

# Interagir é fazer? Uma descrição de uma exposição de arte digital e interativa

MARCELLO DA SILVA MALGARIN FILHO

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

DÉBORA KRISCHKE LEITÃO

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil

DOI: 10.11606/issn.2316-9133.v22i22p62-81

**resumo** O advento do digital e da comunicação em rede trouxe novas possibilidades no fazer artístico. É comum vermos teóricos do campo das artes e da comunicação anunciarem as rupturas trazidas pelo advento do digital como o fim da obra de arte fechada, acabada e contemplativa, a dicotomia entre autor e público, natureza e cultura, homem e máquina. Todavia, através do trabalho de campo e do contato com interlocutores ligados a projetos de arte interativa, questiono a hegemonia dessas considerações no que diz respeito ao posicionamento do espectador diante da arte digital, como esta dialoga com uma cibercultura já consolidada e com a noção tradicional da arte. Conceitos como interface, interatividade, virtualidade adentram o campo das artes. Tenho como proposta pensar a agência das obras de artes e dos espaços artísticos dentro dessa conceituação e transformação citados. Para tal, primeiramente, elegi como campo sites de construção e divulgação de *netart* interativa. Entretanto, dentro do ambiente online torna-se difícil, senão impossível, ter ideia da dimensão que a interação e que a plataforma em si proporcionam ao espectador. Dessa forma, observei a exposição Emoção Art.Ficial, em São Paulo, na qual pude coletar material para realização de meu trabalho.

**palavras-chave** Ciberespaço; Cibercultura; Arte digital; Interatividade; Redes sócio-técnicas

**Is Interacting to make? A description of a digital and interactive art exhibition**

**abstract** The advent of digital technology and networked communication has brought new possibilities in the art making. It is common to spot professionals in the field of arts and communication announcing disruptions brought by the advent of digital art as the end of a work of finished and contemplative art, the dichotomy between author and public, nature and culture, man and machine. However, through fieldwork and contact with interactors linked to projects of interactive art, I question the hegemony of these considerations in relation to the positioning of the viewer on the digital, as it is related to a consolidated cyberspace and the traditional notion of art. Concepts such as interface, interactivity and virtuality are entering the field of arts. I here propose questioning the acting of artworks and artistic places within this conceptualization and transformation cited before. In order to do so, I have chosen the construction and dissemination sites of interactive netart for a field. Nevertheless, within the online environment it becomes difficult, if not impossible, to have an idea of the dimension that the interaction and the platform itself provide the viewer. Thus, I have observed an exhibition named "Emoção Art.ficial", in São Paulo, where I could collect material for carrying out my work.

**keywords** Cyberspace; Cyberculture; Digital art; Interactivity; Socio-technical networks

cadernos de campo, São Paulo, n. 22, p. 1-384, 2013

## Introdução

O mapa, o objeto de encontrar-se, de achar pontos buscados, traçar rotas e caminhos, localizar espacialmente é também o objeto do perder-se. Como a metáfora de Borges do império com tamanha habilidade na cartografia que seus mapas chegavam a ocupar províncias inteiras. Lançar mão do uso de um mapa é assumir a ignorância acerca da localização ou do trajeto, é humilhar o caminho mentalizado e, talvez, diversas vezes percorrido, para lançar mão de localizações previamente traçadas. Nesse sentido, a obra *Mapa*<sup>1</sup> é um perder-se em meio a localizações já estabelecidas. A *net-art Mapa* é uma confusão urbana de pequenas obras emaranhadas em um caos metropolitano dentro da interface do navegador e dentro do ambiente da exploração dos cliques propostos.

*Mapa* é uma obra concebida e realizada por Rafael Marchetti, em 2002, que pode ser acessada no site do grupo *Influenza*. Ao adentrar o sítio, o usuário depara-se com uma figura de uma espécie de peixe centralizado; ao clicar nele, parece que há uma pane no sistema, já que aparecerem outras dezenas de peixes semelhantes. Logo após, ouve-se um som estonteante de ruídos de máquinas e a mensagem de erro de sintaxe. Por fim, o usuário recebe a mensagem “passe” que o leva a um mapa de uma espécie de cidade com diversas localidades que podem ser percorridas com o uso do mouse. Ao clicar em uma delas, o usuário é remetido a páginas com linhas ou círculos que reagem aos movimentos e aos cliques do mouse, baseados em cálculos algoritmos, e compõem diferentes variações do tema inicial. Sem o movimento do mouse, a página permanece estática, ou seja, sem a interação do usuário. Estas pequenas casas localizadas no mapa inicial levam em comum um botão de voltar localizado na parte inferior direita de cada uma. Ao fim da inte-

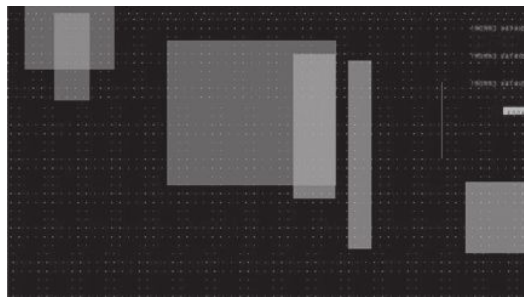


Ilustração 1: Introdução à obra *Mapa*. Uma aparente pane no sistema precedida pela mensagem de passe. Capturado em 01/02/2012 em <http://influenzaa.etc.br/mapa.html>

ração, é sempre possível voltar para uma nova experiência.

Com o surgimento da internet, a forma como é vista a informática e o uso técnico desta ferramenta se alteram. Adotamos a posição de Guimarães Jr. (1999), segundo a qual a constituição da rede vai além de um meio de comunicação, formando um campo novo de sociabilidades e, conseqüentemente, um espaço simbólico de certa forma autônomo. Entretanto, o ciberespaço não diz respeito somente à ligação de usuários em rede, mas, também, corresponde a toda uma série de outros atores conectados desde computadores portáteis, sistemas inteligentes e arquivos dos mais variados tipos. Em resumo, há uma ligação de pessoas, informações, bens e máquinas, resignificando este espaço que formam e o adaptando aos seus costumes e modos de pensar (LATOUR, 2008).

O advento do digital e da comunicação em rede trouxe novas possibilidades no fazer artístico. A manipulação de imagens em três dimensões trouxe novas formas de pensá-la. Novas categorias surgiram a partir da produção artística ter adentrado as ferramentas digitais. Juntamente com isso, várias correntes passaram a teorizar<sup>2</sup> essas possibilidades de fazer artístico. Conceitos como interface, interatividade e virtualidade adentram o campo das artes.

Um dos nossos objetivos neste texto é questionar uma complexificação na perda da aura – no sentido dado por Walter Benjamin (2004) – e observar como o fazer artístico se constitui atualmente. Para tal, tomamos como objeto obras de arte que usam da tecnologia digital interativa na sua composição e que utilizam da internet como espaço de exposição e interação. Ou seja, analisamos obras que são encontradas na internet. Dessa forma, recorramos a produção de arte em rede no Brasil e, “seguindo a metáfora” (MARCUS, 1995), analisamos estas produções, assim como estivemos em contato, através de entrevistas, com artistas e demais atores envolvidos na produção artística digital.

Devido a dificuldades na realização da pesquisa online, optamos pela realização de trabalho de campo presencial, de cunho etnográfico, na exposição *Emoção Art.Ficial*<sup>B</sup>, realizada em São Paulo. Assim, dividimos o trabalho em dois momentos: primeiramente, analisamos obras de arte online, ou seja, *netart*. E, em um segundo momento, narramos a incursão em campo na exposição citada.

Aliado a isto, também investigamos a agência das obras de artes e dos espaços artísticos dentro dessa conceituação e transformação citadas. É comum observar teóricos do campo das artes e da comunicação anunciarem as rupturas trazidas pelo advento do digital, como o fim da obra de arte fechada, acabada e objeto de contemplação, a dicotomia entre autor e público, natureza e cultura, homem e máquina. O corpo técnico da produção artística também se expande e passa a englobar um mundo artístico diferenciado. Engenheiros, programadores, designers, matemáticos também fazem parte, agora, do processo produtivo; assim como computadores, sistemas inteligentes, robôs, projetores, tablets, celulares e outras ferramentas tecnológicas.

A escolha deste objeto, obras de arte em formato digital e interativo, deu-se devido à possibilidade de análise concreta da utilização, apropriação e significação das ferramentas tecnológicas por parte dos artistas. Através deste trabalho, pretendemos pensar as relações tecidas entre os diversos elementos compositores do contexto que estudo. Para além da questão das sociabilidades, bastante presente em grande parte dos trabalhos que discorrem sobre o ciberespaço, tomamos a arte como fenômeno material da cibercultura e, além disso, como manifestação que transcende as fronteiras do espaço digital: ela permeia o *on/off*, o digital e o analógico, o atual e o virtual simultaneamente.

Efetivamente, a partir de um ponto de vista antropológico não é difícil perceber que artefatos materiais e tecnologias não são dados “em si”, mas são frutos de contextos socioculturais específicos. Entretanto, a antropologia contemporânea manteve a reflexão quanto às especificidades das dinâmicas culturais em torno de tecnologias um tanto afastada do foco de suas atenções. (GUIMARÃES JR., 2004, p.131)

Por meio de uma incursão exploratória em campo e do contato com interlocutores ligados a projetos de arte interativa, questiono algumas considerações a respeito do posicionamento do espectador diante da arte digital, bem como o modo como esta dialoga com uma cibercultura já consolidada e com a noção tradicional de arte. O “estar lá” é fundamental em meu trabalho para fugir de uma teoria que discorre sobre as possibilidades e limitações da obra de arte e investigar o espaço que esta toma no contexto em que se situa.

Desse modo, tomamos a interatividade como aspecto importante na obra de arte em minha pesquisa. A interação aparece com o papel de identificar a apropriação pelos espec-

tadores dos meios técnicos e da obra de arte em si. Além disso, a interatividade está ligada à subjetividade e a uma presença do indivíduo na obra. Assim, nosso trabalho discorre sobre as formas com que se intercambiam a agência dos usuários, dos meios técnicos e da noção de arte.

### Quando a arte e a antropologia se encontram

Pensar arte sob uma perspectiva antropológica exige uma série de cuidados metodológicos a serem atentados. Desta forma, procuramos não partir de uma conceituação filosófica de definições abstratas de fenômenos artísticos ou não artísticos, para procurá-las em nossos objetos. Também não objetivamos partir de categorias preconcebidas e tentar encontrá-las dentro do contexto estudado. Temos como objetivo mapear as manifestações artísticas dentro das especificidades locais em que estas se dão e analisar a posição que ocupam dentro do próprio contexto.

Geertz propõe o estudo das artes como exploração de sensibilidades, enfatizando a necessidade de compreender como estas categorias refletem conceitos subjacentes à vida social (GEERTZ, 1997, p. 152). Além disso, propõe um estudo semiótico das artes e uma etnografia dos veículos que transmitem significados (GEERTZ, 1997, p. 179), no sentido de compreender o significado simbólico do uso de técnicas. Para o autor, essa perspectiva

nos afasta daquela visão que considera a força estética como uma expressão grandiloquente dos prazeres do artesanato. Afasta-nos também da visão que chamamos funcionalista, que, na maioria das vezes, se opôs à anterior, e para a qual obras de arte são mecanismos elaborados para definir as relações sociais, manter as regras

sociais e fortalecer valores sociais. (GEERTZ, 1997, p. 144-145).

Por outro lado, para Gell o problema de uma delimitação estética, ao analisarmos a obra de arte, é que aproxima os objetos de arte de outros objetos que também possuem valor estético: “há belos cavalos, belas pessoas, belos ocasos, e assim por diante; mas os objetos de arte são os únicos que são belamente produzidos ou feitos belos” (GELL, 2005, p. 45). Em contrapartida, propõe que a arte seja tomada como um componente da tecnologia. Ele considera

os objetos de arte aqueles que demonstram um certo nível de excelência alcançado tecnicamente, considerando que ‘excelência’ seja a função não simplesmente de suas características como objetos, mas de suas características como objetos produzidos, como produtos de técnicas (GELL, 2005, p. 44).

Com isso, o autor se opõe às correntes que defendem a genialidade do artista e aderem características transcendentais à arte. A obra de arte “visa uma eficácia, uma agência, visa produzir resultados práticos em vez de contemplação” (LAGROU, 2003, p. 4).

Também cabe aqui ressaltar a noção de *mundo artístico*, cunhada por Becker (1977). Para o autor, a obra de arte é fruto de um trabalho de uma série de atores envolvidos para formá-la tal como é (BECKER, 1977, p. 9). Essa definição implica não definir, primeiramente, o que é arte, mas partir da localização das pessoas envolvidas no que chamamos de arte (BECKER, 1977, p. 11). Além disso, essa perspectiva mostra uma atribuição de valor ao objeto artístico construído coletivamente por todos aqueles que fizeram possível a realização deste enquanto tal.

Neste sentido, nosso trabalho pressupõe uma análise da relação constituída entre o homem e as obras de arte, tendo a tecnologia como meio. Razão pela qual também lançamos mão do esquema etnográfico, proposto por Geertz (1997), de análise de obras de arte para a compreensão do sentido do uso das técnicas. Assim, foi premente, durante a pesquisa, nossa interação com as obras para a compreensão de seus modos de operação e funcionamento e este fator é parte fundamental da etnografia. Segundo Gomes e Leitão (2012, p. 305), *“today, both image and text are perceived as analytical and interpretive routes based on the experience of the alterity mediated, in the first place, by the very subjectivity of the researcher”*.

### Quando a técnica encontra a arte

O conceito de técnica aqui está ligado a uma reavaliação do que Benjamin (2004) trata por técnica, ou seja, a utilização de ferramentas que propiciam uma emancipação do desenvolvimento artístico manufaturado. A tecnologia digital tem esse caráter de composição, utilizando “meios já elaborados” (LÉVI-STRAUSS, 1997, p. 32). Acreditamos também na obra de arte como artefato cultural, dotado de uma agência. Além da agência das obras, também pressupomos uma agência das tecnologias e ferramentas da composição artística e, por isso, consideramos importante a compreensão da tecnologia utilizada na produção digital.

Walter Benjamin relaciona a perda da aura da obra de arte ao advento das técnicas de reprodução. Para o autor, a obra de arte foi sempre suscetível de reprodução (BENJAMIN, 2004, p. 11), entretanto, as técnicas fotográficas e cinematográficas conferiram à reprodução um nível diferenciado: as novas técnicas de

reprodução não necessitavam de um trabalho manual e artesanal para a produção.

O estatuto da arte está ligado a uma série de fatores questionados a partir da reprodução técnica: a autenticidade, originalidade, sacralidade, resumindo, o que Benjamin chama de *hic et nunc*. O *hic et nunc* de uma obra de arte está ligado à “unidade de sua presença no próprio local onde se encontra” (BENJAMIN, 2004, p. 12). É o que confere a autenticidade da obra de arte, o seu caráter único. Esta dimensão dá à obra uma elevação a objeto sagrado, de culto. Já para a reprodução técnica, a autenticidade não tem valor algum: ela desvincula a obra de seu lugar de origem, de sua unicidade, ou seja, do seu *hic et nunc*.

A própria noção de autenticidade não tem sentido para uma reprodução, seja técnica ou não. Mas, diante da reprodução feita pela mão do homem e, em princípio, considerada como uma falsificação, o original mantém a plena autoridade; não ocorre o mesmo no que concerne a reprodução técnica. E isto por dois motivos. De um lado, a reprodução técnica está mais independente do original. No caso da fotografia, é capaz de ressaltar aspectos do original que escapam ao olho e são apenas passíveis de serem apreendidos por uma objetiva que se desloque livremente a fim de obter diversos ângulos de visão; graças a métodos como a ampliação ou a desaceleração, pode-se atingir a realidades ignoradas pela visão natural. Ao mesmo tempo, a técnica pode levar a reprodução de situações, onde o próprio original jamais seria encontrado. Sob a forma de fotografia ou de disco permite sobretudo a maior aproximação da obra ao espectador ou ao ouvinte. (BENJAMIN, 2004, p. 13).

Entretanto, a reprodução técnica não altera somente as formas de acesso à obra de arte: ela transforma o estatuto da obra de arte. Por um

lado, a obra de arte perde seu valor de culto, sua sacralidade, sua aura, e, também, tornou-se facilmente reproduzível. Não é necessário um especialista para realizar a reprodução da Mona Lisa, por exemplo, mas qualquer indivíduo, dotado de uma câmera e algum conhecimento fotográfico, pode reproduzi-la infinitas vezes. Ou seja, a obra de arte sai do museu, do seu lugar de culto e adentra todas as dimensões da vida cotidiana. O que se coloca em xeque, neste trajeto percorrido pela arte desde então, é a perspectiva estética tradicional.

### Quando a arte encontra o digital

A criação dos computadores domésticos e a ascensão da IBM e da Apple no início da década de 1980 levaram rapidamente computadores para a maior parte dos lares. A aquisição por parte da Microsoft do QDOS<sup>4</sup> e o posterior lançamento do Microsoft Windows, em 1993, consolidaram, finalmente, o estabelecimento da computação doméstica.

A interface amigável do Windows NT<sup>5</sup>, com o uso do mouse para acessar o conteúdo desejado, facilitou a leigos a usarem computadores. Mais do que usar o mouse para controlar o SO<sup>6</sup>, a impressão era de que poderia acessar o conteúdo com a própria mão representada na tela e um clique não era mais um simples clique do aparelho periférico, mas o próprio dedo passou a executar as tarefas. Assim, com uma linguagem de poucas palavras, muitos ícones e cliques do ponteiro, vimos os computadores entrarem em muitos lares rapidamente.

Se tratamos aqui de interface, é devido à importância de pensar seu papel no fazer artístico digital. Lev Manovich (2006) afirma que a obra de arte analógica possuía apenas uma interface e esta era sinônimo da obra em si, ou seja, a interface era a representação da obra de arte e que

era única. A interface era a própria obra. Entretanto, na produção digital vemos o surgimento de múltiplas interfaces. Steven Johnson (2001, p. 10) define interface digital como “metamorfia” e “informação sobre a informação”. A interface digital é mais do que uma representação de uma informação. A interface é a informação sob uma nova linguagem, é a virtualização de uma informação produzida através de zeros e uns. A interface é uma transformação semiótica da informação para apresentar esta através de outra linguagem. Essas linhas digitadas em fonte *Times* tamanho 12 só são isso em uma determinada interface, em outra são sequências de zeros e uns. A informação é a mesma, entretanto, a linguagem com que esta é apresentada é diferenciada. O papel da interface nos meios digitais é de tornar invisíveis códigos e signos e tornar visível uma imagem amigável que parece simples e facilmente manipulada ou interagida.

Um computador pensa – se pensar é a palavra correta no caso através de minúsculos pulsos de eletricidade, que representam um estado “ligado” ou um estado “desligado”, um 0 ou um 1. Os seres humanos pensam através de palavras, conceitos, imagens, sons, associações. Um computador que nada faça além de manipular sequências de zeros e uns não passa de uma máquina de somar excepcionalmente ineficiente. Para que a mágica da revolução digital ocorra, um computador deve também representar-se a si mesmo ao usuário, numa linguagem que este compreenda (JOHNSON, 2001, p. 18).

O conceito de interatividade está ligado ao conceito de interface. Interagir, de uma forma simplória, é transformar o conteúdo da interface de forma virtual em tempo real. Virtualidade é a capacidade de subverter as limitações espacotemporais, segundo Pierre Lévy (2007). Ou seja, o espaço virtual é a esfera “onde as

categorias de espaço e tempo estariam submetidas a um regime diferenciado” (GUIMARÃES JR., 2000 p. 2). Interagir com a interface é agir sobre a informação apresentada em formato digital em tempo real. A interação pode partir de uma ação simples como clicar com o mouse sobre determinado ícone, por exemplo. O usuário, com sua mão, guia o mouse para determinada ação e o computador responde com outra ação programada no mesmo instante.

Na verdade, o tempo real dos dispositivos numéricos e o “tempo direto” dos meios de comunicação audiovisuais não são da mesma natureza. O tempo real numérico introduz, no tratamento e na circulação das informações, processos complexos de computação e de linguagem, o que o tempo direto mediático não saberia fazer. Do ponto de vista do receptor, não se percebe a diferença, porém, ela é radical; o tempo real muda os mecanismos de tratamento e da circulação das informações. É característico de um certo acoplamento retroativo entre o homem e o computador, chamado mais comumente de interatividade. Quando esse acoplamento se faz em tempo real, o usuário tem a impressão de que a máquina lhe responde instantaneamente (COUCHOT, 2002, p. 101).

As três categorias citadas acima nos levam a pensar um determinado espaço e tempo diferenciados de suas símiles analógicas, chamado de ciberespaço. Guimarães Jr. (2000) define este como o “lócus virtual criado pela conjunção das diferentes tecnologias de telecomunicação e telemática, em especial, mas não exclusivamente, as mediadas por computador” (GUIMARÃES JR., 2000, p. 2). Só é possível pensar na existência de um ciberespaço através da digitalização. Digitalizar é converter uma informação ou objeto em dígitos, mais exatamente em dígitos binários<sup>7</sup>. Ou seja, desmaterializar a matéria.

Digitalizar não é representar: este texto impresso (formato analógico) não é representação dele exibido na tela (formato digital) – e se a lógica fosse de representação, o primeiro seria a representação do segundo. A digitalização confere um estatuto diferenciado ao objeto: ele deixa de ser material e transforma-se em informação. Entretanto, não perde o estatuto de objeto, apesar de sua imaterialidade e, menos ainda, de realidade. A arte digital é real, mas não é material.

Alguns autores adotam uma dicotomia entre real e virtual para tratar de objetos materiais e imateriais. Foi optado aqui por distingui-los como analógicos e digitais. Primeiramente, por não pensar que formam um par binário, mas complementam-se. Também não adotamos a ideia de virtual por esta estar ligada à representação e não a uma oposição ao real. Optamos por tratar o que comumente chamam de realidade virtual por realidade digital, uma vez que pensamos que é ontologicamente mais adequado.

Contudo, referimo-nos ao digital como sinônimo ao que alguns autores tratam por virtual:

[...] não implica desrealização, pois muitos dos atos produzidos pelos mecanismos de virtualização são fatos sociais concretos, já que produzem efeitos na realidade e, assim, não pertencem ao reino do imaginário, não desaparecem do universo das ações sociais tão logo sejam desligados os mecanismos tecnológicos que permitiram sua existência “virtual” (JUNGBLUT, 2004, p. 102).

Outra característica do objeto digital é a capacidade de ser sempre transformado. O objeto digital nunca é acabado, ele sempre pode passar por mais uma manipulação. Com a fotografia digital, por exemplo, pode-se alterar até um ponto em que já não se reconheça mais nada do que foi fotografado. Diferente da analógica, que é uma representação através de processos

químicos, a digital é uma transcodificação para transformar em informação e esta é infinitamente manipulável. A reprodução técnica adquire um estatuto diferenciado.

Dentro das artes digitais, fazemos a distinção de duas grandes categorias de diferenciação com relação à forma com que a obra é produzida: obras interativas ou não interativas. As obras não interativas utilizam da tecnologia digital para fazer arte em um formato tradicional: o artista realiza a obra usando as ferramentas técnicas digitais e o espectador assiste a apresentação da obra. A produção de filmes em animação é um exemplo desta forma de produção. O digital apresenta-se como meio em que a obra vai ser apresentada.

Por outro lado, temos a produção de obras em formato interativo, ou seja, é necessário que haja a interação para a composição da obra. A obra de arte inexistente sem a interação do espectador que, em tal caso, deixa de ser espectador para pertencer à obra. A obra perde seu estatuto de obra fechada ou acabada e se torna um processo. A interação questiona a noção de contemplação, há muito consolidada na arte: do artista como detentor da obra, do espectador como mero observador, recebendo informações já dadas. O artista se torna um potencializador do fazer artístico e o espectador adentra a posição de artista, enquanto a obra nunca é única. A noção de sacralidade da obra de arte como objeto único também é questionada neste contexto. A perda da aura se complexifica.

O que acabou, por certo, para estes artistas era uma forma de fazer arte que postula uma radicalização de oposições com arte/vida, pintura/escultura, público/obra. A arte se mistura com a vida, e o público é chamado a “viver” a obra. No lugar do mutismo contemplativo há uma produção que reclama a participação do espectador. Ao mesmo tempo, a participação ativa do

espectador na produção da obra de arte sugere a ideia de processo, chamando a atenção para a maneira como a obra se manifesta entre o público (ARANTES, 2005, p. 37).

A interatividade está presente em qualquer ação na rede. O ato de navegar em rede já é, por si só, interativo. O usuário da internet escolhe o caminho a ser percorrido através de hiperlinks e infovias<sup>8</sup>. A navegação nunca é igual: o mesmo usuário pode percorrer os mesmos sites utilizando o mesmo navegador, mas a internet tem uma temporalidade em regime contínuo, sincrônico e “a sincronicidade permite que atividades sejam realizadas em tempo real e coletivamente” (LEITÃO, 2012, p. 258). Ou seja, independente do usuário estar ou não conectado, ela se modifica. Esse jogo de escolhas de caminhos a serem percorridos e a autonomia que o usuário possui para acessar quais e quantos dados desejar, torna a internet diferenciada dos meios de comunicação de massa. Além disso, a rede possui uma espacialidade própria, composta por informações que serão acessadas pelo usuário e compostas por usuários.

A partir do “clique que dá vida a todo um universo” (MANOVICH, 2002, p. 11), e que torna fascinante a interatividade, Manovich propõe o termo *active amplification* para pensar esse componente fundamental dos videogames e das aplicações em flash, também presentes nos softwares para telas sensíveis ao toque – cada clique, ou gesto, desdobra-se em uma sequência de ações – animações, sons alternados, telas que se alternam, formas que se desdobram até o ponto em que se aguarda nova ação do usuário. É um conceito que está presente na estrutura de navegação de qualquer website, CD-ROM ou DVD interativo, na medida em que se acessa um conteúdo a partir de menus que levam a conteúdos ou no-



vos menus. No entanto, transformar o menu em uma interface mais audiovisual e animada significa transformar a possibilidade de escolha do leitor/navegador em um gesto com um sentido, em parte de uma narrativa (DEVOS & VEDANA, 2010, p. 11-12).

Navegar é um ato subjetivo, é um ato de interação. Interagir com a rede ou com uma obra de arte, além de modificar o conteúdo anterior delas é um exercício de projeção da subjetividade do usuário. A interação com uma obra de arte digital e interativa nunca será a mesma, por mais que o mesmo usuário a realize ou outro usuário tente realizar da mesma forma. A metáfora de Heráclito acerca da impossibilidade de cruzar um rio duas vezes carrega o mesmo princípio do fazer interativo da rede.

### Quando a rede captura a arte

Dentro da produção de arte digital, há uma categoria que é importante para nossa pesquisa: a *netart*. Como *netart* entendemos as obras que são produzidas para a internet e são acessadas através da internet. Qualquer usuário ligado à rede pode acessar estas obras por meio do navegador. Dentro da categoria de *netart*, tomo as obras que possibilitam a interatividade, ou seja, que o usuário possa interagir com esta em seu próprio computador através da internet a partir do navegador.

Assim, por intermédio do uso da tecnologia digital, o artista traz a obra como uma possibilidade, na qual o usuário deve participar. “A obra se divide incessantemente entre estados virtuais/potenciais e estados atuais que fazem de cada leitura um acontecimento singular e único” (DONATTI & PRADO, 2004, p. 267). Além disso, “... a obra não é mais fruto somente da autoridade do artista, mas se pro-

duz no decorrer de um diálogo quase instantâneo – ‘em tempo real’ – com o espectador” (COUCHOT *apud* DONATTI & PRADO, 2004, p. 267).

O estatuto de unicidade da obra, o *hic et nunc*, a aura, a genialidade do artista veem-se questionados desta forma. Se o usuário é participante do processo, ele também é compositor da obra de arte. E, desta forma, se cada obra pode ser realizada infinitas vezes através do navegador, a obra de arte única perde sua autenticidade, já que na reprodução técnica falar em autenticidade não faz sentido (BENJAMIN, 2004, p.13).

As formas de arte acessadas diretamente no navegador, ou como optamos chamar de *netart*, só foram possíveis através das transformações técnicas na navegação que possibilitam que os navegadores atualizem-se automaticamente. A prática da internet atual é baseada nisso. Como exemplo, a linha do tempo da rede social *Facebook* que se atualiza automaticamente. Essa transformação complexificou a questão dos rompimentos espaços/temporais trazidos pelas tecnologias digitais, pois proporcionou que o *feedback* da rede acontecesse em tempo real ao usuário.

A obra de arte *Mapa*, de Rafael Marchetti, membro do grupo *Influenza* juntamente com Raquel Renó, questiona a presença em um cenário urbano. O usuário está perante um mapa em que diversos caminhos são possíveis. Cada experiência é única e possível de ser revertida com o simples clicar do mouse na opção voltar do navegador. Mas mais do que alguns cliques para a composição da obra, temos uma presença, uma telepresença neste espaço. Ou seja, “uma situação onde o participante é capaz de propor uma modificação a um ambiente remoto e receber uma retroação deste” (DONATTI & PRADO, 2004, p. 266).

*Mapa*, conforme já descrevi no início deste trabalho, é um conjunto de obras interligadas

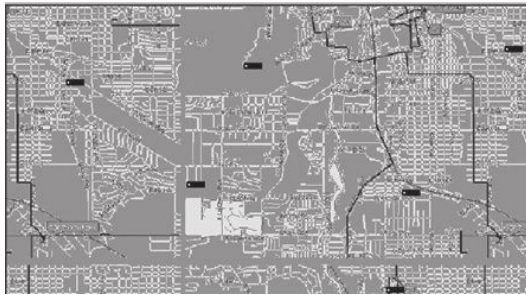


Ilustração 2: Primeira parte da obra Mapa. Uma cidade onde podem ser acessados diversos pontos localizados nestes retângulos pretos. Cada espaço deste é uma nova obra que pode ser acessada. Fonte: Arquivo pessoal

por um mapa. Cada obra é uma série de infinitas possibilidades de interação e de construção. O usuário tem este mapa inicial como um caminho para se encontrar para chegar a um espaço onde pode interagir. As obras são conjuntos de pontos, ou linhas, que ao serem clicadas, através de cálculos matemáticos, o conteúdo se transforma infinitamente.



Ilustração 3: Influenza's Skin. Fonte: <http://runme.org/project/+influenzaskin/> Acesso em: 17/01/2013

*Influenza's Skin* é uma obra que invade seu computador. Concebida e realizada pelo grupo Influenza, usando linguagem XML e o aplicativo *Quick Time Player*, ao ser acessada ela bloqueia a barra de navegação do *browser* e faz uma colagem de todos os arquivos abertos do computador. Também captura a área de trabalho. A ação da obra

depende das outras atividades que o usuário está realizando no momento. Como o nome já diz, simula um vírus que invade sua área de trabalho.

Para acessar *Influenza's Skin* tivemos alguns problemas. A obra foi concebida para a exibição em *Quick Time 5* ou *6*, entretanto, estas versões foram defasadas ao ser lançada a versão *7*. Para poder acessar a obra, tivemos que reinstalar o aplicativo diversas vezes, trocar de navegador para, então, ter acesso. Nas artes digitais os aparatos técnicos são fundamentais para pensar sua exposição e reprodução. A tecnologia digital se transforma rapidamente. A internet, por exemplo, adentrou as casas, foi acessível ao usuário comum no Brasil na metade da década de 1990. Entretanto, depois de cinco anos, com o advento da banda larga, a experiência mudou totalmente. Ações comuns, como assistir a vídeos no *Youtube* ou acessar uma rede social, só foram possíveis com aumento da banda de conexão e transformação dos navegadores que permitiram a execução de outros aplicativos dentro deles próprios, como um reprodutor de vídeos no caso do *Youtube*. No final da primeira década dos anos 2000, as tecnologias móveis alcançaram um desenvolvimento e ampliaram a velocidade das trocas de dados, juntamente com a popularização do *touchscreen* e o aprimoramento dos portáteis. A experiência de navegar na internet por meio de um aparelho móvel alterou os paradigmas anteriores.

Já em *Filmtext*, de Mark Amerika, questiona-se “quem são os fantasmas da máquina literária?”, como a introdução da obra diz. A obra é um híbrido de hipertextos, fotografia, filmes e áudio. O usuário participa de um filme textual. A obra é concebida em Flash com o formato de um game em que o usuário deve participar para ver o desenrolar da trama. Com a sua presença, novas camadas surgem e o caminho a ser percorrido sempre é único. Até deparar-se com um deserto no qual, como a obra também explica



Ilustração 4: Introdução de FilmText. Capturado em 01/02/2013 em <http://www.markamerika.com/filmtext/>

anteriormente, “nada acontece aqui e ninguém vive aqui”. Questiona quem está escrevendo os dados que ali aparecem ou se são um banco de dados. Em seguida, participamos do que o autor chama de metaturismo. Primeiramente, o usuário aguarda alguma ação desse deserto diante de seus olhos, entretanto nada acontece aqui. É necessário que o usuário participe.

Ao clicar em uma das crateras desse deserto, pode-se ver um conjunto de imagens aleatórias, o surgimento de uma espécie de visão diferenciada, que pode ser movida ao longo do deserto ou uma série com três textos, os quais falam de uma presença telerróbica<sup>9</sup> no curso da ação. Ao mesmo tempo em que o usuário está ali, parece que a obra se faz aqui, diante dos olhos.

Em entrevista<sup>10</sup>, Mark Amerika foi questionado acerca da autoria da obra *Filmtext*, já que a arte em *Flash*, na qual a interface foi programada, é creditada a John Vega e a trilha de Twine. A entrevistadora questiona se seria um Mark Amerika autêntico ou se é fruto de um trabalho coletivo. O autor responde que a obra possui efeitos autorais, mas que o trabalho é colaborativo. Ou seja, o resultado final é fruto de uma série de atores envolvidos no mundo artístico. Também destaca a função dos apar-

tos durante toda a entrevista e que eles também são compositores do resultado final de percepção ou, como ele chama, do “*look and feel*”.

### Quando o digital e a antropologia se encontram

A interatividade propõe uma agência diferenciada em comparação à arte tradicional, à arte analógica. Utilizamos a categoria analítica *arte digital* por acreditar que delimita claramente meu recorte e não outras categorias como “arte em novos meios” (MANOVICH, 2006), por pensar que a noção de novos meios é uma noção relativa a um tempo determinado e facilmente torna-se fugidia. Também não utilizo *arte em mídia digital* porque algumas obras que pode interagir na exposição *Emoção Art.Ficial* utilizam outras mídias além da digital, mas o digital aparece como forma de produção e como meio.

Lançamos mão da perspectiva de Bruno Latour (2008, p. 26) de um centramento na ação para pensar as possibilidades de uma teoria do ator-rede. Por isso, tomei como objeto obras de *netart* interativas, pois, se há interatividade, há ação não só por parte do interator, mas também dos agentes não-humanos. Entretanto, no caso da

*netart*, apesar da agência da máquina, não foi possível a realização de uma etnografia da máquina. Cada interação é única e, por isso, apenas a nossa interação não foi suficiente para pensar sobre as especificidades socioculturais deste contexto.

Na pesquisa antropológica, temos como método consagrado o trabalho de campo com viés etnográfico e este tem como critérios “a observação participante e o tempo passado na comunidade ou no espaço social estudado” (MILLER & SLATER, 2004, p. 43). Desta forma, pontuamos que a análise de obras para pensar elementos fundamentais na teoria antropológica, atualmente, tais como agência, hibridismo, virtualidade, é importante, mas não é fazer antropologia, já que, apesar da agência das obras, não constitui uma observação, mas uma experiência autônoma e pessoal.

Ou seja, movendo o foco de investigação da materialidade das tecnologias para a natureza das práticas sociais e respectivas representações nas quais as mesmas estão inseridas. A natureza das tecnologias, portanto, não se encontra em sua materialidade, mas nas formas pelas quais as mesmas são utilizadas em cada contexto específico (GUIMARÃES, 2004, p. 132).

Assim, tivemos de alterar o recorte. O interesse permanecia na agência das obras de arte digitais e na forma que estas constituíam o imaginário da chamada cibercultura. Por isso, optamos pela etnografia em exposições de arte digital e interativa offline. Mas surgiu um novo questionamento: se o ciberespaço é um “lôcus virtual criado pela conjunção das diferentes tecnologias de telecomunicação e telemática, em especial, mas não exclusivamente, as mediadas por computador” (GUIMARÃES, 2000, p. 2) e a cibercultura seria um “conjunto de fenômenos sócio-culturais que ocorrem no interior deste espaço ou que estão a ele relacio-

nados” (GUIMARÃES, 2000, p. 3), como estas exposições poderiam compor o ciberespaço e suas apropriações engendram uma cibercultura? Visto que elas se apresentam em espaços tradicionais como museus e galerias.

Arturo Escobar argumenta que o ciberespaço é formado através de uma noção de cibercultura, a qual “englobaria uma série de manifestações contemporâneas, não apenas as relacionadas às CMCs<sup>11</sup>, mas também as referentes ao relacionamento do homem com a tecnologia, e em especial a biotecnologia, e que considera a noção de tecnossocialidade” (ESCOBAR *apud* GUIMARÃES JR., 2000). Unindo as duas perspectivas penso nas exposições não em sua materialidade, mas na interação e na percepção dos participantes nestas. Apesar das exposições ocuparem um espaço offline, a tecnologia digital é a ferramenta utilizada para a composição das obras e para a interação. Ou seja, a interação dá-se de maneira virtual, ocupando o lócus chamado de ciberespaço. Da mesma forma que estas propiciam um relacionamento do homem com a tecnologia ligados a este contexto sociocultural, ou seja, a cibercultura.

Neste caso, seria necessário lembrar que a internet antes de ser “cultura”, “artifício” ou “invenção”, é um novo ambiente que unifica mundos significativos e morais distintos, onde se joga com novas atualizações o jogo da sociabilidade humana, onde se habita, onde se exercitam novas e velhas habilidades e onde se utilizam novas ferramentas para a consecução destes fins. Torna-se, assim, ocioso reproduzir a pergunta romântica sobre a “natureza”, impondo-se uma reflexão não-dicotômica sobre a existência do ciberespaço como ecossistema e paisagem no qual humano e não-humano, artificial e natural, inventado e convencional, estão relacionados de modo irreversível (LEWGOY, 2009, p. 194-195).

Fazer antropologia sobre fenômenos emergentes da tecnologia digital é fazer uma antropologia do digital.

Isso porque, se concordamos com Callon (2004) e entendemos as tecnologias como capazes de fazer emergir novos grupos e identidades, vemos que qualquer antropologia feita sobre fenômenos que tenham lugar na internet será, em alguma medida, também uma antropologia da internet (LEITÃO, 2012, p. 258).

O questionamento das delimitações do online e do offline são recorrentes em estudos de cibercultura. Guimarães Jr. (2000) defende uma primazia da pesquisa sobre o espaço online, mas que este último sempre deixa transparecer uma série de elementos offline, como faixa etária, o sexo etc. Daniel Miller e Don Slater (2004) optam por um recorte no qual online e offline complementam-se e, dessa forma, além de realizarem etnografia em ambientes online, optaram por observar cibercafés, ou seja, um espaço offline de sociabilidade. Segundo eles, o comportamento online está ligado a um comportamento offline e vice-versa e ambos participam na formação dos grupos e das interações.

Grande parte dos textos antropológicos que discorrem acerca do ciberespaço carrega um preâmbulo semelhante sobre os atentamentos que devem ser tomados na abordagem antropológica do ciberespaço e nos desafios e possibilidades desse contexto. Acredito que a etnografia do ciberespaço carrega muito da etnografia tradicional já consolidada em nossa disciplina atentando para algumas transformações deste contexto como: a imaterialidade do espaço e a agência das ferramentas tecnológicas.

Nossa proposta metodológica, nesse sentido, foi de observar a forma como os usuários se relacionam com as obras de arte na exposição *Emoção Art.Ficial* e como estas obras inte-

ragiam com os usuários. Além disso, interagir com as obras é necessário para entender de que forma as obras foram concebidas e compreender o mecanismo tecnológico e sensível delas.

## Quando o *on* e o *off* se encontram

A arte digital ainda ocupa um lugar marginal dentro do nosso imaginário. Pensar sobre uma exposição de arte realizada através das tecnologias digitais remetia-me, automaticamente, a um episódio repetido dos *Jetsons* onde esteiras ou naves espaciais o levam a todos os lugares, onde o robô o serve com um estalar de dedos e todos são esbeltos, lindos e saudáveis. Remete-se a um universo com tecnologia de ponta onde não aparecem fios, cabos e conexões de energia, mas todos os utensílios são dotados de neon, funcionamento automático e a energia nunca se esgota. Um lugar onde todos possuem uma expertise completa para uma interação com os aparatos, onde a tecnologia é acessada de forma igual por todos e o design é homogêneo e arredondado. Luzes cintilantes, aparelhos sem pane ou *bugs* e usuários exímios. Entretanto, minhas impressões foram rompidas ao adentrar em uma exposição de arte digital.

É recorrente o imaginário de estar invadindo um mundo de porcelana ao adentrar um museu ou uma exposição de arte. Tem-se a impressão de ser um estranho no ninho da grandeza das obras. Ademais, a presença somente é tolerada se estiver distante da obra, por um tempo estritamente necessário e nada mais. A obra está lá, eu estou cá, trocamos os olhares necessários e basta. Obviamente faremos mais caretas a ela do que o contrário.

No dia 6 de julho de 2012, participamos da exposição em arte digital. O uso do termo participação está ligado a ideia de interação e não de exposição. O universo de mil luzes se

desfez nos primeiros segundos diante da escuridão dos três andares em que a exposição estava instalada. Pudemos participar da sexta edição da exposição *Emoção Art.Ficial*, a bienal de arte e tecnologia, realizada no Itaú Cultural, na cidade de São Paulo, entre 30 de maio e 29 de julho de 2012. Descrevemos aqui a experiência nesta exposição, dando maior enfoque para as obras que contribuem para o tema de pesquisa.

Com o receio costumeiro de entrada em museus, fomos entrando passo a passo, com receio de desmoronar toda a grandeza da exposição com um esbarrão descuidado ou perder a pose de apreciador por uma gafê cometida ao acaso. Conferimos o alinhamento dos óculos e as carretas preparadas, peito estufado e adentramos o primeiro andar onde se instalava a primeira parte da exposição. O ambiente era separado por divisórias móveis e dentro de cada cômodo semiaberto estava instalada uma obra. A primeira obra intitulava-se *The Mimetic Starfish*, de Richard Brown. Estabelecemos um ritual de apreciação: primeiramente leríamos a descrição e, depois, para passar a interação posteriormente. Uma tela de LED de fundo preto levava o seguinte texto:

Ilusão e mimetismo são as marcas da instalação de Brown, que desafia o modo como consideramos o que é e o que não é um ser vivente. Uma estrela-do-mar virtual, “treinada” por tecnologia de redes neurais, tem movimentos orgânicos e transmite uma sensação de vitalidade. O trabalho é caracterizado por um tom provocador e, ao mesmo tempo, lúdico. Um exemplo de vida artificial que engloba os conceitos de magia e tecnologia, arte e ciência, filosofia e cognição.

À frente estava instalada uma espécie de mesa. Sobre ela, estava projetada a imagem de uma estrela-do-mar. Ela movia-se pouco, mas não mudava as dimensões. Ao tentar tocá-la em uma das pontas e, como movimento de ação-re-

ação, ela esquivou-se do meu toque automaticamente. A lembrança do sentimento, quando criança, o toque espinhento de estrelas-do-mar nas pernas ao estar na água e a incapacidade da captura surgiram instantaneamente. Ao se posicionar o dedo em uma das extremidades da mesa e, vagarosamente, uma das pontas da estrela aproximava-se. Ao menor movimento, ela se retraía e voltava à posição original. Ao longo do tempo de contemplação, a estrela-do-mar mudava suas cores, dando a impressão da entrada ou da ausência da luz solar projetada em seu corpo e repetia movimentos ondulantes como carregada pelas ondas do mar.



Ilustração 5: *The Mimetic Starfish*. Fonte: divulgação.

A reprodução técnica e, conseqüentemente, a reprodução digital carregam este estatuto de produção de elementos que se emancipam de seus originais. Além disso, têm a capacidade de “levar a reprodução de situações, onde o próprio original jamais seria encontrado” (BENJAMIN, 2004, p. 7). Interagir com uma estrela-do-mar seria impossível de outra forma que não a reprodução. A reprodução vai além do sentido da cópia da estrela-do-mar, mas cria uma presença. Além disso, a reprodução de uma estrela do mar não altera o estatuto da estrela em si: “Pode ser que as novas condições assim criadas pelas técnicas de reprodução, em paralelo, deixem intacto o conteúdo da obra de arte; mas, de qualquer maneira, desvalorizam seu *hic et nunc*” (BENJAMIN, 2004, p. 7).

Na sala posterior, estava instalada a obra que mais me chamou a atenção, intitulada de *Face*

*Music*, com autoria de Ken Rinaldo. A obra era um espaço circular com seis braços robóticos instalados no teto, parecendo tentáculos cobertos de cabelos. Ao redor desse espaço havia quatro telões com imagens pouco nítidas. Segundo a descrição, esses braços robóticos são dotados de câmeras em sua extremidade e reconhecem traços do rosto do observador. A partir deles compõem peças musicais que eram executadas durante o contato. Ao se aproximar do primeiro tentáculo, assustamo-nos com seu movimento. A câmera movia-se perpendicularmente ao corpo em busca de um rosto. Ao percorrer o corpo, ruídos eram executados no ambiente. Ao encontrar uma face, era projetado em um dos telões a própria face aumentada a tal ponto em que os poros transformaram-se em pixels e diferenças de cores construídas por *CMYK*. Com a diferença de cores, texturas e tamanhos, o sistema produzia um conjunto de sons baseados na fisionomia facial. Ao adentrarem outros espectadores no ambiente, misturavam-se as canções em díssono.

Apesar de ser programada a executar a mesma nota em determinado contato, a obra é dotada de uma agência perante cada usuário, já que a experiência é única. A subjetividade do interator está presente tanto fisicamente – pelas feições –, quanto pelo estado de espírito, já que sorrindo, por exemplo, o resultado é diferenciado.

A primeira impressão de distância era derubada vagorosamente. Primeiramente, pela ausência de profissionais de segurança observando se a minha aproximação era demasiada para comprometer a integridade da obra. Os monitores, espalhados por cada obra, faziam pouco caso da presença de visitantes e deixavam que permanecesses à vontade. A ausência de placas indicativas de proibições de flash, fotografia ou tocar nas obras também contribuíam para meu sentimento de pertencimento àquele universo.

Sim, a interatividade estava presente. As obras apresentavam pouco interesse na medida em que ninguém interagiu com elas, mas ainda não compartilhávamos com o artista o sentimento de autoria da obra e nem proclamava o pertencimento dela. Talvez esteja ligado a uma noção de resultado palpável que a obra de arte deve apresentar: um quadro finalizado, uma sinfonia, uma escultura, um livro. A arte como processo ainda causava estranhamento, mesmo que carregando todo um desejo de construção interativa.

Na outra sala situada neste andar estava a obra *Slice* de George Lagrady. A instalação era um telão que apresentava a imagem de uma fotografia cortada pela metade e remontada através de um software por trinta minutos, utilizando seis fotografias diferentes. A obra resultava em uma confusão de cores e pequenas imagens que se



Ilustração 6: Face Music. Fonte: divulgação.

misturavam e formavam novos fragmentos res-significados. Em *Slice*, temos a reprodução da reprodução. Ao cortar a fotografia, o software produz uma nova imagem, que é novamente cortada para a produção de outra através da colagem.

O andar inferior mantinha o mesmo ambiente de escuridão e de obras divididas em pequenos cômodos. À direita estava colocada a instalação de *Fala* de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, a instalação contava com 40 celulares colocados lado a lado e ligados entre si. À frente estava um microfone ligado à obra. Segundo a descrição, o microfone capta sons do ambiente e das falas e os celulares reproduzem visualmente e auditivamente equivalências semânticas.

Em entrevista com os autores, eles definiram suas obras como “áudio-tátil-visuais para questões”. Fala seria uma resposta para o questionamento: “e agora que máquinas podem falar com máquinas, que conversa é essa?”

À esquerda, nesse mesmo andar, estava instalada *iFlux*, de Sílvia Laurentiz e Laura Gabriel. Essa obra pareceu-me uma das mais interessantes da exposição. Em uma parede era projeta-

da uma gama de luzes que estava em constante movimento e, no centro, aparecia uma espécie de água-viva que reagia à minha aproximação. Essa obra consiste em uma manifestação de uma série de cálculos baseados nas condições ambientais de onde está instalada a obra.

A condição básica para a execução de obras interativas são os interatores. Em *iFlux*, mais do que pessoas interagindo com o ambiente em que a obra estava instalada, o ambiente em si produzia modificações em seu processo, ou seja, o ambiente também era dotado de agência sobre a obra e sobre os espectadores.

A descrição da instalação era a seguinte:

*i-Flux* é uma arte sistêmica, interativa e dinâmica, que trabalha com fluxos de informações de diferentes naturezas. O coração do sistema está localizado em uma instalação, que age como o hub central (dispositivo que interliga computadores de uma rede local), concentrando as interações dos fluxos do ambiente em que está abrigado. O sistema evolui por meio de estados locais e do diálogo e translações das informações



Ilustração 7: Obra Fala. Fonte: divulgação.



do lugar em que se encontra (no caso, o prédio do Itaú Cultural), que fornecerá os dados de fluxos para a instalação: redes internas, rede elétrica, rede hidráulica, entradas e saídas de pessoas, diferentes fluxos de informações que movimentam diariamente a vida de um edifício. Cada tipo de dado será representado por um padrão, que será visualizado como uma constante chuva projetada na parede da obra e agirá sobre uma ‘criatura’, uma espécie de regulador do ecossistema.

No dia da visita à exposição, havia poucas pessoas. Nesses dois primeiros andares, foram menos de dez participantes da exposição. Todos davam alguma olhada rápida nas obras e não se detinham demoradamente com o intuito de pensar o funcionamento e explorar suas interatividades. Fotos eram tiradas à vontade e podia andar livremente, falar alto, sem sentir-me constrangido em momento algum. Não notamos nenhum funcionário de segurança na exposição durante minha visita. No dia posterior, fui ao MASP<sup>12</sup> e em cada corredor estavam posicionados, no mínimo, dois seguranças advertindo qualquer aproximação que eles julgassem exagerada e que pudesse comprometer a integridade das obras. A integridade das obras não podia ser comprometida na *Emoção Art.Ficial*.

Perto de cada instalação, havia dois monitores. Eles estavam indiferentes aos poucos transeuntes que circulavam pela exposição. Durante a visita, só uma vez uma pessoa se aproximou de um monitor para pedir esclarecimentos sobre a obra.

Cabe destacar que, nesse andar, havia um computador localizado em uma das extremidades da sala com um questionário elaborado acerca da exposição onde eram apresentadas algumas sensações para que o interator escolhesse dentre elas qual havia sentido.

Por fim, no terceiro andar inferior – a exposição começava no primeiro andar, a segunda parte localizava-se no primeiro subsolo e a

terceira no segundo subsolo – havia três obras. Primeiramente, à direita estava a instalação *Você Não Está Aqui* de Gisele Beiguelman e Fernando Velázquez. A descrição da obra era a seguinte:

*Você Não Está Aqui* discute a paisagem no tempo da produção de imagens mediadas por dispositivos portáteis, aplicativos de celular, recursos de geolocalização. Propõe uma experiência cinemática para a era do “homem sem a câmera”, na qual o público é convidado a construir cidades (ou reeditar os caminhos percorridos pelos artistas em diferentes lugares) a partir de um banco de dados. A paisagem é visualizada num dispositivo de 360° que acompanha a movimentação dos visitantes, deslocando o “norte” em função das pessoas e desconstruindo a incessante marcação de posicionamento que a cultura dos GPSs tem imposto.

A instalação era um círculo composto por telas em que eram projetadas imagens de cidades e havia três ilhas com tablets instalados em cada uma. Ao caminhar pelo círculo, os projetores moviam-se juntamente e as imagens transformavam-se. Nos tablets estava aberto um software que permitia alterar a localização das imagens projetadas com algumas grandes cidades. Escolhi primeiramente São Paulo e, depois, Curitiba. Além disso, poderia mudar a saturação e a temperatura das cores das imagens projetadas e algumas outras opções que não compreendi exatamente o significado. As fotos mostravam alguns espaços urbanos aleatórios que não eram cartões-postais das cidades escolhidas. Havia a possibilidade de mudar o foco da câmera para sul, norte, leste ou oeste e também para cima e para baixo. A ideia de adentrar o espaço urbano através da interação com o sistema pareceu muito interessante, entretanto, o sistema era de difícil uso e, dessa forma, a exploração da obra ficava um pouco comprometida.

Participar do espaço digital, ou ainda, do relacionamento entre homem e máquina demanda uma expertise específica e um conhecimento prévio. Algumas obras são de fácil acesso ao usuário comum e a interação é de certa forma “leve” – o que acaba acarretando para algumas exposições algumas comparações com parques de diversão (o *FILE*<sup>13</sup> seria um dos maiores exemplos disso, segundo um de meus informantes, caso os aparatos estejam funcionando, o que nem sempre acontece). Entretanto, para uma experiência de interação mais rica é necessário um saber-fazer específico e que, normalmente, não está ligado a um conhecimento anterior acerca de arte, mas, sim, sobre a tecnologia.

No fundo da sala estava instalado *Exploded View (Commuters)* de Jim Campbell. A obra é um conjunto de pequenas luzes LED não interativa, na qual com acendimento e apagamento delas podia ser vista uma série de imagens em movimento. A instalação é um cubo e mudando de posição a aparição se transformava. Segundo a descrição, a obra questiona qual a quantidade de informação necessária para compreender uma imagem e ao mesmo tempo responde o questionamento.

Por fim, ao lado direito desta e atrás de *Você Não Está Aqui*, estava a instalação mais popular da exposição. A obra intitulada *Think*, criada coletivamente pelo The Interactive Institute, da Suécia, consistia em um computador com um software onde era possível digitar uma frase e uma tela azul com duas partes. Quando o interator se aproxima de uma das telas, surge um balão de pensamento, como o de quadrinhos, com uma frase digitada no computador por algum usuário. A interação era baseada em posar para fotografias. Alguém se aproximava da tela e era fotografado por seus amigos com o seu pensamento desmascarado. Pensamos que esta popularidade está ligada à proposta lúdica da obra e pela facilidade de manuseio e percepção.

## Quando a Fita de Möbius encontra a antropologia, a arte e o digital

Neste trabalho, analisamos algumas produções de arte digital, tanto no espaço online quanto offline. Investigamos a ambas de forma complementar. A pesquisa em rede mostrou-me que a rede é um locus rico para a prática da pesquisa etnográfica no que concerne às sociabilidades e às interações entre usuários. Entretanto, a análise da internet enquanto coisa, ou seja, enquanto biblioteca, museu, espaço de compartilhamento deve ser pensada por outra via.

A pesquisa não acaba aqui, pois serviu de intermédio entre dois universos que não pareciam tão próximos. Partindo do online chegamos ao offline. Ao investigar a produção de arte em rede, descobri um universo em expansão dentro das práticas artísticas e pudemos pensar em um novo campo a ser explorado: o espaço das exposições. Ao realizar a incursão a campo neste meio, refleti acerca de estratégias de entrada em campo no espaço das exposições, abordagens possíveis e novos questionamentos que integram minhas ideias e próximas explorações neste âmbito.

Participar de uma exposição de arte digital e interativa quebra alguns dos conceitos sobre exposições e museus. Aquele ambiente de aparências, caretas, privações típicas de museus não pareceu presente neste espaço. O visitante sente-se livre para percorrer o espaço, tocar, fotografar. A instalação pareceu-me muito bem organizada. Todas as obras pareciam funcionar perfeitamente e a organização quanto a fios e cabos era discreta. O ambiente de luzes exageradas e focos de luzes sobre obras canonizadas não me parece ser o foco de exposições de obra de arte digital. Talvez estejamos com um deslocamento do foco de exposições para o participante e também uma alteração do comportamento de contemplação para um centra-

mento no ato de fotografar para compartilhar em redes sociais. Este formato não coloca a técnica como algo dado e finalizado, mas instiga ao uso e à exploração, sem deixar de lado, é claro, as sensibilidades.

Somente em 2012, ocorreram, pelo menos, três grandes exposições apenas na cidade de São Paulo, voltadas à arte digital ou com uma grande seção direcionada a ela. Destacamos novamente a exposição *Emoção Art.Ficial*, que acontece pela sexta vez; além do *FILE*, em sua décima terceira edição, e a *Mostra SESC de Artes 2012*. Os dois últimos ocorrem anualmente; o primeiro, bienalmente; e os dois primeiros são integralmente voltados à arte digital; o último com um grande acervo. Dessa forma, acreditamos na continuidade da pesquisa, já que as práticas artísticas digitais estão em crescimento e, juntamente, uma nova forma de pensar tanto a arte quanto a apropriação das tecnologias digitais.

A Fita de Möbius, a colagem de duas fitas tendo uma delas dobrada ao meio, o objeto que demonstra instabilidade e confusão entre limites é, também, o caractere que representa o infinito. Da confusão de fronteiras e das partes integrantes em tal fita, chega-se a problemas e resoluções sem fim. Pensamos, metaforicamente, que o ponto no qual a antropologia, a arte e o digital encontram-se e confundem-se é na conjunção dos dois elementos da Fita de Möbius.

## Notas

1. <http://influenza.etc.br/mapa>
2. Ver Arantes, 2005; Leão, 2005; Santaella, 2004.
3. Sexta edição da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia que aconteceu no Itaú Cultural da cidade de São Paulo entre os dias 31 de maio e 29 de julho de 2012. Maiores informações em: <[www.emocaoartficial.org.br](http://www.emocaoartficial.org.br)>
4. Predecessor do Microsoft DOS, sistema operacional baseado em texto anterior ao Microsoft Windows.
5. Abreviação para nova tecnologia, em oposição a velha tecnologia do MS-DOS.
6. Sistema Operacional.

7. Bits. Ou seja, sequências de zero e um, nas quais um indica presença de sinais elétricos e o zero indica ausência.
8. Hipertexto é “um documento em que as operações da estrutura interativa estão misturadas com o texto.” (ROSENBERG, 2002, p. 57). O *hiperlink* é uma conexão entre um elemento em um documento hipertextual, tal como uma palavra, uma frase, um símbolo, uma imagem, e algum diferente elemento no próprio documento, em outro documento, em um arquivo ou em um *script* (Computer dictionary). Infovia é o caminho percorrido através de hiperlinks. O termo carrega uma analogia com uma via física, ou seja, a estrada que percorre para chegar em determinado lugar.
9. *Telerobotic* em tradução livre dos autores.
10. BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se - Arte/Mídia/Política/Cibercultura*. São Paulo: Petrópolis, 2005.
11. Comunicação mediada por computador.
12. Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand.
13. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.

## Referências bibliográficas

- ARANTES, Priscila. *@arte e Mídia: Perspectivas da Estética Digital*. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BECKER, Howard S. Mundos artísticos e tipos sociais, In: VELHO, Gilberto. *Arte e Sociedade: ensaios de sociologia da arte*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, p. 9-26, 1977.
- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se - Arte/Mídia/Política/Cibercultura*. São Paulo: Petrópolis, 2005.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. IN: \_\_\_\_\_ *Magia e Técnica, Arte e Cultura: Ensaios Sobre Literatura e História de Cultura*. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- COUCHOT, Edmond. “O Tempo Real nos Dispositivos Artísticos”. In: LEÃO, Lucia (org.) *Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- DONATI, Luisa P; PRADO, Gilberto. “Utilizações artísticas de imagens em direto na *world wide web*”. In: PARENTE, André (org.). *Tramas da Rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- DEVOS, Rafael Victorino; VEDANA, Viviane. “Do audiovisual à hiperídia”. *Antropologia em Primeira Mão*, no. 120, 2010.

- GELL, Alfred. "A tecnologia do Encanto e o Encanto da Tecnologia". In: *Concinnitas*. Rio de Janeiro: ano 6, volume 1, número 8, julho 2005.
- GUIMARÃES Jr., Mário J. L. "Sociabilidade no ciberespaço: distinção entre plataformas e ambientes". In: *REUNLÃO ANUAL DA SBPC*, 51., 1999, Porto Alegre. Pôster apresentado. Disponível em: <[http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat\\_amb.html](http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html)>.
- \_\_\_\_\_. "O ciberespaço como cenário para as ciências sociais". *Ilha: Revista de Antropologia*, Florianópolis, v. 2, n. 1, p. 139-153, 2000.
- \_\_\_\_\_. "De pés descalços no ciberespaço: tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social *on-line*". In: *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 123-154, jan./jun. 2004
- GEERTZ, Clifford. "A Arte Como um Sistema Cultural". In: \_\_\_\_\_. *O Saber Local: novos ensaios em Antropologia interpretativa*. Petrópolis: Vozes, 1997.
- JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: Como o Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- JUNGBLUT, L. "A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço". In: *Horizontes Antropológicos*, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004, 2004.
- LAGROU, Els. "Antropologia e Arte: uma relação de amor e ódio". In: *Ilha: Revista de Antropologia*. Florianópolis, 2003.
- LATOUR, Bruno. *Reensamblar lo Social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial, 2008.
- LEÃO, Lucia. *O Labirinto da Hipermídia. Arquitetura e Navegação no Ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2005.
- \_\_\_\_\_. *O Chip e o Caleidoscópio. Reflexões Sobre as Novas Mídias*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.
- LEITÃO, Débora K. "Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual *Second Life*". In: *Horizontes antropológicos*. vol.18, n.38, p. 255-285, 2012.
- LEITÃO, Débora K; GOMES, Laura G. "Machinima and Ethnographic Research in Three-Dimensional Virtual Worlds". In: *Vibrant – Virtual Brazilian Anthropology*, v. 9, n. 2. Brasília: ABA, 2012. (Disponível em: <<http://www.vibrant.org.br/issues/v9n2/debora-k-leitao-laura-g-gomes-machinima-and-ethnographic-research-in-three-dimensionalvirtual-worlds/>>)
- LEWGOY, Bernardo. "A invenção da (ciber)cultura: virtualização, aura e práticas etnográficas pós-tradicionais no ciberespaço". In: *Civitas*. Porto Alegre: v. 9, n. 2, p. 185-196, 2009.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *O pensamento selvagem*. Campinas: Papyrus, 1997.
- LÉVY, Pierre. *O que é Virtual*. São Paulo. Editora 34, 1997.
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje en los Nuevos Medios de Comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós, 2006
- MARCUS, George E. "Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography". In: *Annual Review of Anthropology*, Vol. 24. p. 95-117, 1995.
- MILLER, Daniel; SLATER, Don. "Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad". In: *Horizontes Antropológicos*. vol.10, n.21, p. 41-65, 2004.
- SANTAELLA, Lucia. *Corpo e Comunicação. Sintoma da Cultura*. São Paulo: Paulus, 2004.

**autores**      **Marcello da Silva Malgarin Filho**  
Mestrando em Antropologia Social / UFSC  
**Débora Krischke Leitão**  
Doutora em Antropologia Social / UFRGS

Recebido em 12/04/2013

Aceito para publicação em 13/01/2014