionário mais coerente, mais popular e mais bem adaptado à prática insurrecional.

Exemplificando a prática do *détournement* em produções situacionistas, é possível citar:

- Textos de Debord: em seu livro *A Sociedade do Espetáculo* (publicado em 1967), Guy Debord dá início ao primeiro parágrafo com um trecho desviado da obra *O Capital*, de Karl Marx (publicado em 1867):

Marx: “A riqueza das sociedades em que domina o modo-de-produção capitalista apresenta-se como uma imensa acumulação de mercadorias”.

Debord: “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção se anuncia como uma imensa acumulação de espetáculos”.

Com isso, de acordo com Melo (2012), Debord pretendia mostrar que a etapa do capitalismo, em que se vivia por conta do acúmulo de mercadorias, havia passado, e que chegara o tempo em que se começaria a acumular apenas imagens de mercadorias e espetáculos. Desse modo, em vez de citar e discorrer sobre o parágrafo original a fim de chegar a uma conclusão, como é comumente procedido na academia, Debord considerou que seria de maior relevância a substituição do que já não servia, preservando, contudo, a lembrança do contexto original.

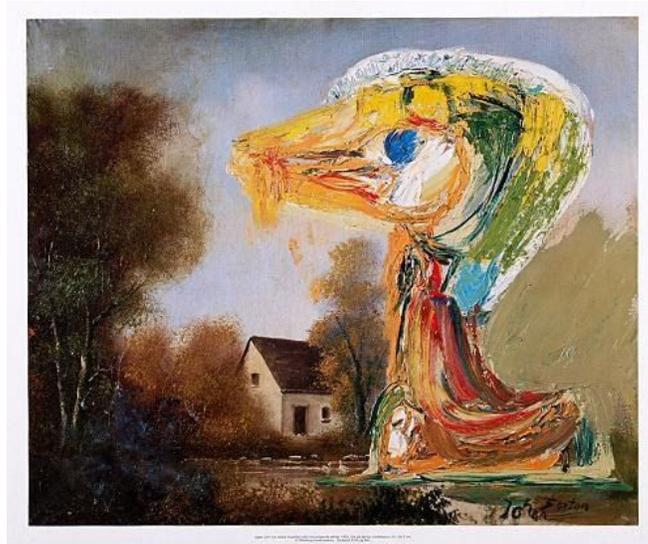


Figura 2 – *Le canard inquiétant*, Asger Jorn (1959)

- Pinturas de Asger Jorn: o quadro *Le Canard Inquiétant* (figura 2) é uma pintura de Asger Jorn sobre uma tela já pintada por um autor anônimo, que retrata uma paisagem campestre. Sobre esse cenário preexistente, Jorn produz com gestos e cores fortes um grande pato de cabeça descomunal, bico ameaçador e colorido. A composição bucólica de uma casa tranquila perde sua importância diante da inserção de um novo e estranho elemento, passando a ganhar um novo sentido, segundo o Museu Jorn<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.museumjorn.dk/en/>>. Acesso em 12 Jan 2018.



Figura 3 – *Les Filles de Kamare*, René Viénet (1974)

- Filme/cartazes/publicidade: alguns dos filmes do cineasta e situacionista René Viénet são exemplos de *détournement* aplicado no cinema, que alterava legendas, cartazes e trilhas sonoras de filmes, das artes marciais à pornografia, procurando refletir o conflito entre proletários e burocratas numa sociedade capitalista. Em *Les Filles de Kamare*, de 1974 (figura 3), Viénet modifica as legendas do diálogo original, explorando os gêneros/cenas de pornografia suave e violência como um veículo de ataque contínuo tanto à sociedade chinesa pós-Mao, quanto ao desprezo por figuras culturais europeias, com as quais ele não concordava. Ele carrega em seus desvios ideais subversivos com tons de humor, zombaria e sátira política.

## adresse à tous les travailleurs



COMITÉ ENRAGÉS - INTERNATIONALE SITUATIONNISTE  
 CONSEIL POUR LE MAINTIEN DES OCCUPATIONS  
 30 mai 1968.

Figura 4 – Quadrinhos Situacionistas (1968)

- Quadrinhos situacionistas: o *détournement* ocorria através da apropriação desse veículo gráfico popular, desviando e fazendo usos diversos de frases contidas nas histórias originais a fim de comunicar mensagens. Manifestava-se com teor cômico característico de paródias, porém, tal humor, para Melo (2012), é o resultado de contradições dentro de uma condição cuja existência não leva ao riso. Torna-se, portanto, uma paródia séria na qual a acumulação de elementos desviados, longe de contribuir para o entretenimento em alusão a algum trabalho original, expressará o interesse em fazer uma sublimação referente ao assunto em discussão.

Logo, quanto à divergência entre o desvio artístico e o desvio situacionista, deve-se considerar que, enquanto o primeiro tem um valor autônomo ainda artístico, o segundo, por sua vez, é um produto que, apesar de se utilizar de meios artísticos e obras de arte, “revela-se imediatamente como uma negação da arte, sobretudo pelo caráter de comunicação imediata que contém” (PERNIOLA, 2009). O *détournement*, então, mostra-se não apenas como uma técnica estética. Ao rejeitar a mera repetição acrítica e formal, ele concede às citações uma “volta à cena”, de crítica e revalorização. Sua eficácia seria proveniente, portanto, da coexistência de velhos e novos significados (SI, 1959), tornando-se uma forma de subverter padrões culturais dominantes, os quais buscam um certo controle das interpretações. Como explana Aquino (2006):

[...] o desvio e a reversão do significado dos produtos da cultura passada e mesmo contemporânea buscam fundamentalmente a crítica consciente do presente, crítica que é inseparável da centralidade teórico-prática deste mesmo presente em face do passado. Numa perspectiva mais ampla, pode-se dizer finalmente que o *détournement* junta uma concepção histórica do passado com base na crítica do presente a uma concepção histórica da própria linguagem (p. 174).

O *détournement* era encarado como uma forma elementar de superação da arte, o originário projeto situacionista, “visando criar novos valores a partir da negação dos valores estabelecidos” (JORN, 1959). Ao tecer suas iniciais críticas à arte, Debord a situa como finalidade de “subtrair o tempo e tornar eternas as experiências vividas; contrapõe-se, por isso, à vida, exatamente porque imobiliza, materializa, reduz à coisa a existência subjetiva do indivíduo” (PERNIOLA, 2009, p. 20-21). Tensionando a supressão da atividade artística, a crítica situacionista da arte se refere fundamentalmente à sua função enquanto espetáculo: “trata-se então de inventar uma arte de viver que realize a arte no cotidiano, e não de viver de forma diferente a relação com a arte ou revitalizar uma pela outra” (BOURRIAUD, 2011, p. 89).

A prática do desvio foi amplamente repercutida durante um dos momentos mais conturbados da história da França, Maio de 1968, onde a IS esteve no auge da sua atuação, ligada às manifestações e ações ativistas. Além de *A Sociedade do Espetáculo*, outra importante obra situacionista foi *A Arte de Viver para as Novas Gerações*, de Vaneigem, ambas publicadas em 1967 como apoio aos diversos movimentos de contestação da época: as revoltas das comunidades negras de Los Angeles, nos EUA, em 1965; as iniciativas operárias, fora dos sindicatos e partidos; as atividades de autogestão; os conselhos operários criados na Espanha e Argélia e o movimento estudantil. A respeito do desvio como prática estética e contestatória, a teórica Joanne Richardson acrescenta:

*These were neither art nor political speech; their disruptive power was that they did not use the familiar, straightforward language of politics. Their wit and lack of directness was a measure of their success; the danger always lurking in the background was that this new mode of production through theft and infiltration of public spaces, including the media, could ultimately be used to deliver the same kind of blunt, inflexible propaganda as the media spectacle (RICHARDSON, 2002).*

Ao longo de vários períodos, nesse contexto, o *détournement* surge de formas diversas, mas sendo comum a todos eles o desejo de renovação, de reconfiguração, correção ou modificação de uma realidade. Para Bourriaud (2009), a IS preconiza o desvio das obras existentes para “devolver paixão à vida cotidiana”, privilegiando a construção de situações vividas em vez da fabricação de obras que ratificam a divisão entre atores e espectadores da existência. A intenção era sair da passividade sem se render ao contexto vigente, mas elaborando situações essenciais e satisfatórias dos momentos da vida.

Embora a produção cultural da IS mediante à utilização do *détournement* seja relativamente incipiente, de acordo com Barbosa (2011), é possível identificar na arte contemporânea uma vasta ressonância dos experimentos vanguardistas e a prática do desvio como um método recorrente. As possibilidades de uso se difundiram por diferentes setores, recebendo novas configurações, sobretudo com o avanço das tecnologias que fomentam tais operações.

Baseado em certos princípios do *détournement*, Nicolas Bourriaud apresenta uma nova tipologia a partir de um panorama da arte na década de 1990, denominada “pós-produção”, conceito que em seguida será mais bem abordado. Essa tendência trata da alteração de obras realizadas por outros artistas ao inseri-las numa rede de signos e significações, em vez de considerá-la como forma autônoma ou original. Dessa forma, Bourriaud (2009) atenta para a relevância dos diversos processos de desvio nas artes e cenário cultural contemporâneo (CRUZ E SILVA; PORTO FILHO, 2009), embora não vindo a cumprir estritamente os fundamentos técnicos, políticos e estéticos sustentados pelos situacionistas.

## 2.2 PÓS-PRODUÇÃO

O cenário artístico do século XX teve seu início sinalizado pela ruptura. As primeiras duas décadas foram marcadas pelo incessante ataque dos artistas ao plano da representação pictórica. Em contraste a esse tradicional sistema das artes, as vanguardas europeias surgiram como objeção à nova sociedade moderna e capitalista que germinava agitada pelo consumismo e inovação, contrariando e reformulando práticas artísticas e as maneiras de experienciá-las na tentativa de diluir fronteiras entre a arte e a realidade cotidiana.

Como já explanado anteriormente, a prática da apropriação seguida do *desvio* passa a atuar em diferentes escopos da arte e sociedade. Compreende a técnica de tomar para si objetos e imagens da cultura de massa e da sociedade de consumo e destiná-los a fins outros, porém mantendo a identidade do que foi apropriado e gerando um novo diálogo a partir do seu desdobramento. A realização desse procedimento possibilitou aos artistas um novo modo de expressão de sua arte, tornando-se uma ação abrangente que reverbera no fazer artístico até os dias de hoje.

Dando seguimento a essa abordagem, pretende-se contextualizar o exercício da apropriação e desvio na contemporaneidade<sup>7</sup>, à luz do conceito de *pós-produção*<sup>8</sup> - conceito inspirado no método situacionista do *détournement*, formulado pelo curador e crítico francês Nicolas Bourriaud em seu livro: *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo*.

Em *Pós-produção*, o autor mapeia novas manifestações artísticas que recorrem às formas já produzidas, identificando no início dos anos 1990 o crescimento acentuado desses artistas que passam a interpretar, reproduzir, reexibir ou manipular trabalhos de

---

<sup>7</sup> Segundo Archer (2001), ela se inicia após a 2ª Guerra Mundial, prolongando-se até os dias atuais.

<sup>8</sup> Refere-se ao termo técnico utilizado no mundo da televisão, cinema e vídeo. Designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais (BOURRIAUD, 2009, p. 7).

terceiros ou produtos culturais disponíveis. A arte da pós-produção aparenta ser uma resposta à generalização da cultura global e o seu funcionamento caótico na era da informação, caracterizada pela inclusão de formas, até então ignoradas, no mundo artístico.

É possível dizer que esses artistas que inserem seu trabalho em outros contribuem, segundo Bourriaud (2009), para revogar a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Abdica-se da matéria-prima para conceber uma obra, passando a decidir por elementos já existentes em circulação no mercado cultural. Os artistas instauram ou transitam entre a apropriação de formas, repertório de conceitos e poéticas, transcendência de autonomia artística, manipulação de trabalho imaterial (LAMPERT, 2009, p. 138). Logo, as noções de originalidade e até mesmo de criação são atenuadas nessa nova paisagem cultural — criada mediante a democratização da informática e o surgimento de novas tecnologias — marcada pelas figuras emblemáticas do DJ e do programador, “cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos” (BOURRIAUD, 2009, p. 8).

O prefixo “pós” não intenciona negar ou superar posturas artísticas, mas remete a uma zona de atividade, uma atitude. São processos que não consistem em criar imagens de imagens, nem lamentar que tudo “já foi feito”, mas ser incentivado a idealizar protocolos de uso para meios de representação e estruturas formais existentes. Trata-se de tomar todos os códigos da cultura, todas as formas concretas da vida cotidiana, todas as obras do patrimônio mundial, e colocá-los em funcionamento” (op. cit., p. 14). É relacionar, de acordo com o projeto de cada artista, elementos de forma a atuarem numa perspectiva diferente das que originaram os “empréstimos”. Um diálogo com o contexto que já existe.

A prática do DJ, a atividade do internauta e a atuação do artista da pós-produção compartilham da mesma figura do saber, todos atuam de maneira a configurar novos

itinerários ao longo da cultura. São designados por Bourriaud (2009) como semionautas (os que transitam entre os signos), que produzem novos enredos a partir do que projetam sobre a cultura visual e sonora, apresentando algo familiar e, ao mesmo tempo, sobrepujante. Uma reciclagem de sons, imagens e formas que acabou por se tornar o próprio tema da prática artística.

Ao diferenciar os artistas que produzem obras a partir de objetos já produzidos e os artistas que operam a partir do nada, Bourriaud (2009) evidencia que, ao expor um porta-garrafas em 1914, utilizando como “instrumento de produção” um objeto fabricado em série, Marcel Duchamp importa para o setor artístico o processo capitalista de produção (trabalhar a partir do trabalho acumulado), inserindo o papel do artista no mundo das trocas econômicas, apontando-o como equivalente a um comerciante, cuja função consiste em deslocar um produto de um local para o outro. Logo, partindo da ideia primária do *ready-made*, as fronteiras entre produção e consumo passaram a ser cada vez mais estreitas.

Frente a isso, o autor faz referência a Michel de Certeau (2014) e sua obra *A Invenção do Cotidiano*, na qual o pensador francês compara a ação do consumo a uma “produção silenciosa” e clandestina, devido à quantidade de operações executáveis. É colocar em voga as táticas do consumidor frente às estratégias impostas pelo sistema de produção. Fazer uso criativo de um objeto por intermédio da apropriação é, inevitavelmente, um ato de interpretação e personalização dele, uma negação à passividade. Como tal, o consumidor moderno, seja o artista ou o espectador, é um agente ativo que reconstrói, interage e interpreta os objetos (FERREIRA, 2016).

Na estrutura de análise de *Pós-produção*, Bourriaud identifica na expressão ‘uso de formas’ a designação das práticas referentes à apropriação de outras obras ou de objetos. Para o autor, a apropriação é a primeira fase da pós-produção: não mais diz respeito a construir algo do zero, mas sim escolher entre objetos existentes, utilizando ou modificando o item escolhido de acordo com um propósito específico. Nesse

raciocínio, assemelha-se aos procedimentos situacionistas, que em suas técnicas subversivas faziam uso — intencionado e indistintamente — de obras de arte e objetos da cultura de massa.

O desvio de obras preexistentes é comum hoje em dia, mas os artistas recorrem a ele não para 'desvalorizar a obra de arte', e sim para utilizá-las. Assim como as técnicas dadaístas foram usadas pelos surrealistas com uma finalidade construtiva, a arte atual manipula os procedimentos situacionistas sem pretender a abolição total da arte (op. cit., p. 38).

Assim como no *détournement*, o emprego do desvio na pós-produção propõe a novas abordagens todos os elementos de qualquer segmento. Conforme os situacionistas visavam desvirtuar o valor da obra desviada, numa constante tentativa de ataque ao capital cultural, hoje, os artistas praticam a pós-produção como uma atividade neutra, sem a pretensão de corrompê-la. A questão não é mais fazer uso político do “*ready-made* recíproco de Duchamp”. O desvio na pós-produção não tem como finalidade deturpar o valor da arte para livrar a vida da mediocridade. Segundo Certeau (1994 apud Bourriaud, 2009), a produção é um capital a partir do qual os consumidores podem realizar um conjunto de operações que os convertem em locatários da cultura.

Sendo a apropriação uma das características mais notáveis da arte nesse último século, essa perspectiva não alude apenas à natureza material e se prolonga também às formas sociais e qualquer outro tipo de experiência, sem desconsiderar ideologias e conceitos aos quais o artista também faz uso. Isto é, além de dispor do que já foi concebido no domínio da arte, a nossa realidade também pode ser usufruída para a criação, capaz de ser alterada pelo artista, como um editor do cotidiano. E é a partir desse mesmo cotidiano que, segundo Bourriaud (2009), pode-se criar diferentes versões da realidade. Assim, a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere formas sociais em enredos originais (op. cit., p. 83).

É nesse universo caótico da existência que, para o autor, o artista deve se firmar como um apropriador, visto que a cultura do uso é o que o torna agente ativo num cenário onde a criação singular já não acontece. É válido lembrar também que o uso e aperfeiçoamento dos meios tecnológicos das últimas décadas permeia uma parte relevante dessas atuais diretrizes da arte na produção contemporânea, o que traz novos pontos a serem debatidos sobre o fazer artístico. Termos como *remix*, *sampler*, *remake*, releituras, customização, entre outros, tornaram-se frequentemente utilizados, inseridos em grande parte das produções culturais contemporâneas. Com a digitalização dos meios e avanços tecnológicos, esses procedimentos passaram a se articular com certa regularidade.

Ainda nesse raciocínio, é possível encarar a cultura da pirataria e o *hacking*<sup>9</sup> como um meio de produção criativa. De acordo com Melo e Silveira (2016), o consumo deve ser encarado como uma forma de produção, ou seja, a apropriação e a reinvenção do objeto é uma forma de consumo, o que vem a ser o que Bourriaud conceitua como cultura e arte de “pós-produção”. Frente à abstração econômica que desrealiza a vida cotidiana, como declara o autor, “os artistas reativam as formas, habitando-as, pirateando as propriedades privadas e os *copyrights*, as marcas e os produtos, as formas museificadas e as assinaturas de autor” (op. cit., p. 110). Uma postura moral firmada pelo artista como indivíduo responsável pelas formas e por seu funcionamento social. O desvio, o boicote e a pirataria são suas *táticas* diante da passividade da cultura de consumo.

Em suma, a reflexão que Nicolas Bourriaud traz é importante para compreender que o artista contemporâneo não está sujeito unicamente a criar novos estilos para ser considerado “original”, mas também permeando e recodificando os que já foram concebidos. O artista desprograma para reprogramar, sugerindo que existem outros

---

<sup>9</sup> É um processo de desenvolvimento que tem como objetivo principal a criação de um atalho. Esse atalho pode ser obtido através de uma ferramenta criada totalmente do zero, como pode ser feito a partir de uma adaptação pontual de forma invasiva ou não. Disponível em: <<https://garoa.net.br/wiki/Hacker>>. Acesso em: 16 Mai 2018.

usos possíveis das técnicas e ferramentas à nossa disposição (op. cit., p. 83-84). Contrário ao período moderno, quando se julgava ser o papel do artista “superar” seus antecessores ou apenas referenciá-los, nesta condição atual, como discorre Nunes (2016), o artista passa a entender que o mundo que o rodeia é como uma loja cheia de ferramentas, peças e esquemas que podem ser manipulados, mixados, reordenados, relançados. E, como defende Bourriaud: “a arte é uma forma de usar o mundo” (op. cit., p. 110).

### 2.3 MÍDIA TÁTICA

As regras do jogo mudaram. A desobediência civil não é mais a mesma. Quem está disposto a explorar o novo paradigma? É muito fácil permanecer na casamata das certezas. Sem conclusões, sem certezas, apenas esquemas teóricos, matrizes performativas e apostas práticas. O que mais pode ser dito? Lancem os dados. Finalize o programa. Encerre a imagem e o som (CAE, 2001, p. 140).

A ideia de tática, inicialmente desenvolvida por Michel de Certeau — ao analisar o comportamento do consumidor diante dos produtos culturais — no auge da cultura de massa<sup>10</sup>, foi reapropriada em um contexto de desenvolvimento dos dispositivos digitais e da expansão da internet no início da década de 1990. Posteriormente à apropriação do vídeo e dos meios de massa, como rádio, jornal e TV, os computadores, os aparelhos de comunicação móvel e a internet anunciavam a perspectiva de convívio entre sistemas massivos *one-to-many* e *many-to-many*<sup>11</sup>, em que artistas e ativistas

---

<sup>10</sup> Em seu livro “Culturas e artes do pós-humanos: da cultura das mídias à cibercultura” (2003), Lucia Santaella aponta como ponto de impacto da cultura de massas a explosão dos meios de reprodução técnico-industriais — jornal, foto, cinema —, seguida da onipresença dos meios eletrônicos de difusão — rádio e televisão — de maneira hegemônica.

<sup>11</sup> Referem-se aos modos de comunicação à distância: *one-to-many* (um-muitos), caracteriza os meios de comunicação de massa — jornal, cinema, rádio, tv — onde uma fonte emite a mesma mensagem para vários receptores; *many-to-many* (muitos-muitos) se encontra apenas na internet, onde todos podem ser emissores e receptores, havendo muitas mensagens heterogêneas.

perceberam a possibilidade de um uso tático, tanto subvertendo a ordem política quanto dando voz a grupos e indivíduos que se sentiam suprimidos ou lesados pela cultura dominante. O acesso crescente a essas tecnologias contribui com os esforços de livre expressão de pensamentos geralmente excluídos dos veículos dominantes, concedendo um espaço aos que se encontram à margem, por meio do experimentalismo, da flexibilidade, da ironia e do amadorismo, conforme os atributos da mídia tática apontados por David Garcia e Geert Lovink (1997).

Fruto do entrelaçamento entre as mídias analógicas e digitais, a política e a arte, a mídia tática consiste em um conjunto de práticas culturais organizadas a partir de um movimento teórico surgido na Europa na década de 1990, ganhando o mundo com movimentos ativistas, artísticos e políticos até então. Conforme Paulo José Lara discorre — autor de um dos primeiros trabalhos acadêmicos que fomentam o cenário de mídia tática brasileiro — “o termo serve para traçar um escopo de ações relacionadas às maneiras de subverter, boicotar, desviar e resistir às inúmeras mensagens e instituições midiáticas vinculadas à reprodução do poder e da dominação da mediação controlada pelo capital” (LARA, 2008, p. 49).

Tendo partido inicialmente das câmeras de vídeo e, em um certo momento, das tecnologias digitais como o computador e a internet, o produtor deste tipo de mídia, segundo Caetano (2005), assume-se como um híbrido, desempenhando em simultâneo o papel de artista, ativista, teórico e técnico. Numa definição apresentada pelos teóricos holandeses anteriormente citados David Garcia e Geert Lovink no manifesto *The ABC of Tactical Media*<sup>12</sup>, compreende-se que:

*Tactical Media are what happens when the cheap 'do it yourself' media, made possible by the revolution in consumer electronics and expanded forms of distribution (from public access cable to the internet) are exploited by groups and individuals who feel aggrieved by or excluded from the wider culture. Tactical media do not just report events, as they are never impartial they always participate and it is this that more than anything separates them from mainstream media. (GARCIA; LOVINK, 1997)*

---

<sup>12</sup> Disponível em: <[http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/garcia-lovinktext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html)>. Acesso em 03 Mar 2018.

A definição acima configura a primeira conceituação formal sobre as mídias táticas. O conceito é resultado do ciclo de debates da primeira edição do *Next Five Minutes* (N5M), um festival sobre arte, política, ativismo e mídia, realizado pela primeira vez em 1993, em Amsterdã. Introduzindo temas como: *Software Livre*, *Copyleft*, *Ação Direta*, *Culture Jamming* e *Net Ativismo*, o evento contou com artistas e ativistas dos EUA, Europa e ex-URSS interessados em explorar os desdobramentos dos aparelhos domésticos para mobilização social — o que veio a gerar práticas e estéticas próprias da mídia tática (GARCIA; LOVINK *apud* SANTOS, 2011). O termo é derivado do conceito de “televisão tática”, tema ao qual foi dedicado o primeiro N5M, que procurou apresentar e discutir produções audiovisuais independentes e de cunho político realizadas durante a segunda metade do século XX. Após ser debatido internamente, mídia tática passou a ser adotado na segunda edição do N5M, em 1996, sendo definido na seção FAQ (perguntas e respostas) do site do festival como:

*The term “tactical media” refers to a critical usage and theorization of media practices that draw on all forms of old and new, both lucid and sophisticated media, for achieving a variety of specific noncommercial goals and pushing all kinds of potentially subversive political issues. (CAE, p. 5, 2003)*

Quanto à prática de reapropriação dos bens culturais, é interessante frisar a distinção existente entre às noções de tática, anteriormente abordada por Michel de Certeau (2014), e a de mídia tática, “atualizada” e incorporada às práticas atuais pelos midiativistas: enquanto uma relativa passividade discursiva se faz presente na concepção de tática do filósofo francês, a noção de tática dos midiativistas opera de forma mais ativa. Conforme Certeau (2014) afirma, o poder subversivo do indivíduo/consumidor cultural em face às imposições sociais estaria ligado diretamente à sua capacidade interpretativa, atuando de maneira silenciosa enquanto leitor de signos/símbolos, ainda que estes estejam dispostos de modo dominante. Cabe ao sujeito a interpretação que melhor lhe convém, o que acaba por impedir o controle do poder estratégico sobre essa operação. Do outro lado, a noção de tática dos

mediativistas apresenta uma posição mais insurgente e dinâmica. Sobre essa questão divergente Richardson (2002) explana:

*Maybe the most interesting thing about the theory of tactical media is the extent to which it abandons rather than pays homage to de Certeau, making tactics not a silent production by reading signs without changing them, but outlining the way in which active production can become tactical in contrast to strategic, mainstream media [...] In contrast to mainstream media, tactical interventions don't occupy a stable ideological place from which they put forward counter-arguments; they speak in tongues, offering temporary revelations. But while shifting the emphasis from the consumption of signs to an active form of media production, the theory of tactical media seems to have lost some of the original contours of de Certeau's distinction<sup>13</sup>.*

Embora Certeau busque romper com determinismos em relação à passividade do indivíduo como célula, evidenciando a produção silenciosa e as astúcias microssociais, seu estudo é direcionado ao consumidor cultural que não intenta uma posição discursiva, mas sim, em seu próprio ato, tirar proveito da “ocasião” (CERTEAU, 2014). É com essa percepção que há um afastamento da teoria de Certeau pelos praticantes de mídia tática, o que os leva a agregar outros conceitos e metáforas na definição de suas práticas, tendo em vista que estas, segundo Gomes (2004), são acima de tudo discursivas e têm como intencionalidade proliferar e multiplicar as formas de inscrição e difusão do que produzem.

Porém, ainda que seja importante ressaltar essa distinção, a relevância da perspectiva tática de Certeau — como recurso fundamental de análise e reflexão — para o aperfeiçoamento dessas práticas mais atuais não pode ser contestada. Suas ferramentas conceituais para análise de ações, mesmo desprovidas de discurso, se mostram significativas como meio de operação no campo do inimigo. É no processo do consumo como um conjunto de táticas que os fracos fazem uso dos fortes (CERTEAU, 2014).

---

<sup>13</sup> “*The Language of Tactical Media*”, disponível em: <[http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/richardsoncontext2.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/richardsoncontext2.html)>. Acesso em 04 Mar 2018.

Dentro os grupos envolvidos com a definição do conceito e práticas de mídia tática, é possível mencionar os pioneiros: *Critical Art Ensemble*<sup>14</sup>, *Electronic Disturbance Theater*<sup>15</sup>, *0100101110101101.org*<sup>16</sup>, *etoy*<sup>17</sup>, *®TMark*<sup>18</sup>, *The Yes Men*<sup>19</sup>, o *Luther Blissett Project*<sup>20</sup> e os *Adbusters*<sup>21</sup>. Com características próprias, procuram atuar por meio do encontro da arte e ativismo unidos à tecnologia digital contemporânea. Dialogam também com a mídia tática outros vários movimentos e ações desviantes ao longo do século XX, tais como o *détournement* situacionista, a *mail art*, o *do it yourself*<sup>22</sup> do Punk, o Neoísmo<sup>23</sup> de Stewart Home, a TAZ<sup>24</sup> de Hakim Bey e as práticas de *culture jamming* na publicidade, além de outros conceitos próximos, como o distúrbio eletrônico e a guerrilha midiática<sup>25</sup>.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://critical-art.net>>. Acesso em 07 Abr 2018.

<sup>15</sup> Disponível em: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_Disturbance\\_Theater](https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Disturbance_Theater)>. Acesso em 06 Abr 2018

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://0100101110101101.org>>. Acesso em 06 Abr 2018.

<sup>17</sup> Disponível em: <<http://www.etoy.com>>. Acesso em 08 Abr 2018.

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://archive.rhizome.org/artbase/1693/index.html>>. Acesso em 05 Abr 2018.

<sup>19</sup> Disponível em: <<http://www.theyesmen.org>>. Acesso em 01 Mar 2018.

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://www.lutherblissett.net>>. Acesso em 04 Fev 25 2018.

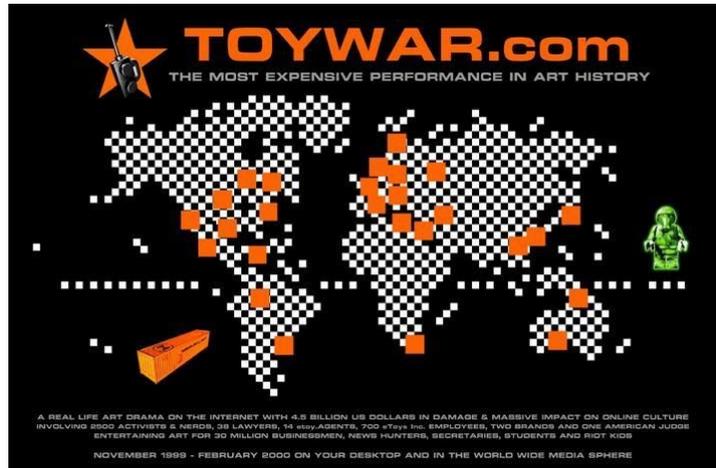
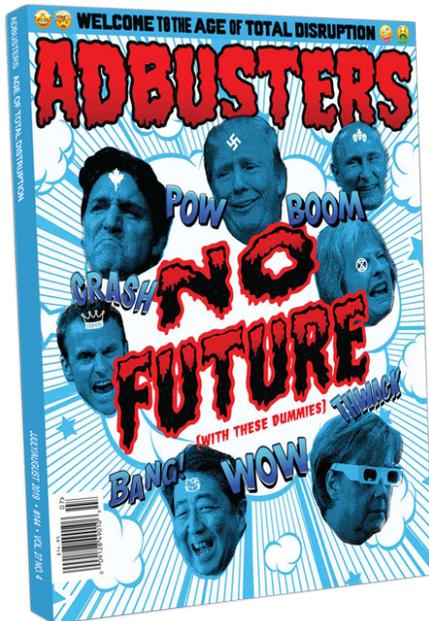
<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.adbusters.org>>. Acesso em 15 Fev 2018

<sup>22</sup> Em português: “faça você mesmo”. Termo ligado à estética *punk* ativista e amadora.

<sup>23</sup> Em entrevista, o autor britânico Stewart Home (2004) explica que o Neoísmo era propagado para as pessoas através da rede de arte postal, mas também por amigos que divulgavam os chamados “Festivais de Apartamento”, que se tratavam de “eventos em que artistas sem público se juntavam e faziam performances uns para os outros”. Trecho retirado da obra “Manifesto Neoísta” (HOME, 2004).

<sup>24</sup> Abreviação em inglês de “*Temporary Autonomous Zone*” (zona autônoma temporária).

<sup>25</sup> Guerrilha midiática seria “a realização de um jogo de artimanhas recíprocas, uma forma de envolvimento da mídia em um trama impossível de se captar e de se entender, uma trama que provoca a queda da mídia, vítima de sua própria prática. Arte marcial pura: utilizar a força (e a estupidez) do inimigo, voltando-se contra ele”. Trecho retirado da obra “Guerrilha Psíquica” (BLISSET, 2001).



Figuras 5 e 6 - Capa da edição *No Future*, Adbusters (2019); TOYWAR, etoy (1999-2000).  
Fontes: <https://www.adbusters.org/> e <http://etoy.com/>

O *Critical Art Ensemble* (CAE) — coletivo artístico norte-americano formado em 1987 por cinco artistas envolvidos com diversas linguagens e atuando em diversas frentes culturais — foi um dos grupos que integrou e contribuiu amplamente com discussões no N5M. Procurando defender uma produção artística coletiva e anônima — integrando arte, crítica política e ativismo — o coletivo discorre sobre a estratégia da produção artística em meios eletrônicos através da resistência eletrônica, uma forma capaz de desestabilizar a hegemonia do “poder nômade”<sup>26</sup> (CAE, 2001), fazendo uso justamente dos recursos que o poder deriva e usufrui.

<sup>26</sup> Usando a referência da “horda migratória” dos citas — uma sociedade agrícola-nômade que se mantinha por meio de ataques às sociedades sedentárias —, o coletivo acredita que estamos diante de um “poder nômade”, capaz de permanecer invisível diante dos indivíduos e, ao mesmo tempo, em constante movimentação através das redes.

Em sua publicação chamada *Distúrbio Eletrônico* (2001)<sup>27</sup>, o CAE discute o caráter apropriacionista dos meios comunicacionais e a posição do trabalhador cultural da resistência, inspirado nos situacionistas franceses para definir alguns dos seus conceitos. A descrição do trabalhador cultural o coloca como um plagiador, cuja principal função crítica é manipular os símbolos culturais hegemônicos<sup>28</sup> dominantes, subvertê-los e recontextualizá-los — de forma satírica e irônica — na tentativa de ampliar a gama de interpretações possíveis sobre eles, estimulando ao máximo a capacidade de autonomia do indivíduo (op. cit., 2001). O plágio<sup>29</sup>, na mídia tática, tem a principal função de apropriar e recombina fragmentos da cultura, induzindo um fluxo dinâmico de significados que não estavam associados anteriormente ao objeto. Ele não injeta somente ceticismo para ajudar a destruir sistemas totalitários que paralisam a invenção: ele participa da invenção, e dessa forma também é produtivo (op. cit., p. 89).

Diante disso, é possível equiparar essa ação tática ao conceito de *détournement* utilizado por Debord e Wolman (1956) na Internacional Situacionista. Em oposição à tradição burguesa que valorizava a propriedade privada e a originalidade, a prática situacionista, como ressalta Jappe (2008), era realizada não apenas como um trabalho destrutivo, como também criativo ao possibilitar novos significados através da recontextualização de bens culturais. Assim como os situacionistas, os praticantes de mídia tática hoje apresentam alvos semelhantes — como os de propriedade, autoria e originalidade — presentes em suas principais críticas e ações.

O diferencial dos midiativistas é disporem de um forte potencializador, segundo Gomes (2006), proporcionado pelo arcabouço tecnológico, que facilita mixagens de imagem, texto e som, além de viabilizar as produções colaborativas como o hipertexto, proporcionando uma série de canais de livre distribuição de informações pela internet. A

---

<sup>27</sup> Disponível em: <http://critical-art.net/?p=244> No mesmo site é possível acessar as publicações e outros materiais do CAE, incluindo: “*Electronic Civil Disobedience*” (1996) e “*Digital Resistance: Explorations in Tactical Media*” (2001).

<sup>28</sup> Podem ser exemplificados como as propagandas, monumentos, sites de internet, ícones da tv, grandes marcas, etc.

<sup>29</sup> Elemento igualmente importante no discurso e estética neoísta.

originalidade artística passa a perder espaço para a criatividade nesse cenário tecnológico e recombinante — a nova paisagem cultural do artista pós-produtor, previamente mencionada por Bourriaud (2009) — que dá preferência à capacidade de intervir artisticamente em produções já existentes. Numa sociedade dominada por uma explosão de "conhecimentos", explorar as possibilidades de significado naquilo que já existe é mais premente do que acrescentar informações redundantes (mesmo quando produzidas por meio da metodologia e da metafísica do "original"). (CAE, p. 84, 2001)

Além do desvio situacionista, outro importante conceito relacionado às ações de mídia tática é o de Zona Autônoma Temporária, desenvolvido por Hakim Bey<sup>30</sup> e apresentado em seu livro TAZ<sup>31</sup> (2001). Ele parte dos seus estudos denominados “utopias piratas” acerca da “rede de informações” de piratas do séc XVIII – e da inspiração nas possibilidades de criação de enclaves<sup>32</sup> futuristas do escritor de ficção científica cyberpunk, Bruce Sterling – para pensar a TAZ como uma maneira ou tática de ação possível que não confronta o Estado diretamente, mas libera uma área (de terra, tempo ou imaginação) e se dissolve para se refazer em outro lugar e outro momentos, antes que o Estado possa esmagá-la. (BEY, 2001). São zonas de formação espontânea, momentânea e estratégica, capazes de fornecer condições adequadas para meios de insurreição.

A TAZ seria, então, um espaço ocupado de maneira breve proposto a experimentações de formas alternativas e independentes de relações sociais além do domínio opressor do Estado, o que permitiria aos indivíduos a chance de vivenciar diferentes potenciais e perspectivas, não correndo o risco – temporariamente – de que essa zona seja incorporada e exterminada pelo espetáculo. Assim com a TAZ, as ações a partir do uso tático da mídia já emergem considerando a hora de se dissipar. Quando

---

<sup>30</sup> Pseudônimo de Peter Lamborn Wilson.

<sup>31</sup> Disponível online em: [http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq\\_interface/4a\\_aula/Hakim\\_Bey\\_TAZ.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/4a_aula/Hakim_Bey_TAZ.pdf)

<sup>32</sup> Segundo o Dicionário Online de Português: É o que se localiza dentro dos limites de outro território; região, território, terreno, reduto localizado completamente dentro das limitações de outro território.

deixa de ser útil, viável, ou foi absorvido por algum interesse mercadológico, não há mais motivo de existir. Como lembra o CAE (2001):

A velocidade com que as estratégias de subversão são cooptadas indica que a adaptabilidade do poder é muitas vezes subestimada. Contudo, deve-se dar crédito aos que resistem, na medida em que a ação ou o produto subversivo não seja tão rapidamente cooptado e reinventado pela estética burguesa da eficiência quanto esta gostaria. (CAE, p. 22, 2001)

Os atributos que a TAZ apresenta – como mutação constante, descentralização e ausência de hierarquia – são facilmente remetidos à ideia do ciberespaço, considerando a internet como uma ferramenta bastante relevante para a formação dessas zonas de controle diferenciado. Assim também como às noções de tática e estratégia propagada por Certeau (2014), para quem as táticas não possuem fronteiras nem território próprio; não são um ataque direto ao poder externo, mas infiltrações temporárias a partir do interior do território inimigo (LOPES, 2007). Não se trata de criar um novo poder, mas de idealizar espaços de emancipação que podem durar desde algumas horas até gerações inteiras.

Em uma entrevista realizada em 2002 para a revista *High Times*<sup>33</sup>, Hakim Bey procura esclarecer que o propósito não é julgar o ciberespaço em si como uma TAZ, e sim como um instrumento para o alcance delas, visto que sua criação está diretamente ligada ao mundo físico. O ataque é feito às estruturas de controle, essencialmente ideias. A "máquina de guerra nômade" conquista sem ser notada e se move antes do mapa ser retificado. (BEY, p. 7, 2001)

Entre outras diversas iniciativas em que a mídia tática se apropria criativamente, além do que já foi abordado aqui, destaca-se também a ação de *culture jamming*, uma atividade que teve grande notoriedade nos anos 90, sendo realizada por artistas e coletivos norte-americanos e canadenses. O *culture jamming* (ou interferência cultural) é uma prática interdisciplinar que integra ativismo político e outros referenciais

---

<sup>33</sup> In: [https://pt.protopia.at/wiki/Entrevista\\_com\\_Hakim\\_Bey\\_na\\_High\\_Times](https://pt.protopia.at/wiki/Entrevista_com_Hakim_Bey_na_High_Times) Acesso em: 16 jun 2018.

vanguardistas, passando por manifestações posteriores como a Arte Conceitual e os movimentos contraculturais dos anos 60 nos EUA, graffiti, intervenções urbanas e a estética pós-moderna presente na publicidade e na mídia. Assim como o *détournement* situacionista, o *culture jamming* retira elementos de seus contextos originais a fim de criar novos significados, revelando novas interpretações ou o que havia sido pouco percebido.

Os *culture jammers* praticam a subversão por meio de performances, intervenções urbanas e ativismo no meio digital, alterando mensagens publicitárias e midiáticas, criando um discurso oposto à finalidade a que elas se destinam; realizando intervenções presenciais em *mega-stores*; criando e divulgando notícias falsas, organizando protestos e festas de rua; satirizam empresas através de *sites* plagiados, etc. “*Culture jamming is directed against an ever more intrusive, instrumental technoculture whose operant mode is the manufacture of consent through the manipulation of symbols*”<sup>34</sup>, acrescenta o crítico cultural Mark Dery. Esse meio de ativismo semiótico tenciona contrapor-se ao bombardeio das mensagens instituídas pelo consumo, buscando promover, segundo Mesquita (2008), uma investigação do aparato da representação corporativa, permitindo uma nova e livre expressão social da vontade política em um mundo sufocado pelo acúmulo de signos, marcas e imagens publicitárias.

Diante da perspectiva do ativismo vinculado à mídia – o midiativismo –, percebe-se uma crescente diversidade das maneiras de agir, procurando idealizar e estabelecer formas engenhosas de confrontar o poder institucional na esfera da comunicação. A mídia tática – como forma de engajamento social direto fundamentada nas redes –, assim como a busca por novas formas de expressão diferenciadas e viabilidade de criação de projetos colaborativos/partilhados através de sistemas operacionais multiusuário, vêm tomando espaço como objeto de reflexão e crítica por

---

<sup>34</sup> *Culture Jamming: Hacking, Slashing, and Sniping in the Empire of Signs*, de Mark Dery (1993). Disponível em: [http://markdery.com/?page\\_id=154](http://markdery.com/?page_id=154) Acesso em: 03 Abr 2018.

artistas que fazem uso dos meios como recursos experimentais e desviantes. No próximo capítulo deste trabalho, referente à apropriação das novas mídias como autocrítica e suporte artístico, esse tema será mais bem abordado.

O mundo em que hoje habitamos se apresenta como uma enorme teia, na qual tudo se encontra estreitamente interligado e afim. É na estrutura de rede, interfaces e dispositivos de comunicação que novas estratégias de ação, troca e participação artística se tornam possíveis. *“Our hybrid forms are always provisional. What counts are the temporary connections you are able to make”* (GARCIA; LOVINK, 1997).

### 3 A ARTE DAS NOVAS MÍDIAS

Apesar dos meios eletrônicos e digitais de comunicação estarem envolvidos nos afazeres artísticos desde os anos 1960, foi só na década de 1990 que o termo arte-tecnologia, segundo Sogabe (apud LEÃO, 2004), começa a fazer parte do vocabulário cotidiano, moldando a sociedade e a cultura da época. Com a expansão gradativa do uso e das possibilidades dos artefatos tecnológicos, além das formas de comunicação e informação, pelos avanços tecnoindustriais desde o final do século XX, evidenciamos uma mudança gradual nos modos de produzir e manifestar da arte contemporânea. Nesse sentido, por meio da utilização cada vez mais recorrente de aparatos tecnológicos como recursos criativos, vários artistas vêm se apoderando da mediação dos sistemas eletrônico-digitais para a elaboração de propostas que incorporam interfaces gráficas interativas e o meio virtual. As fronteiras entre arte e produções tecnológicas passam a se diluir. Ao migrar dos espaços privados de galerias e museus ao espaço híbrido e tumultuado da internet, a arte atinge novos modos de inserção social.

A partir do momento que se inicia a apropriação dos meios contemporâneos para fins artísticos, mais especificamente dos meios de comunicação e entretenimento de massa, nasce o conceito de *media art*, que irá abarcar desde o vídeo (televisão) aos meios mais atuais, como tecnologias móveis e artes produzidas no ciberespaço. Conforme discorre Nunes (2010), a denominação mídia é aplicável ao aparato eletrônico-informacional da contemporaneidade, composta de jornais, revistas, painéis eletrônicos, televisão, *sites* noticiosos, que colabora para uma visão de que o alcance midiático e a hegemonia são sinônimos.

Quanto ao emprego do termo “novas mídias”, o autor Lev Manovich, em seu livro *The Language of New Media* (2001), conclui de forma mais explícita:

*“New media” became a conceptual category when computers first began to be used not only to produce, but also to store and distribute contents. New Media is therefore the result of the encounter between two technologies which came into being in the same period: mass media and data processing. This encounter changed the identity of the media as much as that of the computer, transformed from simple calculator into a “media processor. (MANOVICH, 2001)*

Portanto, todo conteúdo compartilhado por computador e demais aparelhos eletrônico-digitais são classificados como novas mídias, ao passo que as distribuições impressas em papel não são. Poster (apud SANTAELLA, 2003, p. 63) aponta e classifica essa passagem dos meios de massa para os meios digitais como “segunda idade das mídias”. Assim como o âmbito midiático, a arte aliada à tecnologia passou a assumir novos modos de fazer.

A partir do momento que a arte é inserida a esse cenário, podemos considerar artistas que discutam as particularidades do meio em questão. Portanto, os trabalhos que combinam arte e tecnologia podem se manifestar das mais diversas formas, tais como: ambientes virtuais, *games*, instalações interativas, aplicativos de *smartphones*, *sites* de internet, inteligência artificial, GPS e vários outros dispositivos. Independente do meio implicado, essa apropriação pode implicar no desvio de pressupostos objetivos, funcionais e produtivos, diferenciando-se do uso convencional da tecnologia (NUNES, 2016).

Ao longo deste estudo, será possível perceber que muitas definições tendem a abarcar as tecnologias envolvidas, na intenção de determinar e preservar os campos de atuação. Contudo, é possível identificar que, entre os artistas, muitos vão além das tecnologias, isto é, buscam priorizar a arte e suas poéticas, apropriando-se da tecnologia como meio de concepção dos seus projetos.

Em artigo publicado por Lúcia Leão (2004), Milton Sogabe considera que acima de tudo está a arte, mas que ela acaba acolhendo novos atributos à medida que se

apodera de materiais ou técnicas. Com base nesse texto, considera-se que as tecnologias e artefatos tecnológicos são recursos utilizados na realização das poéticas artísticas, visto que, de outro modo, seriam meramente experimentações e demonstrações de uso.

Sogabe (apud LEÃO, 2004, p. 130) afirma que “na arte, a utilização de novos meios traz mudanças de atitudes e conceitos que afetam todo o sistema da arte, no nível da produção, da veiculação e da recepção”. É nesse universo imaterial, no qual há uma estrutura imperceptível que conecta tudo a todos, que a arte vem se misturando com a tecnologia e a ciência, resultando num elo próspero com as tecnologias comunicacionais baseadas no ciberespaço e no meio midiático, objeto de análise desta pesquisa.

### 3.1 TERMINOLOGIAS

Embora as novas formas de tecnologia estejam cada vez mais inseridas no circuito artístico, ainda passam por um processo de debate crucial, isto é, mesmo que essa modalidade venha se consolidando e estabelecendo um circuito expositivo e produtivo próprio, vivencia um dilema em relação ao termo que a designa e ao conceito que determina seu campo de atividade. No decorrer desta pesquisa, ficou ainda mais explícita a problemática em relação a uma definição fechada para atribuir às produções de arte dos novos meios. Não há um consenso referente ao termo ideal entre artistas, críticos ou pesquisadores da área, visto que há múltiplas intitulações, tais como *new media art*, *artmedia*, *electronic art*, *cyber art*, *digital art*, *interactive art*, *computer art*, entre outras. No entanto, na prática, muitas dessas apresentam conceitos semelhantes e caracterizam a mesma produção, contemplando o ciberespaço e as tecnologias emergentes na arte como meios de atuação. É proposto neste subcapítulo, então,

entender as principais terminologias que são abarcadas pelo contexto desta pesquisa, denominada Artemídia, a fim de apontar as razões dessa escolha.

*New media art*, ou arte das novas mídias, é uma denominação de ampla abrangência que incorpora e enfatiza os meios tecnológicos digitais na produção e transmissão de fazeres artísticos com fins críticos ou experimentais, no caso, como afirma Tribe & Jana (2007), essa definição é utilizada para descrever projetos que fazem uso das tecnologias emergentes e se preocupam com as possibilidades estéticas, culturais e políticas dessa ferramenta. Além disso, conforme Tribe & Jana (2007), o conceito abarca a produção de arte que reconfigura o uso, na dimensão artística, de novas e antigas mídias em geral, como vídeo, computador, internet, *games*, câmeras de vigilância, GPS e celulares. Manovich (apud LEÃO, 2005), porém, apresenta uma ressalva quanto ao próprio termo, afirmando que o conceito do “novo” inserido em novas mídias perderá seu valor e especificidade, visto que todas as mídias, até as analógicas, em algum momento, já passaram por uma fase de ser uma ‘nova mídia’.

Analisando uma terminologia semelhante, o pesquisador Arlindo Machado (2007) defende a nomenclatura “Artemídia” em oposição às anteriores, como: arte e tecnologia, artes eletrônicas, arte-comunicação, etc., por acreditar ser um termo que já abrange e extrapola tais expressões, sendo este o termo adotado para esta pesquisa. Apesar da divergência quanto à nomenclatura, sua formulação mostra-se equiparada à da *new media art*:

“ARTEMÍDIA”, forma aportuguesada do inglês “*media arts*”, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. *Stricto sensu*, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, [...] (MACHADO, 2007, p. 7)

### 3.2 GÊNESE DA ARTE MIDIÁTICA

Termos como “ciberespaço”, “*net*”, “*web*” e “.com” passaram a fazer parte do vernáculo internacional após a popularização do computador doméstico, o advento da internet (“*world wide web*”) e a introdução do primeiro navegador comercial de internet pela *Netscape Corporation*, marcando a transformação da rede em um meio popular de comércio, publicação digital e comunicação pessoal no início da década de 1990. A partir dessa época, instalações multimidiáticas interativas passam a requerer a presença do computador como sistema, sendo um grande marco para as artes das novas mídias.

Embora os computadores pessoais já estivessem no mercado alguns anos antes, foi só em meados de 1990 que passaram a ser mais acessíveis e potentes o suficiente para serem capazes de manipular imagens, editar vídeos, construir modelos 3D, desenvolver *websites*, etc. Nessa década, a globalização, que foi tanto uma causa quanto um efeito do uso expandido da internet e demais tecnologias da comunicação e informação, é alcançada e, no campo da arte, simboliza um divisor de águas para a produção em arte e tecnologia. Segundo Tribe & Jana (2007), no início do *boom* do “.com” em 1995, dois artistas europeus, Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, após uma visita ao *Silicon Valley* na Califórnia, criaram o *jodi.org*, um *web-site-as-artwork* (*web-site-como-obra-de-arte*) cujo texto encriptado e imagens intermitentes pareciam desconstruir a linguagem visual da Net.

O projeto de *net art/web art* da dupla Heemskerk e Paesmans é um exemplo primário de como a interdição das convenções da internet (sugestão de violação da privacidade e do espaço de navegação) subverte a expectativa e leva os usuários a questionarem suas ações no espaço virtual. “*The creators are not technicians, scientists or engineers, but artists who have got their hands on the languages of the net, not to*

explore their potential in a positive way, but to upend their basic rules and explore their margin of error” (QUARANTA, 2013). O *jodi.org* vai além de um exercício estético, procurando desestabilizar e desconstruir nossa percepção do meio online. Como afirma Tribe & Jana (2007), ele mudou a forma como as pessoas pensam acerca da internet, demonstrando que não era apenas um novo meio de publicar informação; podia ser também um meio artístico, como a pintura a óleo, a fotografia ou o vídeo.

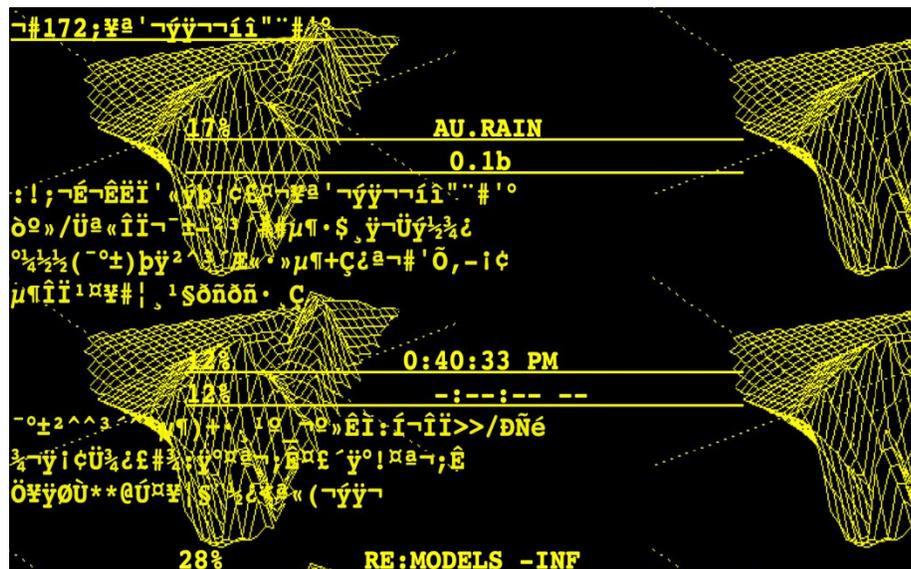


Figura 7 - [www.jodi.org](http://www.jodi.org) - Coletivo Jodi, 1995  
 Fonte: <https://oss.adm.ntu.edu.sg/sngy0011/>

A internet está no cerne de muitos projetos de artemídia, composta por uma diversidade heterogênea de *softwares* e *hardwares* de computador, em uma mudança contínua. Várias outras tecnologias também exercem uma função relevante nesse tipo de produção, mas a artemídia não é definida apenas pelo uso tecnológico, e sim pela finalidade crítica e experimental desses aparatos. Como, por exemplo, o *software* de vigilância de dados desenvolvido por Alex Galloway em conjunto com o coletivo de artistas RSG (*Radical Software Group*). Semelhante ao *Carnivore*<sup>35</sup>, que é utilizado pelo

<sup>35</sup> In: <http://r-s-g.org/carnivore/>

FBI (*Federal Bureau of Investigation*) para vigiar o tráfego nos servidores de internet, o RSG desenvolveu o *CarnivorePE* (PE = *Personal Edition*) em 2001, uma ferramenta para a visualização artística de dados. Para além de explorar as possibilidades criativas desse *software*, o RSG desenvolve a crítica da tecnologia da vigilância e da sua utilização (TRIBE & JANA, 2007).

Boa parte dos autores que procuram “delimitar” o objeto estético dos trabalhos tecnológicos ressaltam seus principais aspectos: processual, hibridismo, efemeridade, desterritorialização e interatividade, sendo esta última a condição mais relacionada aos produtos digitais, entendida aqui, segundo Lemos (1997), como um tipo de relação tecnossocial, um diálogo entre homens e máquinas, mediadas por interfaces gráficas, em tempo real. Nesse caso, essa interatividade é, então, a possibilidade que o espectador tem de participar, em níveis variados, da construção da obra como tal.

A capacidade expandida da interatividade homem-máquina deve-se ao desenvolvimento de computadores e tecnologias de alta performance nessas últimas décadas. Cada vez mais acessíveis aos artistas, resultam em diversas modalidades de produção tecnológica, sendo possível contar com dispositivos de interação e sistemas complexos que processam e modificam informações no fluxo dos *inputs* e *outputs* das relações geradas durante o diálogo do humano com a máquina. A artemídia é a expressão que abarca as tecnologias informacionais nas práticas artísticas, converte seu projeto de origem e as reconduz através de novos modos de fruição para o público, tendo o ciberespaço<sup>36</sup> como um dos principais meios dessa proposição. Como afirma a artista e pesquisadora Diana Domingues (2002), a contemplação é substituída pela relação dinâmica com o sistema.

No contexto geral da história da arte, é possível afirmar que as atribuições de coautoria e participação direta são atividades em evidência, sobretudo nos movimentos

---

<sup>36</sup> É um novo meio de comunicação que surge da interconexão de computadores, na qual ela emerge e se transforma. O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p. 17).

artísticos ao longo do século XX, que se estendem de forma mais concreta no início do século XXI. Quando a arte retorna à experiência e ao acontecimento ao motivar um *feedback* do espectador.

As raízes estéticas e conceituais da artemídia remetem às manifestações artísticas de vanguarda no século XX, que emergiram com as transformações tecnológicas (cinema, automóvel, avião) na virada do século, buscando romper com a tradição através do questionamento e práticas revolucionárias. Uma das vanguardas contestadoras mais célebres foi o Dadaísmo, originado em 1917 que, segundo Bürger (2012), como o mais radical dentre os movimentos da vanguarda europeia, não exerce mais uma crítica às tendências artísticas precedentes, mas à instituição arte e aos rumos tomados pelo seu desenvolvimento na sociedade burguesa. Sendo uma negação total da cultura, os dadaístas buscavam a antiarte, defendendo a desordem, incoerência e absurdo. Assim como o dadaísmo foi em parte uma reação à industrialização do armamento de guerra e à reprodução mecânica do texto e das imagens, a *new media art* pode ser vista como uma resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais (TRIBE & JANA, 2007).

Através de estratégias como performances, ativismo político, *ready-made* e colagens, táticas que reaparecem em produções de “arte e tecnologia”, os dadaístas procuravam elevar objetos comuns à categoria de arte se utilizando da ironia, subversão e anarquia, rompendo com o conceito da própria arte e seus princípios estéticos. O Dadaísmo removeu as amarras da produção artística. Sobreposições fragmentadas de imagens e textos presentes em trabalhos como *Brandon*, de Shu Lea Cheang, e *Genetic Response 3.0*, de Diane Ludin, são procedentes de colagens como as de Raoul Hausmann, Hannah Hoch e Francis Picabia.



período de grandes transformações sociais, contexto em que a *Pop Art* encontra-se em evidência, não só como movimento, mas como estilo de vida, seja na arte, na moda ou nos meios de comunicação.

O movimento da *Pop Art* é o outro importante antecedente que, assim como trabalhos de artemídia, estão ligados e fazem referência à cultura visual. Nesse período, alguns artistas produzem a partir da influência dos meios de comunicação de massa e da agitação causada pela "cultura de massas", entre eles Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg e Richard Hamilton inseriam figuras do cotidiano nas obras (ARCHER, 2001).

As reproduções minuciosas produzidas com a técnica de pontos *ben-day* por Lichtenstein, por exemplo, usadas em quadrinhos e outros meios gráficos, prenunciam trabalhos de artistas como *eBoy*, que compõe detalhadamente suas imagens, *pixel* por *pixel*. Segundo Tribe & Jana (2007), ao reproduzir as imagens de quadrinhos, de anúncios e de revistas, em meios de "*high art*", como óleo sobre tela, os artistas *Pop* distanciavam-se, em última análise, da cultura popular que os inspiraram. Contrário a isso, os artistas de artemídia tendem a lidar com os mesmos meios que os estimulam, em vez de transferirem para outras formas que se enquadrem melhor nos padrões do mundo da arte.

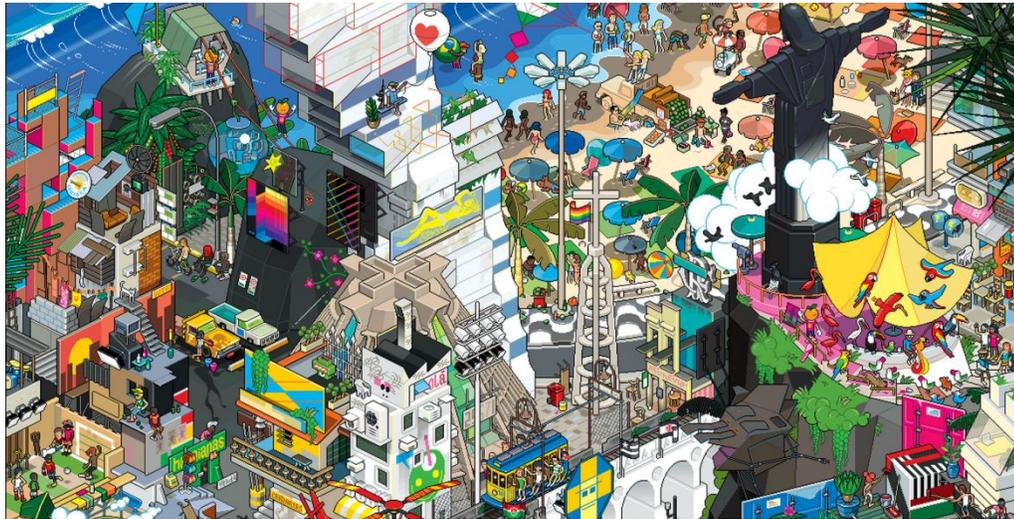


Figura 9 - *Les voyages graphiques d'eBoy (Brazil)*, eBoy.

Fonte: <https://www.theverge.com/2014/6/17/5803850/pixel-perfect-the-story-of-eboy>

Simultânea à *Pop Art*, segundo Rush (2006), a *Video Art* surge como uma crítica cultural à televisão comercial, o que colabora para uma série de testes inovadores em que artistas exploram a tecnologia das câmeras para conseguir resultados surpreendentes, muitas vezes, "apropriados" pela publicidade e meios de comunicação. A emergência da *Video Art* como movimento foi impulsionada pelo ingresso da câmera portátil no final dos anos 1960. A acessibilidade a equipamentos como monitores, filmadoras, aparelhos de tv e elementos de vídeo chamaram a atenção de artistas como Vito Acconci, Saul Levine, Bill Viola, Bruce Nauman, entre outros. Nam June Paik, um dos artistas mais notáveis da *Video Art*, também artista *Fluxus*, lança o trabalho que seria considerado por muitos estudiosos como a gênese do movimento: sua obra *Magnet TV*, na qual espalhou televisores por toda a exposição e utilizou ímãs para alterar e deformar as imagens que estavam sendo exibidas.

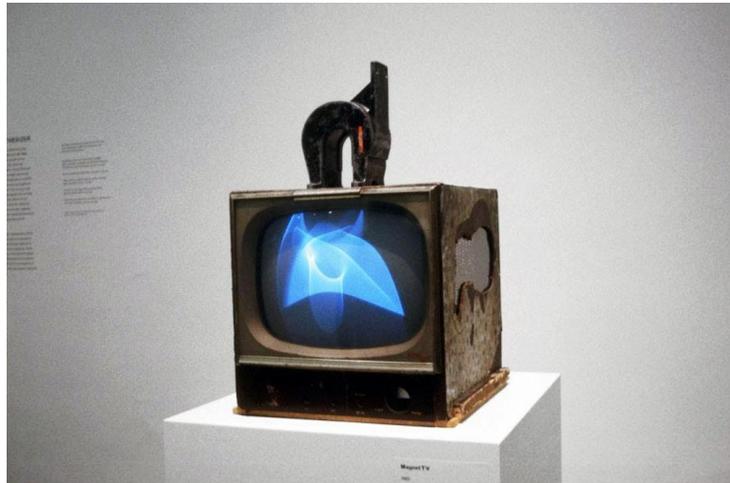


Figura 10 - *Magnet TV*, Nam June Paik (1965)

Fonte: <https://agermanidis.github.io/itp-blog/>

Mais adiante, desde o período pós-guerra, surgiram novas manifestações de cunho contestador e subversivo influenciadas pela antiarte vanguardista, como o grupo *Fluxus* e o movimento Neoísta. O *Fluxus* foi uma força criativa internacional cujos trabalhos foram fortemente desenvolvidos entre as décadas de 1960 e 1970, opondo-se às galerias de arte e valores burgueses. De forte caráter político-social, o grupo incorporava diversas formas de arte, atuando na criação de trabalhos multimídia como teatro, cinema, música e outras redes para ampliação das possibilidades artísticas. Buscavam produzir obras transitórias através da performance, *happening* e instalação como suportes, com a pretensão de inserir arte no cotidiano das pessoas. Segundo Freire (2006), “o efêmero das ações *Fluxus* misturava arte e cotidiano, buscava destruir convenções e valorizar a criação coletiva de artistas, músicos e escritores”. Esses artistas questionavam a fronteira entre as produções artísticas e as coisas do mundo, rompendo com os conceitos definidos de separação entre o fluxo da vida e a arte erudita. Assim como o protesto vanguardista, o objetivo do *Fluxus* era “reconduzir a arte à *práxis vital*” (BÜRGER, 2012).

Um geração mais tarde, a popularização da rede determinou o surgimento da artemídia como prática artística. Os *media artists* vislumbraram o potencial da internet

como os seus precursores viram a câmera de vídeo portátil: uma ferramenta artística acessível que os proporcionava experienciar a relação com a cultura e a tecnologia. Como Arlindo Machado (2007), em seu raciocínio acerca das distinções e aproximações entre arte e mídia, conclui: “se toda arte é feita com os meios do seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão (tecnologicamente) mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem do início do terceiro milênio”. Isso não indica apenas manipular as tecnologias disponíveis, mas também subvertê-las.

A seguir, a categoria *net arte* dará início à conceitualização das muitas formas que a *artemídia* se manifesta, modalidade que dá origem à ascensão da arte das novas mídias nos anos 1990, com o surgimento da internet e a acessibilidade ao computador doméstico. Ela dará continuidade às demais categorias que foram originadas após a sua instauração no âmbito artístico, tais como: a *software art*, *arte hacker* e *arte locativa*.

### 3.2.1 Net Arte

A *net arte* tem recebido diferentes nomenclaturas ao longo da sua propagação pelo mundo artístico e acadêmico: *web art*, *browser art*, *internet art*, arte online, entre inúmeras outras, relacionando-se especificamente às atividades artísticas baseadas na net. Apesar da provável atual fusão dos termos, para Andreas Brogger (2000), há uma pequena divergência entre *net.art* e *web art*, onde a primeira refere-se às primeiras experiências com o uso da internet para a arte, sendo de algum modo um pouco mais abrangente, e a segunda relacionada à navegação na *World Wide Web*, inserida no grande grupo da net arte junto a outros tipos de produção como *Software Art*, *Hacker Art*, *Game Art*, entre outras. A *web art* seria, como Arantes (2005) prefere entendê-la, mais uma possibilidade de arte em rede, já que ela dá continuidade às mesmas ideias

da *net.art*: interatividade, desmaterialização da produção artística, simultaneidade, uso de redes telemáticas, processualidade, etc.

Sua origem é ligada à da *New Media Art*, sendo a primeira modalidade artística a ser produzida nos novos meios. Graças à consolidação e utilização generalizada da internet a partir dos anos 1990, a arte baseada em computador foi desde seu início um movimento global, sendo um campo marginal praticado por um pequeno grupo de artistas pioneiros. Conforme Quaranta (2013 apud GASPARETTO, 2014), a net arte, depois da *video art*, foi a primeira linguagem envolvendo tecnologias (informacionais) a despertar interesse no mundo da arte contemporânea.



Figura 11 - *Riot*, Mark Napier (1999)  
Fonte: <http://marknapier.com/riot>

A editora e cofundadora da *Rhizome*, Rachel Greene, aponta nomes de precursores como: Vuk Cosic, Alexei Shulgin, o coletivo Jodi, Mark Napier, Heath

Bunting e Olia Lialina. No Brasil, temos nomes como Gilberto Prado, Eduardo Kac e Arthur Matuck reconhecidos no meio como pioneiros. Para Tribe e Jana (2007), grande parte desses e de outros artistas tiveram o dadaísmo e a *pop art* como referências para concepção de um novo movimento artístico fomentado pelos primeiros navegadores, na *World Wide Web*, inserido pela primeira vez na exposição *Documenta X* de Kassel, na Alemanha, em 1997.

O termo “*net art*”, segundo Leão (2005) e Arantes (2005) teria surgido de forma acidental no final de 1995, quando o artista esloveno Vuk Cosic<sup>37</sup> recebeu um e-mail anônimo e ao abrir percebeu que a mensagem estava toda corrompida, onde as únicas palavras possíveis de discernir eram “*net.art*”. A partir disso Vuk e outros artistas na internet começaram a usá-lo, não apenas para descrever esse tipo de produção, mas empregando-a também em atividades online.

É importante salientar também que a *net art* e arte da net são denominações distintas, como é possível ver no artigo de Joaquim Blank (1996), “*What is netart ;-)?*”<sup>38</sup>, onde o autor aponta uma questão crucial da época: estabelecer a diferença entre *net.art* e arte na net. Arte na net refere-se à documentação artística não produzida na net (na internet, na *web*, no ciberespaço), e nem a utilizando como tema, ideia ou meio. A arte na net seria, no caso, a arte sem net disseminada nessa mesma net. A *net art*, em contrapartida, é um tipo de manifestação artística que está diretamente atrelada à própria rede, servindo também como tema e suporte, abordando temáticas intrínsecas à sua própria natureza.

Desde o início da *net.art*, os artistas buscam a rede como suporte para experimentações artísticas devido às suas possibilidades e características específicas, tais como imaterialidade e imediatismo. Além disso, comparada a outras formas de *media art*, a produção de *net.art* era relativamente barata e acessível para artistas com recursos financeiros limitados. As vantagens do ciberespaço incluem também a redução

---

<sup>37</sup> In: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

<sup>38</sup> In: <http://www.irational.org/cern/netart.txt>

de distâncias e a propagação de conhecimentos e culturas. É um ambiente caracterizado, de acordo com Bulhões (2011) e a maioria dos especialistas, pelo tempo/real e pela interatividade, estabelecendo, em decorrência dessas duas circunstâncias, novas possibilidades relacionais. Um espaço capaz de diluir as hierarquias tradicionais em uma imensidão de informações desordenadas e inclassificáveis. Segundo Nunes (2000):

[...] artistas passam a utilizar o meio criando trabalhos com o que a rede tem de mais específico. Os artistas fazem com que o usuário reflita poeticamente sua relação com a máquina e com as outras pessoas, num mundo onde os relacionamentos e a vida são cada vez mais mediados pela teleinformática (telefones digitais, mensagens instantâneas, e-mails e outras coisas mais). Isso é o que chamamos de *net arte*, arte na rede ou *web arte*.

A *net.art* definiu-se mais como uma linguagem na qual a interação através de *links*, *hiperlinks*, *e-mails* e outras trocas importavam mais que a própria estética visual. A comunicação entre os *net artists*, em suas comunidades, ocorria principalmente por *e-mails*, já que era um meio que viabilizava a comunicação instantânea e diária para qualquer local do mundo. Para que a *net.art* tivesse seu fundamento coerente e com o mesmo discurso, os adeptos estabeleceram coletivamente algumas noções e objetivos. Um desses objetivos seria construir uma comunidade estável na qual todas as atividades diárias das pessoas a arte estivesse inserida. Segundo Greene (2000, apud SANTOS, 2012), esse objetivo coletivo de criar uma comunidade igualitária foi atingido e bastante falado e documentado em meados e finais dos anos 1990.

As listas de discussão foram bastante relevantes durante o desenvolvimento da *net.art*, sendo a *Rhizome*, fundada pelo americano Mark Tribe em 1996, uma das mais ativas. Além deste, havia dois outros sites importantes: o *Syndicate*, que concentrava mais na política e cultura do leste europeu, e a *Nettime*, uma lista de discussões sobre estética, ética e política na rede, congregando pensadores e incentivando os *net.artists*, já propensos a levantar polêmicas, a propor diversos questionamentos. Chegavam também a publicar manifestos acessíveis via publicações, como: *Reade\_me! ASCCII*

*Culture and the revenge of knowledge e Nettime's ZKP Series*. Entre os sites que marcaram essa época estão: *äda'web*, fundado por Benjamin Weil e John Borthwick; o *Jodi.org*, por Joan Heemskerk e Dirk Paesmans; e o *Irrational.org*<sup>39</sup>, por Heath Bunting.

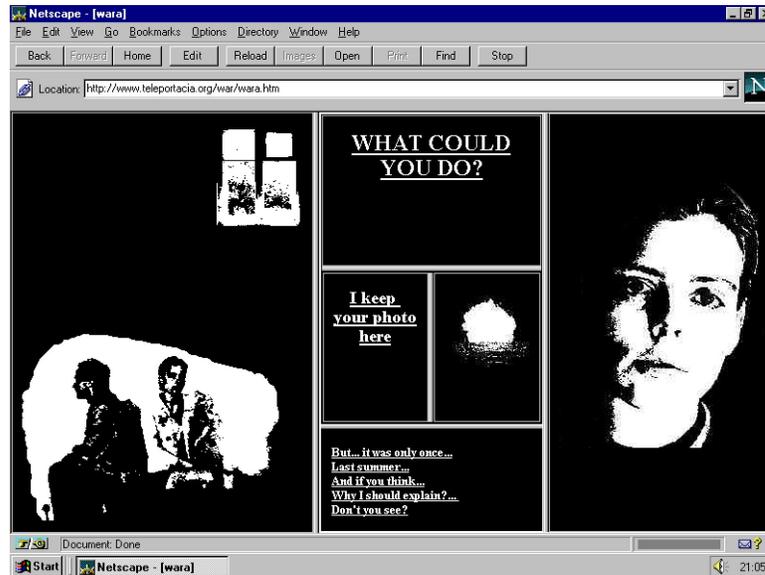


Figura 12 - *My boyfriend came back from the war*, Olia Lialina (1996)

Fonte: <https://rhizome.org/editorial/2016/nov/10/my-boyfriend-came-back-from-the-war/>

Em 1997, a *net.art* alcançou seu auge internacionalmente, com trabalhos como o *Documenta done*, *Desktop is* e *Easylife*. Estes eram trabalhos com um toque irreverente, já o *My boyfriend came back from the war*, de Olia Lialina e o *Web Stalker*, da I/O/D tinham um ar mais sério (GREENE apud LEÃO, 2002). Nesse mesmo momento, *net artists* mulheres começam a despontar na rede, tais como: Shu Lea Cheang, Beth Stryker, VNS Matrix, Josephine Bosma e Rachel Baker. Uma importante precursora foi a VNS Matrix, que explorava questões femininas em seus trabalhos e em

<sup>39</sup> <http://www.irrational.org/>

1991 já havia publicado seu *Cyberfeminist Manifesto*<sup>40</sup>, junto a uma organização formada por quatro mulheres australianas.

Após sua difusão generalizada ao público na metade da década de 1990, a internet apresentou um aperfeiçoamento significativo em 2004 com a Web 2.0. Esse termo designa um conjunto de serviços em plataforma, envolvendo aplicativos de uso participativo sob forma de comunidades, que permitem partilhar textos, arquivos, imagens, fotos, vídeos, etc. sem a necessidade de um maior conhecimento por parte dos usuários das tecnologias da informação (BULHÕES, 2011). Através dessas plataformas dinâmicas, os usuários são capazes de contribuir com a produção e organização dos conteúdos, instaurando uma nova possibilidade de interação. E como declara Domingues (2002), a arte interativa é uma forma de interrogar a existência como possibilidade de reinvenção constante da vida. É nesse espaço, onde o “copia e cola” é uma técnica padrão e os modos de apropriação e hibridação se difundem, que novos paradigmas estéticos e relacionais são revelados por artistas.

A internet é um meio que estimula todas essas possibilidades artísticas sob um baixo custo, o que a deixa ainda mais interessante. É um espaço que oferece também a capacidade de conservação/memória, tanto para exposições e eventos que ocorrem no espaço físico, quanto aos derivados da rede.

Referente aos espaços virtuais relacionados à produção em arte e tecnologia, seja como plataforma de divulgação, de pesquisa ou de produção, o *Rhizome.org* é um dos que mais se destacam. Desde 1996, ele se apresenta como um espaço passível de fomentar a criação e preservação de propostas envolvendo arte do ciberespaço, além de ceder área para notícias diárias e artigos de uma comunidade virtual. Chegou a fundar em 1999 a *Rhizome ArtBase*<sup>41</sup>, um repositório online com mais de 2500

---

<sup>40</sup> Ver mais em: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>

<sup>41</sup> <https://rhizome.org/art/artbase/>

trabalhos disponíveis. Em 2003, o *Rhizome* associou-se ao *New Museum* de Nova York.

Outra plataforma virtual de destaque é a *spamm.be*, vinculada ao *Super Art Modern Museum*<sup>42</sup>, também dedicada às artes das novas mídias. Um espaço congregador que envolve exposições, prêmio para produções de mídias locativas e em rede, além de oferecer workshops referentes a esse trabalho e servir também como um espaço teórico.

Em suma, são espaços como esses que colaboram com a ruptura de barreiras e para uma maior aproximação da arte, midiática ou não, com público. Espera-se que essa expressão artística, em seus contextos, seja cada vez mais integrada a esses espaços.

### 3.2.2 Software Art

A *Software Art* é relacionada a todas as produções de artemídia nas quais a concepção ou uso de *softwares*, além dos conceitos que derivam deles, têm papel indispensável na obra. Partindo desse princípio, ao levar em conta que o computador, um dos principais meios da artemídia, é gerido por inúmeros *softwares*, será possível ter um maior entendimento em relação à abrangência dessa categoria. Essa modalidade compreende também projetos de *Hacker Art*, *Game Art* e alguns de *Artificial Life*. Nela, os artistas se utilizam dos softwares no intuito de criar uma obra de arte.

A denominação *software art*, para Lieser (2010), compreende obras em que o próprio artista é o programador, conceito que surge nos anos 1990, mas ganha maior destaque a partir do ano 2000, no circuito artístico. É pressuposto, então, que para a viabilização de projetos de arte que envolvem outras áreas de conhecimento, faz-se

---

<sup>42</sup> In: <http://spamm.be/>

necessária uma cooperação entre profissionais não apenas das artes visuais, como também de designers, engenheiros, programadores, entre outros.



Figura 13 - *Generation 244*, Scott Draves (1999).

Fonte: <http://www.emocaoartificial.org.br/pt/artistas-e-obras/emocao-art-ficial-6-0/>

Como exemplo de *software art*, temos o trabalho *Generation 244*<sup>43</sup>, do artista Scott Draves em parceria com a *The Electric Sheep* (EUA): uma mente cibernética constituída por centenas de computadores dispersos pelo mundo. Esse sistema é uma vida artificial que Draves criou em 1999 que se reproduz por evolução darwiniana, onde cada imagem gerada é resultante de uma equação matemática com infinitos parâmetros e variáveis. Através dessa geração de imagens contidas num vídeo, ele propõe uma nova realidade concebida a partir da realidade virtual.

Outra modalidade relacionada à *software art* é a *Game Art*. Refere-se a obras que operam com *softwares* de jogos eletrônicos de maneira poética, onde o sistema desenvolvedor do *videogame* é apropriado e sua proposta de entretenimento inicial é subvertida de acordo com o novo conceito do artista. Para Leão (2005), os projetos de *Game Art* se fundamentam em três grandes questões: a subversão crítica dos usos,

<sup>43</sup> Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tseu2nCl0r4>

sentidos e objetivos de games conhecidos; o ato de jogar (“*play*”) e uma interatividade complexa composta por várias etapas de interação (“fases”).

Computadores e consoles de jogos transformaram-se em meios midiáticos de relevância cultural num grande setor de classes econômicas, sociais, de gêneros e idade. Hoje os jogos também apresentam perspectivas criativas, consciência crítica e dispositivos de reflexão quanto a problemas sociais. A artista, designer e autora Mary Flanagan (2009), em seu livro *Critical Play - Radical Game Design*, distingue os jogos para o entretenimento e os jogos alternativos. Os primeiros são destinados à diversão e ao relaxamento dos jogadores através de narrativas fantásticas. Já os alternativos permitem ao jogador aprimorar a criatividade, o pensamento conceitual e até utilizá-los como ferramentas de análise de questões sociais. As obras de *game art* estão diretamente relacionadas a esses critérios “alternativos”. Neste processo, devido às oportunidades da ascensão tecnológica, os artistas e ativistas desempenham uma função significativa.

[*Domestic*]<sup>44</sup>, de 1993, da já referida artista Mary Flanagan, é um exemplo de *Game Art* e apropriação. É um jogo de computador baseado em um popular “*first person shooter*” chamado *Unreal Tournament*, um jogo onde os participantes, armados, percorrem um labirinto de salas com o objetivo de explodir seus inimigos. Uma narrativa violenta comum em muitos jogos. Flanagan, usando o motor do jogo, cria um ambiente caseiro para a exploração das memórias e sensações da infância (TRIBE & JANA, 2007). Ela preenche com fotos e fragmentos de texto, sugerindo mais um transtorno interno, de ordem psicológica, do que agressão externa. O jogo é baseado numa situação traumática da autora quando era criança: o incêndio de sua própria casa. O objetivo do jogador é entrar na casa e apagar o fogo dos quartos, com as devidas adaptações de armas que o *Unreal Tournament* disponibiliza. É possível arremessar

---

<sup>44</sup> In: <https://maryflanagan.com/work/domestic/>

livros, passagens de textos literários e soluções para escapar dos problemas que são encontrados com o passar do jogo.

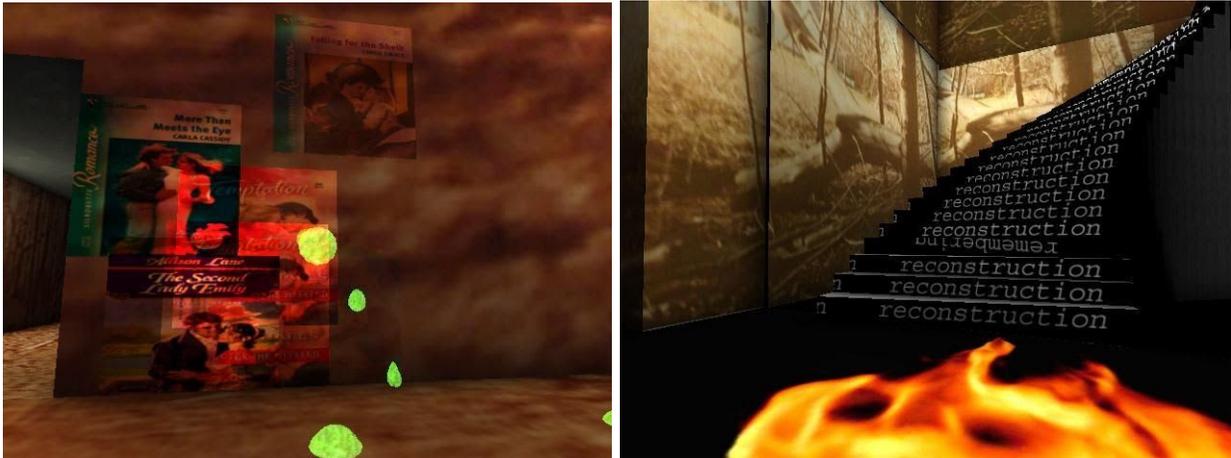


Figura 14 - [*domestic*], Mary Flanagan (2003).  
 Fonte: <http://maryflanagan.com/work/domestic/>

O hibridismo midiático, de gêneros e formas, seria, segundo Figueiredo (2015), uma condição geral de todas as formas de arte digital, na medida em que o *software* permite reinventar as mídias e dissolver as fronteiras herdadas das tecnologias de representação analógicas. Essa abordagem é reflexo do crescente interesse por parte dos *media artists* na apropriação de *videogames* com fins e caráter artísticos. Fora o [*domestic*], muitos outros exemplos de *game art* podem ser citados, tais como: o *Untitled Game*, do coletivo *jodi* (1996-2001); o crítico e feminista *The Intruder*, de Natalie Bookchin (1999); e até uma apropriação de um jogo clássico, o *Super Mario Clouds*, de Cory Arcangel (2002).

No âmbito tecnoartístico, há também uma tendência visual conhecida como *generative art*. São projetos ligados a abstrações de aspecto generativo baseadas em *software*, onde o processo artístico é diretamente influenciado e alterado por códigos e algoritmos. Porém, ainda que sua criação conte com o intermédio de um *software*, é

possível haver distinções em relação às obras de *generative art* e *software art*. É o que explica a curadora Inke Arns em artigo publicado pelo *Media Art Net*<sup>45</sup>:

*Generative art is interested in generative processes (and in software or code) only insofar, as they generate “unpredictable” events. In this sense — and in this context — software and code are understood as pragmatic tools which remain unquestioned themselves. Exactly because of this — because of generative art’s focus on the negation of intentionality and the fact that its main interest does not lie in the questioning of the tools employed — the notion of generative art can in no way — or, let’s say in most cases — be used as a synonym for software art. Software art, on the contrary, describes an artistic activity which in the medium — or rather: the material — of software allows for a critical reflection of software (and its cultural impact). (ARNS, 2004, p. 178)*

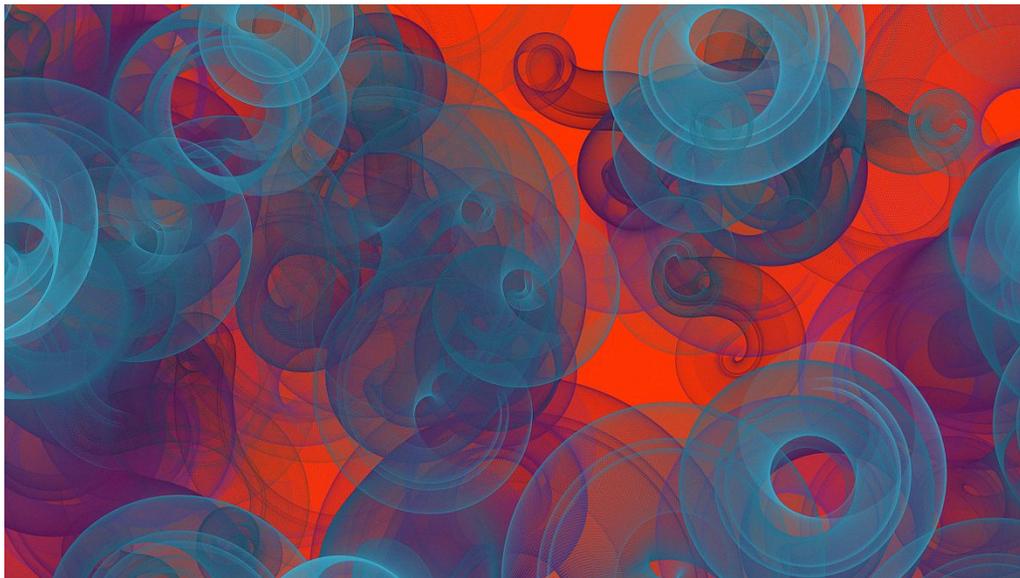


Figura 15 - *The Fatal Impact / Tendrillar*, Joshua Davis (2014)  
 Fonte: <http://joshuadavis.com/>

No caso, em projetos artísticos onde o *software* é o foco, as indagações, a crítica e a reflexão dos participantes acerca dos problemas levantados são questões que alguns artistas buscam estimular. Outros, alteram os códigos de programação, elaborando novos aplicativos que induzem a pensar e/ou irão incitar a participação do

<sup>45</sup> Ver mais em: [http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read\\_me/6/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read_me/6/)

público. No primeiro caso, segundo Leão (2005), esse tipo de produção tem suas origens no movimento ou ativismo *hacker* (*Hacker Art*), que critica e revela fragilidades e imposições desses sistemas. Logo, seria um tipo de prática artística de viés mais político e contestatório, onde a estratégia criativa das obras é efetuada por meio de ruptura, transgressão e modificação de sistemas de dados. Este será o próximo tópico abordado nesta pesquisa.



Figura 16 - *aLife*, John F. Simon Jr (2003)  
Fonte: <http://www.numeral.com/panels/alife.html>

Quanto ao segundo caso, a estrutura desenvolvida pelos *media artists* com finalidade interativa são sistemas computacionais que não buscam criticar nem problematizar nada, mas sim motivar a participação do usuário de maneira criativa com o *software*. Como é o caso da obra *aLife* (2003), de John F. Simon Jr. Trata-se de um

monitor de *laptop* desmontado destinado a ser exibido em galerias, no qual apresenta seis animações tridimensionais abstratas, geradas através de um *software* baseado na simulação em tempo real para criar composições que mudam continuamente e não repetem por bilhões de anos. No caso, são projetos em que o participante irá propor novos arranjos dos elementos dispostos, e assim, sendo cada produção de *software art* sujeita a diversas atualizações, sua relevância estará na constante reformulação do seu sistema.

### 3.2.3 Arte Hacker

O termo *Hacker Art* foi cunhado em 1989 pelo artista e ativista italiano Tommaso Tozzi<sup>46</sup>, com a intenção de contemplar um vasto campo interdisciplinar que reúne movimentos sociais clandestinos, artes, meios de comunicação, administração pública, investigação científica e diversas outras áreas da esfera social. Essa prática tem como principais pilares a recusa de autoria, a desconstrução dos fundamentos culturais autoritários e totalitários sobre as quais assentam cada tipo de conhecimento, a construção de relações horizontais, mútua coevolução e as organizações sem fins lucrativos (SANTOS, 2012). Apesar de alguns hackers usarem suas capacidades maliciosamente, na comunidade hacker existe um código moral largamente reconhecido, a ética hacker. De acordo com Tribe & Jana (2007, p. 17), diz respeito à defesa da “partilha de informação como algo positivo, e que os *hackers* devem contribuir para o progresso da sua área criando *softwares* de utilização livre e permitindo o acesso ao conhecimento e aos recursos dos computadores”.

No âmbito artístico é possível identificar essa perspectiva como continuidade de algumas tendências e movimentos de vanguarda do século XX, tais como os Dadaísta, *Fluxus*, Internacional Situacionista e o estilo/gênero *Cyberpunk*. Devido a sua conduta transgressiva em relação aos novos meios, a arte hacker abarca o sentido da artemídia,

---

<sup>46</sup> In: [http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Tommaso\\_Tozzi](http://www.tommasotozzi.it/index.php?title=Tommaso_Tozzi)

visto que esta denominação remete ao princípio do desvio do projeto tecnológico. Desvio que, segundo Machado (2007), se realiza por meio da apropriação ou intervenção nas mídias e na indústria de entretenimento, bem como pela adoção autônoma de recursos da eletrônica, informática e engenharia biológica.

Para melhor exemplificar a transversalidade das manifestações insurgentes na arte *hacker*, foram adotados aspectos definidos pelo teórico Daniel Hora (2011) como dimensões demarcadas por afinidades práticas e conceituais dessa prática. Entretanto, vale salientar que a concomitância e o hibridismo são regra na era da hipermídia e da reprogramabilidade da diferença e do dissenso, o que os impede de ser validados como indicadores de um sistema rígido (HORA, 2010). As categorias em questão são:

- Contaminação, Falha e Contraeficiência

Partindo do pressuposto de que o desvio da arte *hacker* é capaz de alterar a lógica tecnológica e cultural de produção e consumo, Hora (2011) aponta o uso do vírus computacional na esfera artística como forma de resistir contra noções de estabilidade e instabilidade da telemática, uma via de escape pela autoparódia da inteligência artificial. Entre outros projetos que lidam com vírus, é possível citar o programa/vírus *biennale.py*, lançado pelos coletivos *epidemiC*<sup>47</sup> e *0100101110101101.org*<sup>48</sup> na abertura da 49ª Bienal de Veneza em 2001. Durante os primeiros dias da Bienal era possível ler o código-fonte do *biennale.py* e testar seu funcionamento em um computador infectado, ao mesmo tempo em que inúmeras camisetas estampavam esse código e percorriam o evento. Segundo o coletivo *epidemiC*, “*paradoxically, such as in biological viruses, ‘biennale.py’ was spread not only through machines but also through men*”.<sup>49</sup>

---

<sup>47</sup> In: <http://epidemic.ws/>

<sup>48</sup> In: <http://0100101110101101.org/>

<sup>49</sup> Ver mais em: <http://epidemic.ws/prelease.txt>

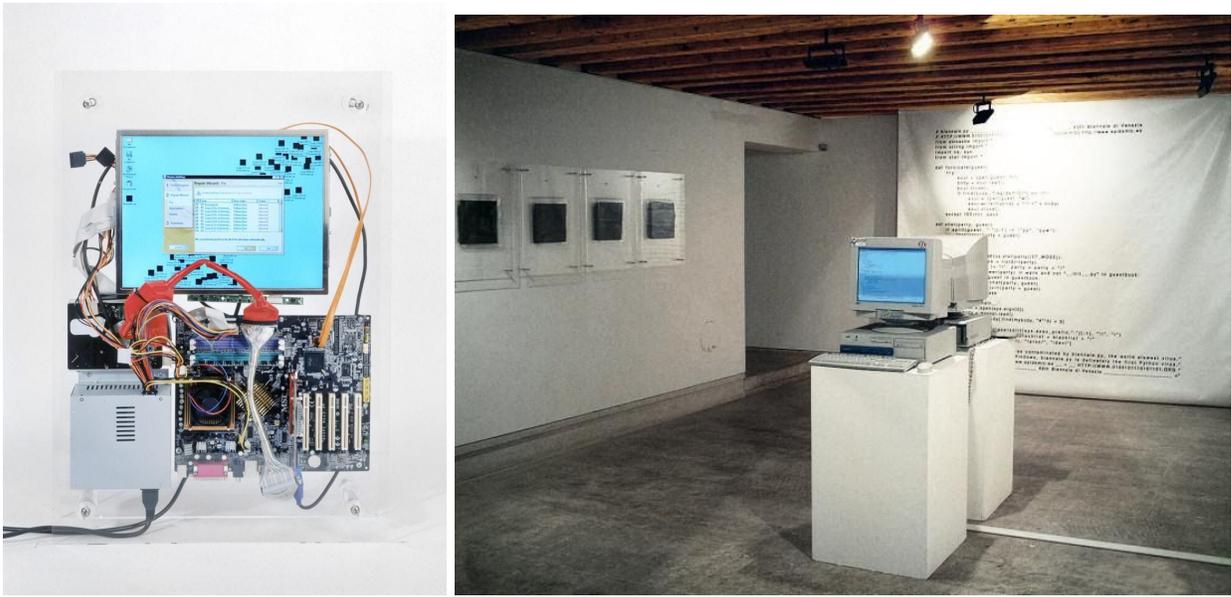


Figura 17 e 18 - *biennale.py* no 49ª Pavilhão da Eslovênia da Bienal de Veneza (2001).  
 Fonte: <http://0100101110101101.org/biennale-py/>

Para Hora (2010), a exploração do defeito é outra forma de desvio na arte hacker. Ele aponta os projetos de *net* arte do coletivo *jodi*, já citado anteriormente, e os trabalhos em código ASCII<sup>50</sup> do artista Vuk Cosic, ambos voltados para uma estética disfuncional. Na obra ASCII *History of Moving*<sup>51</sup>, por exemplo, Cosic reproduz cenas de séries de tv e filmes clássicos em animações produzidas com caracteres alfanuméricos. Dessa forma, segundo Tribe & Jana (2007), o caráter do ASCII é investido em uma “estética retrofuturista”, combinando a herança do audiovisual analógico com recursos limitados de figuração do meio digital.

- Mídia Tática e Hacktivismo

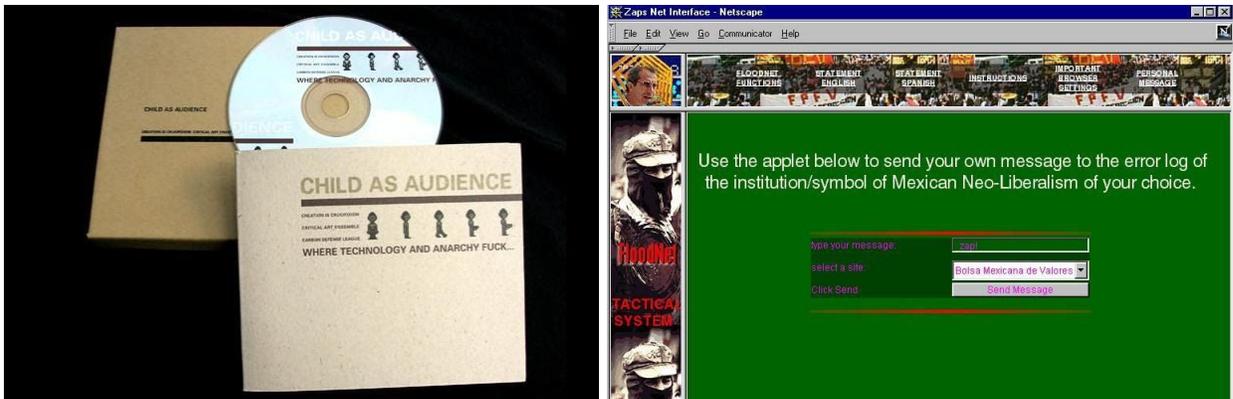
A mídia tática, conceito já abordado no capítulo anterior, diz respeito à apropriação e intervenção subversiva e coletivista dos meios, tirando proveito de sua disponibilidade através de práticas artísticas de viés ativista no intuito de promover a expressão de opiniões excluídas dos meios dominantes. Um grande exemplo trazido

<sup>50</sup> Diz respeito a um código binário que codifica um conjunto de 128 sinais: 95 sinais gráficos e 33 sinais de controle, utilizando portanto apenas 7 bits para representar todos os seus símbolos.

<sup>51</sup> In: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>

aqui é o do coletivo Critical Art Ensemble, com o trabalho *Child as Audience*<sup>52</sup> (2001) realizado em parceria com a banda musical *Creation is Crucifixion* e o coletivo *Carbon Defense League*. O projeto trata de um pacote direcionado ao público adolescente, composto por um CD de *hardcore*, uma série de *softwares* radicais, instruções sobre como hackear um *GameBoy* e um panfleto sobre opressão juvenil.

Já o conceito de hacktivismismo é referente à abordagem de ativismo político combinado ao conceito de “*hacking*” (equivalente à ação dos *hackers*). De acordo com Samuel (2004 apud HORA, 2010), ao conjugar a arte com práticas anticomerciais e anti-institucionais, o hackeamento torna-se hacktivismismo, ou seja, o uso legal ou ilegal, mas não-violento, de dispositivos tecnológicos para finalidades de protesto.



Figuras 19 e 20 - *Child as Audience* (2001), do CAE. Tela do software *Zapatista Tactical Floodnet* (1998), do *Electronic Disturbance Theatre*. Fontes: <http://critical-art.net/> e <http://www.tacticalmediafiles.net/>

As ações de hacktivismismo estão presentes em trabalhos como os do coletivo *Electronic Disturbance Theatre* - EDT, liderado por Ricardo Dominguez. Um exemplo é o projeto *Zapatista Tactical Floodnet*<sup>53</sup> (1998), iniciativa de apoio à luta do movimento de grupos indígenas de Chiapas, no México, contra a opressão do governo nacional. A ação consistia na disseminação de um aplicativo chamado *FloodNet*, usado para abrir

<sup>52</sup> In: <http://critical-art.net/child-as-audience-2001/> Acesso em: 09 dez 2017.

<sup>53</sup> Ver mais em: <http://www.thing.net/~rdom/ecd/ZapTact.html>

repetidamente páginas virtuais inexistentes em *sites*-alvo, como o da presidência do México, dos Estados Unidos e da bolsa de valores mexicana (TRIBE; JANA, 2007). Os participantes eram solicitados a inserir nomes dos zapatistas assassinados pelas forças armadas. Assim, as mensagens se acumulavam nos servidores, com o duplo resultado: simbolicamente, os assassinos enfrentam suas vítimas pela internet, enquanto a sobrecarga de solicitações paralisa os *sites* (HORA, 2011).

- Desenvolvimento colaborativo

Essa modalidade de arte hacker é referente às práticas e teorias que buscam reestabelecer e disseminar o hábito de produção em plataformas livres, correspondente à práxis colaborativa do movimento do *software* livre lançado por Richard Stallman<sup>54</sup>. De acordo com Hora (2011), o *software* livre e de código aberto – FLOSS<sup>55</sup> – e o licenciamento flexível de conteúdos digitais passaram a promover uma ruptura frente à lógica proprietária das regras de *copyright*. Desta forma, levando em conta o crescente diálogo das artes com o *copyleft*<sup>56</sup>, a produção artística contemporânea passou a ser influenciada pelas práticas de coautoria e pós-produção, assim como a mídia tática e as ações de *culture jamming*. A abertura dos dispositivos técnicos da telemática se tornou modelo de exploração de outros sistemas culturais, de tal forma que o cotidiano das expressões e construções sociais se transformou num território de intercâmbios e de empreendimentos, erguidos a partir da base social (HORA, 2011).

---

<sup>54</sup> In: <https://stallman.org/>

<sup>55</sup> Ver mais em: <https://www.gnu.org/philosophy/floss-and-foss.pt-br.html>

<sup>56</sup> Licenciamento que permite ao usuário copiar e alterar um *software* ou trabalho intelectual, desde que o resultado das modificações realizadas seja divulgado de maneira aberta e gratuita a outros interessados (STALLMAN, 2002).



Figuras 21 e 22 - Instalação *Al Jazari*, Dave Griffiths (2008).

Fonte: <https://www.flickr.com/photos/dave-griffiths/>

O Estúdio Livre, Goto10 e Rede Metareciclagem são exemplos de coletivos que propagam o uso de tecnologias livres e colaborativas na realização de projetos artísticos, uma corrente já estabilizada como tema específico de festivais internacionais. Entre outras referências, a instalação *Al Jazari*<sup>57</sup> (2008), de Dave Griffiths, relaciona a interface de um jogo eletrônico a uma linguagem simplificada que permite a programação performática a ser executada ao vivo (“*live coding*”). Durante a execução, o código inserido na instalação é exibido dentro de balões de pensamento, semelhantes aos de história em quadrinhos, que aparecem sobre figuras de robôs projetadas em tela (HORA, 2011). As linhas de comando ficam disponíveis aos espectadores que desejem editá-las, convertendo-os em co-programadores do projeto.

- Faça-você-mesmo

Por fim, além das possibilidades já apresentadas, a arte hacker se manifesta também através da montagem e manipulação direta de circuitos eletrônicos e dispositivos diversos, desde o arranjo de suas peças ao resultado operacional obtido.

<sup>57</sup> Ver mais em: <http://www.pawfal.org/dave/index.cgi?Projects/Al%20Jazari>

São experimentações de bricolagem identificadas com a contracultura punk e a música eletrônica, ao mesmo tempo que evoca passatempos construtivos e soluções precárias da eletromecânica. Para Hora (2009), o *remix*, o *faça-você-mesmo*, o *hackeamento de hardware* e o *circuit-bending*<sup>58</sup> se afirmam como táticas de participação coletiva e imediata na [des]construção e [re]montagem anárquica dos aparatos tecnológicos.

A ação de *hacking* na arte se estabelece como tática de apropriação e crítica das tecnologias comunicacionais e de informação baseadas na codificação digital, num processo capaz de transformar as dinâmicas atuais de produção em estruturas mais participativas. Compreender como funciona qualquer um dos aparelhos que nos rodeiam comporta um aumento de poder imediato, dando-nos controle sobre aquilo que a partir daí já não nos surge mais como um ambiente, mas como um mundo disposto de uma certa maneira e sobre o qual podemos intervir. Esse é o ponto de vista hacker sobre o mundo (COMITÊ INVISÍVEL, 2016, p.101).

#### 3.2.4 Arte Locativa

Essa categoria da artemídia contempla a produção de obras realizada com e por intermédio das novas tecnologias de comunicação móveis como, segundo Maldonado (2007), telefones celulares, GPS, *palmtops*, *laptops* que estão em redes *Bluetooth*, *Wi-Fi* ou *Wi-Max*, além das etiquetas de identificação por radiofrequência (RFID), o que faz com que esses trabalhos tenham características ainda mais peculiares no uso e expansão da linguagem digital. Essas novas tecnologias são aqui definidas como mídias locativas, dispositivos informacionais ligados propriamente a localização e mobilidade, tratando-se de processos de transmissão e recepção de informações de acordo com um local específico.

---

<sup>58</sup> Configuração de dispositivos eletrônicos (tais como brinquedos usados ou outros aparelhos) adaptados com uma série de novos recursos (componentes e botões) capazes de emitir e sintetizar sons. Ver mais em: <http://www.rua.ufscar.br/oficina-de-circuit-bending/>

A internet desde o início do século XXI vem se desvencilhando progressivamente dos fios e instaurando a era da comunicação ubíqua. As redes sem fio aliadas a dispositivos móveis de conexão à internet têm permitido que as pessoas tornem-se eternamente conectadas, configurando um processo acelerado de hibridização do espaço físico com o ciberespaço, o que reconfigura também o espaço urbano (LEMOS, 2010). Esse processo se deve ao hibridismo das realidades biológica e tecnológica, a partir do momento que os espaços físicos da cidade e o ciberespaço passam a coexistir. Segundo a artista e pesquisadora Diana Domingues (2009):

Tecnologias sem fio tornam a computação ubíqua graças à mobilidade das conexões e redefinem o sentido de presença para nós que estamos sempre em fluxo pela cidade e pelas redes virtuais, trazendo o virtual para fazer parte do mundo físico, mantendo uma conexão permanente mesmo desplugados, num “*continuum* existencial do virtual ao real” (DOMINGUES, 2009, p. 27).

Devido ao fim dos limites entre o físico e o digital através do amplo uso de dispositivos de comunicação móveis e sem fio, os espaços híbridos passaram a ser nômades, identificados pela conectividade e mobilidade. O local já não é mais um empecilho para acessar e trocar informações na rede. Se a mobilidade era um problema na fase do *upload* do ciberespaço (ir ou sair do local de conexão), na atual fase do *download* (ou da internet das coisas), a mobilidade é uma oportunidade para usos e apropriações do espaço para diversos fins (lazer, comerciais, políticos, policiais, artísticos) (LEMOS, 2009).

Inúmeras dessas tecnologias de localização foram inicialmente desenvolvidas para o uso militar, mas acabaram sendo amplamente utilizadas também por guerrilhas terroristas, ao mesmo tempo que foram apropriadas por projetos artísticos com a finalidade de questionar a vigilância, globalização, mapeamento e geolocalização. Segundo Lindgren e Owens (apud BRUNET, 2008), muitos desses projetos tendem a se preocupar com como o uso das mídias de localização concretamente impactam lugares e comunidades. A preocupação sociopolítica da mídia locativa é uma questão

implícita na idealização de várias práticas de arte locativa, assim como em diversos outros projetos e meios de artemídia.

Vários autores sugerem taxonomias para produções executadas com mídias locativas. Tomando aqui como base os estudos de Lemos (2009), projetos artísticos com mídias locativas podem ser agrupados em cinco categorias:

1. Anotações urbanas eletrônicas (*geo-annotation*) - escrita eletrônica no espaço, indexando dados a um determinado lugar com conteúdos diversos;
2. Mapeamento – etiquetas geográficas (*geotags*) e produção de cartografias diversas, vinculando informações como fotos, textos, vídeos, sons a mapas ou conjunto de mapas;
3. Redes sociais móveis (*mobile social networking*) – sistemas de localização de pessoas criando possibilidades de encontro e/ou troca de informação em mobilidade através de *smartphones*;
4. Jogos computacionais de rua (*Pervasive Computational Games*) - jogos de diversas modalidades nos quais parte importante da trama se dá no espaço urbano com o uso de LBT e LBS;
5. Mobilizações inteligentes (*Smart e FlashMobs*) - mobilizações políticas e/ou estéticas utilizando LBT e LBS\* para organizar reuniões efêmeras no espaço público.

Para ilustrar essas taxonomias, será abordado um projeto artístico de cada categoria de Arte Locativa a seguir:

1. Anotações Urbanas Eletrônicas (*geo-annotation*) - Consiste em projetos que etiquetam de forma analógica e digital o mundo físico, como o *Yellow Arrow Project*. Iniciado em Manhattan no ano de 2004, o YAP propõe uma nova forma de explorar as cidades através dos sentidos, incentivando a participação comunitária na obtenção e compartilhamento de informações e conhecimentos, tornando significativo histórias locais na referente apreensão geral da cidade. Aliado a aplicativos como *Google Maps*, *Flickr*, *MySpace*, *Facebook* e *geo-locative* em *smartphones*, juntamente a dispositivos móveis e fotografia, o *Yellow Arrow Project* presta-se a taggear o espaço urbano em todo o mundo com setas amarelas, propondo redefinir radicalmente a nossa concepção de local. Para participar do projeto, é necessário que o participante envie um SMS para o número indicado em uma das setas amarelas, logo o autor dessa seta envia uma história sobre o local do sticker na forma de mensagens curtas, com fragmentos de

histórias pessoais. O site do projeto permite aos participantes anotarem suas flechas com mapas e fotos na galeria online de setas amarelas postas ao redor do mundo. Estende-se a mais de 35 países, em 380 cidades.



Figura 23 - *Yellow Arrow Project* (s/d).  
Fonte: [https://brianhouse.net/works/yellow\\_arrow/](https://brianhouse.net/works/yellow_arrow/)

2. Mapeamento (*geotags*) - O *Biomapping*, de Christian Nold é um projeto que se utiliza de um dispositivo de leitura biométrica, onde é possível medir a resposta galvânica\* da pele de cada usuário, fornecendo informações acerca do seu estado emocional durante o percurso registrado por um GPS. A interseção desses dados (geolocalização e o nível de excitação) aponta o estado emocional do usuário de acordo com a sua localização geográfica.



Figura 24 - *Rotterdam Emotion Map* (s/d).  
 Fonte: <http://www.biomapping.net/new.htm>

3. Redes Sociais Móveis (*mobile social networking*) - O projeto *Imity* é um exemplo de dispositivo móvel de interação, o qual propõe a criação de um espaço dirigido a “encontros” entre seus usuário, como geralmente ocorre em sites de relacionamentos, porém, através da tecnologia Bluetooth. Em suma, o *Imity* cria um conceito de identidade móvel através de uma identificação exclusiva de cada cliente, na qual um histórico de cada dispositivo é criado para ocorrer interação. Esse histórico viabiliza o desenvolvimento de um perfil no qual contém informações sobre o dia a dia do dispositivo e o disponibiliza. Dessa forma, os encontros irão acontecer entre pessoas com experiências semelhantes ou do seu interesse, possibilitando relações fora do ambiente virtual.

4. Jogos Computacionais de Rua (*Pervasive Computational Games*) - *Can you see me now?* é um jogo criado pelo grupo de artistas britânico *Blast Theory*, utilizando mídias interativas e misturando o público por meio da internet, transmissão digital e performance ao vivo. Ele acontece, de forma simultânea, online e nas ruas, onde os jogadores de qualquer parte do mundo podem jogar, numa cidade virtual contra os membros do *Blast Theory*. Os computadores portáteis são monitorados por satélites, mostrando a posição de cada jogador e os orientando de acordo com sua localização.

5. Mobilizações Inteligentes (*Smart e Flash Mobs*) - Em 2003, um jornalista americano se utilizou de um computador e através de *e-mails*, convocou um grupo de pessoas para participar de um *Flash Mob* numa famosa loja de departamentos, em Nova York. A partir daí essa ação ficou conhecido como reunião instantânea de pessoas em lugares públicos através de uma convocação prévia via internet, mensagens pelo smartphone ou outros dispositivos de comunicação, que após a performance se dissipam na multidão, tendo apenas um registro audiovisual feito durante a execução como único vestígio. Um dos *flash mobs* mais conhecidos no mundo, sendo refeito em diversos outros países, ficou conhecido como *Frozen*. O mais famoso deles aconteceu na movimentada estação de trem *Grand Central*, em Nova York, por um grupo chamado *Improv Everywhere*, onde 207 voluntários foram orientados através do ciberespaço a permanecerem imóveis no mesmo lugar por cinco minutos. À paisana, os *mobbers* esperaram um apito para sinalizar o início da ação, encenando as mais diversas poses em meio ao fluxo intenso de pessoas circulando pela estação.



Figura 25 - *FlashMob Frozen Grand Central, Improv Everywhere (s/d)*.

Fonte: <https://improveverywhere.com/2008/01/31/frozen-grand-central/>

Artistas fazem uso das mídias locativas para criar experiências relacionadas à mobilidade e à localização de pessoas, informações e espaços. São projetos que integram mapeamento eletrônico/cartografia digital, rede social móvel, mobilizações artísticas e/ou políticas, trocas sociais, etc. Segundo Paul (*apud* CUNHA, 2009), as mídias móveis transformaram-se em um campo fértil para ações artísticas que intentam intensificar espaços (físicos e virtuais), com informações e com a criação de plataformas participativas de produção. Esses projetos fazem uso da internet e dispositivos midiáticos para desenvolver, documentar e divulgar suas ações. Uma fusão das novas tecnologias com o espaço urbano.

## 4 ARTE & TECNOLOGIA EM PERNAMBUCO

Após uma introdução de abrangência internacional sobre o desenvolvimento e multiplicidade das manifestações de artemídia no capítulo anterior, pretende-se aqui discorrer sobre a presença desse tipo de produção no estado pernambucano. Além de tecer análises sobre os processos desviantes em obras de artemídia no estudo de casos, esta pesquisa também tem como propósito registrar a atividade artística envolvendo as novas tecnologias, pela necessidade e urgência de catalogar uma produção que se encontra, muitas vezes, à margem das instituições legitimadas de arte. Será feita uma abordagem a partir da perspectiva histórica com o surgimento e difusão da arte postal entre as décadas de 1960 e 1970, até as experimentações com tecnologias digitais mais avançadas.

Todas as informações que serão apresentadas a seguir foram obtidas a partir de consulta bibliográfica, pesquisa virtual em *sites* de artistas, editais, acervos de eventos, trocas de *e-mails* e entrevistas informais realizadas por *Skype* com artistas e pesquisadores da área.

### 4.1 UM BREVE PANORAMA

Falar de Recife — e de Pernambuco como um todo — é falar de uma cidade que acolhe e cultiva as tradições múltiplas, ao passo que também lança o olhar à modernidade, ao experimentalismo e às expressões contemporâneas no campo das artes visuais, da música, do cinema, da dança, da culinária, da arquitetura, da tecnologia. Berço de importantes centros de inovação e sob a alcunha de maior parque tecnológico do Brasil<sup>59</sup>, a capital pernambucana sempre foi palco de iniciativas pioneiras e revolucionárias, não apenas na política como na cultura, de impacto histórico para o

---

<sup>59</sup> In: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/recife-o-vale-do-silicio-brasileiro/> Acesso em: 05 set 2018.

país (BRUSCKY apud ZACCARA, 2015). É nesse ambiente oportuno, carregado de um hibridismo cultural, temporal e geográfico, que transitam e se nutrem os artistas contemporâneos de Pernambuco, apropriando-se de linguagens e meios tecnológicos, visando ressignificar heranças e tradições locais, experimentando processos na criação de novas poéticas. Entre narrativas singulares e universais, a arte pernambucana se transfigura. Uma parte da história aqui a ser contada.

Como consequência das transformações ocorridas nos meios comunicacionais e de informação no final do século passado — com a popularização da internet nos anos 90 e o acesso a ambientes em rede que permitiram explorar diferentes experiências e ações à distância —, encontra-se o aprimoramento da percepção dos usuários desses novos dispositivos relacionado às noções de espaço-tempo e materialidade. Coube ao artista propor uma reinvenção simbólica desses meios como uma recusa à submissão às determinações de programas e projetos tecnológicos originalmente instituídas (MACHADO, 2007). Maneiras outras de redescobrir e refazer relações com o mundo, no qual vamos nos habituando gradativamente a conviver com e através de uma imensa teia de dados e interfaces difundidos em infinitos percursos e conexões.

Mas antes de abordar questões referentes à produção de artemídia inserida no cenário pernambucano, faz-se interessante a contextualização de alguns movimentos artísticos das décadas de 1960 e 1970 que fizeram uso das redes de comunicação de forma distinta, antecedendo manifestações contemporâneas munidas dos meios digitais. Embora não tenha uma posição de maior destaque referente à produção de arte e tecnologia, comparado ao resto do país, Pernambuco foi o estado que deu um dos pontapés iniciais para o acolhimento e difusão da “arte em rede”.

Com a gradativa valorização da comunicação, a *Mail Art*<sup>60</sup> (arte postal ou arte correio) é o primeiro movimento da história da arte a fazer parte, de fato, de um círculo transnacional independente. Por esse motivo, e por sua relevância na linearidade temporal das produções de arte em mídias do estado, considera-se pertinente iniciar essa história percorrendo acerca das manifestações de arte postal que, ao reunir artistas de diversas ideologias e nacionalidades, tratava da partilha e experimentação de novas possibilidades por meio do intercâmbio de trabalhos numa rede livre e paralela ao mercado “oficial” da arte (PRADO, 2008). Decerto, a arte postal é uma das primeiras manifestações artísticas a apoiar-se e discutir a extensão da comunicação em rede ao renegar o circuito tradicional da arte, segundo Nunes (2010)

[...] os artistas lançam mão de técnicas de reprodução como o xérox e criam um sistema paralelo, não hierárquico, uma rede onde seus personagens são tanto emissores como receptores, insinuando criações coletivas — onde é possível determinar antecedentes das experimentações colaborativas da rede Internet, em trabalhos de *web arte* (p. 40).

São trabalhos que consistem em postagens via correio, enviadas a um artista (ou sem destinatário, voltando ao remetente sem que sejam violadas durante o trajeto) que as recebe, produz intervenções e as reenvia a outros participantes até chegar novamente ao artista de origem, como uma obra totalmente modificada num tipo de rede comunicacional de trocas. Através desses intercâmbios realizados pelos correios, entre artistas e destinatários anônimos, constrói-se uma trama de acontecimentos. Para a autora Anne Cauquelin, as manifestações de arte em rede podem ser vistas como:

Matéria-prima da comunicação, essa troca permite construir uma obra a diversas vozes, abalando assim a noção de autor único; o tempo da produção é posto em evidência, e a referência é questionada. Ligada à transmissão, a *mail art* destaca a importância contemporânea da informação e da necessidade de construir redes. Nisso reside seu aspecto sociológico (CAUQUELIN, 2005, p. 151-152).

---

<sup>60</sup> Linguagem artística associada à arte conceitual por evidenciar a ideia, o contexto e a concepção da arte como processo. Sua produção e circulação são estabelecidas por meio de diversos materiais como desenhos, postais, cartas, colagens, carimbos, entre outros, os quais são trabalhados e enviados ao destinatário no intuito de indagar, comunicar e fazer circular informações e discussões voltadas às artes, à política, à filosofia, à ecologia e demais assuntos.

Nessa rede desenvolvida por artistas, mídias não tradicionais foram exploradas ao ponto de desenvolver uma estética colaborativa e inusitada. Ao tratar do uso desviado dessa estrutura já estabelecida, o artista e autor Gilberto Prado afirma que os limites e convenções vigentes são desafiados a partir do momento que se esquia da prática curatorial, da mercantilização e do valor de julgamento referentes ao sistema oficial de arte (PRADO, 2008). Impulsionados pelo repúdio ao mercado, centenas de artistas passam a atuar ativamente através de uma rede de arte por correspondência em escala global, gerando um grande fluxo de trabalhos e mensagens trocadas, favorecendo a busca por novos meios de suporte e divulgação da arte.

Devido ao seu caráter não comercial, de participação aberta, irrestrita sem censura, a arte postal tornou-se a voz de muitos artistas dissidentes silenciados e perseguidos durante regimes opressivos entre os anos de 1960 e início de 1980. Um período onde as tecnologias eletroeletrônicas eram inacessíveis à grande maioria dos indivíduos, tornando a arte postal frequentemente a única forma de intervenção artística anti-establishment (PRADO, 2008).

O Brasil ingressa na rede de arte postal na década de 1970, sob forte influência da contracultura, em busca pela inovação e com fôlego político, desafiando a perseguição dos regimes. Como grande produtor e incentivador dessa linguagem artística está, entre outros nomes, o artista pernambucano Paulo Bruscky<sup>61</sup> que, ingressando no movimento de Arte Postal em meados da década de 1970, logo estabeleceu trocas com membros do Fluxus, tornando-se um dos representantes

---

<sup>61</sup> Paulo Bruscky, no início da carreira, trabalha com desenho, pintura e gravura. Posteriormente atua em performances e na produção de livros de artista. A partir do final dos anos 1960, desenvolve trabalhos com mídias, intervenções e propostas no campo da arte conceitual. Suas experiências com arte postal, áudio-arte, videoarte, artdoor e xerografia/fax arte, são apontadas como pioneiras dentro das discussões acerca da utilização de novos meios na arte brasileira. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7783/paulo-bruscky>

brasileiros do grupo (FREIRE, 2006). Além da sua intensa participação na rede, possui um extenso e rico acervo em seu atelier em Recife.

Bruscky fez uso de arte postal, colagem, livros de artista, poesia visual e intervenções de jornal para lançar suas críticas sobre a situação política do país por vezes entrando em conflito frontal com o sistema repressivo daquele momento (o que lhe rendeu algumas prisões) com ações tais como a de colocar no Rio Capibaribe, em Recife, caixões de defunto, com mensagens consideradas subversivas nos esquifes, que boiavam até serem capturados pela polícia (ZACCARA, 2015, p. 64).

Com uma atuação de viés insurgente quanto aos regimes das instituições de artes estabelecidos, Bruscky iniciou e divulgou a arte correio no Brasil e foi também um dos pioneiros aqui na arte-xerox, entre outras tantas experimentações no campo artístico (PRADO, 2008). Devido ao seu experimentalismo e iniciativa junto a outros artistas, Recife se torna sede da I Exposição Internacional de Arte Correio no país, organizada por Bruscky e Ypiranga Filho em 1975, reunindo dezenas de artistas de várias linguagens a fim de conhecer melhor e experimentar as técnicas e suportes da arte postal. A partir de então, a capital pernambucana passa a estar inserida no mapa das artes postais, cultivando ligações que perduram até os dias atuais.



Figuras 26 e 27 - À esquerda “Confirmado: é arte” (1977), e à direita “Título de Eleitor Cancelado” (1980), de Paulo Bruscky. Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7783/paulo-bruscky>

Em 1976, ao organizar junto ao seu conterrâneo Daniel Santiago<sup>62</sup> a II Exposição Internacional de Arte Correio que acontecia no hall do prédio dos Correios em Recife, tiveram a mostra fechada minutos após sua abertura por motivos de censura política, considerado um evento de conteúdo subversivo. Os organizadores foram levados pela Polícia Federal e os trabalhos só foram liberados um mês depois. O encerramento da exposição, seguido da prisão dos dois artistas, serviu como pretexto para uma série de trabalhos e parceria como Equipe Bruscky & Santiago, deixando de produzir obras apenas em 1992. Passaram a ser reconhecidos como “grandes agitadores culturais, questionando, irreverentemente, o sentido da vida e da arte e tornando-se a vanguarda conceitual do Nordeste” (ZACCARA, 2009, p. 38).

Paulo Bruscky renunciou as concepções das redes sociais e telemática hoje presentes na internet por meio da arte postal. Foram incursões experimentais nas quais o artista se conectou a artistas de várias partes do mundo, os quais partilhavam desse mesmo propósito de explorar e mapear novas possibilidades.

Todas as tecnologias/novos meios de comunicação que surgiam, eram incorporados, até chegar no Fax (“Assim se Fax Arte”, Bruscky), que já era transmissão em tempo real. A primeira transmissão de Fax Arte realizada no Brasil, foi em 1980, entre Paulo Bruscky (no Recife) e Roberto Sandoval (em São Paulo). Os artistas correio trabalhavam em rede e com consciência de rede. Para nós, o uso da internet como rede foi uma consequência lógica em função de tudo isso. Hoje, a arte é este comunicado (BRUSCKY apud ZACCARA, 2015, p. 68).

Embora tenha havido uma redução gradativa do uso desse sistema como meio de troca, levando a pensar que a arte postal teria perdido forças para o correio eletrônico<sup>63</sup>, é interessante ressaltar que a internet passou a ser uma nova aliada para os artistas, a partir do momento em que as novas tecnologias são investigadas e

---

<sup>62</sup> Daniel Lima Santiago, artista plástico e jornalista, é programador visual, professor, escritor de literatura-objeto com mais de dez livros publicados.

<sup>63</sup>As mensagens recebidas em uma caixa postal eletrônica são obtidas em formato digital. Podem, portanto, ser facilmente apagadas, modificadas e classificadas na memória do computador do receptor, sem passar pelo papel. (LÉVY, 1999)

absorvidas às suas práticas. A partir da adequação a essa nova forma de interação, as redes digitais colaboram na divulgação de convocatórias e exposições para ações colaborativas em arte postal, apresentando uma nova prática que integra num mesmo cenário o fazer manual e o uso da tecnologia. Por meio de blogs e redes sociais, abrem-se chamadas para o público que deseje participar de trocas artísticas através dos correios, como foi o caso da mostra Teia Postal<sup>64</sup> realizada em Recife.



Figura 28 - Exposição Teia Postal (2018). Fonte:  
<https://www.folhape.com.br/diversao/diversao/artes-visuais/2018/09/18/NWS,81549,71,584,DIVERSAO,2330-EXPOSICAO-TEIA-POSTAL-TRANSFORMA-CARTOES-POSTAIS-OBRA-ARTE.aspx>

A primeira exposição ocorreu na Galeria Capibaribe, durante o segundo semestre de 2018, organizada pelo professor da UFPE e artista visual Eduardo Romero. O projeto buscava trazer reflexões acerca das trocas e objetos ligados aos correios e apresentá-los como obras de arte, através de uma 'teia' articulada de

---

<sup>64</sup>In: [http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2018/09/18/internas\\_viver,763068/postais-sao-vistos-sob-o-olhar-artistico-em-exposicao-no-recife.shtml](http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2018/09/18/internas_viver,763068/postais-sao-vistos-sob-o-olhar-artistico-em-exposicao-no-recife.shtml)

correspondências passíveis de intervenções propostas pelos participantes envolvidos. Sua divulgação, além da sala de aula, jornais e boca-a-boca, ocorreu por meio de plataformas virtuais como o Facebook, Instagram e YouTube, convidando a quem estivesse interessado, em qualquer lugar do mundo, a enviar obras para a exposição<sup>65</sup> ou deixá-las diretamente em uma caixa de correio disponível no Instituto de Arte Contemporânea. São diferentes dispositivos atuantes em rede que se agregam e possibilitam a manutenção e auto-questionamento de seus circuitos através do fazer artístico.

O conceito de uma arte colaborativa e em rede iniciada pela arte postal expandiu gradativamente as possibilidades de participação independente da localização geográfica, precedendo o fenômeno da internet. Uma noção que foi crescendo e abrangendo outras mídias, ocasionando o desdobramento da fax arte, net arte, arte móvel, etc nas décadas posteriores.

Com a popularização da internet nos anos 1990, e sua aura inovadora, as novas tecnologias passam a influenciar diretamente na produção, acesso e divulgação no meio artístico. O uso das mídias tecnológicas passa a ser significativo na maneira de resgatar e aprimorar o olhar sobre as tradições populares, por exemplo, passando por um processo de transformação por meio da emergência da globalização, do avanço de softwares e a criação de novos dispositivos comunicacionais, criando e expandindo novos hábitos quanto ao consumo cultural.

Nesse quesito, a cidade do Recife também desponta no cenário musical nacional com uma nova roupagem dada às manifestações da cultura pernambucana com o movimento Manguebeat, de estado embrionário durante a década de 1980. Um fenômeno novo dentro da produção musical brasileira, pois contrariamente à indústria cultural e à cultura de massa vigente, ao invés de destruírem as culturas periféricas e populares, vão criar um espaço de inclusão, inesperado, das expressões marginais

---

<sup>65</sup> Endereço: Caixa Postal 706, Olinda-PE, CEP: 53030-970

(TESSER, 2007). Elementos culturais e símbolos da tecnologia informática são combinados na criação de uma nova estética sonora recifense. As referências culturais como o maracatu, a ciranda, o coco, o repente, a embolada mostram que o movimento inseriu o velho no novo (TESSER, 2007). O efeito da arte popular aliada à tecnologia.

Inicialmente chamada de Manguê Bit, em alusão ao seu traço de contemporaneidade, as bandas pioneiras como Mundo Livre S.A e Chico Science & Nação Zumbi foram o princípio dessa nova proposta, passando a germinar outros grupos como Mestre Ambrósio, Cascabulho, Eddie, Comadre Florzinha, entre outros. Apresentaram na música a união do folclore com o pop, discutindo nas letras a temática regional com a tecnologia, e a introdução nas harmonias de componentes eletrônicos, mesclados com instrumentos tradicionais (MARKMAN, 2007).

Influenciado pela sonoridade eletrônica e tantos outros estilos (hip-hop, soul, funk, reggae, maracatu, psicodelia, entre outros), a geração manguêbeat passou a se beneficiar de ferramentas tecnológicas inéditas, sendo a internet um utensílio indispensável para distribuição e divulgação dos artistas. Com samplers, mixagens e apropriações, os novos produtores culturais pernambucanos passam a reutilizar elementos artísticos preexistentes nas tradições, há muito enraizadas, numa nova unidade. A pós-produção de uma nova paisagem na manguetown.

Posteriormente à cena manguê, ainda na efervescência das novas tecnologias e popularização da internet na década de 1990, o início dos anos 2000 veio dar ainda mais fôlego ao uso experimental e tático das mídias através da formação de coletivos de ações artísticas no estado pernambucano, dentre os quais se destacam os grupos Media Sana e Re:combo. Na geração recifense marcada pela cultura digital, artistas passam a trazer questionamentos e novas possibilidades de expansão entre a arte, comunicação e tecnologia, absorvendo e lançando voz cada vez mais longe.

Formado por artistas visuais, comunicadores e músicos, o Media Sana é um coletivo multimídia sediado em Recife, idealizado por Gabriel Furtado e Igor Medeiros

que, por meio do uso de câmeras, notebooks e instrumentos de música eletrônica, experimenta uma interação entre música, vídeo, jornalismo, mídia tátil, arte e tecnologia, trabalhando a mídia como matéria prima. Suas apresentações se iniciam em espaços públicos, shows, congressos e festivais, com manipulações de imagens e sons ao vivo executadas através de softwares de VJ<sup>66</sup>, que, de acordo com Mazetti (2008), permitiam a manipulação de imagens em tempo real e de forma sincronizada à execução musical, passando a reger as performances do grupo. A partir de então, devido ao seu formato híbrido, o Media Sana se envolve em circuitos distintos<sup>67</sup>: artes visuais, festivais, conferências das áreas de música, artes digitais, comunicação, direitos humanos e tecnologia.

Em suas exposições audiovisuais, o grupo se propõe, segundo Mazetti (2007), a reutilizar imagens, manchetes de jornal, textos informativos, discursos políticos e depoimentos proferidos nos canais de televisão, que são retrabalhadas dentro de um novo contexto ligado às questões da relação entre mídia e cidadania, uma temática comum a todas as composições. São intervenções de rua com áudio e telões que satirizam o conteúdo de emissoras, um grande remix de depoimentos veiculados nos canais de televisão, escolhidos e recombinaados segundo critérios de conteúdo semântico, sonoridade, disposição gráfica e teor político (AGUIAR, 2014).

Embora sejam colocadas como contraponto, as performances do Media Sana não determinam uma renúncia à mídia por completo. Diferentemente disso, segundo Mazetti (2008), elas tentam fomentar no público a capacidade de decodificar ativamente as mensagens veiculadas pela grande mídia para tornarem seu posicionamento mais participativo. Por exemplo, no trabalho “Manifesto”, o coletivo procura despertar nos espectadores a urgência da democratização dos meios de comunicação e a capacidade

---

<sup>66</sup> Sigla para *Video Jockey*, denominação dada às práticas artísticas relacionadas com a performance visual em tempo real. (Wikipédia)

<sup>67</sup> Eventos como Eletronika, Multiplicidade, FILE, Live Cinema, Fórum Social Mundial, Fórum Internacional de Software Livre e Feira Música Brasil, entre outros.

de se produzir uma mídia diferenciada, através de uma atitude “DIY”<sup>68</sup>. O vídeo também conta com a exibição do artigo 46º do capítulo IV da Lei de Direito Autoral<sup>69</sup> e recortes de entrevistas sobre o tema abordado:

- Comunicação não é mercadoria. Comunicação é direito;
- Odeia a mídia? Então seja a mídia! Tome posse dos meios de comunicação;
- Democracia pressupõe a liberdade de comunicação, a liberdade de expressão. E não haverá liberdade de expressão se os meios de comunicação não forem democratizados.<sup>70</sup>



Figuras 29 e 30 - Frames extraídos do vídeo MANIFESTO, do coletivo Media Sana (2007). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hUzmxUgAH6M>

Os fragmentos coletados são associados às notas de uma trilha musical, compondo o que o Media Sana denomina “canção midiática”, que pode ser recriada e atualizada ao incorporar novos elementos coletados. Essas canções, recortadas e recombinadas ao vivo, constituem uma colagem de signos e símbolos predominantes na cultura midiática, a fim de criticá-la. Além da intenção de questionar os meios de

<sup>68</sup> Uma possibilidade equivalente hoje, talvez, aos canais de *YouTube*, uma plataforma gratuita de compartilhamento de vídeos online criada em 2005, com um formato que permite a cada usuário ser sua própria mídia.

<sup>69</sup> Afirma não constituir ofensa aos direitos autorais: “a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra”.

<sup>70</sup> Vídeo ‘Manifesto’, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hUzmxUgAH6M>

comunicação comerciais, as canções midiáticas propõem divulgar para o público as múltiplas possibilidades de interpretação a que o material veiculado pela mídia está sujeito, assim como a possibilidade de o próprio público se tornar produtor de informação e cultura (MAZETTI, 2008).

Assim como à figura do remixador de Bourriaud, esse tipo de prática também remete à conduta dos jammers, que se apropriam da estética do mercado para contestá-lo, como foi feito no trabalho “Alice no País da Propaganda”<sup>71</sup>. Com um bombardeio frenético de imagens e repetições, o vídeo levanta questões sobre a onipresença incutida do marketing e consumo no nosso imaginário. Em suas apresentações ao vivo, as projeções combinam imagens pré-gravadas somadas a materiais produzidos por terceiros. O objetivo é isentar de propriedade autoral suas composições, defendendo a prática de *copyleft* ao dispor suas obras como processos de código aberto e de domínio público, de acordo com o site<sup>72</sup> do grupo.



Figuras 31 e 32 - Frames extraídos do vídeo Alice no País da Propaganda, do coletivo Media Sana (2007). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tAKYmyc07rl&t=27s>

<sup>71</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tAKYmyc07rl&t=95s>

<sup>72</sup> Media Sana, disponível em: <http://mediasana.org/>

Com integrantes remanescentes da geração *MangueBit*, o Re:combo foi outro coletivo recifense que também defendeu o uso aberto de suas obras, tornando-se referência nacional e internacional de trabalhos interativos e de disseminação do *copyleft* (ROLIM, 2007). Em 2001, cinco amigos se tornaram os integrantes iniciais: José Carlos Arcoverde (h.D. Mabuse), Osman Frazão Lima, Regilson Quéops de Lima Melo, Miguel Pedrosa de Souza Jr. e Daniel Ferreira de Melo. Com o tempo, outras pessoas foram se envolvendo ao grupo, até antes mesmo de ter um nome definido.

Pioneiro na criação livre compartilhada no Brasil, o grupo era formado por artistas, músicos, engenheiros, designers, jornalistas e acadêmicos tencionados a trabalhar em projetos de arte digital de maneira descentralizada e colaborativa. Tinham como principal propósito articular discussões em torno do conceito de propriedade intelectual, apresentando um ponto de vista contrário às leis do copyright tradicionais, “que funcionam hoje como uma força restritiva ao processo de criação intelectual” (h.D. Mabuse em BEIGUELMAN, 2005).

Por exemplo, uma das importantes criações do Re:combo foi a “Licença de Uso Re:combo 1.0”<sup>73</sup>, lançada oficialmente em 2003 durante o FILE<sup>74</sup> em São Paulo. Ela consiste, de acordo com seus próprios termos, na permissão de “uso, cópia, distribuição, execução, modificação e comercialização de trabalhos audiovisuais e fonográficos” elaborados pelo Re:combo. É proposto que os membros do coletivo abram mão do retorno financeiro por seu esforço criativo em prol do novo conceito de generosidade intelectual, substituindo o modelo de propriedade intelectual — sobre o qual se assentam as indústrias fonográfica e cinematográfica, por exemplo (FIORELLI, 2007). A difusão do *copyleft* a favor da diversidade de produção.

---

<sup>73</sup> A licença anda em desuso desde a desintegração do coletivo criador, ocorrida em 2008, mas é um importante marco na Cultura Livre no Brasil como uma das primeiras tentativas de regularizar obras para modificação. É possível acessá-la em: <http://baixacultura.org/uma-outra-licenca-e-possivel-recombo/>

<sup>74</sup> Festival de Linguagem Eletrônica <https://file.org.br/>

A Licença de uso Re:combo 1.0, por seu caráter inovador, acabou inspirando o Creative Commons<sup>75</sup> como modelo para criação de uma outra licença lançada em 2004, a Sampling Plus, também chamada “Recombinação” em homenagem ao coletivo. Ela diz respeito à autorização para livre rearranjo de uma obra, consentindo samplear, mesclar e produzir colagens de obras desde que a fonte seja citada e não haja intenção de lucro<sup>76</sup>. A contribuição do grupo no mercado mundial é um novo conceito: em vez do *all rights reserved* passa a ser *some rights reserved*, mantendo os direitos autorais, a paternidade da criação, mas sem necessariamente restringir o que se pode fazer a partir do uso da obra. (PESSERL, 2005 apud FIORELLI, 2007).

Inicialmente um grupo de produção musical, o Re:combo estendeu suas ações para campos e formatos distintos que vão além das licenças de uso e remix. De acordo com a classificação dos trabalhos realizados, estabelecida por Fiorelli (2006), o coletivo faz uso de dispositivos e ações diversas, assim como a junção de algumas dessas categorias em uma só obra. São elas:

- Web arte: a obra coexiste com a *web*;
- Performances: acontecem com a utilização de recursos de áudio, vídeo e internet, utilizados para sua execução/criação/difusão pela rede;
- Instalações: instalações interativas que fazem uso de tecnologias digitais e instalações analógicas (pintura, escultura, gravura);
- Vídeo: trabalhos em videoarte, curtas e videoclipes;
- Intervenções urbanas: street art, graffiti, adesivos, etc.;

---

<sup>75</sup> Foi criado em 2001 com o objetivo de construir regras razoáveis e flexíveis de *copyright* que possam fazer face aos problemas quanto aos direitos de obras no meio digital. Hoje, sediado na Universidade de Stanford (EUA), o CC se integra ao movimento pelo *software livre*, no sentido de batalhar por um espírito de cooperação voltado à comunidade e cujos meios sejam o voluntarismo e a liberdade. Site disponível em: <http://creativecommons.org/>

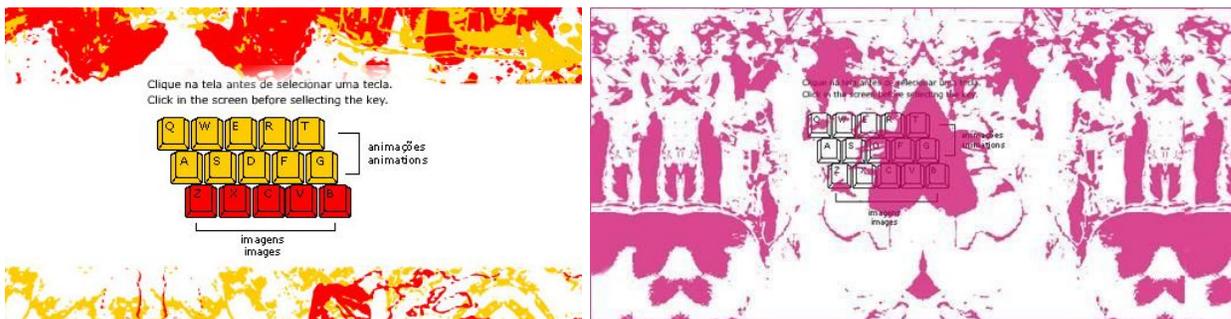
<sup>76</sup> O amplo movimento oposto à crença da propriedade intelectual, defendida desde as vanguardas mais radicais em nome do “plágio criativo” e da filosofia do *do-it-yourself*, toma corpo na era dos *bits*. A distinção entre “cópia” e “original” é suprimida pelo avanço dos dispositivos tecnológicos e apropriação desviante deles pelas massas.

- Música: criações musicais através de faixas de música abertas aos participantes, usando fragmentos de sons; apresentações improvisadas ou não.

Dentre uma série de projetos desenvolvidos, é possível destacar, dentro dos parâmetros da presente pesquisa, obras que fazem uso dos novos meios digitais como recurso. É importante frisar que não há documentação precisa sobre todas as obras e ações executadas, visto também que o site do coletivo se encontra fora do ar desde sua ruptura em 2008. Alguns projetos estão acessíveis online em plataformas distintas e/ou citados em trabalhos acadêmicos, entrevistas e blogs dispersos pela rede.

Em meio aos trabalhos de web arte está Carnaval 1.0, um projeto inspirado na tradicional festa brasileira de carnaval, em específico a de Recife, no qual utilizaram softwares de edição de som e imagem, além da própria plataforma online. De acordo com Fiorelli (2007), constava no texto de apresentação da obra:

Diferente dos carnavais de outras regiões brasileiras que adotam um estilo específico, o Recife, ou melhor, Pernambuco, prima pela mistura de cores, formas e ruídos, transformando a região numa Zona Autônoma Temporária. Esse projeto procurou trazer esse momento para o formato digital (FIORELLI, 2007).



Figuras 33 e 34 - Imagens da obra Carnaval 1.0, do coletivo Re:combo.

A obra podia ser acessada através do já extinto site do coletivo. Por meio de teclas selecionadas do computador, vinculadas a determinados sons e imagens, era

possível criar uma composição colorida e ruidosa, um “carnaval digital”. O conteúdo visual e sonoro correspondia a registros fotográficos da festa pelas ruas de Recife durante o carnaval, distorcidos e sobrepostos, gerando novas imagens; assim como os samples acionados, produzidos a partir da captura de sons das ruas, como: música, tambores, vozes, ruídos urbanos. Apesar da interatividade envolvida na obra, ela não contou com uma criação colaborativa, visto que esta fora realizada sem a participação e compartilhamento do público, mas dentro de um sistema fechado, predeterminado pelos autores.

Em *Pause and Play*, ocorreu uma performance aberta entre Recife e Weimar, na Alemanha, intermediada pela internet, onde sons e imagens oriundos de cada cidade foram transmitidos durante uma *jam session* telemática no Centro Cultural Brasil Alemanha no Recife (ROLIM, 2007). O público que assistia à apresentação em Recife era convidado a interagir com performers de Weimar, junto a uma tela com imagens de dançarinos e DJs ao vivo.

O coletivo participou com fragmentos de sons digitalizados em computadores e instrumentos musicais: guitarras, saxofones e percussão. O resultado foi uma performance musical em tempo real, realizada a partir de um processo de interação entre os artistas conectados via rede e entre os espectadores presentes no local (FIORELLI, 2007).

Já em *Constelações*, instalação que participou em 2004 do 46° Salão de Artes Plásticas de Pernambuco, e do Sonar Sound Brasil 2004/Nokia Trends em São Paulo, os recursos utilizados foram tecnologia wireless (sem fio) e envio de mensagens de texto por meio de aparelhos celulares, o que viabilizou mobilidade e participação. Os espectadores podiam enviar recados pelo celular a um número específico que podiam ser lidos projetados no teto do espaço expositivo (e no site do coletivo).

A projeção se apresentava como um céu estrelado, com pontos luminosos que se agrupavam em constelações ao passo que a obra era alimentada pelas mensagens

recebidas, de acordo com sua localização, hora e minuto de envio. A obra não permaneceu fechada em si, a rede foi ampliada agregando mais pessoas, agrupando os pensamentos/sensações. A interação dos fruidores se deu na própria construção da obra: quanto maior o número de mensagens enviadas, mais estrelas constituíam mais e maiores constelações (FIORELLI, 2007).

Em virtude do uso das novas tecnologias de comunicação na concepção de obras de artemídia, o Re:combo ampliou as possibilidades de participação, interatividade e abertura à recriação de seus projetos, que foram disponibilizados na internet por sua potência gráfica e em rede. Um meio digital que permite a ampliação da experiência de troca, onde os trabalhos são difundidos e recriados, dentro de certos limites, por participantes ao redor do mundo.

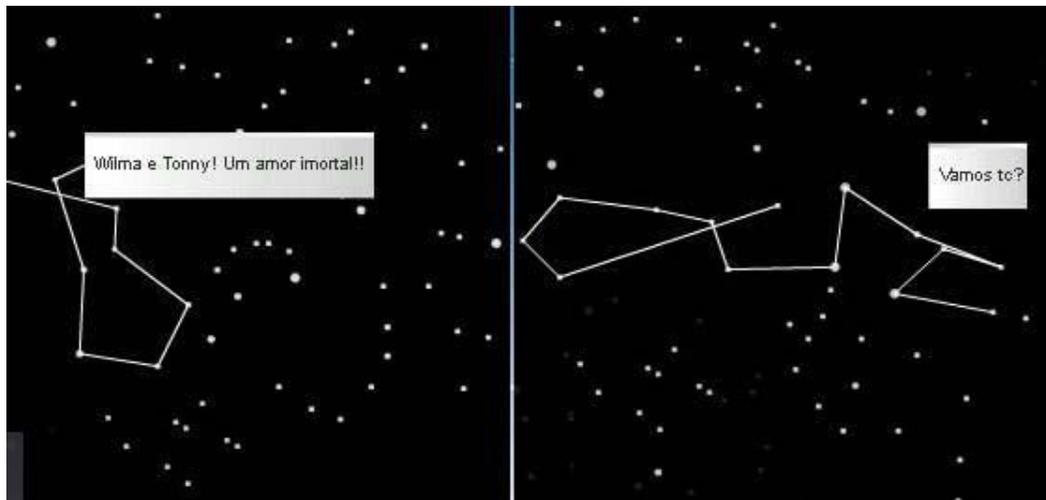


Figura 35 - Imagens da obra Constelações, do coletivo Re:combo (2004).

Um dos frutos de iniciativas como os coletivos Media Sana e Re:combo, em Recife no início dos anos 2000, foi o LaboCA<sup>77</sup> - Laboratório de Computação & Artes, surgido em 2010. Diz respeito a um projeto imersivo e experimental com o objetivo de ensino e pesquisa sobre o uso de novas tecnologias para fins artísticos. Concebido por

<sup>77</sup> In: <https://olaboca.wordpress.com/>

Jarbas Jácome — abordado no seguinte capítulo como estudo de caso —, Jeraman e Ricardo Brasileiro, o coletivo se dedicou a realizar laboratórios nômades no intuito de promover a tecnologia como linguagem criativa e como processo de desenvolvimento artístico, além da tentativa de viabilizar uma maior integração de artistas ao universo computacional — domínio outrora restrito a programadores.

Com formação em ciências da computação pelo CIn-UFPE<sup>78</sup>, os artistas se empenharam em realizar atividades no intuito de propagar o uso de tecnologias open source<sup>79</sup>, “que se constituem em um modelo alternativo a distribuição e produção comercial, já que são gratuitos e baseados em iniciativas colaborativas, lançando novos paradigmas de autoria” (BRAZ; NUNES, 2013, p. 5). A finalidade era estimular uma aproximação maior de artistas interessados e pessoas não-especializadas ao mundo da programação.

A primeira edição do LaboCA ocorreu no Memorial Chico Science, em 2010. Durante uma semana<sup>80</sup>, os participantes foram apresentados a princípios básicos de linguagem de programação utilizando programas como Arduíno, Processing e Pure Data, experimentando e produzindo coletivamente objetos de arte de natureza computacional. Seguiram com os laboratórios e exposições em eventos de arte e tecnologia pelo país, até encerrarem suas atividades em 2012.

---

<sup>78</sup> Sigla para Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco.

<sup>79</sup> Os chamados *softwares* e *hardwares* livres, já abordado aqui no capítulo anterior.

<sup>80</sup> Semana Chico Science, evento dedicado à memória do principal expoente do movimento *Manguebeat*, distribuído em atividades como exibição de material audiovisual, rodas de conserva, seminários, shows, etc, pela capital recifense.



Figura 36 - Registro de reunião do LaboCA. Fonte: <https://olaboca.wordpress.com/>

As criações do coletivo envolviam performances, experimentos audiovisuais, técnicas de hackeamento, *circuit bending* e gambiarras. Um composto de diferentes softwares, linguagens de programação, instrumentos musicais, sistemas digitais e analógicos, promovendo o uso de tecnologias livres e colaborativas na realização de projetos artísticos.

Além de procurar ampliar possibilidades de expressão no meio artístico, apresentando e motivando a criação por novas vias, o LaboCA deu continuidade à proposta de introduzir os novos meios no fazer criativo do cotidiano, sendo possível apropriá-los, reinventá-los e ir além de suas finalidades básicas para comunicar uma ideia de maneira independente e/ou táctica. Embora tenham cessado suas ações como coletivo, os três artistas-programadores seguiram com projetos individuais voltados à arte e novas tecnologias.

O potiguar Jeraman<sup>81</sup> (Jerônimo Barbosa), doutorando<sup>82</sup> em Music Technology pela McGill University em Montreal, Canadá, é cientista da computação, pesquisador e artista multimídia. Durante seu período de formação acadêmica em Pernambuco,

<sup>81</sup> <https://jeraman.info/>

<sup>82</sup> Sua pesquisa diz respeito à Interação Humano-Computador aplicada à prática criativa artística: (1) projetar novas interfaces visuais para capacitar a prática artística; e (2) entender como esses artistas incorporam e se expressam através de ferramentas computacionais visuais.

participou projetos e pesquisas interdisciplinares voltados para interação humano-computador, design de interação e critical design<sup>83</sup> ligados à prática artística. Além de ter sido integrante do LaboCA (2010-2012), fez parte também do BateBit Artesania Digital (2013-2015), projeto que será mais bem abordado mais à frente.

Seu trabalho artístico envolve, de maneira geral, conceitos e técnicas como hacking, circuit bending, open source e software especulativo<sup>84</sup>. Também colaborou em eventos de dança, performances, instalações, etc., com programação e criação de softwares interativos. Chegou a receber importantes prêmios no Brasil, como o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia<sup>85</sup>, em 2011.

Um de seus primeiros trabalhos, feito em parceria com Filipe Calegario, foi o Marvim Gainsbug (2009): “um software que atua baseado no Twitter, programado com o objetivo de compor e executar canções, com letra e música, em tempo-real”<sup>86</sup>. De acordo com o texto que descreve a obra:

Marvim Gainsbug é músico, cantor e compositor, criado em 2009. Suas principais influências são Serge Gainsbourg, Bob Dylan, o Repentista Nordestino, Leonard Cohen, Joni Mitchell, Alan Turing, Deep Blue, HAL, Wintermute e Marvin – o Andróide Paranóico. Os tweets se transformam em versos que serão interpretados pela marcante voz de Marvim. A melodia, a harmonia e o ritmo são diretamente influenciados pelas palavras que compõem os ‘versos’. Para tanto, basta que o visitante diga em um microfone qual a temática da sua canção.

---

<sup>83</sup> Termo criado como manifesto à ausência de questionamento crítico em relação ao progresso tecnológico e o papel que produtos exercem em nossas vidas, popularizado por Anthony Dunne e Fiona Raby. Ver mais em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Critical\\_design](https://en.wikipedia.org/wiki/Critical_design)

<sup>84</sup> Explora a potencialidade de toda programação possível. Cria conexões transversais entre dados, máquinas e redes. Pode ser entendido como forma de abrir espaço para a reinvenção do *software* por seus próprios meios. Ver mais em: <http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Software+Art>

<sup>85</sup> Prêmio oriundo do Instituto Sérgio Motta, uma das principais instituições incentivadoras da arte digital no período de 2000 a 2012, com o prêmio, festivais específicos e espaços de discussões.

<sup>86</sup> In: <https://jeraman.wordpress.com/2010/03/11/marvim-gainsbug/> Acesso em: 05 ago 2018.



Figuras 37 e 38 - Registro da obra Marvim Gainsbug, no MosCA - Mostra de Computação e Arte (2010) e os artistas Filipe Calegário e Jeraman (à direita). Fonte: <https://www.flickr.com/photos/jeraman/albums/72157624127572881>

A interação entre o espectador e a obra ocorria por meio de um microfone posicionado em frente à projeção e de softwares<sup>87</sup> para reconhecimento de discurso, pesquisa de palavras-chave no Twitter e sintetização de voz. Uma experiência audiovisual que faz alusão à interação com um repentinista, que através de seus sentidos (capaz de “ver”, “falar” e “escutar”) e sensibilidade de criação musical, é capaz de elaborar uma letra e melodia de forma “improvisada” em tempo real. Marvim chegou a receber menção honrosa no FILE PRIX LUX 2010<sup>88</sup> e foi contemplado com o Prêmio Conexões Tecnológicas<sup>89</sup>, além de ter sido apresentado em diversos espaços pelo Brasil.

Também chegou a desenvolver alguns trabalhos voltados ao ativismo sociopolítico, como foi o caso do 29 de Abril<sup>90</sup> (2015), projeto baseado no protesto<sup>91</sup> pacífico de professores, em sua maioria, ocorrido em Curitiba em 2015, onde mais de 200 pessoas ficaram feridas ao serem atacadas com bombas e balas de borracha pela

<sup>87</sup> Processing, Twitter4j, Sphinx4 e FreeTTS.

<sup>88</sup> In: [https://file.org.br/file\\_prix\\_lux/file-prix-lux-2010-21/?lang=pt](https://file.org.br/file_prix_lux/file-prix-lux-2010-21/?lang=pt)

<sup>89</sup> In: <https://artemeiostecnologicos.wordpress.com/page/2/>

<sup>90</sup> Projeto artístico e *open source* sem fins lucrativos. Recebeu menção honrosa no edital de criação de *altgames*, organizada pela *Asociación Cultural ARSGAMES*.

<sup>91</sup> Matéria sobre o ocorrido: [https://brasil.elpais.com/brasil/2015/04/29/politica/1430337175\\_476628.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/04/29/politica/1430337175_476628.html)  
Acesso em: 06 ago 2018

Polícia Militar sob ordens do Governo Paranaense. Alguns policiais chegaram a ser presos e ameaçados de exoneração por se recusarem a atacar os manifestantes.

No intuito de explorar a semelhança do acontecido com a violência e arbitrariedade presente em alguns *games*, Jeraman criou o 29 de Abril:

Um 'jogo de tiro' (First-Person Shooter) em que o jogador é posto na posição de um policial militar encarregado de reprimir professores – sob a pena de detenção e exoneração em caso de recusa. A narrativa foi colocada propositalmente em câmera lenta — de maneira a retirar o peso da ação e evidenciar a tragicidade dos acontecimentos — e se passa nos últimos 30 segundos que antecederam a aprovação das reformas do ParanaPrevidência, na Assembléia Legislativa do Paraná<sup>92</sup>.

Cabe ao jogador seguir as ordens de ataque ou negá-las, juntando-se aos professores e arcando com as consequências. No entanto, nenhuma das ações impede que a violência institucional e injustiça sejam cometidas. Ao politizar e subverter um jogo, é possível criar uma outra experiência de navegação, operando como forma de desafiar as regras convencionais do funcionamento, nesse caso, de jogos de tiro.



Figuras 39 e 40 - Imagens do jogo 29 de Abril, de Jeraman (2015).  
Fonte: <https://jeraman.wordpress.com/2016/04/06/29-de-abril/>

<sup>92</sup> Texto retirado de: <https://jeraman.wordpress.com/2016/04/06/29-de-abril/> Acesso em: 12 Set 2018

Para a sua concepção e construção de cenário, o artista utilizou registros disponíveis na internet, como imagens do *Google Street View*<sup>93</sup>, fotos, vídeos, relatos e reportagens. As referências coletadas podem ser acessadas em seu tumblr<sup>94</sup>.

Em *Insertions into Mediatic Circuits*<sup>95</sup> (2016), inspirado pelo artista neoconcretista Cildo Meireles e suas “inserções em circuitos ideológicos”<sup>96</sup>, Jeraman produziu uma série de intervenções de mídia, nas quais transmissões ao vivo da internet foram baixadas, copiadas, manipuladas e retransmitidas à internet em tempo real. Com exceção da própria inserção, o novo envio é idêntico ao original, acessível na plataforma de *streaming YouTube Live*.



Figura 41 - Frame extraído do vídeo *Insertion N. 3: Trump: "I'll make racism great again"* (2016), de Jeraman. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1PgRtQslqBQ>

<sup>93</sup> Recurso do *Google Maps* e do *Google Earth* que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e permite que os usuários vejam partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão/solo.

<sup>94</sup> In: <https://projeto29deabril.tumblr.com/>

<sup>95</sup> In: <https://jeraman.info/project/insertions/>

<sup>96</sup> O artista produziu entre 1970 e 1975, durante o regime militar, uma série de trabalhos que imprimiam frases consideradas subversivas em cédulas de dinheiro e garrafas de coca-cola. Ele retirava os artigos de circulação, interferia sobre eles e os devolvia ao mercado. O artista carimbou em notas de dinheiro a frase “Quem matou Herzog?”. A inserção coca-cola consistia em imprimir mensagens e opiniões críticas sobre a política brasileira, sobre o imperialismo e intervencionismo norte-americano, como “*Yankees Go Home*” e receitas de coquetel molotov. Essas mensagens eram impressas na cor branca, que as tornava quase invisíveis (escondidas) quando as garrafas estavam vazias. Logo que eram cheias de refrigerante novamente, as mensagens tornavam-se claramente visíveis. A provocação era exposta a um número incalculável de pessoas e era impossível de ser controlada totalmente pela censura.

Inserções divertidas foram feitas com adições de áudio e imagem em discursos políticos, como foi o caso do debate presidencial<sup>97</sup> ocorrido nos EUA entre o atual presidente Donald Trump e a ex-candidata Hillary Clinton em 2016, transmitido ao vivo pelo YouTube, no qual sempre que a palavra era passada ao candidato Trump, sua fala era substituída por uma canção que virou meme na internet, com dizeres aleatórios e sem significado. Um outro exemplo foi uma transmissão<sup>98</sup> da TV Câmara, também em 2016, na qual foi inserida durante toda sua exibição a palavra de ordem: “Fora Temer!”.

Trata-se de um projeto open source destinado a ser uma plataforma criativa para artistas e ativistas críticos, contendo o passo-a-passo<sup>99</sup> para o uso tático e astucioso das tecnologias disponíveis para articulações no estilo DIY. Partindo da ideia “o meio é a mensagem”<sup>100</sup>, torna-se imprescindível manter uma perspectiva crítica em relação aos novos dispositivos e tecnologias, e enxergá-los como extensões de nós mesmos, da nossa mente, um sistema isento de neutralidade.

Outro ex-integrante do LaboCA, também ligado a tecnologias abertas, é o artista pernambucano Ricardo Brasileiro<sup>101</sup>. Mestre em Ciências da Computação pelo CIn-UFPE, tem em sua trajetória o envolvimento com laboratórios de inovação tecnológica e social, práticas com multimeios e open source. Entusiasta das novas mídias, busca alternativas com transversalidade na cultura e educação, atuando em diversas redes autônomas de produção de conhecimento<sup>102</sup>.

Participou como organizador e também como convidado em diversos laboratórios de eventos de mídia tática e software livre, vivenciando trocas de projetos e processos

---

<sup>97</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wMI1vJmla4Y> Acesso em: 05 ago 2018

<sup>98</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uqnc-J1Kpdl> Acesso em: 05 ago 2018

<sup>99</sup> Disponível em: <https://github.com/jeraman/insertions> Acesso em: 07 ago 2018

<sup>100</sup> Criada pelo filósofo Marshall McLuhan, a expressão diz respeito à sua análise acerca de fenômenos dos meios de comunicação e sua relação com a sociedade. No caso, a meio, ou a tecnologia, em que se estabelece uma comunicação, não só constitui a forma comunicativa, como determina o seu próprio conteúdo.

<sup>101</sup> <https://rbrazileiro.wordpress.com/>

<sup>102</sup> Redes envolvidas com diferentes conceitos e práticas do uso de tecnologias abertas, como a MetaReciclagem: <https://metareciclagem.github.io/> e o Estúdio Livre: <http://estudiolivre.org/>.

colaborativos de desenvolvimento de software/hardware livre com propósitos emancipatórios. Havia o intuito de mostrar que não era necessário o uso de super equipamentos para produzir conhecimento, mas sim os encontros entre pessoas e a troca de ideias de transformação social e cultural a partir do uso de tecnologias que não estavam amarradas em licenças proprietárias — consequentemente ligadas a processos de controle e vigilância.

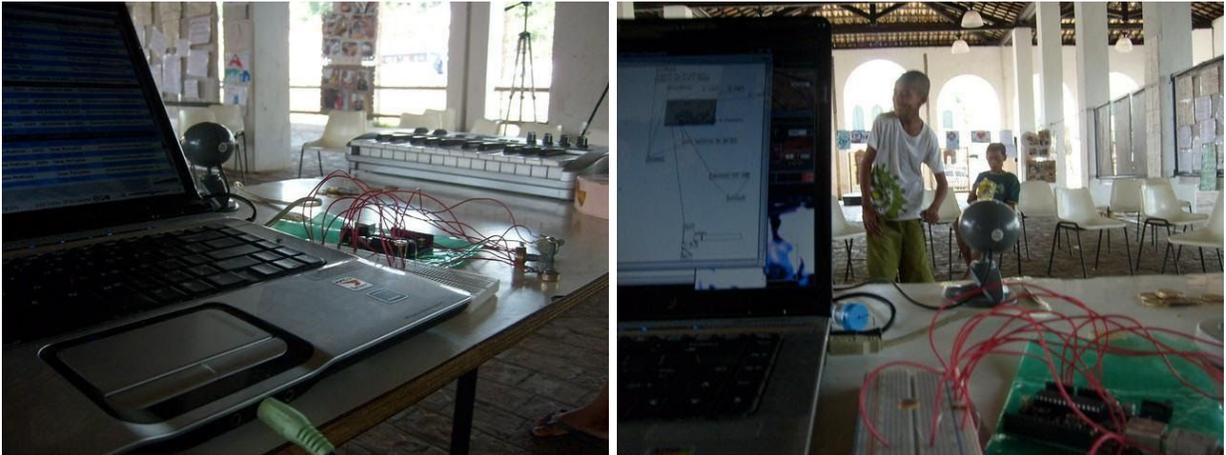
Seu trabalho artístico contempla experimentações em arte digital, gambiarras, instalações interativas, sonoras e imersivas, realizadas através de plataformas e desenvolvimento de softwares. São projetos que também buscam refletir relações entre subjetividade, natureza e tecnologia.

Em uma de suas vivências em eventos de mídia digital, Brasileiro desenvolveu *As crianças subvertem o meio* (2007)<sup>103</sup> como proposta para o *Submidialogia#3*<sup>104</sup>, instalações interativas nas quais os transeuntes do movimentado Mercado Central de Lençóis — num primeiro momento —, principalmente as crianças, produziram músicas que soavam experimentais ao acionar bancos de samples e sintetizadores através de captura de cores e imagens via webcam. Seus movimentos influenciavam na composição da música, logo começaram a se mexer como se estivessem dançando.

---

<sup>103</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=TUaBXfP\\_xUc](https://www.youtube.com/watch?v=TUaBXfP_xUc)

<sup>104</sup> É um encontro com intuito de promover o estudo e discussões sobre teorias e práticas da mídia digital brasileira. Sua terceira edição foi realizada em Lençóis, BA, em 2007.



Figuras 42 e 43 - Registros de 'As crianças subvertem o meio' (2007) no Mercado Central de Lençóis, BA, de Ricardo Brasileiro. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/13093251@N03/page2>

Num segundo momento, ocorrido na Avante<sup>105</sup>, foi montada uma instalação na qual, através do uso da luz de velas como pincel, as pessoas pintavam um quadro digital em tempo real. Para a realização das instalações foram usados notebook, *webcam*, teclado controlador, arduino (*hardware* livre) e softwares livres, construídos colaborativamente.



Figuras 44 e 45 - Registros de 'As crianças subvertem o meio' (2007) na Avante, de Ricardo Brasileiro. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/13093251@N03/page2>

<sup>105</sup> Projeto social que faz um trabalho com as crianças e a comunidade de Lençóis. Ver mais em: <http://avantelencois.org/>

Brazileiro argumenta que por meio da construção desses ambientes interativos com objetos orgânicos e não-orgânicos e o processo de desenvolvimento das ferramentas, a relação entre o homem, a máquina e a arte se estreita, promovendo uma natureza participativa na concepção de artefatos tecnoculturais. A mistura de *hackers*, artistas, pessoas, atores, crianças, objetos, aproxima e simboliza o estado da natureza artística, favorecendo construções coletivas, lapidando ideias e conflitando métodos (BRAZILEIRO, 2008).

Em seu projeto 3:CO Ecosistema do Sensitivo (2011)<sup>106</sup>, o artista desenvolveu dispositivos no formato de guarda-chuvas que coletam dados do entorno em tempo real, sendo acionados dependendo das alterações ambientais, tais como temperatura, umidade, som, poluição, campos eletromagnéticos (BARBOSA, 2016). Trata-se de uma intervenção urbana interativa que atua como um “ecossistema híbrido” reagente às intensidades do cotidiano urbano, tornando visíveis os supostos desequilíbrios ecológicos. No caso, os pequenos guarda-chuvas respondem às informações coletadas pelo dispositivo com movimentos mecânicos de abre-fecha, relativos à instabilidade das alterações. Uma amostra da variada gama de possibilidades criativas mediante o uso de dispositivos tecnológicos portáteis.



Figuras 46 e 47 - 3CO Ecosistema Sensitivo (2011), de Ricardo Brasileiro. Frames extraídos do vídeo de Ricardo Brasileiro. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vRWh3\\_e59ps](https://www.youtube.com/watch?v=vRWh3_e59ps)

<sup>106</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vRWh3\\_e59ps](https://www.youtube.com/watch?v=vRWh3_e59ps)

O projeto participou do Festival de Cinema de Sergipe (CURTA-SE) e Festival de Inverno de Garanhuns (FIG) em 2011, Festival de Intervenções do Recôncavo Baiano (FIAR) e Festival Vivo Arte Mov. Belo Horizonte e São Paulo em 2012, onde recebeu menção honrosa. No mesmo ano foi premiado no 48º Salão de Artes Plásticas de Pernambuco.

Outro projeto interessante de ser citado é o Contos de Ifá (2014)<sup>107</sup>, um *web game* educativo de aventura que possui como temática a mitologia afro-indígena. O site construído com software livre, aborda as histórias dos orixás: Exu, Ogun, Oxóssi e Omolu, histórias essas trazidas da África ao Brasil e que já fazem parte da memória coletiva do nosso povo (GASPARETTO, 2015).

Trata também de laboratórios para professores da rede pública focado no uso do jogo como ferramenta pedagógica em sala de aula, e metodologia para a construção, junto aos alunos, de novas histórias-jogos para a plataforma. De acordo com o *site*<sup>108</sup> do projeto, Contos de Ifá foi baseado na Lei 10.639/03 – que insere o estudo da História da África e dos africanos nos currículos escolares – a fim de valorizar a cultura afrodescendente e minimizar o preconceito histórico sofrido por ela. O projeto ganhou o prêmio de Tecnologia Social do Banco do Brasil em 2015.

---

<sup>107</sup> Projeto idealizado pelo Terreiro Ilê Axê Oxum Karê e a empresa 3Ecologias (da qual Ricardo Brasileiro foi sócio até 2018), contando com parcerias como a de Jarbas Jácome e Ricardo Ruiz. Disponível em: <http://contosdeifa.com/>

<sup>108</sup> <https://contosdeifa.wordpress.com/>



Figuras 48 e 49 - Frames extraídos do jogo Contos de Ifá (2014), de Ricardo Brasileiro.  
Disponível em: <http://contosdeifa.com>

Vale lembrar aqui que todos os três artistas do LaboCA vieram da mesma formação em Ciências da Computação pelo CIn-UFPE, e a respeito disso é interessante abordar sobre a existência de um desdobramento acadêmico de cientistas e programadores voltados à pesquisa em experimentações tecnológicas no âmbito artístico, nesse mesmo centro. O MusTIC<sup>109</sup>, criado pelo professor Geber Ramalho, é um grupo de pesquisa direcionado para a geração de produtos e experiências que tenham impacto real na educação, nas artes e no entretenimento. Visa a construção de artefatos e processos como novas possibilidades de expressão artística de todas as áreas (música, artes visuais, teatro, cinema, dança) na comunidade pernambucana, trabalhando com métodos e conceitos de computação, design interativo, etc. Através de um processo colaborativo interdisciplinar, programadores e artistas participam ativamente na idealização e produção do dispositivo/artefato.

Membros do MusTIC, em paralelo, criaram um projeto voltado para as interseções entre arte, tecnologia, música e cultura maker. O BateBit - Artesania Digital<sup>110</sup>, anteriormente citado, é formado (atualmente) pelo duo Filipe Calegário<sup>111</sup> e João Tragtenberg<sup>112</sup>, doutor e mestre em Ciências da Computação e pesquisadores do Instituto SENAI. Trata-se de um espaço para criação de novos instrumentos e

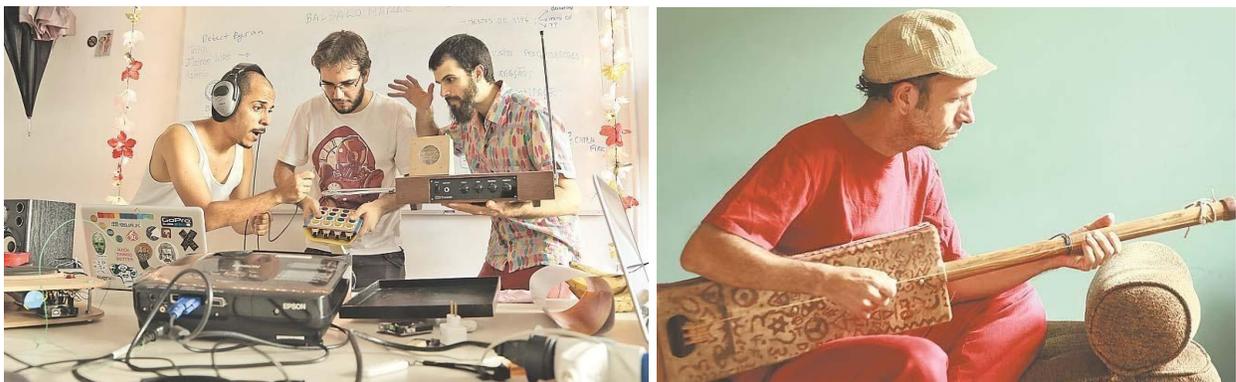
<sup>109</sup> Sigla para Música, Tecnologia, Interatividade e Criatividade. Ver mais em: <http://www.mustic.info/>

<sup>110</sup> In: <http://batebit.cc/>

<sup>111</sup> In: <https://filipecalegario.net/>

<sup>112</sup> In: <https://www.joaot.net/>

interações musicais utilizando fabricação digital e prototipação eletrônica com abordagem artesanal, sem a estética e escala da produção em massa. Trabalham também com instalações interativas, jam sessions e performances. O processo de elaboração dos instrumentos e dispositivos é realizado através de experimentação manual e combinação de materiais diversos, e seu som é gerado digitalmente utilizando Arduino, sensor Kinect ou até Nintendo Wii.



Figuras 50 e 51 - Membros do BateBit (à esquerda): Jeraman, Filipe Calegário e João Tragtenberg (2014).  
À direita, o músico, ator e dançarino Hélder Vasconcelos testando instrumentos digitais.  
Fonte: <http://batebit.cc/outro/batebit-no-diario-de-pernambuco/>

Uma das parcerias do BateBit é o duo Pachka<sup>113</sup>, formado pelos pesquisadores e produtores musicais Miguel Mendes e Tomás Brandão. Possuem pesquisa voltada para interseções entre as novas tecnologias e música popular, promovendo imersões em que serão desenvolvidas diversas técnicas de manipulação de diferentes dispositivos eletrônicos, combinando a musicalidade tradicional de Pernambuco com elementos da cultura digital contemporânea (PORTAL CULTURA PE, 2019). O duo fez parte do evento 'Estesia: Arte e Tecnologia dentro do palco', no Portomídia, um projeto artístico que promoveu apresentações e debates sobre a arte e sua relação com a tecnologia, seus impactos na produção cultural e no segmento da economia criativa. Mais

<sup>113</sup> In: <https://pachkaduo.wixsite.com/pachka>

recentemente, ainda com foco na pesquisa, promoveram gratuitamente o Encontro de Criadores de Música e Tecnologia de Pernambuco, com intuito de debater, junto a artistas, pesquisadores e outros profissionais interessados no tema.



Figura 52 - Performance BateBit + Pachka no Paço do Frevo (2016).  
Fonte: <http://pachka.com.br/projects/batebit-pachka/>

Ainda dentro da linguagem musical somada às novas tecnologias, destaca-se também o Projeto Movementes<sup>114</sup>, iniciativa idealizada pela educadora, engenheira da computação e performer Sofia Galvão e pelo educador musical Kassio Almeida. Fruto da oficina Tecnologias de Baixo Custo e Gambiarras para a Criação de Artefatos Musicais Lúdico-Digitais, “o projeto propõe integrar arte e tecnologia em contextos educacionais formais ou informais, através da construção de artefatos, dispositivos ou instalações que se incorporem ao processo artístico, desde a aprendizagem até a criação” (DOSSIÊ PROJETO MOVEMENTES, 2018). Ao longo do ano de 2017, em conjunto com escolas, centros culturais e associações, foi desenvolvida uma série de

<sup>114</sup> A iniciativa, aprovada no 1º edital Funcultura da Música/Governo de Pernambuco, também contou com o Centro Cultural Grupo Bongar Nação Xambá, o Laboratório de Educação Musical Especial e Inclusiva (LEMEI) do Departamento de Música da UFPE, a Escola Municipal de Arte João Pernambuco (EMAJPE) e a Associação de Surdos de Pernambuco (ASSPE). Ver mais em: <https://issuu.com/projetomovementes>

artefatos digitais para a educação musical voltada para surdos e outras criações com intuito de estimular a relação das pessoas com a música.



Figuras 53 e 54 - Instrumentos digitais desenvolvidos pelo Projeto Movimentos. Fonte: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/funcultura/projeto-que-alia-musica-e-tecnologia-apresenta-resultado-de-oficinas/>

Quanto aos locais preparados para acolher esse tipo de produção, atualmente, é possível contar com o espaço Galeria de Artes Digitais Apolo 235, do Portomídia<sup>115</sup>. Dispõe de um espaço que oferece equipamentos e estrutura para montagens de equipamentos adicionais, disponível para apresentação de projetos do público em geral, não apenas relacionado a fins artísticos. Inclui o uso de sensores, displays, telas, atuadores e outros dispositivos que possam colaborar com a experiência do público na exibição, sendo possível explorar virtualmente todos os pontos da sala. Além da galeria, o Portomídia oferece auditórios, incubadoras e laboratórios experimentais abertos aos interessados.

Vale lembrar também do já extinto espaço BCúbico<sup>116</sup> (2011-2014), cuja proposta abarcava e fomentava proposições artísticas ligadas a experimentações e linguagens caracterizadas pelo uso de sistemas eletrônicos, digitais e de informação. Um espaço para mostras expositivas, exibições cinematográficas, realizações de cursos, leituras e debates para diferentes públicos. Intencionava apoiar projetos de criação em arte

<sup>115</sup> In: <http://www.portomidia.org/>

<sup>116</sup> Uma iniciativa de César Barros, Yann Beauvais e Edson Barrus. Ver mais em: <http://bcubico.com/>

interativa ou transmidiática, web arte, net arte, ciberarte, bioarte, gamearte, realidade virtual, gambiarras, tecnologias imersivas, ações de midiativismo, performances híbridas com meios digitais e outras linguagens artísticas.

Tratando-se de eventos, cabe destacar o *Continuum*<sup>117</sup> - Festival de Arte e Tecnologia do Recife, tendo sua primeira edição em 2009 com patrocínio do Funcultura. Logo após a dissolução do Re:combo, surgiram iniciativas voltadas à produção de artemídia no estado, sendo o *Continuum* uma das maiores delas, de abrangência nacional. No festival era possível conferir gratuitamente obras inéditas em exposições e intervenções, performances ao vivo, participar de seminários, mostras de games e vídeos, além de aprender com os workshops. O festival chegou até sua 6ª e última edição, até então, em 2016. Não apenas em Pernambuco, mas por todo país, eventos foram consolidados, representando um momento de autoafirmação da arte digital no Brasil (GASPARETTO, 2016).

No ano de 2009 Recife também recebeu a exposição *O Lugar Dissonante* na Torre Malakoff, com curadoria do artista visual paulista Lucas Bambozzi<sup>118</sup> e a da crítica de arte pernambucana Clarissa Diniz<sup>119</sup>, realizada como uma das ações do 47º Salão de Artes Plásticas de Pernambuco. A exposição abordou distintas manifestações de arte e tecnologia em busca de pensar além da técnica, incluindo embates com a interatividade, a simultaneidade, o erro, as ideias de futuro e passado, a reflexão sobre o que é high ou low-tech. Ao reunir trabalhos que problematizam as noções de público e privado, autoria, comunicação, colaboração, descontrole e tempo real, permeados por um interesse de espacialização entre todos compartilhado, a exposição, conforme Bambozzi e Diniz (2009), dispõe de um lugar a fim de vivenciar consonâncias e dissonâncias, num convite à experimentação perceptiva e social. O evento contou com

---

<sup>117</sup> In: <http://continuumfestival.com/>

<sup>118</sup> Artista e pesquisador em novas mídias, produz trabalhos em vídeo, instalações e meios interativos. Ver mais em: <http://www.lucasbambozzi.net/>

<sup>119</sup> É crítica de arte e curadora. Graduada em Lic. Ed. Artística/Artes Plásticas pela Universidade Federal de Pernambuco.

nomes como Giselle Beiguelman, Fernando Velázquez, Lourival Cuquinha e Thelmo Cristovam.

Ainda no mesmo ano, a Torre Malakoff foi o espaço escolhido para a realização do LIBRES<sup>120</sup>, um evento de arte e tecnologia que visava estimular a pesquisa e criação artística com ferramentas baseadas em apropriações, mixagens e recriações. Tinha como proposta transformar o espaço em um museu sensorial e interativo, onde boa parte das obras existissem, enquanto arte, apenas diante da ação participativa do público. Além dos debates e palestras, foram montados três laboratórios nos quais artistas, desenvolvedores, ativistas culturais e entusiastas de tecnologias livres se encontraram para desenvolver juntos novas obras para o espaço com o objetivo de apresentar metodologias de desenvolvimento multimídia com softwares livres (CULTURA DIGITAL, 2009). Estiveram presentes artistas e desenvolvedores locais como Jarbas Jácome, Gabriel Furtado, Felipe Machado e Ricardo Brasileiro.

O Museu do Estado de Pernambuco (MEPE) recebeu, em 2013, a mostra itinerante da Coleção Itaú Cultural de Arte e Tecnologia<sup>121</sup>, apresentando sete obras de artistas internacionais consideradas “clássicas” por serem as que melhor contextualizavam a produção de arte cibernética na atualidade. A mostra proporcionou ao público experimentar diferentes sensações mediante sua interação com as obras. Os trabalhos da coleção exibidos foram os dos artistas Rejane Cantoni e Daniela Kutschat; Raquel Kogan; Christa Sommerer e Laurent Mignonneau; Camille Utterback e Romy Achituv; Edmond Couchot e Michel Bret; coletivo LAB[au] e Miguel Chevalier.

Em 2014, a capital pernambucana virou sede do programa Recife: *The Playable City*<sup>122</sup>, um projeto internacional que contou com um grupo de artistas, produtores e

<sup>120</sup> In: <https://www.youtube.com/watch?v=s1-ruBILmCY>

<sup>121</sup> Ver mais em: <https://www.itaucultural.org.br/colecao-itaucultural-de-arte-e-tecnologia-no-recife>

<sup>122</sup> Foi um festival de três dias no Portomídia, com *workshops*, seminários e atividades interativas com temas ligados à cidade, inovação e ao empreendedorismo. O programa foi idealizado pela *Watershed* em parceria com o *British Council* e o Porto Digital, com patrocínio do Governo de Pernambuco e Prefeitura do Recife e apoio do C.E.S.A.R., FUNDAJ, Fundação Gilberto Freyre e *Arts Council England*. Ver mais em: <https://www.watershed.co.uk/pt-br/playablecity/recife/sobre/o-programa/>

tecnólogos de um processo criativo entre Recife e Bristol (UK). A proposta era para que trabalhassem colaborativamente e desenvolvessem novos produtos e serviços mesclando arte e tecnologia para envolver e inspirar o público através do conceito ‘cidade brincável’, propondo experiências lúdicas como forma de promover mais interação entre os recifenses e a cidade. Por meio de pequenas interações, fazendo uso de dispositivos analógicos e digitais, seria possível pensar e chamar a atenção para diferentes aspectos da cidade que comumente passam despercebidos, ou esquecidos.

Como é possível constatar, alguns projetos e iniciativas não se adequam inteiramente ao recorte desta pesquisa, mas ainda assim é de grande relevância que sejam mencionados para que se tenha uma perspectiva do que já foi e do que está sendo produzido em Pernambuco. Embora haja grandes estruturas, instituições e eventos voltados à iniciativa criativa com novas tecnologias, as produções (*games*, aplicativos, animações, etc.), geralmente, são cooptadas e investidas em áreas convencionais relacionadas ao mercado. A respeito disso a artista Beatriz Rodrigues<sup>123</sup> (2018) pontua:

Sinto que existe um déficit muito grande entre a capacidade e criatividade das pessoas e o espaço existente, físico e metafórico, para que elas sejam vistas e realizadas. [...] Existe muito investimento, por exemplo, em instalações multimídias no Paço do Frevo e no Cais do Sertão, o que é incrível. Mas não parece haver uma comunicação entre esse tipo de produção com os artistas locais, mas sim com os ‘técnicos’ de tecnologia. Artista, quando vem, é de fora.

Apesar dessa perceptível dualidade técnico/artista apontada nas produções envolvendo tecnologias em Pernambuco, é preciso, ainda assim, reconhecer a importância dessas experimentações como investigação artística. Ao passo que se desenvolve, a tecnologia se torna cada vez mais uma alternativa aos meios tradicionais de criação e aprendizado. E embora Machado (2005) faça julgamentos às obras que aparentam ser mais demonstrações de uso da tecnologia do que arte, o que minimiza a aura poética e crítica frente ao experimentalismo tecnológico, não há como

---

<sup>123</sup> Entrevista concedida por Beatriz Rodrigues no dia 23 de julho de 2018.

desconsiderar essa outra produção ao avaliar o momento vigente. Uma criação voltada a investigar a potencialidade das tecnologias também pode trazer considerações ao sistema da arte, inspirando novos caminhos e indagações.

É interessante frisar que são artistas que nasceram e cresceram no contexto das redes e cultura digital, sensibilizados pelo universo dos *games* e pelo acesso à internet, contemplando a terceira geração<sup>124</sup> de arte e tecnologia no país, composta também por profissionais advindos de outras áreas englobadas pela arte, ciência e tecnologia (GASPARETTO, 2016). Devido a essa facilidade de acesso aos meios, não se faz necessário o uso de laboratórios super equipados para produzir. Além disso, muitos artistas têm como discurso o livre acesso que permeia tais projetos, sendo a hospedagem em plataformas online um recurso recorrente por sua acessibilidade e capacidade de difusão. E ainda que haja inserções pontuais no *mainstream* artístico, é nos espaços mais amplos da arte, como *HackerSpaces*, *FabLabs*, *MediaLabs*, eventos, oficinas e festivais que essa produção circula (GASPARETTO, 2016).

Outra questão relevante é perceber o envolvimento acadêmico no circuito de arte e tecnologia. Uma parte significativa dos artistas que atuam nessa área são vinculados à universidade, tendo como *ateliê* os centros de pesquisa, o que assegura a produção prática e teórica. Quanto à importância desse vínculo para o contato da arte com a ciência e tecnologia, Venturelli (2004, p.72) afirma: "conquistamos, nas instituições, um novo espaço físico e intelectual para a experiência de caráter exploratório". É uma relação que garante a produção e circulação, mesmo que restritas, realizadas através de eventos promovidos por essas instituições e incentivos.

Fechando este capítulo, procurou-se traçar um panorama geral sobre a produção de artemídia em Pernambuco, desde a origem do conceito de arte em rede na década

---

<sup>124</sup> Referente à história da arte digital brasileira, o artista e pesquisador Milton Sogabe aponta três gerações da arte e tecnologia no país: a primeira, cujas manifestações ainda são isoladas, inicia com Abraham Palatnik e Waldemar Cordeiro, no final dos anos 1960; a segunda geração tem origem nas universidades e em torno do campo da arte dos anos 1980, formando outras gerações a partir de orientações em Programas de Pós-Graduação. Entre outros nomes estão Julio Plaza, Lucia Santaella e Arlindo Machado (GASPARETTO, 2016).

de 1960, até o emprego das novas tecnologias no fazer artístico nos dias de hoje. É possível atentar que a maioria dos exemplos aqui tratados faz uso dos procedimentos de apropriação e desvio dos dispositivos utilizados como estratégia subversiva e criativa para realização das obras, reinventando as suas funções e finalidades. Dessa forma, reitera-se a inquietação do artista, desde as vanguardas, de interpelar e explorar os infinitos recursos que regulam a vida humana. No contemporâneo regido pelas inovações tecnológicas, o propósito artístico não parece estar nos efeitos ou no modelo de tecnologia operada, e sim no olhar crítico e poético da atualidade possível de evidenciar.

A seguir, a partir de casos específicos, será possível verificar o modo desviante e sua forma de operar no contexto artístico das novas mídias.

## 5 ESTUDO DE CASOS

### 5.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS

A estrutura da pesquisa, do tipo estudo de casos, pode ser dividida em quatro etapas principais:

1. Levantamento e revisão bibliográfica sobre processos de desvio de acordo com os conceitos de tática e estratégia, de Michel de Certeau; de *détournement*, da Internacional Situacionista; de pós-produção, de Nicola Bourriaud e de mídia tática, referente ao primeiro capítulo desta pesquisa. Já o segundo capítulo compete à produção de artemídia, suas terminologias e desdobramentos.
2. Levantamento e seleção de produções locais a serem analisadas, referente ao terceiro e quarto capítulo;
3. Análise das produções de artemídia, referente ao quarto capítulo;
4. Apresentação dos resultados e considerações finais.

Através de revisão bibliográfica, foi discutida no primeiro capítulo desta pesquisa a prática de desvio presente na produção cultural e artística dos séculos XX e XXI, a partir de quatro diferentes abordagens. A princípio, foram apresentados os conceitos de tática e estratégica como introdução à temática desviante, referente ao “Capítulo III - Fazer com: usos e táticas”, do livro “A Invenção do Cotidiano - 1. Artes de Fazer”, do autor Michel de Certeau (2014). A noção de estratégia diz respeito à ação que supõe a existência de um lugar próprio e de poder. Já a ideia de tática é definida como uma ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio. Ao contrário da estratégia, a tática não tem por lugar senão o do outro, e por isso deve jogar com o

terreno que lhe é imposto, “dentro do campo de visão do inimigo” (CERTEAU, 2014, p. 94). Sob a ótica do teórico francês, a distinção entre essas duas operações reside na capacidade de produção, mapeamento e imposição das estratégias nos espaços, enquanto às táticas é permitido apenas utilizá-los, manipular e/ou alterar. O *desvio* das maneiras de usar.

Logo depois foi traçado um panorama da produção situacionista e, especificamente, do *détournement*, técnica que consiste em tomar elementos previamente disponíveis, para lhes conferir, num novo contexto, um sentido inovador e revolucionário (JAPPE, 2011). Esse cenário foi contextualizado a partir da leitura de trabalhos pós-situacionistas elaborados a partir da década 1990, de autores como Paola B. Jacques (2003), Anselm Jappe (2008), Mario Perniola (2009), Nicola Bourriaud (2009) e outros, tendo como principal base o texto pré-situacionista “Um guia prático para o desvio”, de Debord e Wolman (1958).

Em seguida, deu-se continuidade à prática desviante no contexto artístico contemporâneo, chamado por Nicolas Bourriaud (2009) como pós-produção, cuja atividade consiste na apropriação e ressignificação de objetos, imagens e formas já existentes no mundo com o objetivo de criar novos enredos, elevados ao campo da arte. Para o autor, o artista hoje não transfigura um elemento bruto (como o mármore, uma tela em branco, ou argila), mas utiliza um dado, seja esse dado um produto industrializado, um arquivo de áudio, ou de vídeo, ou um texto. Essa forma de reaproveitamento tem sido não apenas característica das artes, como também uma força determinante na atual sociedade industrial-tecnológica com seus diversos mecanismos e ferramentas disponibilizados por computadores e outros dispositivos digitais que facilitam e estimulam a troca de conteúdos em rede.

Por fim, ainda nesse mesmo capítulo, foi apresentado a definição de mídia tática a partir do texto “*The ABC of tactical media*”, formulado por Geert Lovink e David Garcia (1997), tendo como inspiração as noções do *détournement* situacionista e de tática e

estratégia de Certeau para formular alguns de seus principais conceitos. Essa ação pode ser definida como forma de apropriar-se dos meios de comunicação e informação, baseada nas invenções de uso tático e ação política, a fim de manifestar uma opinião crítica frente a determinada posição de poder. Além disso, foram abordadas outras noções relacionadas à mídia tática, tais como a TAZ de Hakim Bey (2001), o distúrbio eletrônico do coletivo artístico CAE (2001) e as ações de *culture jamming* na publicidade, havendo também um levantamento de práticas e grupos associados a esse conceito como produtores de operações desviantes e insurgentes na contemporaneidade.

No segundo capítulo, através de uma extensa revisão bibliográfica, deu-se início à pesquisa sobre a artemídia, uma explanação geral sobre sua origem, terminologias relacionadas, suas diversas formas de manifestação e suportes utilizados. Nessa etapa buscou-se aprofundar conhecimentos sobre os novos meios inseridos nas práticas artísticas contemporâneas, sugerindo subdivisões de diferentes particularidades para abordá-las, tais como: *net art*, *software art*, *arte hacker* e *arte locativa*, destrinchando ainda mais cada uma delas.

Os principais autores utilizados para estabelecer o conceito de artemídia que seria aqui trabalhado foram Arlindo Machado (2007), Reena Jana & Mark Tribe (2007) e Domenico Quaranta (2013). Além deles, muitos outros autores foram consultados para embasar essa produção artística ainda tão recente e em constante definição, neste e no capítulo seguinte. Alguns deles foram: ARANTES (2005), BEIGUELMAN (2012), BULHÕES (2011), DOMINGUES (2002), GASPARETTO (2014), HORA (2009) LEÃO (2005), LEMOS (2010), MANOVICH (2001), NUNES (2010) e SANTAELLA (2001). Tratando-se de um campo artístico ainda não tão consagrado quanto no exterior, é interessante observar que, durante esta pesquisa, foi de enorme satisfação poder recorrer a uma produção teórica nacional tão vasta, sendo, inclusive, encabeçada por autorias femininas.

O terceiro capítulo foi direcionado à investigação da produção de artemídia local, o verdadeiro desafio desta pesquisa. Deu-se início ao capítulo a partir da contextualização da arte postal em Pernambuco, um dos principais cenários nacionais dessa expressão entre as décadas de 1960 e 1970, antecedendo as experimentações colaborativas da arte em rede. Após essa introdução, foi seguida uma linha temporal de iniciativas que abarcaram tecnologias de sua época, passando inclusive pelo movimento de contracultura Manguebeat no início dos anos noventa, e só então chegando à produção contemporânea de artemídia.

Devido à baixa quantidade de artistas no estado pernambucano com trabalho artístico dirigido para os novos meios — seguindo de fato a conceituação de artemídia — que se teve conhecimento, decidiu-se incluir projetos que operam com dispositivos e tecnologias digitais em geral apenas como suporte de uma composição maior. Foi feito também um levantamento de espaços, voltados exclusivamente ou não para as artes, que comportam/comportaram esse tipo de produção em Recife, além de festivais, exposições e outros eventos envolvendo o uso das tecnologias mais recentes. A construção desse capítulo foi possível a partir de consulta bibliográfica, pesquisa virtual em sites de artistas, editais, acervos de eventos, trocas de e-mail, e entrevistas informais realizadas por Skype, além da troca de informações com os colegas do Laboratório de Inteligência Artística (i!) da UFPE, liderado pelo professor Gentil Porto Filho.

O quarto capítulo diz respeito à seleção de obras a serem analisadas no estudo de casos, após o levantamento de coletivos e artistas pernambucanos feito no capítulo anterior. Para a determinada análise, levou-se em consideração os seguintes critérios: serem enquadradas como Artemídia, segundo o conceito adotado; ser possível identificar, aparentemente, os processos de apropriação e desvio; as produções terem sido realizadas por artistas pernambucanos, ou sediadas no estado. Diante desses requisitos, foi possível chegar à escolha das três obras para análise. A escolha por três obras deveu-se a este trabalho ser do tipo estudo de casos, com o objetivo de

aprofundar conhecimentos ainda pouco consolidados quanto à produção artística local sob a perspectiva tecnológica e desviante.

As três obras escolhidas foram: *Crepúsculo dos Ídolos* (2008), de Jarbas Jácome, instalação realizada no CFAV (Centro de Formação em Artes Visuais) em Recife; *Meu Tempo Livre* (2013), de Gabriel Mascaro, realizada no *Espace d'Art Contemporain La Tôlerie* (Clermont Ferrand, FRA); e *Boas Vindas, Game Over!* (2017), de Biarritzzz, integrante do acervo digital do *SPAMM - Super Art Modern Museum*.

Ainda no quarto capítulo, foi feita uma breve explanação acerca da produção de cada artista escolhido para estudo de casos, cujas obras foram analisadas a partir das noções apresentadas no primeiro capítulo desta pesquisa: *détournement* (DEBORD; WOLMAN, 1954), pós-produção (BOURRIAUD, 2011) e mídia tática (LOVINK; GARCIA, 1997). Esses conceitos e autores permitiram que os trabalhos de artemídia fossem discutidos sob os pontos de vista artístico, político e cultural, relacionando-os a contextos passados e atuais, permitindo também um contraponto histórico.

Por fim, foram apresentados os resultados da discussão levantada, bem como algumas considerações delineadas acerca do tema em questão.

## 5.2 ANÁLISE DAS OBRAS

### 5.2.1 Crepúsculo dos Ídolos— Jarbas Jácome, 2008

O artista visual, cientista da computação e educador potiguar, Jarbas Jácome<sup>125</sup>, é doutorando em Ciências da Computação pelo CIn-UFPE, onde pesquisa realidade aumentada, realidade virtual, computação gráfica, computação musical e sistemas

---

<sup>125</sup> In: <https://jarbasjacome.wordpress.com/>

interativos de tempo real para processamento audiovisual integrado. Durante seus anos anteriores de residência em Recife, onde teve toda sua formação acadêmica também pelo CIn-UFPE, atuou no coletivo de arte e computação LaboCA, abordado anteriormente, além de ter participado como guitarrista no coletivo Re:combo e na banda Negroove.

Jácome chegou a receber os prêmios Sérgio Motta de Arte e Tecnologia 2009 e o Rumos Itaú Cultural Arte-Cibernética 2007. Participou de diversos eventos de arte e tecnologia nacionais e internacionais, como o *Eletronika*<sup>126</sup>, Gil70<sup>127</sup>, FILE<sup>128</sup>, Emoção Art.ficial<sup>129</sup>, ArteMov<sup>130</sup>, Festival Contato<sup>131</sup>, Festival Continuum, FAD<sup>132</sup>, *Festival Internacional de La Imagen*<sup>133</sup> (Manizales, Colômbia) e *Extraordinary Sculptures* (Taipei, Taiwan), nos quais apresentou instalações interativas e audiovisuais utilizando o ViMus (*Visual Music*), um *software* livre desenvolvido desde o início de sua graduação em 2004. Desde 2011, é professor no Centro de Artes, Humanidades e Letras (CAHL) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB).

Jácome há tempos vem se destacando no âmbito da produção artística digital brasileira, desenvolvendo trabalhos vinculados à música e à cultura digital e dos softwares livres. Suas intervenções ocorrem em tempo real, a fim de gerar linhas de interação audiovisuais, processamento e manipulação de imagens. Apesar do seu grande interesse em música visual, há uma grande dedicação às instalações interativas nas quais, segundo Jácome (2015), o cruzamento modal não são questões estéticas fundamentais, mas sim o tema da exploração e exposição dos limites do digital,

---

<sup>126</sup> In: <https://www.eletronika.com.br/>

<sup>127</sup> In: <https://www.itaucultural.org.br/jarbas-jacome-gil70-2012>

<sup>128</sup> In: <http://file.org.br>

<sup>129</sup> In: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/evento331104/emocao-artificial-2002-sao-paulo-sp>

<sup>130</sup> In: <https://vimeo.com/artemov>

<sup>131</sup> In: <http://festivalcontato.com.br/festival/>

<sup>132</sup> In: <https://bienalartedigital.com/>

<sup>133</sup> In : <http://festivaldelaimagen.com/>

incluindo os limites políticos — como, por exemplo, os limites políticos da internet na instalação Crepúsculo dos Ídolos.

Em oficinas ministradas pelo Brasil, Jácome introduz aos alunos prática e lógica da programação como forma de ação política, para que possam ter acesso ao saber técnico e desenvolver os seus próprios programas voltados para a experimentação criativa. Assumir a técnica e conhecimentos de programação como política faz parte dos princípios do desenvolvedor de software livre — produção que dialoga diretamente com a prática de “mídia tática”. Ao conceder ferramentas de criação, online e sem custos, consentindo ao usuário a modificação dos códigos, os desenvolvedores estão contestando o conceito de propriedade intelectual, na qual o processo criativo, seja na ciência ou na arte, é abraçado como propósito maior. O fruto de um empenho coletivo.

Quando questionado a respeito da “espontaneidade artística” ao se trabalhar com programação em entrevista a jornal<sup>134</sup>, Jácome responde: “Todo artista usa um meio para se expressar. A espontaneidade da expressão dele em um computador vai ser potencializada pelo domínio do código daquele meio, assim como em qualquer outro. [...] Quando se usa o computador, a espontaneidade está no próprio ato de programar”.

Como artista-programador<sup>135</sup> com domínio técnico, seu processo criativo é baseado na escrita e troca de códigos, na experimentação de diferentes linguagens de programação e criação de novos *softwares*, percorrendo as possibilidades oferecidas pela máquina. Neste contexto, programar também é criar, experimentar e propor novas perspectivas através de diferentes construções e configurações. Uma experiência capaz de estreitar a relação do usuário com o meio, promovendo-o de um leigo

---

<sup>134</sup> Disponível em: [https://jarbasjacome.files.wordpress.com/2010/06/tecnologia\\_a\\_tarde\\_06\\_05\\_2010.pdf](https://jarbasjacome.files.wordpress.com/2010/06/tecnologia_a_tarde_06_05_2010.pdf)

<sup>135</sup> É aquele que ao explorar a *software* arte investiga os processos de criação com foco principalmente na poética artística da reconstrução dos algoritmos. Permite-se inserir no código-fonte à sua poética, ou sobre a execução do código e as imagens e processos artísticos automaticamente gerados, ou ainda sobre o uso das linguagens de programação e a estética visual gerada na construção das interfaces computacionais, mas em qualquer abordagem o código e a construção algorítmica é parte da poética e do processo criativo da obra (Neto 2010).

utilizador de interfaces, a um operador consciente da plataforma que faz uso. O resultado são obras abertas em processo contínuo de reconstrução e redirecionamento, um território dinâmico de liberdade propiciado pela criação e uso dos *softwares* livres.

*Crepúsculo dos Ídolos* (2008)<sup>136</sup> diz respeito a uma instalação interativa feita a partir de cinco aparelhos de televisão ligados em um canal de TV aberto, uma webcam e um microfone à frente deles — a webcam para capturar a imagem das pessoas e ação do software ViMus para distorcer a imagem dos televisores de acordo com o som produzido. O software criado e utilizado por Jácome, desenvolvido experimentalmente ainda na graduação, diz respeito a um sistema interativo de tempo real para processamento audiovisual integrado. Interativo porque tanto o artista quanto o público pode interagir com a obra; de tempo real por que o processamento é feito na hora em que o resultado está sendo exibido; e de processamento audiovisual integrado porque o áudio pode ser usado para alterar o vídeo (JÁCOME, 2010).

O texto de apresentação da obra presente no catálogo da III Mostra 3M de Arte Digital complementa:

Quando o visitante produz algum som próximo ao microfone, a imagem das TVs distorce de acordo com a intensidade e o tempo de duração do som produzido pelo visitante. As distorções evoluem seguindo algumas cores do crepúsculo: amarelo, laranja, vermelho, azul. Após passar pela cor azul, a imagem do canal desaparece e em seu lugar aparece a imagem do visitante com um efeito de brilho que também varia de acordo com a intensidade de sua voz. Enquanto o visitante produzir som, sua imagem permanece na TV. Quando houver silêncio, as TVs voltam, aos poucos, a exibir a imagem do canal, como antes<sup>137</sup>.

*Crepúsculo dos Ídolos* — em referência à obra nietzschiana — pode ser visto como um anúncio, feito dez anos atrás, do que está ocorrendo hoje no meio midiático: o declínio do sistema broadcast<sup>138</sup> (centralizado) e a ascensão da mídia em rede. Houve a previsão de que, mesmo com pouco tempo de existência, as novas plataformas digitais,

<sup>136</sup> Ver mais em: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=24&v=6qhwfD9kvA0](https://www.youtube.com/watch?time_continue=24&v=6qhwfD9kvA0)

<sup>137</sup> Extraído do site: <http://www.mostra3mdeartedigital.com.br/2012/artistas/jarbas-jacome.html>

<sup>138</sup> Termo inglês que significa transmitir. Diz respeito ao processo pelo qual se transmite ou difunde determinada informação, para muitos receptores ao mesmo tempo utilizando qualquer tipo de mídia, seja ela via ondas de rádio, satélite, cabos, fibras ópticas, linhas telefônicas, etc.

como o YouTube e Facebook, chegariam a superar as TVs no mercado publicitário com novas estratégias de controle e centralização mais disfarçadas (INFORMAÇÃO VERBAL)<sup>139</sup>. E foi o que aconteceu no ano de 2017, quando a veiculação publicitária via mídias digitais na internet superou a das mídias tradicionais.

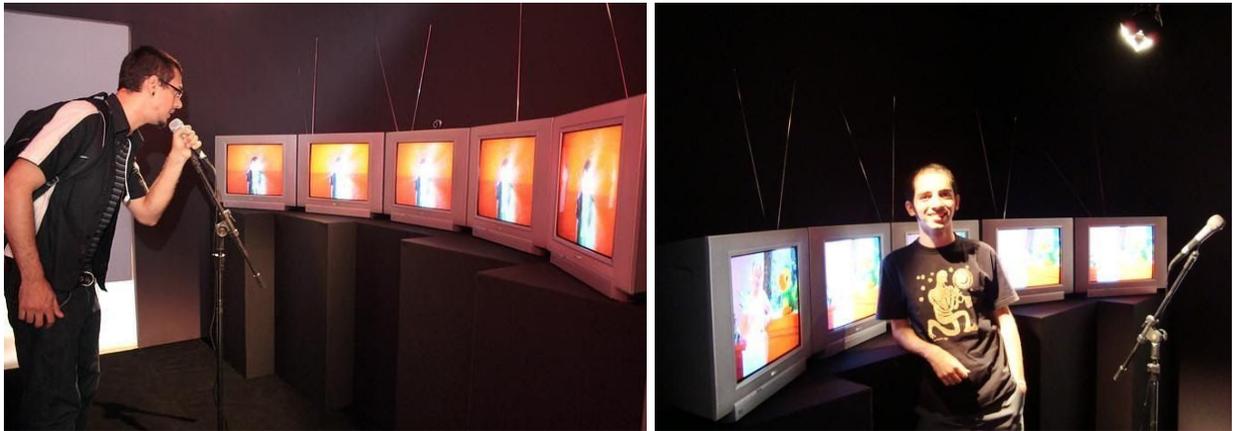
A obra trata de questões implícitas ao processo de migração das mídias, às transformações geradas na maneira de se comunicar, ser receptor e mensageiro de informações, a partir de um sistema em rede que viabiliza qualquer pessoa ser sua própria emissora de TV. O esmaecimento do sistema *one-to-many* e a evolução da mass self communication<sup>140</sup> aliada ao surgimento das celebridades instantâneas — os novos ídolos e a espetacularização de si mesmo, assim como sugere o slogan do YouTube: “broadcast yourself”.

A instalação esteve presente em diversos eventos pelo Brasil, tais como: FILE-SP, em 2008; CFAV 2008 e Festival *Continuum* 2009, em Recife; o FILE-RIO, em 2009; Fórum de Arte e Tecnologia do Instituto Sérgio Motta, 2009 (premiado pela categoria Início de Carreira); I Semana de Educação e Arte Digital do Tocantins, em 2010; etc.

---

<sup>139</sup> Entrevista concedida por Jarbas Jácome, via Skype, no dia 27 de julho de 2018.

<sup>140</sup> Conceito formulado pelo sociólogo Manuel Castells (2006) para explicar o processo de comunicação massivo, personalizado, onde qualquer um é capaz de produzir, processar, armazenar e difundir informações sobre vários formatos e modulações, sem a necessidade de haver um mediador entre as fontes e a notícia. Ver mais em: <https://diplomatie.org.br/a-era-da-intercomunicacao/>



Figuras 55 e 56 - Obra *Crepúsculo dos Ídolos*, de Jarbas Jácome (2008), em exposição no Instituto Sérgio Motta. Fonte: <https://www.flickr.com/photos/psmotta/albums/72157622652197009>

A partir do que foi proposto nos aspectos metodológicos para análise do estudo de casos, a primeira operação possível de identificar em *Crepúsculo dos Ídolos* é a apropriação, uma conduta presente nos processos e conceitos desviantes abordados até aqui. A partir da premissa situacionista, com base no “Guia prático para o détournement” de Debord e Wolman (1956), é possível apontar pelo menos dois processos desviantes na obra de Jácome. O primeiro consiste no deslocamento de cinco aparelhos de TV analógica — modelo obsoleto de um meio de comunicação de massa —, retirados do contexto doméstico e inseridos num espaço expositivo em diferentes momentos. Além das TVs, o microfone e a webcam também se encontram fora do seu contexto habitual, posicionados com novas atribuições. Ainda de acordo com o guia, considera-se um desvio menor, visto que os elementos desviados, pertencentes à indústria de bens de consumo, não têm importância própria. Porém, ao serem inseridos no meio expositivo ganham um novo significado, passando a assumir o status de obra de arte, indo de encontro à premissa situacionista de liberação da arte.

O segundo procedimento de desvio ocorre através da alteração das funções dos aparelhos. Os televisores, dispostos lado a lado na instalação, perdem suas funções utilitária e simbólica como meio de informação/entretenimento one-to-many, sendo manipulados à mercê do espectador, que deixa de ser o consumidor do conteúdo

televisivo para tornar-se a “mensagem” a ser transmitida. Diante disso, sugere-se a substituição da “velha mídia” do sistema de broadcast pela dinâmica em rede das novas mídias e plataformas de streaming, onde o espectador passa a ser atuante, ganhando espaço na transmissão ao comando de sua própria voz. Nessa perspectiva, os televisores assumem uma posição metalinguística do meio/contexto ao qual o artista pretende abordar. A emprego do desvio implicaria, então, numa ação crítica e de indiferença quanto aos dispositivos tratados nessa obra, sendo a eficácia do seu método a coexistência de novos e velhos significados (SI, 1959).

Talvez outra questão a ressaltar seja quanto ao título do trabalho, o qual Jácome pegou “emprestado” da obra literária homônima<sup>141</sup> de Nietzsche, que já havia sido uma paródia da ópera de Wagner<sup>142</sup>, intitulada *Crepúsculo dos Deuses*. Jácome buscou fazer uma correlação com os “ídolos” que o filósofo se propôs a refutar em seu livro, ao criticar pensadores, teorias e instituições, incluindo a própria educação alemã, questionando a legitimidade de ícones do pensamento humano que, até então, eram considerados ídolos intocáveis das ciências e da filosofia (ADAID, 2016).

Na instalação, a intenção de questionamento foi moldada com ironia aos tempos atuais, enquanto “sociedade do efêmero”,<sup>143</sup> do transitório. Uma tentativa de despertar a reflexão, diante da velocidade e dilemas da era da informação, acerca de como nos relacionamos com o mundo e com os meios disponíveis, dos valores que elegemos e do pedestal em que colocamos nossos “ídolos”. Quanto ao empréstimo do título de uma produção clássica, é possível classificá-lo como um desvio abusivo, em que o elemento apropriado é simbolicamente significante, associado a um novo contexto (DEBORD; WOLMAN, 1956).

---

<sup>141</sup> “*Crepúsculo dos ídolos, ou Como Filosofar com o Martelo*” (1888), penúltima obra escrita pelo filósofo niilista alemão Friedrich Nietzsche (1844-1900).

<sup>142</sup> Richard Wagner (1813-1883), foi um maestro, compositor, diretor de teatro e ensaísta alemão, conhecido especialmente por suas óperas.

<sup>143</sup> Referência à fala de Mia Couto, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9swecQax6sk&t=7s>

No cenário contemporâneo, a apropriação de objetos, imagens e enredos também está presente na prática do artista como um recurso criativo fundamental. A partir da reutilização de um produto de massa, a arte contradiz a cultura “passiva” ao opor mercadorias e consumidores e ao jogar com as formas dentro das quais se desenrola nossa vida cotidiana, sob as quais os objetos culturais se apresentam à nossa apreciação (BOURRIAUD, 2009). Da mesma forma, no intuito de problematizar as novas tecnologias (e quaisquer outras), o artista das mídias recorre à apropriação seguida do desvio. Para Machado (2007), a perspectiva artística (de um determinado meio, para além da sua função utilitária) é certamente a mais desviante de todas, uma vez que ela se afasta em tal intensidade do projeto tecnológico originalmente imprimido às máquinas e programas que equivale a uma completa reinvenção dos meios.

A instalação, composta por cinco televisores, uma webcam e um microfone interligados a um software, dá ênfase à combinação entre dispositivos tradicionais e os de última geração, um rearranjo de equipamentos capaz de agenciar outras formas de criação — tendência denominada por Beiguelman (2012) de tecnofagia<sup>144</sup>, uma abordagem marcadamente relacionada à produção de artemídia. A obra contrapõe os meios de comunicação unilateral e em rede (internet), incorporando simultaneamente velhas e novas mídias numa só composição, ao mesmo tempo em que os questiona através de sua relação direta com o espectador/locutor.

Na instalação, os dispositivos são acionados pelo visitante a fim de aludir a um *streaming/live*, transmissão audiovisual instantânea através de plataformas virtuais, um recurso bastante utilizado pelos chamados *influencers* digitais<sup>145</sup> (os eventuais “ídolos” instantâneos), ou para a simples autoexposição. A reflexão proposta por Jácome trata do potencial das formas de se comunicar em virtude de um sistema em rede, ao passo

---

<sup>144</sup> Termo conceituado pela artista e pesquisadora Giselle Beiguelman (2012) que diz respeito à uma nova prática estética que opera pela combinação de dispositivos *high* e *low tech*, práticas de *circuit bending*, remodelagem de equipamentos e integração de mídias de idades variadas.

<sup>145</sup> Indivíduos que utilizam as redes sociais para expor opiniões, divulgar produtos de determinado segmento e influenciar nas escolhas e comportamentos de outros indivíduos, um público massivo de seguidores, através de publicações em texto, fotos e/ou vídeos online.

que busca problematizar a relação dos usuários com as mídias dentro de uma cultura narcisista, na qual se vive em torno da própria imagem. Para Beiguelman (2010), *Crepúsculo dos Ídolos* é uma reinvenção irônica da tecnologia.

Embora a instalação tenha sido concebida a partir dos moldes apropriacionistas e desviantes que se adequam à premissa do *détournement*, onde produtos ligados à sociedade burguesa foram retirados de seu contexto original e reposicionados diante de uma perspectiva crítica, a obra não se alinha ao objetivo situacionista de superação da arte. Mesmo abarcando certo nível de participação, inserção/alteração de uso e domínio, subvertendo a interpretação e manuseio dos televisores diante do acréscimo de novos elementos, ela não busca interferir efetivamente no cotidiano dos espectadores, visto que assume o *status* de obra de arte ao ser apresentada apenas em espaços institucionalizados, com data de realização e divulgação prévias. Deste modo, *Crepúsculo dos Ídolos* segue parcialmente o escopo situacionista, pois, ainda que cumpra alguns aspectos contidos no guia e tencione um questionamento às estratégias espetaculares, preserva-se vinculado a esse mesmo sistema, projetando-se unicamente no circuito expositivo da arte.

Já à luz do conceito de pós-produção de Bourriaud (2009), o desvio se apresenta como meio de recorrer às formas e objetos existentes a fim de utilizá-los, sem o propósito de desvalorizar ou abolir a arte. Em *Crepúsculo dos Ídolos*, Jácome assume o papel do artista programador ao jogar com produtos em circulação no mercado cultural, selecionando e decodificando-os para a elaboração de novas narrativas. Seu processo de criação é realizado através da recombinação de diferentes elementos, que passam a assumir possibilidades outras centradas em sua própria poética, abrindo brechas ao espectador/locutor para reinterpretá-los. Ao indivíduo é dada a oportunidade de repensar sua posição como consumidor da indústria midiática e do entretenimento e de contorná-la ao metaforizar suas estratégias de imposição, um vislumbre do que estava por vir.

Como pontua Machado (2007), não se pode mais dizer que os artistas operam dentro das possibilidades programadas e previsíveis dos meios invocados, mas sim que eles estão ultrapassando os limites desses dispositivos ao reinventarem seus programas e suas finalidades. A instalação de Jácome se apresenta como uma recusa sistemática à lógica do projeto tecnológico original, uma obra que, como toda a produção de artemídia, corresponde à metalinguagem da sociedade midiática, possibilitando agir como alternativa crítica aos modelos vigentes de normatização e controle social.

Da mesma forma que os situacionistas propuseram a ocupação e desvio de espaços estritamente hegemônicos na época, a proposta hoje de desvio tecnológico é atuar nos novos meios e destituí-los de suas intenções originais, convertendo-os em um novo projeto. Os meios de comunicação são tomados a fim de uma auto discussão, invertendo seus sentidos através do locutor anônimo, reflexo da internet como meio essencialmente colaborativo, que corrompe a hegemonia unidirecional de ‘um para todos’ (BRAZ; NUNES, 2013). É justamente a partir dessa nova percepção que surge seu poder reflexivo.

### 5.2.2 Meu Tempo Livre — Gabriel Mascaro, 2013

Nascido em Recife, onde vive e trabalha, cineasta e artista visual, Gabriel Mascaro<sup>146</sup> tem seu trabalho caracterizado pela leitura crítica do contemporâneo, no qual investiga relações entre micropolítica e cotidianidade a partir de diferentes mídias como filme, fotografia e instalação. Graduado em Comunicação Social pela UFPE, tem uma atuação consolidada na indústria audiovisual pernambucana, tendo realizado seu primeiro trabalho audiovisual em 2008, intitulado *KFZ-1348*. Seus trabalhos seguintes foram documentários e obras híbridas, as chamadas docuficção<sup>147</sup>. Entre eles estão:

---

<sup>146</sup> In: <https://pt.gabrielmascaro.com/Bio>

<sup>147</sup> Neologismo que designa uma obra cinematográfica híbrida cujo gênero se situa entre o documentário e a ficção.

*Um Lugar ao Sol* (2009), *Avenida Brasília Teimosa* (2010) e *Doméstica* (2012), sendo este último aclamado pela crítica e vencedor de prêmios em importantes festivais.

Seu primeiro longa-metragem de ficção, *Ventos de Agosto*, foi lançado em 2014, seguido por *Boi Neon* (2015). Sua última produção teve estréia em 2019, a distopia religiosa *Divino Amor*<sup>148</sup>. Em suas produções, Mascaro busca tratar questões intrínsecas à natureza humana através de uma relação composta entre o registro documental e a ficção, levando às telas narrativas de nichos sociais geralmente estereotipados e/ou sub-representados pela mídia. Recebeu mais de 50 prêmios internacionais, inclusive uma retrospectiva no Lincoln Center, NY, em 2016, e teve seus filmes exibidos em importantes festivais e eventos, como Berlinale, Sundance, Locarno, Rotterdam, Bienal de São Paulo, Oberhausen e vários outros.

Além de trabalhos como cineasta, Mascaro também realizou projetos voltados para as artes visuais<sup>149</sup>, tais como: *Quando a Tarde Cai* (2009), *Sonho de Deriva* (2013), *Memórias de Meu Tempo em Marte* (2014), *Não é Sobre Sapatos* (2014) e *Desamar* (2015). Suas experimentações atravessam diferentes suportes e temáticas, e embora não tenha uma produção voltada para os novos meios, especificamente, cabe aqui uma menção às exceções, como é o caso da obra *As Aventuras de Paulo Bruscky*<sup>150</sup> (2010): um registro machinima<sup>151</sup> em formato documental das aventuras do artista no “*Second Life*”<sup>152</sup>. De acordo com Machado (2011), esse trabalho foi, possivelmente, o primeiro documentário machinima realizado no Brasil.

Para a realização de *As Aventuras de Paulo Bruscky*, Mascaro fez uso do espaço virtual, apropriando-se da plataforma *Second Life* — programa que simula

<sup>148</sup> Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=4ZTVxQOQdMY>

<sup>149</sup> Ver mais em: <https://pt.gabrielmascaro.com/>

<sup>150</sup> In: <http://pt.desvia.com.br/AS-AVENTURAS-DE-PAULO-BRUSCKY>

<sup>151</sup> Pode ser caracterizado pela criação de narrativas visuais a partir da apropriação de elementos gráficos e ações já produzidas dentro de jogos. Em outras palavras, o produtor consegue criar filmes ou séries utilizando os recursos já criados para os jogos, e sem a necessidade da utilização de equipamento profissional ou de conhecimentos como modelagem 3D e animação tradicional.

<sup>152</sup> Plataforma virtual que, dependendo do tipo de uso, pode ser encarado como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social.

aspectos da vida real e social do ser humano — para a criação de uma narrativa audiovisual. Os artistas estão presentes nessa realidade alternativa sob formas gráficas de personagens avatares, movimentando-se a partir de comandos prévios automatizados. O documentário é simples, e se baseia apenas em entrevistas autênticas feitas por Mascaro a Bruscky, que responde questões em geral acerca dos seus projetos artísticos e de sua própria existência dentro do mundo virtual.

No decorrer das aventuras, como naturalmente ocorre nesse tipo de ambiente, os artistas interagem com outros avatares arbitrários comandados por pessoas em ação no mundo físico. O personagem avatar não está sujeito a dano corporal algum, sendo capaz de voar, se jogar de um edifício e até mesmo caminhar sobre a lua sem qualquer comprometimento, assim como nos jogos digitais. A particularidade do documentário de Mascaro está no uso do espaço virtual não como uma continuidade do mundo cotidiano, não como lugar sujeito a leis físicas como gravidade por exemplo, mas como campo para reinvenção de toda e qualquer regra (MORAN, 2016). Trata-se de um processo fílmico experimental e, de certa forma, inusitado que surge como uma nova proposta de registro a partir da relação homem-tecnologia e da exploração inventiva da hiper-realidade do *Second Life*, ambiente que também passa a assumir um papel divergente do habitual.

Em seu outro projeto sucedido no ciberespaço, abordado aqui como estudo de caso, Mascaro também faz uso de uma plataforma virtual como proposição artística. *Meu Tempo Livre*<sup>153</sup> (2013) é uma abordagem crítica aos dispositivos de pesquisa de mercado e o conceito de tempo livre<sup>154</sup> — relação de produção e trabalho nesse ínterim.

---

<sup>153</sup> Ver mais em: <https://vimeo.com/59391109>

<sup>154</sup> A divisão dos tempos em tempo de trabalho e tempo livre foi criada pelo desenvolvimento técnico e industrial da modernidade, pelo ritmo das metrópoles e do sistema capitalista. Enquanto artefato histórico, o tempo livre inclui diversas esferas do cotidiano, como a vida privada, as formas de sociabilidade, o exercício político, as ocupações religiosas e as demais atividades humanas situadas para além do universo do trabalho (GOMES, 2003).

No ano de 2009, a grande corporação americana de tecnologia *Amazon* criou um dispositivo interativo chamado *Amazon Mechanical Turk*<sup>155</sup>, uma plataforma<sup>156</sup> que viabiliza o cadastro de empresas para a realização de questionários de pesquisa de mercado online, assim como o de usuários consumidores dessa rede internacional de produtos, os chamados *Turkers*. É possível escolher quando, quantos e como responder aos questionários, cujas respostas servem como auxílio às empresas no mapeamento de comportamentos e desejos de consumo, de maneira rápida, eficiente e econômica. O pagamento<sup>157</sup> pelas respostas aos usuários é computado em moeda virtual e rende bônus a ser revertido em consumo de produtos pela rede *Amazon*.

Para este trabalho, Mascaro criou um questionário e se cadastrou no *site* como uma empresa. Ele propunha ao usuário que passasse dez minutos sem responder a nenhum questionário da *Amazon*, para que ele pudesse desfrutar de um tempo supostamente “livre”. Em contrapartida, esse tempo teria que ser filmado e gravado pela *webcam* para comprovar seu usufruto e, conseqüentemente, conseguir a liberação do crédito. As imagens também seriam disponibilizadas para a realização da obra. É o paradoxo da compra do tempo livre, e ao mesmo tempo da subversão de não responder a nada, ao passo que o usuário responde e se coloca à disposição do artista (MASCARO, 2016). Pelas regras da *Amazon*, é proibida a revelação de identidade dos usuários nas respostas, sendo assim, cada qual recebe uma identificação numérica. Por ter violado os códigos de conduta e privacidade, Mascaro foi banido e passou a ser ameaçado judicialmente pela empresa, visto que é terminantemente proibido a subjetividade personificante nas respostas.

---

<sup>155</sup> O nome foi inspirado em “*The Turk*”, um autômato de xadrez criado no século XVIII na Hungria, que mais tarde revelou-se uma fraude, pois havia um humano escondido sob o tabuleiro que controlava os movimentos do boneco humanóide. In: [https://en.wikipedia.org/wiki/Amazon\\_Mechanical\\_Turk](https://en.wikipedia.org/wiki/Amazon_Mechanical_Turk). Acesso em 10 jun 2019. Para acessar a plataforma: <https://www.mturk.com/>

<sup>156</sup> Inicialmente, a ferramenta foi concebida para resolver dificuldades da própria *Amazon*, como eliminar páginas duplicadas, mas logo foi aberta a todos. Os serviços são bastantes variáveis, mas sempre envolvem coisas que computadores são incapazes de fazer, como responder a pesquisas de opinião, procurar por erros em páginas da internet, palpar sobre títulos, etc.

<sup>157</sup> Pagamento em dinheiro é feito apenas nos EUA, fora de lá, os ganhos só podem ser resgatados por meio de vales-presente da *Amazon*.

Em artigo para a Revista Carbono<sup>158</sup>, o cineasta discorre:

O trabalho se localiza neste duplo, nesta zona limítrofe de um tempo livre por encomenda. Se para alguns usuários isto se transforma num tempo lúdico a ser experienciado, para outros é um gesto de subversão contra mim e a *Amazon* (deixar a câmera ligada e sair da frente dela como gesto de negação deste 'compartilhar' o que é mais íntimo e singular, o tempo banal) e para outros apenas mais uma tarefa a ser tecnicamente executada com excelência, sabendo ainda que eu, enquanto empresa encomendante do serviço, posso não gostar da resposta à minha pesquisa de mercado e simplesmente não validar o pagamento (MASCARO, 2013).

A plataforma da *MTurk* atua como mediadora entre empresas e usuários, fornecendo uma estrutura online necessária para que a troca entre eles aconteça. Substitui-se uma possível mão de obra qualificada por “trabalhadores virtuais” que assumem tarefas em troca de produtos e/ou valores irrisórios, sob o véu de uma proposta atraente por sua flexibilidade e conveniência. Em *Meu Tempo Livre*, Mascaro buscou investigar o uso do tempo ligado à relação de trabalho no contexto contemporâneo, considerando a comercialização do tempo livre um fator de “aproveitamento” de um período tido como vazio. Numa espécie de subversão da ferramenta virtual, ele tenta pregar a ideia de desaceleração do tempo produtivo, ao desviar essa força de trabalho para uma experiência de “esvaziamento” dela. É um trabalho que de alguma forma se auto-questiona enquanto dispositivo, em seus limites e suas fronteiras éticas (MASCARO, 2016).

A pesquisa foi desenvolvida por pelo artista durante o Programa Videobrasil de Residência — 17º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC\_Videobrasil e Programme de résidence d'artistes Videoformes<sup>159</sup> 2013 em Clermont-Ferrand, França, com apoio da DRAC d'Auvergne e do Consulado da França em São Paulo. A instalação ocorreu no Espace d'Art Contemporain La Tôlerie (Clermont Ferrand, FRA), e contou com 4 monitores de 42” com *headphones* para exibição dos 80 *web* vídeos e 4 *posters* contendo imagens de cada vídeo recebido pelos *turkers*, além dos *prints* impressos de

<sup>158</sup> Disponível em: <http://revistacarbono.com/artigos/02meu-tempo-livre-gabriel-mascaro/>

<sup>159</sup> In: <https://videoformes.com/>

*e-mails* recebidos pela *Amazon* e o passa-a-passo cadastral de Gabriel Mascaro como empresa.



Figuras 57 e 58 - Instalação *Meu Tempo Livre* (2013), de Gabriel Mascaro.  
 Fonte: <http://pt.gabrielmascaro.com/MEU-TEMPO-LIVRE>

Referente ao processo de realização da obra, é possível identificar três operações. A primeira diz respeito à fase de criação de cadastro na plataforma da *Amazon*, por meio de uma empresa fantasia que leva o nome do artista. Ele redige a única tarefa a ser cumprida no lugar dos costumeiros questionários de mapeamento do consumidor. A segunda operação ocorre durante a recebimento e avaliação das respostas em formato audiovisual enviadas pelos *turkers* como cumprimento, ou não, do que foi estipulado por Mascaro. Já a terceira operação compete ao processo de instalação da obra num espaço expositivo de arte, a primeira exposição do trabalho, ocorrida no *Espace d'Art Contemporain La Tôlerie*, em Clermont Ferrand.

A partir da primeira operação executada por Mascaro, percebe-se uma conduta desviante ao utilizar a plataforma *MTurk* para um fim outro que não o mercadológico. Com base no “Guia prático para o *détournement*”, a ferramenta apropriada é identificada como o “original” desviado, apresentando-se como um “*détournement* secundário”, por tratar do desvio de um serviço de pesquisa virtual, um recurso sem importância cultural em si mesmo (DEBORD; WOLMAN, 1956). O desvio ocorre de forma sutil, sendo seu sentido ordinário subvertido em função de um exercício crítico,

em busca de resultados que diferem do propósito de mercado. Em *Meu Tempo Livre*, o artista não só subverte a estratégia utilizada pela companhia, como incita o usuário, de certa forma, a fazer o mesmo, ainda que como execução de uma ordem. Porém, o que será feito durante o tempo previsto cabe apenas ao internauta decidir. Mascaro (2013) afirma que muitos deles sequer têm relações formais de trabalho, e passam a vida no quarto respondendo a questionários como forma de subsídio, ou apenas para se manterem “produtivos”.

Tendo em vista que a tarefa proposta pelo artista tencionava o aproveitamento de um tempo livre e pausa do trabalho virtual, os *turkers* são encorajados a agir de acordo com sua própria vontade, ainda que restritos ao recinto doméstico e registrados por uma *webcam*. No caso, os usuários têm um contrato de tempo com o artista, que os remunera para que alguma atividade, supostamente livre, seja executada. Então ainda de acordo com o guia situacionista, é possível perceber uma aproximação dessa proposta à noção de “ultradesvio”, visto que seria possível promover, momentaneamente, interferências no funcionamento da vida social cotidiana (DEBORD; WOLMAN, 1956), nesse caso, dentro e fora do espaço virtual. Ao propor burlar essa lógica sistemática, o artista se mostra capaz de promover uma alteração de comportamento do indivíduo durante sua rotina, induzindo-o a desenvolver qualquer ação de sua preferência. A subversão denota acontecer de forma direta e efetiva, assim como prescreve a IS, interferindo de forma prática no cotidiano dos trabalhadores virtuais, o que, de acordo com os situacionistas, revelaria a superação da arte na medida em que as ações ocorressem na realidade.

Já numa operação neutra de desvio — sem a intenção situacionista de superação da arte —, a arte da pós-produção também identifica e recorre às formas sociais para conceber sentidos alternativos. Visto que vivemos num mundo onde essas formas estão indiscriminadamente disponíveis a todos os tipos de manipulação, a atividade laboral se enquadra como objeto a ser esmiuçado, capaz de gerar obras que questionem suas formas de uso (BOURRIAUD, 2009). *Meu Tempo Livre* é um exemplo

de projeto que aborda o próprio trabalho: como o “tempo vago” do indivíduo foi apropriado pelo mercado e convertido em produção, sendo esse mesmo tempo encomendado por Mascaró a fim de provocar uma ruptura irônica e momentânea na lógica de produção, a reprogramação da estrutura utilitária MTurk.

Bourriaud (2009) aponta que a pós-produção do trabalho permite que o artista vá além de um posicionamento interpretativo, devendo recorrer à experimentação. O cineasta, ao se apropriar de uma ferramenta mercadológica, questiona seu funcionamento e a atividade a ele relacionada ao simular fazer parte do mesmo sistema agenciador. Mascaró evidencia a diluição de fronteiras entre o lazer e o trabalho causada pelo ingresso do mundo profissional na esfera doméstica, dado que essa divisão era vista como “obstáculo à figura do empregado exigida pela empresa, a de alguém flexível e acessível a qualquer momento” (BOURRIAUD, 2009, p. 93). Cabe ao artista da pós-produção sugerir novos olhares ao mesmo objeto.

Quanto ao dispositivo da *Amazon*, é interessante frisar que a possibilidade de personalização é resultado das estratégias utilizadas por companhias consolidadas no espaço virtual devido à necessidade de adaptação à era da globalização, tais como as de mídias sociais, por exemplo, focadas na flexibilidade, mobilidade e processo de troca constante viabilizados pela internet. As empresas se tornam, de certa forma, adaptáveis ao usuário, ao disponibilizarem suas interfaces de programação e alguns dos seus dados para incentivar outras pessoas a criar novas aplicações usando estes dados, funções compatíveis à *Web 2.0* (MANOVICH, 2001). Ao conceder essa ferramenta, ainda que de forma estratégica para a recrutação de trabalhadores informais, a *Amazon* permite que o usuário faça uso de acordo com sua necessidade específica, inclusive de maneira contrária ao real propósito da companhia. Seria um serviço/design sujeito ao *hacking* e/ou *remix*.

É a partir das brechas inerentes ao sistema apreendido que o artista de artemídia busca propor alternativas críticas e/ou poéticas ao meio. Nessa perspectiva, não há

precisamente uma apropriação do dispositivo, mas sim de suas estratégias, diante de um processo de inversão de sentido. No intuito de ser problematizada, a plataforma disponível às empresas e aos usuários da rede *Amazon* sofre um desvio em seu interior, a suspensão de suas atividades como uma espécie de boicote. Para Machado (2007), essa transgressão se trata de um ataque por dentro, de uma contaminação interna que faz com que essas estruturas deixem momentaneamente de funcionar como geralmente se espera, para que seja possível enxergá-las por um outro viés, preferencialmente crítico.

Além das operações comentadas anteriormente, a obra pode ser dividida em dois momentos: o trabalho enquanto articulação entre o artista e usuários — aqueles que integram fundamentalmente a obra — no espaço virtual e privado, e o deslocamento das narrativas pessoais ao espaço expositivo, constituindo em uma instalação artística. Considerando a obra como um todo, mesmo sendo fruto de uma ação desviante próxima à noção de *ultra-détournement*, *Meu Tempo Livre* assume uma posição contemplativa no segundo momento, tornando-se questionável quanto à sua espetacularização. O fato dos registros dessa ação terem sido expostos em um espaço institucionalizado de arte como resultado de uma residência artística evidencia que o artista, apesar da iniciativa subversiva, encontra-se parcialmente alinhado à premissa situacionista.

O trabalho de Mascaro faz uso do recurso de apropriação e técnicas de desvio, condição primeira para a realização da obra. A plataforma, de finalidade muito pragmática e específica de mercado, passa a ser recontextualizada ao sofrer um deslocamento que a reposiciona no enredo de uma nova experiência. A técnica é desprogramada e as funções simbólicas do aparato são distorcidas (MACHADO, 2007).

Na intenção de tirar proveito de um meio que vincula o palco do virtual à vida cotidiana, o artista investe numa inversão total de paradigmas, procedendo duplamente subversivo ao provocar pequenas interferências tanto na realidade dos *turkers* como na

companhia provedora ao romper com suas regras. Mascaro faz das falhas do dispositivo recursos para operações astuciosas no interior do poder estabelecido. E por uma arte de intermediação, ele tira efeitos imprevistos (CERTEAU, 2014).

### 5.2.3 Boas Vindas, Game Over! —Biarritz, 2018

Biarritz<sup>160</sup>, “avatarônimo” de Beatriz Rodrigues, é uma jovem artista autodidata das novas mídias residente em Recife. Seu trabalho mescla vídeos e outras linguagens digitais, voltado para a produção de videoarte, *web art*, *GIF art*<sup>161</sup>, transcinema<sup>162</sup> e performances como *VJ*<sup>163</sup>, sendo este último seu foco de maior atuação. Suas obras podem ser divididas em duas vertentes: uma faceta mais política, com temáticas de raça, gênero e sexualidade; e uma mais festiva, com projeções de GIFs e videoarte que englobam linguagens da *web* como *emojis*, junto a ícones da cultura *pop* periférica local e internacional (DIÁRIO DE PERNAMBUCO, 2019). Em um trabalho metalinguístico atrelado ao veículo sob o qual se estabelece, Bia faz uso da linguagem da própria internet e do meio digital para realizar seus projetos, construindo, assim, um terreno fantástico e remixado sob o qual habita (Coletivo ARTIKIN, 2019).

Sua prática performática de *VJing*, por exemplo, envolve projeção ao vivo em eventos e festas, criação, montagem e desmontagem de cenários temporários compostos por GIFs. Seu *modus operandi* envolve o uso de plataformas virtuais para inserção de imagens em movimento, efeito de *glitch* e captura de imagens da *webcam*, construindo trabalhos, definidos por Bia, como transcinema. Curiosamente, as

<sup>160</sup> Site pessoal: <https://biarritz.hotglue.me/>

<sup>161</sup> Do inglês ‘*Graphics Interchange Format*’, é uma imagem em formato de *bitmap*, utilizada de forma estática ou como animação de curta duração, a partir de uma tabela restrita de cores. Tem sido abordado como um meio/linguagem de arte contemporânea, uma maneira de trabalhar com a cultura visual.

<sup>162</sup> É uma forma híbrida entre experiência das artes visuais e do cinema na criação de um envolvimento sensorial para o espectador que, como participante do filme, produz a própria montagem. Ver mais em: <https://bit.ly/2XngvN6>.

<sup>163</sup> Abreviação de *Video Jockey*. Seu desempenho consiste na criação e manipulação de imagens em tempo real, através de meios tecnológicos e para uma audiência, em diálogo com música ou som.

projeções são feitas sem a utilização de *softwares* de vídeo, apenas pela manipulação instantânea de GIFs e adição de imagens ao vivo, de forma experimental e improvisada, o que ressalta ainda mais o caráter efêmero de suas obras.

Um de seus trabalhos que cabe a esse processo é o *Misonéismo*<sup>164</sup>, um desdobramento de outros trabalhos e linguagens em que a artista havia trabalhado, apresentado em uma festa voltada para experimentações artísticas em Recife. Nessa performance, a artista compõe as imagens das cenas que estão sendo projetadas através do manuseio do seu computador, ao mesmo tempo em que insere sua própria imagem capturada pela *webcam*, acompanhada por um trilha musical tocada ao vivo, numa espécie de *live cinema*<sup>165</sup> de GIFs.

Pautados numa estética de excesso e sobreposições, combinando os estilos afrofuturista e *vaporwave*<sup>166</sup>, boa parte de seus projetos circula através da própria internet, com obras inseridas em acervos de galerias virtuais internacionais voltadas para a produção de *new media art*, inclusive chegando até a participar de festivais na França, nos EUA e Canadá. Já em Recife, Bia encontrou espaço para atuar em mostras “*undergrounds*”, como na Galeria MauMau<sup>167</sup> e no Edf. Texas<sup>168</sup>, em festivais de música e audiovisual, festas alternativas, agitações político-culturais e participação em demais iniciativas, como o FINCAR<sup>169</sup>, o projeto Urbe-se<sup>170</sup> e a mostra ENTREMOVERES<sup>171</sup>. A artista tem grande espaço de atuação na *web*, principalmente nas redes sociais que

<sup>164</sup> In: <https://vimeo.com/223626379>

<sup>165</sup> Diz respeito à execução simultânea de imagens, sons e dados por artistas visuais, sonoros ou performáticos que apresentam suas obras diante da platéia. São apresentações onde a improvisação e o acaso fazem parte de um processo que resulta na possibilidade de criação e vivência, por parte do público, de uma experiência audiovisual expandida, também entendida como sensorial e imersiva. Ver mais em: <https://www.livecinema.com.br/conceito/>

<sup>166</sup> É um movimento artístico que mistura nostalgia, estética retrô dos anos 80 e referências tecnológicas como vídeo-games, *cyberpunk*, *glitches*, design *web* dos anos 2000, efeitos de VHS e fitas cassete, elementos da cultura asiática, arte neoclássica grega e diversas outras temáticas.

<sup>167</sup> In: <https://www.maumaugaleria.com/>

<sup>168</sup> In: <http://www.texas163.com/>

<sup>169</sup> In: <http://www.fincar.com.br/>

<sup>170</sup> In: <http://hotsta.org/urbe.se>

<sup>171</sup> In: <https://bit.ly/2NsmKuH>

possibilitam a interação com o seu trabalho por meio de aplicativos, como o *Instagram*, por exemplo.

Fora do eixo Pernambuco e virtual, a artista participou de mostras, oficinas, *workshops* e falas em eventos como o FILE-SP e o Festival Perfídia<sup>172</sup>, além de locais como a UNESP, Universidad Central de Ecuador, SESC Rio Preto e LILO Zone<sup>173</sup>. Já atuou em trabalhos com Bárbara Wagner e Benjamin de Burca, Edson Barrus, Cristiano Lenhardt, Traplev, Cássio Bonfim, Gentil Porto Filho, Lia Letícia, Aishá Lourenço, Cecília Araújo, Pedro Paulo Rocha e outros. Além dos trabalhos e pesquisas em videoarte e novas mídias, Bia também carrega parceria com o selo de roupas e experiências ACRE Recife, iniciativa que reúne moda, design, produção de figurino, cultura afro-pernambucana, performance e subversão artística.

Em *Boas Vindas, Game Over!*<sup>174</sup> (2017), projeto aqui abordado como estudo de caso, Biarritzzz busca questionar as configurações sociais e políticas do Brasil no ano de 2016, misturando cenas de acontecimentos reais exibidos na grande mídia com cenas de jogos de realidade virtual. *BVGO!* foi feito a partir do convite para um evento de pequenos expositores e de produção autônoma na zona norte do Recife. Como se tratava do seu primeiro evento após a virada de ano 2016/2017, Bia pensou em produzir um vídeo que refletisse todo seu sentimento durante essa passagem, após o país passar pela queda do governo num processo golpista de *impeachment* (INFORMAÇÃO VERBAL)<sup>175</sup>.

Com o mote “no jogo do real, ganha o mais surreal”, a artista aborda situações rotineiras e trágicas sofridas pela nação como um grande jogo surrealista, no qual a realidade virtual parece fazer mais sentido que a do mundo físico. A partir disso, Bia mistura imagens reais de alguns acontecidos de 2016 e cenas de jogos de realidade

<sup>172</sup> In: <https://www.plataformaperfidia.com/festival-perfidia>

<sup>173</sup> In: <https://www.lilo.zone/>

<sup>174</sup> In: <http://spamm.fr/stream/?g=18>

<sup>175</sup> Entrevista concedida por Beatriz Rodrigues à mestranda Cinara Menezes no dia 23 de julho de 2018.

virtual 3D, como o *Second Life*, GTA<sup>176</sup> e jogos de guerra em geral, traçando um paralelo com o cotidiano e realidade brasileira. O *player* real, inserido através de *chroma key*, encontra-se no centro do vídeo, refém do jogo às cegas.

Em meio às imagens de *videogames* e violência, cenas de protestos de povos indígenas são acrescentadas. As primeiras imagens dizem respeito ao povo Pankararu em frente à sede da Sudene, na BR 101, com vários cartazes de crítica à PEC 215, proposta que visava alterar as demarcações dos territórios indígenas e quilombolas. A questão da PEC também aparece como palavras caindo, pixeladas, fazendo referência ao *game Pac-Man*, como num jogo de palavras. Já as imagens seguintes são do povo Guarani-Kaiowá em frente a um prédio do governo no estado de Minas Gerais, em confronto com a polícia militar. No embate, os indígenas atiram flechas contra os militares e, nesse mesmo momento em que as flechas são lançadas, o *player* do jogo “ganha pontos”. Outras cenas de protestos em frente à Esplanada dos Ministérios em Brasília também são intercaladas ao vídeo, assim como imagens do trágico rompimento da barragem em Mariana-MG ocorrido em 2015.

O vídeo termina com imagens de um jogo de demolição, onde a cidade virtual vai pegando fogo e sendo totalmente destruída, enquanto o *player* continua a jogar até o fim, quando aparece um *Game Over!* à la *Super Marios Bros*. A obra combina cenas de protestos e tragédias ocorridos em 2015/2016 com jogos de infância da artista e referências atuais. “Surrealismos reais” misturados a realidades virtuais. Além de ter sido projetado em um espaço expositivo em Recife, *Boas Vindas, Game Over!* se encontra acessível na galeria online SPAMM - SuPer Art Modern Museum, no Vimeo<sup>177</sup> e *site* pessoal da artista.

---

<sup>176</sup> Sigla de *Grand Theft Auto*, uma série de jogos que se passam em cidades fictícias dominadas pelo crime e gangues de rua, modeladas com base em grandes metrópoles, principalmente dos EUA.

<sup>177</sup> In: <https://vimeo.com/199867464>



Figuras 59 e 60 - Prints do vídeo *Boas Vindas, Game Over!* (2017), de Biarritz.

*Boas Vindas, Game Over!* consiste numa produção de videoarte criada a partir de inserções e sobreposições de imagens retiradas da grande mídia, dos jogos digitais. Uma colagem audiovisual de recortes deslocados de um contexto maior para a construção de uma nova narrativa. Para a elaboração da obra, a artista fez uso de uma *webcam* para registrar e integrar o *player* do mundo físico no *mashup* de realidades utilizando *chroma key*. As cenas de protestos correspondentes a matérias jornalísticas foram recortadas de outros vídeos disponíveis na *web*, assim como os elementos de áudio e vídeo dos jogos digitais. O processo de extração e combinação desses fragmentos foi feito a partir do uso de *softwares*<sup>178</sup> de capturação de tela e edição de vídeo.

Para a concepção dessa narrativa política e surreal, é possível apontar pelo menos um processo de desvio de acordo com o “guia prático para o *détournement*” (DEBORD; WOLMAN, 1956). Identifica-se na obra fragmentos de cenas e personagens que foram retirados de jogos digitais e introduzidos em um novo cenário, como forma de representar a realidade hostil do contexto brasileiro em questão através da emulação de um jogo. Os *games* apropriados por Bia, em específico, têm como temática a violência e arbitrariedade, como o GTA, e a simulação de aspectos da vida real e social, como é o caso do *Second Life*. Outros elementos característicos foram aproveitados para indicar etapas de uma narrativa supostamente lúdica, como os áudios e a figura

<sup>178</sup> *Screen Recorder, LICCap e Adobe Premiere.*

tubular retirados do jogo *Super Mario Bros* para sugerir que o *player*, metaforicamente, acabara de “entrar pelo cano”, visto que o mote do vídeo diz respeito a um jogo surreal do real. Dessa mesma forma, trechos de registros de protestos e tragédias reais foram convertidos em “aventuras” de um *game*.

Todos esses recursos dizem respeito a elementos preexistentes que foram retirados do seu contexto original e, ao serem subvertidos e recombinaados, passaram a adquirir um novo conceito/finalidade. O procedimento de desvio se trata, então, de um *détournement* abusivo, onde o elemento apropriado é simbolicamente significante e se associa a um novo enredo (DEBORD; WOLMAN, 1956). Contudo, mesmo a prática de apropriação seguida do desvio sendo uma constante nas produções da artista, estando inclusive *BVGO!* alinhada à própria definição de *détournement*, seu posicionamento é apenas parcial em relação aos objetivos situacionistas. Nesse caso, a obra aqui tratada mantém a tradicional experiência contemplativa por ser um trabalho audiovisual a ser projetado num espaço expositivo, físico e virtual, excluindo qualquer possibilidade de participação ou interferência direta no cotidiano dos espectadores.

O método de criação feita a partir da modificação e/ou reaproveitamento de conteúdos preexistentes também diz respeito ao que Lemos (2005) aponta como a base da “cultura do *remix*”<sup>179</sup>, referindo-se ao conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais. Já Bourriaud (2009) denomina essa atividade como pós-produção. Ao recorrer ao repertório cultural/midiático disponível para reutilizá-lo, possibilitando a realização de um novo enredo e viés sobre determinado contexto, a artista situa *BVGO!* como obra norteadada pela arte da pós-produção, tendo a apropriação como primeira fase desse processo.

---

<sup>179</sup> Expressão difundida por Lawrence Lessig (um dos fundadores do *Creative Commons*) para descrever uma sociedade que permite e estimula a criação de trabalhos derivados, no caso, uma criação que integra em parte ou em absoluto trabalhos preexistentes. Uma configuração social definida pela apropriação e recontextualização semiótica característica das novas tecnologias digitais.

A escolha do elemento a ser reaproveitado e manipulado ocorre segundo uma intenção específica, uma operação que tem sido gradualmente potencializada pela internet devido à sua vasta gama de dados disponíveis ao manuseio artístico. Assim como tantos artistas desse ramo, Bia também possui uma produção pautada pelas ferramentas tecnológicas digitais acessíveis no dia a dia, sendo a *web* um território distinto para suas táticas criativas. A pesquisa por material *online*, construção de narrativas audiovisuais, a formatação e reinterpretação de elementos preexistentes e sua divulgação nas redes fazem parte do seu processo de trabalho.

Os dispositivos utilizados pela artista servem como um meio para a pós-produção, tanto no sentido técnico — montagem, acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, legendas, vozes off, efeitos especiais (BOURRIAUD, 2009) —, quanto para a criação de material a ser consumido ao ser colocado em circulação novamente, como é o caso dos GIFs reproduzidos através de aplicativos das redes sociais e reutilizados por seus usuários. A essa atividade, e aos artistas desse ramo, Bourriaud (2009) atribui a figura do semionauta, aquele que transita entre os signos produzindo novos cenários a partir da vivência e consumo dos produtos culturais disponíveis.

Entende-se, portanto, que o próprio ato de definir um recorte, selecioná-lo, retirá-lo e inseri-lo em uma nova composição é, por si só, um exercício criativo. Desta forma, *BVGO!* ao mesclar linguagens tão distintas, como cenas e personagens fictícios de jogos digitais e registros de uma realidade adversa, para a construção de uma nova narrativa em que esses discursos estabelecem uma ligação, Bia também põe em voga o que é proferido por Bourriaud (2009) como cerne da arte da pós-produção: a concepção de novos enredos a partir de formas já existentes no mundo.

Identifica-se também em *BVGO!* procedimentos básicos referentes ao conceito de mídia tática, tais como a bricolagem/DIY e um evidente posicionamento e proveito político da mídia escolhida. Através de uma prática própria e não especializada de

*faça-você-mesmo*, a artista explora dispositivos digitais concedendo a eles novos usos. Ela se serve de *softwares* acessíveis para *download* na *web* de forma gratuita, e a partir do uso truncado de cada um deles, Bia se apropria e adultera registros de mídia e elementos da cultura *pop*, construindo uma *collage* subversiva e de menção ao lúdico. Para Lovink e Garcia (1997), a disponibilidade crescente das novas tecnologias reforça a livre expressão individual mantida à parte dos meios dominantes, dando cada vez mais espaço à versatilidade, ironia e amadorismo, alguns dos aspectos da mídia tática.

### 5.3 DISCUSSÃO

A análise das três obras, como havia sido estabelecido na etapa metodológica, configura o objetivo principal da pesquisa de investigação dos processos de apropriação e desvio em produções de artemídia, atrelados aos conceitos de tática e estratégia, de Certeau (2014); *détournement*, de Debord et Wolman (1957); pós-produção, de Bourriaud (2009) e mídia tática, de Lovink e Garcia (1997). Durante a análise foi possível distinguir, embora com determinadas ressalvas, a correlação entre as obras e teorias.

Primeiramente, partiu-se da escolha de obras referentes à produção de arte das novas mídias, ou seja, de trabalhos artísticos elaborados sobre e a partir de artefatos digitais amplamente utilizados na sociedade atual. O processo de desvio encontra-se intrínseco à obra produzida, visto que o meio passa a assumir um novo papel simbólico ao ser apropriado e reinventado pelo artista. A partir disso, procurou-se destrinchar a estrutura criativa de cada trabalho para que, ao analisá-los, fosse possível relacionar os recursos desviantes operados às teorias aqui explicitadas, estabelecendo um confronto com os contextos sociais, culturais e políticos que lhes são subjacentes.

Em relação aos artistas escolhidos para estas investigações, foi interessante perceber que a atuação de cada um no campo da arte digital se manifesta de maneira

distinta em relação ao outro, tanto a compreensão e modo de uso dos dispositivos quanto a premissa de suas produções. Jarbas Jácome, por exemplo, vem da área da computação, com grande domínio técnico sobre as ferramentas que utiliza para seus propósitos experimentais/artísticos, além de endossar o movimento *open source* se dispondo a repassar conhecimento através da partilha sem fins lucrativos de seus próprios códigos e ministrar aulas/oficinas voltadas para o *faça-você-mesmo* na programação. Já o artista Gabriel Mascaro se encontra numa carreira consolidada no cinema nacional, sua ocupação primária, com algumas obras voltadas para as artes visuais, sendo apenas duas direcionadas à investigação do espaço virtual. E por último a *new media artist* Biarritzzz, com um trabalho voltado para a cultura da periferia, experimentando possibilidades estéticas na plataforma *web*, em performances como *VJ* e produções audiovisuais. São três diferentes perspectivas de atividade artística com as novas tecnologias que tornaram esta pesquisa ainda mais produtiva e plural.

Embora mal tenha sido citado durante as análises, a formulação de tática e estratégia de Michel de Certeau fundamenta todo e qualquer processo desviante aqui identificado, visto que as “ações” desenvolvidas pelos artistas, e da produção de artemídia como um todo, competem à maneira de utilizar os produtos que nos são impostos, subvertendo-os a partir de dentro (CERTEAU, 2014). Ainda que o teórico dirija-se ao consumidor cultural que não visa um discurso insurgente, as ferramentas conceituais apontadas se mostram úteis e atuais àqueles que tencionam atuar nas brechas dos modelos econômicos e institucionais, assim como os artistas das novas mídias, propondo aos bens de consumo diferentes alternativas de uso.

Diante dos postulados situacionistas em “Um guia prático para o desvio” (DEBORD; WOLMAN, 1957), o *détournement* apresenta parcial aderência em relação à produção artística aqui investigada, mantendo-se limitada, além de tudo, pelo contexto histórico específico em que a IS estava inserida, alimentado por um determinante anseio revolucionário cultural. Mesmo que alguns aspectos específicos do desvio situacionista tenham sido encontrados nas obras analisadas, como, por exemplo, o

desvio de um “original”, a adesão aos “tipos” e a inclinação ao distúrbio de normas instituídas, as obras não se adequam à urgência revolucionária situacionista, visto também que nunca houve tal pretensão por parte dos artistas ou associação da crítica. Dito isso, ainda que haja o teor crítico-social atrelado às obras, como a produção de artemídia em geral, para Jappe (2011), esse tipo de arte poderia passar muito bem sem a referência situacionista. De fato, não há comprometimento algum das obras com relação a esses ideais, sendo direcionadas, inclusive, a espaços expositivos, indo no sentido contrário à superação da arte sob a forma de uma revolução social.

A reutilização de objetos a partir da apropriação seguida do desvio tornou-se também uma estratégia de criação artística contemporânea, onde se localizam diversas linguagens e procedimentos para a construção poética, sendo de interesse estético não apenas o que é possível fazer na arte atual, mas a forma como tais recursos são atualizados. Nesse sentido, o conceito de pós-produção de Bourriaud (2009) foi trazido à discussão no intuito de argumentar sobre essa prática no contexto atual como operação que não visa, necessariamente, um discurso radical ou de aspiração abolicionista da arte, como na teoria situacionista.

O autor ressalta também que a intenção não é de reivindicar originalidade, mas sim reinterpretar referenciais em circulação no mercado cultural, selecionando e os inserindo em contextos definidos. Uma oportunidade de trabalhar questões da contemporaneidade no campo da arte, estimulando o artista, conforme Bourriaud (2009), a “reprogramar” os signos disponíveis e experienciados coletivamente.

Pode-se dizer então que, nos casos estudados, não é possível dissociar tal conceito/prática às operações artísticas envolvidas. Os três artistas fazem uso de objetos, imagens e formas dispostos no mundo como ferramentas de criação e com discurso incutido, problematizando o próprio meio e/ou questões adjacentes, como o caso de *Crepúsculo dos Ídolos*, metaforizando uma plataforma virtual através de um aparelho obsoleto símbolo da cultura de massa, e o *remix* audiovisual *Boas Vindas*,

*Game Over!*, colocando em pauta as adversidades relativas a um cenário político nacional imprudente e sem perspectivas. Uma *tática* frente à passividade da cultura de consumo, o contraponto da nossa própria realidade. Portanto, a partir deste estudo, é possível afirmar que as produções de artemídia correspondem plenamente, com base no procedimento da apropriação e técnicas de desvio, à noção de pós-produção. Para Bourriaud (2009), o importante não é produzir algo novo, mas saber o que se pode fazer com o que já existe.

Já inspirado na IS para definir alguns de seus conceitos, as ações de mídia tática aparecem aqui como uma noção “atualizada” do *détournement* situacionista e a de tática, de Certeau, na era da informação. Os meios comunicacionais são tomados a fim de provocar irrupções a partir de dentro das estruturas do sistema estratégico de controle, visando a mobilização social a partir de práticas e estéticas próprias. Uma mescla de arte e tecnologia à prática do ativismo sociopolítico. Com a explanação dessa atividade no final do primeiro capítulo, foi possível fazer algumas correlações, em maior e menor grau, de suas operações táticas com as produções de artemídia aqui investigadas.

A instalação de Jácome, por exemplo, relaciona-se em parte à noção de mídia tática, ainda que seja fruto de uma produção *open source* e DIY num primeiro momento, *Crepúsculo dos Ídolos* se ateve aos espaços expositivos de museus e galerias, contando com a participação dos espectadores para que seu “mecanismo” fosse brevemente acionado. Não implica necessariamente no uso da mídia com fim contestatório ou intenção de intervir efetivamente na indústria do entretenimento, mas na metalinguagem, reflexão e dinâmica do meio digital na contemporaneidade.

Já o trabalho em videoarte de Biarritz, veiculado e acessível em rede, abarca um discurso nitidamente insurgente, abordado através de uma narrativa de alusão ao lúdico, construída com recortes de mídia jornalística e imagens da cultura *pop*. Uma

realização caseira aos moldes DIY sem a exigência de um rigor técnico/estético, não é difícil lembrar das produções do coletivo recifense *Media Sana*.

Em *Meu Tempo Livre*, é possível associar a proposta de Gabriel Mascaro a uma ocasião de distúrbio eletrônico, capaz de provocar um desvio momentâneo no “fluxo nômade” inserido no ciberespaço (CAE, 2001). A insubmissão às regras da corporação *Amazon*, considerada prática criminosa pela violação de identidades, ocorreu como crítica tanto à rede quanto aos usuários, que despendem de seu tempo individual para alimentar o mercado e a prática de consumo. Uma ação artística contestatória que foi capaz de criar provocações sutis acerca e diretamente no interior de uma estrutura de poder, levadas ao espaço expositivo de arte num segundo momento como instalação.

Ao final, é possível constatar uma grande área cinza de interseções entre todas essas definições e práticas desviantes inseridas no fazer da artemídia, sendo a subjetividade derivada do desvio a forma elementar de questionar as intenções dos dispositivos e tecnologias por conseguir dissuadir seu projeto inicial, proporcionando um uso crítico dos meios que moldam os diversos segmentos da sociedade atual. Ter consciência disso pode servir de estímulo para produções conceituais, criar novos desafios e revelar percursos sob novas configurações. Desta forma, com a certeza de que criar com e sobre tecnologias digitais as possibilidades são inúmeras, a necessidade de investigação mostra-se constante.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas subversivas estão presentes, há tempos, no fazer artístico. Distorcer, transgredir, recontextualizar e sabotar no intuito de suprimir o consenso dominante, como bem observado no primeiro capítulo, foram e continuam sendo mecanismos que se inter cruzam às artes e esfera sociopolítica, a fim de questionar o vigente e ocasionar novas concepções de mundo. Tais formas de desvio à norma são exemplos de modos de reação e resistência, aos quais os artistas, desde as vanguardas, sempre recorreram, embora logo em seguida tenham sido cooptados e assimilados a uma arte sacralizada. Ainda assim, essas práticas e ideais, particularmente os preceitos situacionistas, serviram como inspiração a iniciativas culturais e articulação política posteriores, como os já referidos movimento *punk*, ativismo midiático, ações de *culture jamming*, *remix*, plágio, cultura *open source*, entre outros exemplos que também visam a desestabilização de costumes e convenções.

Diante da evidente invasão tecnológica que hoje permeia as diretrizes da arte e vida cotidiana, investigou-se aqui as possibilidades de exploração a partir de uma produção poética e divergente relacionadas ao território digital das novas mídias. A partir do levantamento bibliográfico acerca de diferentes abordagens que particularizam a apropriação seguida do desvio como uma resposta tática e criativa à normalização, foi possível observar distinções e convergências conceituais implícitas às obras de artemídia analisadas. Buscou-se, sob as perspectivas de Certeau (2014), Debord e Wolman (1957), Bourriaud (2007) e Lovink e Garcia (1997), explicitar tais processos no campo arte-tecnológico a fim de discutir suas proposições e desdobramentos de novos tipos de subjetividade referentes ao meio digital. Ao elencar abordagens variadas sobre o mesmo objeto de pesquisa, permitiu-se um olhar plural e complementar em relação aos trabalhos investigados, sem resultar em redundância, mas sim numa composição teórica colaborativa.

O segundo capítulo da pesquisa serviu para destrinchar, ligeiramente, as divisões e inúmeras possibilidades de criação nas produções de artemídia, um campo multifacetado e continuamente em expansão. Na atual circunstância, é a tecnologia digital que, por sua condição fluida e imaterial, ao passo que também rompe fronteiras, afeta e condiciona toda nossa vivência e concepção de mundo. E devido a suas especificidades, é capaz de promover a convergência de meios, processos e poéticas, conduzindo a uma interseção entre práticas interativas/participativas e linguagens artísticas. Esse desdobramento ocorre de modo constante por meio de novas formas de subjetividade, possibilitando uma abertura para novos usos e posicionamentos que anulam a utilização estabelecida pela indústria através de um envolvimento sensível e imaginativo do interator.

Coube aos artistas a tarefa de discutir os meios, situando a arte, assim, ainda mais próxima à vida cotidiana, já imersa em tecnologia. E nesta era, pensar em tecnologia significa, segundo Santaella (2016), implicá-la nas táticas e estratégias do poder. Ao contrário dos tecnólogos, os artistas conseguem realizar um distanciamento para enxergar o que ela realmente pode representar, optando por um discurso destoante do pensamento hegemônico. “É preciso questionar o que nos é dado como verdade e refletir sobre as condições atuais de modo a conceber o horizonte vital que hoje se apresenta. Buscar caminhos que passem longe do saber esterilizado que não pensa sobre si mesmo e não se autocritica” (SANTAELLA, 2016, p. 11).

Os meios são desprogramados e reinventados levando em conta contextos cultural e social determinados, o que proporciona outros modos de ação sobre estes. E é através do entendimento das potencialidades tecnológicas e noção de seus efeitos que se torna possível agir no intuito de subvertê-las. Desse modo, novos recursos são evidenciados para repensar nossa realidade, as tecnologias das quais fazemos uso, as informações que consumimos/compartilhamos e a nossa própria significância diante dos meios digitais.

Apesar de sempre ter havido tecnologia, esta foi aprimorada e passou a preencher, definitivamente, a vida e a arte. As atividades aqui evidenciadas não devem ser interpretadas como resistência a essa convergência, mas sim como estratégias criativas diante de uma perspectiva crítica. “Ao operar no interior da mídia, a arte a tematiza, discute seus modos de funcionar, transforma-a em linguagem-objeto de sua mirada metalinguística” (MACHADO, 2007, p. 22-23). Considera-se, então, que não haja um modo determinado de fazer uso da tecnologia na arte. Independente de quais forem os meios utilizados, a função artística presume ser: esquivar-se do óbvio, inserindo *desvios* e dilemas que potencializem a construção de sentidos outros.

## REFERÊNCIAS

- ADAID, Felipe. **Um estudo sobre a obra Crepúsculo dos Ídolos: a descoberta de Nietzsche**. 2016. Disponível em: <<https://bit.ly/2vpNNff>>. Acesso em: 20 ago. 2018.
- AGUIAR, Sonia. **Discursos antimidiáticos na Web: entre a contrainformação e a contracomunicação**. Pesquisas em mídia e cotidiano, Rio de Janeiro: Rio Books/EDUFF, p. 281-298, 2014.
- ALMEIDA, Diego. **Arte e antropofagia**. Tese de doutorado. Universidade de Brasília, 2016.
- AQUINO, João Emiliano Fortaleza de. **Reificação e linguagem em Guy Debord**. Fortaleza: EdUECE, 2006.
- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Senac, 2005.
- ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- ARNS, Inke. **Read\_me, run\_me, execute\_me**. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text (2004). Disponível em: <[http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read\\_me/print/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/read_me/print/)>. Acesso em: out. 2017.
- ASSIS, Érico Gonçalves de. **Táticas lúdico-midiáticas no ativismo político contemporâneo**. Dissertação. Mestrado em Ciências da Informação. Unisinos, São Leopoldo, 2006.
- BAMBOZZI, Lucas; DINIZ, Clarissa. O lugar e a dissonância. **Catálogo da mostra O Lugar Dissonante, 47º Salão de Artes Plásticas de Pernambuco**, Recife, 2009.
- BULHÕES, Maria Amélia. **Web arte e poéticas do território**. Porto Alegre: Zouk, 2011.
- BARBOSA, Cássia. **Paralelas cruzadas: propostas poéticas em arte móvel**. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, São Paulo, 2016.
- BARBOSA, Eduardo Romero; PORTO FILHO, Gentil. A Técnica do Détournement no Espaço Urbano: intervenções artísticas de Marcelo Cidade e Gabriel e Tiago Primo. **Anais do IV Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade**. Curitiba: UTFPR, 2011.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se: arte/mídia/política/cibercultura**. Editora Peirópolis, 2005.
- \_\_\_\_\_. in: Catálogo III **Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias**. Curadoria Giselle Beiguelman, Tradução de Enrique Julio Romara. São Paulo: Elo 3 Integração, 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/2HKPgCT>>. Acesso em: 12 ago. 2018

\_\_\_\_\_. Tecnofagias emergentes na Artemídia. BR. **Revista Marginalia+ Lab**, Belo Horizonte, n. 1, 2010.

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

\_\_\_\_\_. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

BRAZ, Soraya; NUNES, Fábio Oliveira. A taticidade na obra Vitalino de Jarbas Jácome. **Revista: Estúdio**, v. 4, n. 7, p. 172-177, 2013.

BRAZILEIRO, Ricardo. Instalações Interativas: as crianças subvertem o meio. In: Karla Brunet. (Org.). **Apropriações Tecnológicas: Emergência de textos, ideias e imagens do Submidialogia#3**. Bahia: UFBA, v. 1, p. 147-150, 2008. Acesso em: 16 ago 2018.

BRITTO, Ludmila. Paulo Bruscky e a Arte Postal: na contramão dos circuitos oficiais. **Anais IX EHA. Encontro de História da Arte**. Unicamp, 2013.

BROGGER, Andréas. **Net art, web art, online art, net.art?** (2000). Disponível em <<http://www.afsnitp.dk/onoff/texts.html>>. Acesso em: out. 2017.

BRUNET, Karla Schuch. Mídia locativa, práticas artísticas de intervenção urbana e colaboração. in: **#7. Art. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. Editora da Universidade de Brasília. Brasília: 2008. Disponível em: <<http://arte.unb.br/7art/textos/karlabrunet.pdf>>. Acesso em: out. 2017.

BÜRGER, Peter. **Teoria da Vanguarda**. 1ª ed. São Paulo: Cosac Naify Portátil, 2012.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005.

CERTEAU, Michel De. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2014.

COMITÊ INVISÍVEL. **Aos nossos amigos**: crise e insurreição. Tradução de Edições Antipáticas. São Paulo: n-1 Edições, 2016.

CRITICAL, ART ENSEMBLE. **Distúrbio eletrônico**. São Paulo: Conrad, 2001.

CRUZ E SILVA, José Cláudio; PORTO FILHO, Gentil. Desvio Brasileiro: O détournement em “Luís Inácio Guevara da Silva” de Raul Mourão. **18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, Salvador, 2009.

CULTURA DIGITAL. **LIBRES**: Arte e Tecnologia Livres no Recife. Disponível em: <<https://bit.ly/2HVX6IK>>. Acesso em: 21 mar. 2019.

CUNHA, Ana. **Estética Relacional na Cibercultura**: Visão social dos coletivos Superflex e De Geuzen a respeito da linguagem digital. 123 p. Dissertação. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2009.

DEBORD, Guy; WOLMAN, Gil. **A user's guide to détournement** (1956). Disponível em: <<http://www.cddc.vt.edu/sionline/>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Ed. Unesp, 2009.

\_\_\_\_\_. **Criação e Interatividade na Ciberarte**. 1ª ed. São Paulo: Experimento, 2002.

DOSSIÊ MOVEMENTES. Disponível em: <<https://bit.ly/2Mb4o0F>>. Acesso em: 7 mar. 2019.

FERREIRA, Rui Jorge. **Remix-sabotage: apropriação, transformação e o "uso das formas" na história das imagens e do som**. Dissertação. Universidade de Lisboa, 2016.

FIORELLI, Marilei. **Arte interativa e colaborativa em rede: estudo de caso do coletivo pernambucano re: combo**. **Cadernos do PPGAV/EBA/UFBA**, n. 4, p. 97-108, 2007.

FLANAGAN, Mary. **Critical play: radical game design**. Cambridge: MIT Press, 2009.

FIGUEIREDO, Ana Sofia. **Interatividade em narrativas animadas autobiográficas**. 2012. Tese (Doutorado em Arte Contemporânea). Universidade de Coimbra, Colégio das Artes, 2015.

FREIRE, Cristina. **Arte conceitual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

GARCIA, David; LOVINK, Geert. **The ABC of Tactical Media**, 1997. Disponível em: <<http://thing.desk.nl/bilwet/Geert/ABC>>. Acesso em: 28 abr. 2018.

GASPARETTO, Débora. **O "curto-circuito" da arte digital no Brasil**. 1ª ed. Santa Maria: Ed. do autor, 2014.

\_\_\_\_\_. Observações sobre o circuito de arte digital no Brasil. **MATLIT: Materialities of Literature**, v. 3, n. 1, p. 209-218, 2015.

\_\_\_\_\_. **Arte Digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte**. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2016.

GOMES, Karina. **Novas formas de apropriação midiática na sociedade espetacular: os casos Next Five Minutes e a Mídia Tática Brasil**. 2006.

HAKIM, Bey. **Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Conrad, 2001.

HOME, Stewart. **Assalto à Cultura**. Utopia e subversão guerrilha na (anti) arte do Século XX. 2ª ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

HORA, Daniel. **Arte hackeamento: diferença, dissenso e reprogramabilidade tecnológica**. Dissertação. Universidade de Brasília, 2010.

\_\_\_\_\_. Multimodalidades e transversalidades da arte\_hackeamento. **Simpósio Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética**, São Paulo, 2011.

\_\_\_\_\_. **Teoria da arte hacker**: estética, diferença e transgressão tecnológica. Tese (Doutorado em Arte). Universidade de Brasília, 2015.

INTERNACIONAL Situacionista. Definições. In: JACQUES, Paola (Org.). **Apologia da deriva**: escritos situacionistas sobre a cidade/Internacional Situacionista. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003.

JÁCOME, Jarbas. Programadores fazem arte, artistas fazem sistemas. **Jornal A Tarde**, Salvador. Entrevistador Daniel Marque. 2010. Disponível em: <[https://jarbasjacome.files.wordpress.com/2010/06/tecnologia\\_a\\_tarde\\_06\\_05\\_2010.pdf](https://jarbasjacome.files.wordpress.com/2010/06/tecnologia_a_tarde_06_05_2010.pdf)>. Acesso em: 18 jul. 2018

\_\_\_\_\_. Crepúsculo dos Ídolos. in: **Catálogo III Mostra 3M de arte digital**: Tecnofagias. Curadoria: Giselle Beiguelman. São Paulo: Elo 3 Integração, 2012. Disponível em: <<https://bit.ly/2HKPgCT>>. Acesso em: 27 jun. 2018

JAPPE, Anselm. **Guy Debord**. Petrópolis: Vozes, 1999.

\_\_\_\_\_. Os situacionistas e a superação da arte: o que resta disso após cinquenta anos? **Baleia na rede**. v. 1 n° 8. FFC/UNESP, Marília. 2011.

JORN, Asger. **Détourned painting** (1959). Disponível em: <<http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/painting.html>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

LARA, Paulo José Olivier Moreira. **Fragmentos das táticas da cultura**: técnica e política dos usos de mídia. Dissertação. Mestrado em Sociologia. São Paulo: Unicamp, 2008.

LEÃO, Lúcia. **Cibercultura 2.0**. São Paulo: Nojosa, 2002.

\_\_\_\_\_. **Derivas**: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume/Senac, 2004.

\_\_\_\_\_. **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

LEMOS, André. Arte e Mídia Locativa no Brasil. In: **XVIII COMPÓS**: Belo Horizonte/MG, 2009. GT Comunicação e Cibercultura. Belo Horizonte: COMPÓS, 2009. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1015.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1015.pdf)>. Acesso em: out. 2017.

\_\_\_\_\_. Você está aqui! Mídia locativa e teorias. Materialidades da Comunicação e Ator-Rede. **Comunicação & Sociedade**, v. 32, p. 5-29, 2010. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/2221/2309>>. Acesso em: out. 2017.

LIESER, Wolf. **Arte digital**: novos caminhos na arte. Ed. H. F. Ullmann, Tandem Verlag GmbH. 2010.

LOPES, Tiago. **Práticas** Situacionistas em Projetos Artísticos de Mídias Locativas. **Revista Mídia e Cotidiano**. Artigo Seção Livre. v. 1, n. 1, abril, 2017. Disponível em: <<http://www.ppgmidiaecotidiano.uff.br/ojs/index.php/Midecot/article/view/363>>. Acesso em: set. 2017.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

\_\_\_\_\_. Tecnologia e arte contemporânea: como politizar o debate. **Revista de Estudos Sociais**, nº 22, p. 71-79, 2005.

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

MARKMAN, Rejane. **Música e simbolização: mangubeat: contracultura em versão cabocla**. São Paulo: Annablume, 2007.

MASCARO, Gabriel. In: Meu Tempo Livre. **Revista Carbono**. 2013. Disponível em: <<http://revistacarbono.com/artigos/02meu-tempo-livre-gabriel-mascaro/>>. Acesso em: 8 nov. 2018.

MAZETTI, Henrique. Mídia alternativa para além da contra-informação. In: V Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM. **Anais**. São Paulo, 2007.

\_\_\_\_\_. Resistências criativas: os coletivos artísticos e ativistas no Brasil. **Lugar Comum (UFRJ)**, v. 1, p. 105-120, 2008.

MELO, Gabriela Batista. **Détournement em jogos digitais**. Dissertação. Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Departamento de Design. Recife, 2012.

MELO, Venise; SILVEIRA, Luciana. Coletivo Gambiologia: por uma produção artística em favor do estímulo do pensamento crítico sobre a contemporaneidade. **Ícone: Revista Brasileira de História da Arte**, v. 1, n. 2. 2016.

NUNES, Fábio Oliveira. **Web Arte no Brasil (2000)**. Disponível em: <<http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/index.html>>. Acesso em: set. 2017.

\_\_\_\_\_. **CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

\_\_\_\_\_. **Mentira de Artista : arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo**. São Paulo: Cosmogonias Elétricas, 2016.

PERNIOLA, Mario. **Os situacionistas: o movimento que profetizou a “sociedade do espetáculo”**. São Paulo: Annablume, 2009.

PORTAL CULTURA PE. **Pachka aborda conexões entre música e tecnologia em série de shows e residências**. Disponível em: <<https://bit.ly/2W5O0mp>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

PRADO, Gilberto. Redes e ambientes virtuais artísticos. **RUA - Revista Universitária do Audiovisual**, v. 1, p. 1-10, 2008.

QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art**. Link Editions, 2013.

RICHARDSON, Joanne. **Anarchitexts: a subsol anthology**. Autonomedia, 2003.

ROLIM, João. **SpotRadio: uma ferramenta de composição musical colaborativa com suporte a distribuição e versionamento de artefatos**. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós-graduação em Ciências da Computação. Recife, 2007.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_. **Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política**. Pia Sociedade de São Paulo. São Paulo: Paulus, 2016.

SANTOS, João Pedro. **Arte em Rede: do Fluxus à Mail Art**. Dissertação. Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media. Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, 2012.

SITUATIONIST INTERNATIONAL (SI). **Definitions** (1958). Disponível em: <<http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/definitions.html>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

\_\_\_\_\_. **Détournement as negation and Prelude** (1959). Disponível em: <<http://www.cddc.vt.edu/sionline/si/detournement.html>>. Acesso em: 15 abr. 2018.

SITUACIONISTA: teoria e prática da revolução. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2002. (Coleção Baderna).

TESSER, Paula. Manguê Beat: húmus cultural e social. **LOGOS 26: comunicação e conflitos urbanos**. Ano 14, 1º semestre, 2007.

TRIBE, Mark; JANA, Reena; GROSENICK, Uta. **New Media Art**. Los Angeles: Taschen, 2007.

VANEIGEM, Raoul. **A arte de viver para as novas gerações**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2002. (Coleção Baderna)

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço-tempo-imagem**. Brasília: UnB, 2004.

ZACCARA, Madalena. **Anotações sobre as artes visuais na Paraíba**. João Pessoa: Ideia, 2009.

\_\_\_\_\_. Sobre a inquietação das mentes insubmissas, fluências e confluências na obra de Paulo Bruscky. **ARJ – Art Research Journal**, v. 2, n. 2, p. 60-74, 2015.