

unplace

MUSEUS SEM LUGAR

ENSAIOS, MANIFESTOS E DIÁLOGOS EM REDE





unplace

MUSEUS SEM LUGAR

ENSAIOS, MANIFESTOS E DIÁLOGOS EM REDE

Editado por

Helena Barranha

Susana S. Martins

António Pinto Ribeiro



Primeira edição:

Instituto de História da Arte, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas
- Universidade Nova de Lisboa, em cooperação com a Associação do
Instituto Superior Técnico para a Investigação e Desenvolvimento -
Universidade de Lisboa, e o Programa Gulbenkian Próximo Futuro -
Fundação Calouste Gulbenkian, no âmbito do projecto unplace.
Lisboa, 2015

O projecto unplace é financiado pela Fundação para a Ciência e
a Tecnologia, através do Orçamento de Estado. Ref. EXPL/CPC-
EAT/1175/2013. Mais informações em: unplace.org.

Capa : António Caramelo, *Void Void*, 2015 (cortesia do artista)

© Da edição: os editores. © Dos textos e das imagens: os autores.
2015. Todos os direitos reservados.

ISBN: 978-989-99192-4-2


MUSEUS SEM LUGAR

ENSAIOS, MANIFESTOS E DIÁLOGOS EM REDE

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Introdução: manifestos por um museu sem lugar | 3 |
| Helena Barranha | |
| História da <i>Internet Art</i>: primeiros momentos | 9 |
| Introdução à <i>net.art</i> (1994-1999) [1999] | 11 |
| Natalie Bookchin e Alexei Shulgin | |
| <i>Net Art, web art, online art, net.art?</i> [2000] | 19 |
| Andreas Brøgger | |
| Humano, demasiado Pós-Humano? A <i>Net Art</i> e os seus críticos [2000] | 25 |
| Josephine Berry | |
| Dez mitos sobre a <i>Internet Art</i> [2002] | 34 |
| Jon Ippolito | |
| Museus, colecções e exposições virtuais | 45 |
| Os museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço [2001] | 47 |
| Manuel Castells | |
| Arquitectura e Internet: projectar lugares no ciberespaço [2005] | 63 |
| Yehuda Kalay e John Marx | |

| | |
|--|-----|
| Nas (ou para além das) pontas dos dedos: arte contemporânea, práticas expositivas e tactilidade [2008] Erkki Huhtamo | 88 |
| Perdido na tradução. Ou trazer a <i>Net Art</i> para outro lugar – desculpem, contexto [2008] Domenico Quaranta | 103 |
| Perspectivas críticas: as culturas participativas, o estatuto do autor e o papel das instituições depois da Web 2.0. | 121 |
| Pós-Internet: A Arte depois da Internet [2011] Marisa Olson | 123 |
| <i>A arte cosa mentale. Do visível ao invisível e da realidade a uma realidade... diferente. [2012]</i> Fred Forest | 137 |
| Demasiado mundo: a Internet morreu? [2012] Hito Steyerl | 142 |
| Diálogos em rede | 159 |
| Excertos das entrevistas realizadas, no âmbito do projecto <u>unplace</u>, a artistas, curadores e investigadores | |
| Notas biográficas | 197 |
| Bibliografia | 215 |
| Ficha Técnica | 221 |



**INTRODUÇÃO:
MANIFESTOS POR UM
MUSEU SEM LUGAR**

INTRODUÇÃO: MANIFESTOS POR UM MUSEU SEM LUGAR

Helena Barranha

Para além de motivações intrinsecamente estéticas, a génese das vanguardas artísticas dos séculos XIX e XX encontra-se associada a processos de transformação social e cultural com epicentro em inovações tecnológicas. Dos movimentos de reacção à Revolução Industrial até às visões anti-académicas e anti-históricas impulsionadas pelo desenvolvimento das máquinas modernas, muitas das rupturas e utopias artísticas da época contemporânea reflectem perspectivas visionárias ou críticas sobre as possibilidades técnicas e científicas de cada momento específico. Alguns dos mais radicais manifestos da História da Arte do século XX - bastaria pensar no célebre “Manifesto do Futurismo” de Marinetti (1909) – expressam não apenas uma oposição relativamente às instituições e aos modelos culturais do passado, mas também a procura de novos paradigmas capazes de responder aos desafios das tecnologias emergentes.

Neste sentido, não surpreende que a revolução socio-cultural desencadeada pelas novas tecnologias da informação e da comunicação, a partir dos anos 80, tenha aberto caminho para novos movimentos artísticos e, simultaneamente, para as correspondentes reformulações teóricas sobre o lugar da arte na sociedade contemporânea. A par do aparecimento de novas linguagens, tipologias e correntes artísticas, a apropriação dos novos media constitui, em si mesma, matéria de produção teórica e crítica, com importantes contributos de académicos, curadores, arquitectos e artistas.

Perante a evidência de que a generalidade dos ensaios e manifestos sobre a Arte Digital e os museus virtuais se encontra dispersa por inúmeras publicações, tanto impressas como online, o projecto de investigação unplace – “Um Museu sem Lugar: Museografia Intangível e Exposições Virtuais” abraçou, desde o início, a tarefa de seleccionar e reunir um conjunto representativo de textos e depoimentos acerca deste tema, disponibilizando-os em língua portuguesa. Ao longo de vários meses de pesquisa, a equipa de investigadores do projecto unplace identificou, analisou e discutiu mais de cinco dezenas de textos, procedendo em fases sucessivas à selecção dos ensaios e manifestos a integrar no presente e-book. Durante o processo, os textos escolhidos foram organizados em três grupos temáticos, com uma linha cronológica subjacente. Este método e o respectivo resultado não são, obviamente, isentos de riscos ou falhas, tanto mais que acabaram por ficar de fora vários ensaios e manifestos não menos interessantes para uma problematização da arte e dos museus na chamada “era digital”. Os principais critérios que presidiram à selecção residiram, assim, na relevância dos autores, neste contexto, e na representatividade e complementaridade dos textos, de modo a potenciar o cruzamento de diversos pontos de vista sobre os temas e os momentos previamente definidos.

O capítulo inicial, intitulado “História da *Internet Art*: primeiros momentos” pretende enquadrar teoricamente o surgimento do movimento *net.art*, elegendo como texto de abertura o manifesto de Natalie Bookchin e Alexei Shulgin “Introdução à *net.art* (1994-1999)”. Tendo-se constatado que a terminologia associada às manifestações artísticas baseadas nas tecnologias digitais apresenta algumas zonas de ambiguidade e sobreposição, considerou-se esclarecedor incluir o texto de Andreas Brøgger “*Net Art, web art, online art, net.art?*” (2000), confrontando-o com as visões críticas de Josephine Berry –

“Humano, demasiado Pós-Humano? A *Net Art* e os seus críticos” - e de Jon Ippolito – “Dez mitos sobre a *Internet Art*” – que questionam a efectiva integração da *Internet Art* na cultura contemporânea, em geral, e, em particular, nas instituições museológicas.

No seguimento destes dois textos, o segundo capítulo - “Museus, colecções e exposições virtuais” - propõe uma reflexão sobre os desafios que se colocam aos museus, na viragem para o século XXI. Confirmando a maturidade que a produção teórica atingiu em cerca de uma década, esta secção inclui uma nova versão portuguesa do texto referencial de Manuel Castells “Os museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço” (2001). Depois da abordagem contextualizadora de Castells, apresenta-se uma sequência de três ensaios especificamente orientados para questões arquitectónicas, museográficas e curatoriais suscitadas pelo ciberespaço e pela *New Media Art*: “Arquitectura e Internet: projectar lugares no ciberespaço”, de Yehuda Kalay e John Marx, “Nas (ou para além das) pontas dos dedos: arte contemporânea, práticas expositivas e tactilidade”, de Erkki Huhtamo, e “Perdido na tradução. Ou trazer a *Net Art* para outro lugar – desculpem, contexto”, de Domenico Quaranta.

O terceiro capítulo - “Perspectivas críticas: as culturas participativas, o estatuto do autor e o papel das instituições depois da Web 2.0.” – parte de uma questão que tem sido recentemente formulada por diferentes autores: até que ponto o paradigma da Internet se encontra já ultrapassado? Enquanto o ensaio de Marisa Olson - “Pós-Internet: A Arte depois da Internet” - discute essa possibilidade no domínio da criação artística e da sua categorização, o texto-manifesto de Fred Forest - “A arte *cosa mentale*. Do visível ao invisível e da realidade a uma realidade... diferente” – analisa a resistência dos públicos, dos críticos e das instituições relativamente a práticas

artísticas desenvolvidas em contextos virtuais, defendendo que “o imaterial não exclui de forma alguma o real, e vice-versa, o que explica a natureza híbrida de obras que passaram a pertencer ao que chamamos ‘realidade aumentada’”. A ideia de uma sociedade híbrida e pós-Internet está também presente no artigo de Hito Steyerl para a revista online *e-flux* – “Demasiado mundo: a Internet morreu?” (2012) – em que a autora propõe uma leitura política do fenómeno de produção e difusão massiva de imagens, bem como das culturas de rede que lhe estão associadas.

A reflexão em torno das principais questões patentes nos onze ensaios e manifestos integrados neste e-book foi, paralelamente, aprofundada através de uma série de entrevistas a artistas, arquitectos, curadores e investigadores, realizadas no quadro do projecto [unplace](#): André Sier, CADA (Jared Hawkey & Sofia Oliveira), Christiane Paul, Giselle Beiguelman, Greg Lynn, Inês Albuquerque, Jephumba, Joaquim Jorge, JODI, Jon Ippolito, Juan Martín Prada, Maria Amélia Bulhões, Marisa González, Pedro Cruz, Salvatore laconesi (Art is Open Source), Sandra Valente Antunes, Sandra Vieira Jürgens, Sarah Cook, Tanya Toft, Tegan Bristow, Verónica Metello, Vuk Ćosić e Wilfredo Prieto. Sem prejuízo de as entrevistas em causa poderem vir a ser integralmente publicadas no website [unplace.org](#), optou-se aqui por seleccionar apenas as passagens mais relevantes para a temática central deste e-book. Assumindo a virtualidade ou o carácter ficcional da comunicação online, os excertos dos depoimentos individuais, recolhidos através de e-mail, foram editados e paginados de modo a sugerirem uma hipotética conversa, organizada sob o título “Diálogos em rede”.

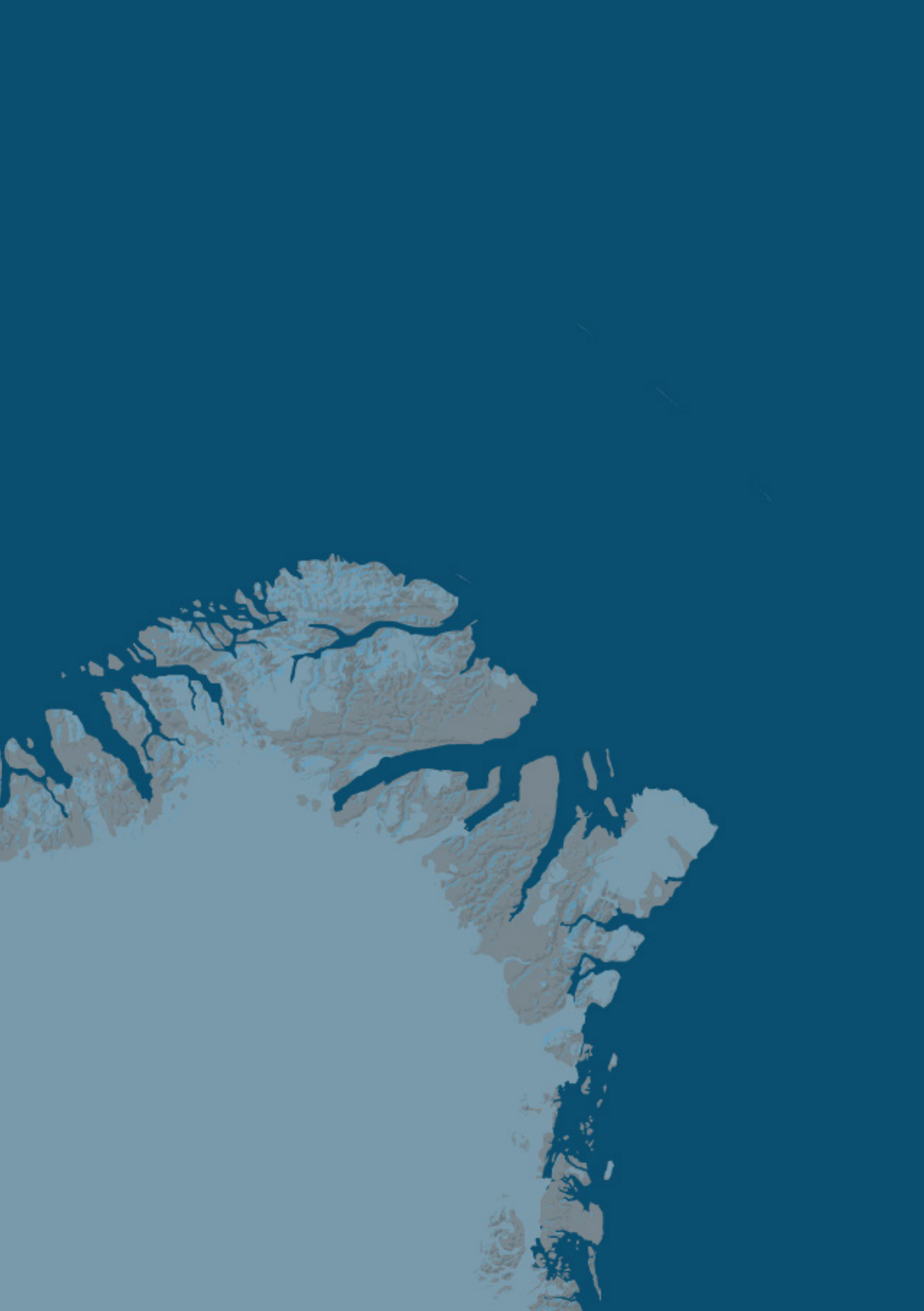
A opção de traduzir os ensaios e as entrevistas para português resultou da percepção de que o mundo da Internet e, conseqüentemente, da *Internet Art*, é ainda dominado pela matriz anglo-saxónica, o que

tem condicionado fortemente a divulgação destas práticas artísticas, a nível mundial. Por um lado, verifica-se que os artistas de outros contextos geográficos e culturais têm uma visibilidade muito menor do que os criadores europeus e norte-americanos que trabalham neste meio; por outro, a maioria da produção teórica sobre este tema encontra-se apenas disponível em inglês, o que exclui ou, no mínimo, coloca numa situação de desvantagem todos aqueles que pensam e comunicam noutros idiomas. Exceptuando o texto de Manuel Castells, que havia já sido publicado no Brasil, nenhum dos ensaios seleccionados para este e-book estava acessível em português. Assim, e com o objectivo de contrariar esta forma de segregação, a comissão científica do projecto unplace decidiu traduzir para língua portuguesa os textos e os excertos das entrevistas originalmente em inglês, abrindo assim o debate e a divulgação destes conteúdos a outros públicos, nomeadamente nos países lusófonos. Em sintonia com as actuais directivas da União Europeia, em matéria de produção científica, e tirando partido das potencialidades do formato digital para a democratização da educação e da cultura, optou-se também por disponibilizar gratuitamente esta publicação na Internet.

Convém aqui sublinhar que a concretização deste livro, e a sua partilha online em regime de acesso aberto, não teriam sido possíveis sem a generosa colaboração de muitos artistas, curadores e investigadores, que disponibilizaram os seus textos e depoimentos para tradução e publicação, no âmbito do projecto unplace. A partir destes valiosos contributos, procurou-se construir uma rede de perspectivas sobre a condição da arte contemporânea e dos museus no território disperso e incerto da Internet, elaborando assim, virtualmente, um manifesto pelos museus sem lugar.

HISTÓRIA DA *INTERNET ART*: PRIMEIROS MOMENTOS





INTRODUÇÃO À NET.ART (1994-1999)

Natalie Bookchin e Alexei Shulgin

Escrito por dois protagonistas da *net.art*, o manifesto que se segue expõe, de uma forma simultaneamente crítica e irônica, as principais utopias e premissas operativas deste movimento artístico.

O texto “Introduction to *net.art* (1994-1999)” foi originalmente publicado no website <http://easylife.org/netart/> em 1999, encontrando-se ainda disponível. Nesse mesmo ano, em colaboração com a dupla Blank & Jeron, foi inscrito em pedra e apresentado na exposição *net_condition* no ZKM - Zentrum für Kunst und Medientechnologie, em Karlsruhe, na Alemanha (ver: http://on1.zkm.de/netcondition/projects/project06/default_e).

Tradução: Clara Caldeira

1. Um breve olhar sobre a *net.art*

A. O derradeiro Modernismo

1. Definição

a. *net.art* é um termo auto-explicativo criado por um software disfuncional, originalmente usado para descrever uma actividade artística e comunicacional na Internet.

b. os artistas da *net.art* (*net.artists*) procuraram abolir as disciplinas autónomas e as classificações ultrapassadas impostas a várias práticas artísticas.

2. 0% de Compromisso

a. Ao manter a independência de burocracias institucionais.

b. Ao trabalhar sem marginalização e alcançando um público, uma comunicação, um diálogo e um divertimento significativos.

c. Ao descobrir formas de escapar aos valores arraigados que emergem de sistemas teóricos e ideológicos estruturados.

d. Zona temporariamente autónoma (ZTA) do final dos anos 90: anarquia e espontaneidade.

3. Prioridade da concretização sobre a teorização

a. O objectivo utópico de fechar o sempre crescente fosso entre arte e vida quotidiana foi, talvez pela primeira vez, atingido e tornado uma prática concreta e regular.

b. Para além da crítica institucional: possibilidade de um artista/indivíduo ser equivalente e colocado ao mesmo nível que qualquer instituição ou empresa.

c. A morte efectiva do autor.

B. Características específicas da *net.art*

1. Formação de comunidades de artistas cruzando nações e disciplinas.
2. Investimento sem interesse material.
3. Colaboração sem visar a apropriação de ideias.
4. Privilégio da comunicação sobre a representação.
5. Imediatismo.
6. Imaterialidade.
7. Temporalidade.
8. Acção baseada no processo.
9. Execução e desempenho sem preocupação ou receio relativamente a consequências históricas.
10. Parasitismo como estratégia:
 - a. Movimento a partir da matéria-prima da net.
 - b. Expansão para as infra-estruturas em rede da vida real.
11. Diluição de fronteiras entre privado e público.
12. Tudo em um:
 - a. A Internet como um meio para a produção, publicação, distribuição, promoção debate, consumo e crítica.
 - b. Desintegração e mutação dos conceitos de artista, curador, interlocutor, público, galeria, teórico, colecionador de arte e museu.

2. Guia breve “faça você mesmo net.art”

A. Prepare o seu ambiente:

1. Tenha acesso a um computador com as seguintes características:
 - a. Macintosh com processador 68040 ou superior (ou PC com processador 486 ou superior).
 - b. Mínimo de 8 MB de memória RAM.
 - c. Modem ou outra ligação à Internet.

2. Exigências de software:
 - a. Editor de texto.
 - b. Processador de imagem.
 - c. Pelo menos, um destes navegadores: Netscape, Eudora, Fetch, etc.
 - d. Editor de som e vídeo (optativo).
- B. Escolha o modo:
 1. Com base no conteúdo.
 2. Formal.
 3. Irónico.
 4. Poético.
 5. Activista.
- C. Escolha o género
 1. Subversão.
 2. Net como objecto.
 3. Interação.
 4. Transmissão.
 5. Diário de bordo.
 6. Colaboração por telepresença.
 7. Motor de busca.
 8. Sexo.
 9. Narrativa.
 10. Jogo lúdico e construção de falsas identidades.
 11. Produção de interface e/ou desconstrução.
 12. *ASCII (American Standard Code for Information Interchange) Art*
 13. *Browser Art, On-line Software Art*
 14. *Form Art*
 15. Ambientes interactivos para vários utilizadores
 16. *CUSeeMe, IRC, E-mail, ICQ, Mailing List Art*

D. Produção

3. O que deve saber

A. Estado actual

1. a *net.art* está a transformar-se em consequência do seu recente estatuto e do seu reconhecimento institucional.
2. Deste modo, a *net.art* está a tornar-se uma disciplina autónoma com todos os seus atributos: teóricos, curadores, departamentos de museus, especialistas e conselhos de administração.

B. Materialização e desaparecimento

1. Movimento da impermanência, da imaterialidade e do imediatismo para a materialização
 - a. Produção de objectos, exposição numa galeria.
 - b. Arquivo e preservação.
2. Relação com instituições: a ligação cultural
 - a. Trabalhar fora da instituição.
 - b. Afirmar que a instituição é perversa.
 - c. Desafiar a instituição.
 - d. Subverter a instituição.
 - e. Transformar-se numa instituição.
 - f. Atrair a atenção da instituição.
 - g. Repensar a instituição.
 - h. Trabalhar dentro da instituição.
3. Relação com as empresas: um *upgrade*
 - a. Seguir o rasto da produção empresarial como requisito para se manter actualizado e visível.
 - b. Utilizar estratégias artísticas radicais para promoção de produtos.

4. Truques e dicas decisivas para o sucesso do *net.artist* moderno

A. Técnicas promocionais

1. Frequente e participe em grandes eventos: festivais de *Media Art*, conferências e exposições
 - a. Físicos.
 - b. Virtuais.
2. Não admita, em caso algum, pagar entrada, despesas de viagem ou de alojamento.
3. Evite formas tradicionais de autopromoção, por exemplo, cartões-de-visita.
4. Não reconheça de imediato qualquer filiação institucional.
5. Crie e controle a sua própria mitologia.
6. Contradiga-se periodicamente em e-mails, artigos, entrevistas e conversas informais em privado.
7. Seja sincero.
8. Choque.
9. Subverta-se (a si próprio e aos outros).
10. Mantenha a consistência em termos de imagem e trabalho.

B. Indicadores de sucesso: *upgrade 2*

1. Largura de banda.
2. Namorados ou namoradas/ amigos e amigas.
3. Resultados nos motores de busca.
4. Visitas aos seus sites.
5. Ligações ao seu site.
6. Convites.
7. E-mail.
8. Bilhetes de avião.
9. Dinheiro.

5. Apêndice utópico (Segundo a *net.art*)

A. As indústrias criativas individuais passam a ser mais valorizadas do que a pertença a qualquer movimento artístico em voga,

1. Em grande parte como consequência da distribuição horizontal e não vertical de informação na Internet,
2. Impedindo assim que uma voz dominante se afirme sobre outras expressões, múltiplas, simultâneas e diversas.

B. A ascensão de um artífice

1. Constituir organizações que evitem a promoção de nomes individuais.
2. Contornar as instituições artísticas e visar directamente os produtos comerciais, os meios de comunicação de massa, as sensibilidades criativas e as ideologias dominantes
 - a. Imprevistas,
 - b. Indesejadas,
 - c. Inesperadas.
3. Deixar de ter necessidade de usar os termos “arte” ou “política” para legitimar, justificar ou desculpar as suas actividades.

C. A *Internet Art* depois da *net.art*

1. Um centro comercial, uma loja pornográfica e um museu.
2. Um recurso útil, um instrumento, um lugar e um ponto de encontro para um artífice,
 - a. Que se muda e transforma tão rápida e inteligentemente como aquele que procura usá-la,
 - b. Que não receia nem aceita a colocação de rótulos nem a sua remoção,
 - c. Que funciona livremente em formas totalmente novas a par de outras mais antigas e tradicionais,
 - d. Que, em detrimento da representação, privilegia

a contínua presença de uma comunicação gratuita que flui em dois sentidos, de muitos para muitos interlocutores.

NET ART, WEB ART, ONLINE ART, NET.ART?

Andreas Brøgger

Numa tentativa de mapear o complexo e ainda recente território da *Internet Art*, este texto discute algumas definições e questões metodológicas fundamentais que, mais de uma década depois da sua publicação, continuam a revelar-se pertinentes.

O Texto "*Net Art, Web art, Online art, net.art?*" foi originalmente publicado em 2000, no website *ON OFF*, resultante da colaboração entre a revista dinamarquesa *Hvedekorn* e o AfsnitP, um espaço expositivo virtual dedicado a poesia virtual e Intermedia Art. A versão original, com imagens, pode ser consultada em: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html>

Tradução: Raquel Pinheiro

O que é a *Net Art*? Desde o início da Internet, tem havido uma intensa discussão sobre esta questão. Encontrará definições por todo o lado, na rede, e mesmo se existe algum consenso, as definições variam. Começemos com apenas quatro delas, acompanhadas de exemplos.

A definição mais estrita é esta: a *Net Art* é arte que não pode ser vivenciada em qualquer outro meio ou de qualquer outro modo que não o da rede. Isto significa que estar online é um critério definidor, porque, por exemplo, o projecto artístico se altera por meio da sua própria presença na Web. Um bom exemplo seriam os projectos *Digital Landfill*, *Shredder*, *RIOT* e *p-Soup* de Mark Napier. Estes exploram coisas como a interactividade, por vezes até a interactividade de múltiplos utilizadores, o estar disponível para todos na Internet e a conectividade dos projectos de Napier à toda a rede¹. De certo modo, isto é a verdadeira *Net Art*, uma vez que estes projectos capturam aspectos que parecem característicos e exclusivos da Internet.

Contudo, adoptando um ponto de vista ligeiramente diferente, podemos vir a considerar outros aspectos mais importantes da *Net Art*: por exemplo, o modo como a vivenciamos. Ao contrário da maneira como geralmente fruimos a arte visual, a *Net Art* torna possível a visualização privada. Como David Ross observou (num texto que tentava estabelecer “21 Qualidades Distintivas da *net.art*”), existe muitas vezes um elevado grau de intimidade entre o utilizador e a arte na Web. Podemos vê-la e usa-la em nossa casa. A interacção é individualizada (embora nem sempre). Artistas como Entropy8Zuper! construíram um espaço emocional, íntimo, na Web que lida com temas tão antiquados como o amor e a fé, e aqui não estamos a falar de sexo entre máquinas ou de ciborgues, mas de amor ligando dois seres humanos. É interactivo mas, a certos níveis, mais como “cinema” do que como *Net Art*, no sentido anteriormente definido². E podem vê-lo todas as quintas-feiras, à meia-noite, quando os dois artistas actuam ao vivo na Web.

Depois há a telepresença, ou telerrobótica, uma tendência igualmente interessante na arte sediada na Internet. A arte da telepresença geralmente permite ao utilizador o controle de maquinaria robótica através da rede, realizando assim acções num espaço físico distante e com força física que é, muitas vezes, em certa medida, simulada para o utilizador, através de um interface. A versão simples são as várias câmaras web que encontramos na rede, embora esta tecnologia, em si mesma, dificilmente seja arte, mas é a utilização dada à tecnologia que torna um projecto interessante. Os projectos de Ken Goldberg exploram não só as possibilidades da telerrobótica (múltiplos utilizadores), mas questionam também a própria tecnologia e os seus efeitos sobre as nossas concepções da Web.

E, por fim, uma definição menos rigorosa: a *Net Art* é a arte que lida com “a Internet” e tudo o que lhe diz respeito (diálogo, economia, tecnologia de distribuição, direitos de autor, navegadores, cookies, grandes fusões empresariais, etc.), independentemente do meio. Neste sentido os romances de William Gibson são *Net Art*.

II

Regressando à definição estrita de *Net Art* – arte que só existe plenamente na Internet e através dela -, poderemos tentar perceber as diferenças entre os termos *Net Art*, *Web Art*, *Online Art*, e *net.art* – quatro termos que tendem a ser usados sem grande distinção. Mas existem ligeiras nuances entre eles. Faz sentido usar *Net Art* como o termo genérico que abrange os outros três termos, sendo a “net” os computadores ligados em conjunto numa rede.

Mesmo se usarmos as palavras “Net” e “Web” indistintamente, a Web é um conceito um pouco mais específico: a World Wide Web

é um tipo específico de rede, nomeadamente o que vemos quando utilizamos os navegadores Netscape e Explorer. A Web faz uso de um protocolo específico para interpretar dados, nomeadamente http (hyper text transfer protocol). Comparativamente, poderíamos falar de *Telnet Art*, sendo “telnet” o protocolo anteriormente usado, a par de “http Art” ou, como habitualmente dizemos, *Web Art*. A *Net Art* seria, então, o termo genérico destes dois tipos específicos de protocolos de *Net Art*.

Em certo sentido, o termo *Online Art* corresponde à definição rigorosa de *Net Art*: arte que só pode ser fruída online. Aqui temos a questão de o termo *Net Art* ser adequado se, por alguma razão – tal como problemas de hardware ou baixa velocidade de ligação –, uma peça de *Net Art* for fruída offline. Em alguns casos, como nos projectos de Napier, isto é impossível porque a obra faz dinamicamente uso de outros websites³. De certa forma, há dois tipos de *Online Art*: arte que só existe na rede, ou arte que está *sempre* na rede - sendo “só” o critério mais estrito, uma vez que tende a deixar de fora a telerrobótica e as performances transmitidas via Web que podem ter também uma importante dimensão offline. E, mais uma vez, nem toda a *Net Art* está sempre presente na rede, e, no entanto, seria errado desqualificá-la como *Net Art*, uma vez que pode preencher outros critérios que um projecto “sempre online” não preenche.

Onde a *Online Art* cessa, a *Net Art* não termina. “Arte distribuída através da rede” é uma definição que não implica necessariamente que a arte seja localizada, armazenada ou fruída online, na Internet, mas que possa passar por lá, por exemplo, à velocidade de um e-mail. A *E-mail Art*, o equivalente electrónico da *Mail Art* dos anos 1960, é enviada através da Web mas não é necessariamente vivenciada aí, e não é necessariamente acessível a qualquer utilizador da Web. Sendo uma comunicação ponto a ponto, também envolve uma rede

predefinida de destinatários. Vários projectos de *Net Art*, desde “Kings x phone”, da fase inicial de Heath Bunting (incentivando as pessoas a telefonar, num momento específico, para vários telefones públicos na zona de King’s Cross, Londres) até às várias actividades de ®™ark, que têm lugar fora da Web mas são organizadas através da rede.

Finalmente, em relação ao ponto em *net.art*, de acordo com alguns “historiadores” de *Net Art* (talvez um termo paradoxal, para uma pessoa que investiga arte que só existe há cerca de seis anos⁴, mas lembrem-se que o tempo na Internet não é equivalente ao tempo offline) este exige uma explicação especial. De acordo com Rachel Greene⁵, por exemplo, o termo *net.art* tem um uso particular, descrevendo uma fase mais ou menos específica na arte da Internet. O termo surgiu por acidente. Foi o resultado de um erro de conversão de dados: um e-mail enviado para o artista esloveno Vuk Ćosić foi desformatado e a única informação inteligível que ficou foi o *net.art*⁶. Esta etimologia de *net.art* é geralmente aceite e refere-se ao tipo de projectos de banda curta, baseados em html, desenvolvidos pelos pioneiros da arte na Internet, como o esloveno Ćosić, o russo Alexei Shulgin, o britânico Heath Bunting e os holandeses Joan Hemskirk e Dirk Paemans (JODI).

Notas

¹ Para uma introdução aos trabalhos de *Net Art* de Napier, ver o texto “Shred the Web!” de Peter Eriksen e a entrevista “The Aesthetics of Programming” com Mark Napier, disponíveis em: : <http://www.afsnitp.dk/onoff/texts.html>.

² Para uma discussão sobre este tema ver “Immersive Art on the Web”, a entrevista de Alex Galloway a Michael Samyn. Disponível em: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Projects/samyninterview.html>.

³ Para uma discussão dos problemas práticos associados ao arquivo de

projectos dinâmicos, ver o texto de Mark Tribe “Archiving net art”. Disponível em: <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/tribearchivingne1.html>.

⁴ Recorde-se que este texto foi escrito em 2000 [nota dos editores].

⁵ Rachel Greene foi co-fundadora do Rhizome e é autora de um levantamento referencial da *Net Art*, publicado na Artforum no Verão de 2000: “Web Work: A History of Art on the Internet”.

⁶ Acerca da origem da designação *net.art*, ver a entrevista a Vuk Ćosić no capítulo “Diálogos em rede” [nota dos editores].

HUMANO, DEMASIADO PÓS-HUMANO? A NET ART E OS SEUS CRÍTICOS

Josephine Berry

Relacionando algumas das principais críticas à *Net Art* com as teorias pós-humanistas, a autora propõe um entendimento da virtualidade como convergência de forças sociais e tecnológicas, em permanente transformação.

O ensaio de Josephine Berry foi originalmente publicado em inglês, com o título “Human, all too Posthuman? *Net Art* and its Critics” em 2000, no programa de curadoria de obras de *Internet Art* iniciado pela Tate nesse mesmo ano. Actualmente, o texto encontra-se no arquivo online do programa *Intermedia Art*, uma iniciativa da Tate orientada para os novos media, som e performance, que decorreu entre 2008 e 2010. Disponível em: <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/entry15616.shtm>

Tradução: Raquel Pinheiro

À medida que a *Net Art* começa a sair do seu gueto e a entrar na luz reveladora da cultura *mainstream*, encontra-se cada vez mais sujeita a acusações de cumplicidade institucional, tecnofilia, engenharia social neoliberal ou mesmo racismo. Quando a *Net Art* surgiu, no início dos anos 90, era frequentemente identificada como uma arte desafiadora que atacava o nepotismo, o materialismo e a estética conformista do complexo de poder galeria/museu/editora. Era aclamada como uma “*glasnost* artística” que, pela primeira vez desde a Guerra Fria, estava a gerar um movimento artístico verdadeiramente internacional. Graças aos esforços de um patrono extravagante e rico, George Soros, e da sua Open Society Foundation, que criou uma série de laboratórios de novos media na Europa de Leste, os artistas que viviam no bloco pós-comunista puderam finalmente participar num discurso artístico internacional (leia-se: América do Norte e Europa Ocidental). Como referiu o artista russo de *Net Art* Alexei Shulgin, recordando a vida antes da Internet, “Quando eu era apenas um artista que vivia em Moscovo, o que quer que fizesse era sempre considerado ‘de Leste’, ‘Russo’ ou o que fosse”. A globalidade da rede, o seu menosprezo pelas distâncias geográficas e pelas fronteiras nacionais, tornou aparentemente possível a qualquer pessoa, em qualquer lugar, tornar-se um artista (de *Net Art*) com um imenso público potencial sem necessidade de reconhecimento institucional. A natureza “imaterial” do meio e a facilidade em manter o anonimato que o mesmo proporciona, ajudou a alimentar sonhos de uma identidade livre de fisicalidade – a incorpórea utopia do pós-humano. Por estas e por outras razões, a *Net Art* foi celebrada como uma forma de arte radicalmente democratizante; o derradeiro plano horizontal onde todos poderiam ser artistas e a identidade se poderia tornar outro material da experiência criativa.

Apesar do óbvio simplismo de escrever sobre *Net Art* como se

esta fosse uma entidade única - um traço tão presente nos elogios iniciais como nas denúncias mais recentes -, existem temas e tendências inegavelmente comuns que emergiram colectivamente em determinados momentos. A chave passa por reconhecê-los, sem reduzir todo o campo de actuação a uma mão cheia de axiomas e estereótipos. Sem dúvida que um dos potenciais mais importantes das redes de informação é precisamente a sua capacidade de cultivar uma miríade de correntes de pensamento e actividade, que desafiam a monologia da cultura estatal/empresarial. Mas, por outro lado, a velocidade relâmpago do fluxo de informação também cria repentinas convergências no pensamento, nos interesses ou nas actividades das massas. Num desses casos de convergência, a *Net Art* foi recentemente alvo de múltiplos ataques, que tinham por base a sua suposta negação das especificidades da subjectividade ou da identidade com existência ou localização física. Apesar de a *mailing list* pós-colonial e feminista *Undercurrents*, criada em Fevereiro [de 2000] por Irina Aristarkova, Maria Fernandez, Coco Fusco e Faith Wilding ter sido o alvo central desta crítica, a mesma questão parece estar a surgir por todo o lado. Por exemplo, na sua presente série de encomendas *Net Art Emergent Artists/Emergent Medium*, a Walker Art Gallery, que se orgulha de estar na vanguarda da cultura da rede, seleccionará artistas “cujas propostas explorem a diferença entre a chamada McGlobalização e o ‘translocal’”¹. Até as grandes instituições estão a entrar na onda da identidade localizada! Em que consiste então esta discussão e por que razão tem sido a *Net Art*, mais do que a arte *per se*, o foco preferencial de tantos ataques?

Parece que o cerne deste problema reside na própria tecnologia e nas consequências altamente esotéricas das investigações centradas num meio específico. De facto, tal como a auto-referencialidade da pintura e da escultura modernistas enfrentou a sua desconstrução e rejeição,

nos anos 1960 e no início dos anos 1970, com as preocupações sociais, políticas e contextuais do movimento Fluxus, da Performance e da Arte Conceptual, também a suposta variante “tecno-formalista” da *Net Art* está a ser submetida a fortes críticas. Em alguns aspectos, estas críticas relacionam-se com uma rejeição mais abrangente do pós-humanismo e da sua insistência na indistinção entre humanos e máquinas, animais e humanos e, talvez mais significativamente, entre físico e não-físico. Encabeçado por Donna Haraway e pelo seu texto pioneiro de meados dos anos 80, “The Cyborg Manifesto”, os pós-humanistas reivindicam que, ao contrário das habituais críticas esquerdistas, a identidade, nas sociedades tecnocientíficas, não estava a tornar-se rigidamente mais dualista mas, sobretudo, a atravessar uma desintegração geral das suas formas unitárias devido a avanços como a engenharia biotecnológica, a informática, a física quântica e a teoria do caos. No contexto da fusão de uma identidade tecno-cientificamente impulsionada, tinha, supostamente, chegado a oportunidade para uma reinvenção total da identidade – alternadamente ameaçadora e libertadora. Seria um mundo sem género, sem raça, sem “narrativas edípicas” ou mesmo sem corporeidade. Os artistas de *Net Art* do início dos anos 90 aliavam, frequentemente, uma rejeição vanguardista da individualidade e da originalidade do autor às possibilidades fornecidas por uma comunicação mediada por computador (CMC) para criar identidades anónimas, paródicas, partilhadas, múltiplas e inautênticas. Por outras palavras, a possibilidade de se ser “quem se quisesse ser”, no ciberespaço, conjugada com as contínuas desconstruções de uma identidade autêntica endémicas na cultura pós-moderna. Do mesmo modo, as barreiras do espectador foram radicalmente recriadas no início da *Net Art*, passando a ser entendidas como proteticamente ampliadas através dos computadores pessoais e

das redes. Como comentou o duo artístico holandês/belga JODI: “Quando um espectador olha para a nossa obra, nós estamos dentro do seu computador... E estamos honrados por estarmos no computador de alguém”. Por isso, apesar do grande fosso que separa os artistas da *Net Art* dos proponentes mais extremistas de um pós-humanismo primário (como os *Extropians* da Costa Oeste, que acreditavam que a identidade podia ser descarregada para o ciberespaço, a carne descartada e a imortalidade alcançada), a inserção radical de tecnologia informática no coração da identidade e, conseqüentemente, na experiência estética, alinha-os inalienavelmente com o pós-humanismo.

É esta inserção radical que é vista por muitos críticos como problemática, perigosa até, devido ao seu optimismo desequilibrado. No prefácio do seu recente livro *The Bodies That Were Not Ours*, a artista e teórica Coco Fusco expande o termo “segregação digital” para se referir a uma desigualdade muito mais profunda e historicamente enraizada do que a mera questão do acesso.

Enquanto os artistas e os pós-humanistas ocidentais celebram as intermináveis possibilidades suscitadas pela confusão de fronteiras, a maioria da população mundial vê-as mais como violações, sob a forma de efeitos secundários tóxicos do trabalho em linhas de montagem electrónicas, do resgate de sucata informática despejada no terceiro mundo ou do agravamento das condições do trabalho precário e do capital migratório dentro da acelerada globalização CMC.

À luz destes horrores diários, é tentador rejeitar as investigações centradas num meio específico, por parte dos artistas da Net, considerando-as excessivamente formalistas ou, talvez, apoiantes involuntárias da agenda da globalização neoliberal. A primeira acusação talvez seja mais fácil de refutar do que a segunda. Ainda

que se possa legitimamente argumentar que a auto-referencialidade do modernismo greenbergiano criou uma transcendência quasi-espiritual e/ou uma evasão dos efeitos massivos e globais da situação do pós-guerra, é mais difícil afirmar o mesmo sobre a *Net Art*. Mesmo que ignorássemos as inúmeras obras artísticas que abordam frontalmente as dimensões sociais das tecnologias de informação e nos focássemos apenas na meia dúzia de obras que jogam com a materialidade dos códigos, com a estética e com as convenções comportamentais dos Interfaces Gráficos do Utilizador de um modo muito abstracto, teríamos dificuldade em sustentar esta posição. Isto deve-se ao facto de, durante os anos 1940 e 1950, a pintura e a tela não terem representado de forma alguma o meio revolucionário que a CMC representou nos anos 1990. Ao contrário do velho meio da pintura sobre tela, o insondável poder produtivo das tecnologias de informação e as suas redes electrónicas estavam a transformar o mundo antes que a maioria das pessoas fosse capaz de compreender os seus processos mais básicos. Portanto, investigar as insidiosas convenções representacionais de um punhado de interfaces padrão, ou revelar as camadas escondidas de programação por detrás da superfície plana dos pacotes de software, não era um gesto puramente estético (mesmo que isso fosse possível). Ao reafectar a funcionalidade (como o uso, por Olia Lialina, da barra de localização para carregar o texto poético dentro de *Agatha Appears*; ou a transferência, por JODI, de linguagens de programação de baixo nível como C++ ou Basic para um nível superior na janela de um navegador; ou o lançamento da *Form Art Competition*, por Alexei Shulgin, na qual as pessoas criavam padrões abstractos e interactivos usando interfaces e botões associados a formas pré-definidas); os artistas criaram uma noção de maleabilidade da tecnologia, da sua abertura à invenção, à alteração e a fins não utilitários. Obras como

estas indiciam que o enorme poder produtivo da Internet, que ao longo dos anos 90 foi deixando de ser um domínio de entusiastas para se transformar no motor da “nova economia”, continua ainda assim por atingir. Proporcionam um importante antídoto para o deprimente espectáculo de controlo colonialista da Internet pela Microsoft & Co. para fins empresariais – mais um exemplo de riqueza social apropriada por mãos privadas.

Mas a questão levantada por Fusco sobre a dissimulação do verdadeiro fosso digital ainda parece premente. Mesmo que tenhamos em conta a natureza info-política de uma obra como o projecto *Life_Sharing*, do colectivo italiano 0100101110101101.org, que disponibilizou todo o seu disco rígido, tornando-o acessível através do seu website, enquanto gesto de desafio face à escalada da vigilância electrónica e à paranóia que lhe está associada, as preocupações e os gestos envolvidos continuam a ser muito abstractos. Se a política de produção, circulação, acesso e controlo da informação é uma preocupação central para muitos autores de *Net Art*, a natureza *medium-specific* das suas obras de arte excluiu-os, frequentemente, da esfera de experiência e compreensão de muitas pessoas. Por exemplo, não é difícil perceber o facto de que estamos a viver numa sociedade cada vez mais vigiada e, no entanto, para os não iniciados nas operações na Web, ou no território do código aberto ou do software gratuito, uma breve visita ao website de 0100101110101101.org dificilmente seria esclarecedor. Embora a Arte Conceptual tenha colocado, há muito, o dilema da necessidade da iniciação dos espectadores à História da Arte e à Teoria Estética, a fim de equipararem os seus materiais e gestos, muitas vezes quotidianos, à arte, não há dúvida de que, muitas vezes, a *Net Art* exige ainda mais dos seus fruidores. Não só é fundamental estar-se familiarizado com o conceptualismo, como também é necessário estar-se familiarizado com os protocolos

da Net. Para além disso, o espectador também precisa de um sistema operativo para PC, de software, de *plug-ins* e etc. simplesmente para poder ver a maioria das obras. Neste sentido, o espectador implícito da *Net Art* é quase sempre o sujeito ocidental privilegiado, mesmo que o assunto seja explicitamente o outro excluído, como no projecto *BorderXing Guide*, que pode ser visto nas novas encomendas de Net da Tate.

Mas condenar a *Net Art* com base nisto seria injusto. A defesa mais fraca contra esta sentença é que a *Net Art* não é assim tão diferente de muita da chamada arte e cultura Pós-Moderna, que comanda o truísmo da hiper-realidade ultra mediada da cultura pós-industrial – uma experiência cultural longe de ser partilhada num mundo desigualmente desenvolvido. Devemos perguntar-nos se, meramente em virtude do uso explícito das tecnologias de informação, a *Net Art* fecha mais os olhos às realidades da experiência global do que a maioria das obras expostas em espaços artísticos contemporâneos ocidentais. Mas a defesa mais forte da *Net Art*, perante as acusações de que encobre as verdadeiras injustiças da experiência real e física do mundo, é que, em contrapartida, tais acusações subentendem identidades e experiências redutíveis aos factores determinantes de nacionalidade, género, classe ou raça. Quem as produz afirma falar em nome de vários grupos e, ao fazê-lo, distorce e reduz experiências vivenciadas a um conjunto de fórmulas, semelhante ao modo como os políticos o fazem nas democracias representativas. Quando muito, a investigação material da qualidade indisciplinada e mutagénica das redes de informação, realizada pelos artistas de Net, é o que mais se aproxima da compreensão da irredutível natureza da identidade, dentro dos irredutivelmente complexos estratos da existência social global. Como salientou recentemente a socióloga Tiziana Terranova, a mudança de antigos para novos media, ou do “Set” para a “Net”²,

é um indicador de conflito entre dois tipos de forças culturais, “a cultura da representação e do espectáculo e a cultura da participação e da virtualidade”. Terranova, em consonância com escritores como Negri e Hardt, também argumenta que a *Net* materializa a natureza “não-representativa” da realidade social, através da sua capacidade articular um amplo leque de ideias divergentes numa montagem colectiva do “intelecto geral”. Sob esta perspectiva, é possível concluir que o fracasso e o sucesso simultâneos da *Net Art* correspondem ao facto de esta evitar a representação indirecta da globalização tecno-industrial, a sua experiência imensamente divergente, em favor de uma investigação mais aberta as condições materiais das possibilidades sociais. Neste sentido, a *Net Art* explora a “virtualidade” na sua verdadeira acepção; não a deriva de avatares incorpóreos através do espaço gerado por computadores, mas a convergência de forças sociais e tecnológicas num horizonte de possibilidades que se desdobra constantemente.

Notas

¹ Convém lembrar que este texto foi escrito em 2000 [nota dos editores].

² Optou-se aqui por manter o jogo de palavras original entre “Set” (cenário) e “Net” (rede) [nota da tradutora].

DEZ MITOS SOBRE A INTERNET ART

Jon Ippolito

Este artigo pretende desmistificar dez preconceitos acerca da criação artística na Internet que, segundo o autor, dificultam a sua compreensão e a sua integração em contextos museológicos ou colecções institucionais.

O ensaio de Jon Ippolito “Ten Myths of Internet Art” foi inicialmente publicado num número especial da revista *Leonardo*, dedicado ao 10º aniversário do New York Digital Salon. Ver: *Leonardo/The International Society for the Arts, Sciences and Technology*, Out. 2002, vol. 35, n.º 5, pp. 485-498. O texto original encontra-se também disponível online, em: <http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>.

Tradução: Clara Caldeira

Quando o mundo *mainstream* da arte acordou para a revolução das telecomunicações, já uma nova paisagem de exploração e experimentação amanhecia do lado de fora da janela. A arte nesta fronteira electrónica, que ora se designa *Internet Art*, *Online Art* ou *Net Art*, desenvolveu-se ao mesmo ritmo vertiginoso a que a própria tecnologia se expandiu. Menos de uma década depois da criação do primeiro navegador capaz de suportar imagem na *World Wide Web*, a *Online Art* tornou-se um movimento importante, com um público a uma escala global. Tiveram de passar vinte anos sobre o aparecimento da televisão para vídeo artistas como Nam June Paik acederem à tecnologia necessária a produzir arte para transmissões televisivas. Por outro lado, os artistas online já trocavam ideias de projectos e produziam pensamento crítico antes da Internet se tornar um meio visual, com a introdução do navegador de mosaico, em 1993. Em 1995, oito por cento de todos os sites da Internet eram feitos por artistas, o que lhes deu uma oportunidade inédita de moldar um novo meio durante a sua própria implementação. Desde então, a arte na Internet gerou incontáveis debates críticos em comunidades ligadas por e-mail, como por exemplo Thing, Nettime, 7-11 e Rhizome.org. Um crescente entusiasmo em torno da Internet enquanto fenómeno social e económico contribuiu para a proliferação de notícias e exposições em museus, que trouxeram a *Online Art* para a linha da frente da discussão do futuro da arte no século XXI.

Uma das razões da dificuldade de adaptação dos espaços museológicos à cultura em rede prende-se com as inúmeras ideias equívocas que persistem sobre essa cultura — mesmo os entendidos em arte ou em Internet muitas vezes não conseguem compreender o que significa fazer arte para a Internet.

Seguem-se dez mitos que importa desfazer.

Mito número 1: A Internet é um meio para distribuir em pequeno formato obras produzidas noutros suportes

Embora seja difícil perceber, através dos quarenta milhões de *websites* que surgem quando fazemos uma busca online pela palavra “arte”, a Internet é mais do que um lugar ultramoderno para vender quadros. É certo que procurar no Yahoo “Arte Visual” poderá conduzir tanto a *alt.airbrush.art* como a *äda’web*, mas isso acontece porque a *Internet Art* tende a gerar ondas culturais fora dos enclaves do mundo artístico, em plataformas mediáticas como a CNN ou o Wall Street Journal, a par dos websites de museus. Acima de tudo, esta arte explora as potencialidades específicas da Internet, tornando tanto a arte como a Internet mais participativas, conectivas e dinâmicas. As pinturas e os filmes na Internet estão limitados não apenas pelo facto de a maioria das pessoas não poder suportar o custo da largura de banda necessária para ver estas obras na resolução original, mas também porque a pintura e o cinema não beneficiam das vantagens da Internet: espera-se que a arte produzida para televisão não seja apenas uma imagem fixa. Assim, quando se navega na Web, porquê contentar-se com um Picasso digitalizado ou com uma visualização de *E Tudo o Vento Levou* num formato de 150x200 pixéis? As obras online de sucesso oferecem diversas opções de navegação, articulam imagens de diferentes servidores na mesma página Web, ou criam formas únicas de comunidade que ligam pessoas dispersas pelos quatro cantos do mundo.

Mito número 2: A *Internet Art* é apreciada apenas por uma subcultura misteriosa

Os curadores dos museus ficam, às vezes, surpreendidos por

descobrir que são mais as pessoas que frequentam sites de referência de *Internet Art* do que aquelas que vão aos seus museus de pedra e cal. É certo que a comunidade de *Online Art* se desenvolveu quase inteiramente fora do espectro das galerias, das leiloeiras e da imprensa especializada. No entanto, ironicamente, a separação da *Online Art* do mundo *mainstream* da arte acabou por contribuir para ampliar a sua atractividade e atenção internacional. A ausência de sinalética ou símbolos geralmente associados a galerias e museus, ou até do domínio designado pelo sufixo “ponto arte”, para assinalar um website de artístico leva a que muita gente, que nunca poria os pés numa galeria, tropece em obras de *Internet Art* ao seguir, por acaso, um determinado link. Sem um enquadramento ‘*duchampiano*’ que o sustente, o significado de muitas obras online parece estar à margem das referências inerentes à História da Arte ou às instituições. Por tudo isto, a aquisição de trabalhos de *Online Art* para a colecção Guggenheim não é tanto uma experiência radical, no âmbito da avaliação de um novo meio, mas sobretudo o reconhecimento da importância deste movimento de poucas décadas.

Mito número 3: Fazer *Internet Art* requer equipamento dispendioso e uma formação específica

Uma das explicações para a rápida expansão da cultura de rede reside no facto de os avanços não decorrerem exclusivamente da Grande Ciência ou da Grande Indústria. Artistas e programadores podem individualmente fazer a diferença, ao encontrarem e cumprirem uma determinada necessidade cultural através da filosofia “FVM: Faça você mesmo”. Nas mãos certas, html caseiro pode ser tão eficaz como os elaborados ambientes vrml. E graças à possibilidade de consultar a fonte no navegador (View Source) - que permite aos

utilizadores ver como uma página Web está construída e reapropriar-se do respectivo código para os seus próprios fins significa que os artistas online não precisam de fazer residências de investigação em universidades ou em empresas tecnológicas para adquirir as competências necessárias. A exigência de adaptar as obras de arte online aos modems de 14.4 kbs do cidadão comum, do agricultor à dona de casa, obriga os artistas a abdicar da imersão sensorial do IMAX ou do poder de processamento do Silicon Graphics. Contudo, os constrangimentos de largura de banda e de velocidade de processador podem, na verdade, beneficiar os artistas da Internet, incentivando-os a empenhar-se na distribuição do conteúdo, e não na narrativa linear, e a procurar elegância conceptual em vez de excesso dramático. Ter êxito no âmbito da *Internet Art* não implica apenas o domínio de ferramentas adequadas, mas também uma aprendizagem sobre a atitude adequada.

Mito número 4: A *Internet Art* contribui para agravar a “exclusão digital”

O crescente fosso entre os que têm e não têm competências digitais constituiu uma preocupação séria em muitas esferas públicas, da educação ao emprego. Mas essa perspectiva está invertida no campo da arte. Sendo verdade que os artistas em Liubiana ou em Seul têm de investir num computador e no acesso à Internet, encontrar bisnagas de vermelho cádmio ou fundições de bronze é ainda mais desafiante e mais caro nestes locais. Mesmo em Manhattan, um artista pode comprar um iMac por menos do que custam as tintas a óleo e as telas necessárias para pintar um único quadro “à escala nova-iorquina”. E no que respeita à distribuição das obras acabadas, não há comparação entre o contacto democratizante possibilitado

pela Internet e a exclusividade geográfica da arte analógica. Só uma conjugação rara de sorte e persistência pode garantir a entrada de um artista nas inaugurações das galerias e nas festas que podem oferecer as oportunidades de carreira, no mundo artístico de Nova Iorque. Mas os artistas na Eslovénia e na Coreia — fora dos circuitos geográficos considerados dominantes no mundo da arte — têm tido um êxito considerável na produção de arte para a Internet, onde qualquer pessoa que tenha uma conta de e-mail gratuita pode debater a estética da Internet com curadores no Nettime ou tirar partido dos recursos gratuitos da Web para alojar ou expor arte que todos podem ver.

Mito número 5: *Internet Art = Web Art.*

A World Wide Web é apenas um dos meios que constituem a Internet. Os artistas de Internet exploraram vários outros protocolos, incluindo e-mail, mensagens instantâneas entre pares, software de videoconferência, ficheiros áudio MP3 e ambientes apenas de texto, como o MUDs ou o MOOS. É tentador segregar estas práticas de acordo com as categorias tradicionais, como sucede quando se designa a *E-mail Art* e outros formatos efémeros como “performance.” No entanto, a permutabilidade destes formatos desafia a categorização quando, por exemplo, a transcrição de uma improvisação teatral que acontece num chat, acaba na página Web de alguém sob o formato de texto estático. Os meios da Internet tendem a ser tecnologicamente promíscuos: o vídeo pode ser transmitido a partir de uma página Web, as páginas Web podem ser enviadas por e-mail, e é possível reorganizar e reapresentar imagens e textos de vários sites diferentes numa nova página Web. Estas transformações realizadas por artistas não são apenas proezas de *hackers* mal-intencionados; são

expressivas chamadas de atenção para a evidência de que a Internet evoluiu muito para além das metáforas impressas que marcaram a sua juventude.

Mito número 6: A *Internet Art* é uma forma de Web Design

Pode estar na moda encarar os artistas como “designers experientes”, mas a arte é mais do que design. A distinção entre os dois não reside nas diferenças de tema ou contexto, mas sobretudo no facto de o design servir finalidades concretas, enquanto a arte cria os seus objectivos à medida que os atinge. Os portefólios online de empresas de Web design podem apresentar grafismos deslumbrantes e filmes vistosos em Flash mas, para se qualificarem como arte, teriam de ir além da mera atracção visual. O design cria uma matriz de expectativas que tende a ser sabotada pelos artistas. Tal como um pintor supera o desenho pictórico, um artista Net pode superar o desenho de software. O design é uma condição necessária, mas não suficiente, para a arte.

Mito número 7: A *Internet Art* é uma forma de inovação tecnológica

Os artistas da Internet investem muito do seu tempo a inovar: programando *applets* Java ou fazendo experiências com novos *plug-ins*. Mas a inovação, em si mesma, não constitui arte. Muitos não-artistas descobrem formas inéditas de usar a tecnologia. O que distingue a arte de outras concretizações não é o uso inovador da tecnologia, mas um uso criativo e aparentemente inadequado da mesma. Utilizar uma ferramenta como se presume fazê-lo, seja uma chave de fendas ou uma folha de cálculo, é apenas cumprir a sua

finalidade. Ao usar inadequadamente essa ferramenta – ou seja, ao despojá-la do seu invólucro ideológico aplicando-a para um propósito que não corresponde à intenção de quem a concebeu - os artistas podem explorar o potencial oculto de uma tecnologia de um modo inteligente e revelador. Neste sentido, quando Nam June Paik coloca um íman na televisão, não está a apenas a violar a folha de instruções do aparelho, mas também o pressuposto de que as redes controlam o sinal de emissão. A inovação tecnológica de hoje pode ser o cliché de amanhã, mas o uso inadequado e criativo da tecnologia continuará a ser refrescante, mesmo quando o meio se tiver tornado obsoleto. A associação de megahertz que George Lucas usou na série do *Star Wars* produzida digitalmente só torna mais impressionante - e igualmente surpreendentes - os efeitos que Charlie Chaplin conseguiu alcançar recorrendo apenas ao rudimentar rebobinar do filme na sua câmara. Na mesma linha, os artistas *online* JODI.org exploraram os feitos de um *bug* no Netscape, gerando uma forma “incorrecta” de animação que antecipou, em meia década, o aparecimento da tecnologia Flash.

Mito número 8: A *Internet Art* não é colecionável

Embora a atitude “*anti-mainstream*” adoptada por vários artistas online contribua para essa impressão, o principal obstáculo ao colecionismo de *Internet Art* é o ritmo feroz da evolução da Internet. A *Online Art* é muito mais vulnerável à obsolescência tecnológica do que os seus predecessores filme ou vídeo: por exemplo, as obras criadas para Netscape 1.1 tornaram-se ilegíveis quando o Netscape 2 foi lançado, em meados da década de 1990. No entanto, o [Museu] Guggenheim está a fomentar uma visão de longo prazo, no que diz respeito a coleccionar *Online Art*, fazendo encomendas para a sua

colecção permanente, que são colocadas a par das obras de pintura e escultura, em vez de serem remetidas para uma colecção secundária dedicada especialmente à *Internet Art*, como outros museus têm feito. A lógica implícita na estratégia do Guggenheim, conhecida como “Variable Media Initiative” (Iniciativa Media Variável) visa prevenir a obsolescência das tecnologias efémeras, incentivando os artistas a ponderarem possíveis reconfigurações que a sua obra possa vir a assumir no futuro. Pode parecer arriscado comprometer-se em preservar arte produzida com base em tecnologias tão evanescentes, mas o Guggenheim enfrentou problemas idênticos com outras aquisições de arte contemporânea, como as espirais de Meg Webster, feitas de ramos e folhagem, as instalações de lâmpadas fluorescentes de Dan Flavin e as estruturas temporárias de Robert Morris, construídas em contraplacado a partir de protótipos. Conservar estas obras exige mais do que um simples armazenamento em caixas - tal como conservar *Online Art* requer mais do que simplesmente arquivar ficheiros Web num servidor ou num cd-rom. Além dos ficheiros digitais correspondentes a cada peça, o Guggenheim guarda os dados de cada artista, que permitem traduzir as obras em novos meios, quando o hardware ou os softwares originais ficarem ultrapassados. No sentido de preparar essas futuras recriações, o Guggenheim criou um fundo para tecnologias mutáveis, de modo a permitir que as obras a preservar sejam identificadas, garantindo a futura emulação e migração de dados, bem como eventuais custos de reprogramação.

Mito número 9: A *Internet Art* nunca será importante porque não se pode vender um website

É verdade que o mesmo mercado que despreocupadamente fez

bater o martelo do leilão, por obras compostas por tubarões em conserva ou outros materiais inesperados, tem ainda de descobrir como abrir os cordões à bolsa para pagar mais do que o valor de um jantar para dois pela compra de um website de um artista. A razão pela qual os websites dos artistas ainda não chegaram aos leilões não é a sua substância ou a falta dela, mas a sua origem (outras formas de arte igualmente imateriais têm sido vendidas com certificados de autenticidade, desde os anos 1970). A Internet do início dos anos 90, e a arte feita nesse âmbito, foi estimulada não pelo capital de risco ou pelas propostas das galerias, mas sim pela livre circulação de ideias; explorando protocolos de rede subsidiados pelo governo dos Estados Unidos, pesquisa académica trocada por e-mail e códigos de programação relativos à transferência de ficheiros dentro de comunidades, sem esperar nenhuma recompensa mas tirando, ainda assim, partido do manancial de informação que esta ética de partilha lhes colocou na ponta dos dedos. Os artistas online seguiram a tendência, partilhando arte e pensamento crítico sem esperar nada em troca, apenas pela oportunidade de contribuir para um novo paradigma de produção artística. De facto, muitos artistas que deram o salto para o ciberespaço afirmaram tê-lo feito como reacção à exclusividade e à ganância do mercado da arte. Não é claro que a *Online Art* se possa manter fiel à frescura deste juramento num mundo dominado pela economia do lucro. É possível, contudo, ponderar o valor putativo de um website independentemente do preço que lhe é atribuído numa economia de troca. Esse valor corresponderia ao total do dinheiro que um museu estaria disposto a investir, ao longo do tempo, para reprogramar um site de forma a impedir a sua obsolescência (ver mito número 8).

Mito número 10: Observar *Internet Art* é uma experiência solitária

A Internet pode ser uma ferramenta preciosa para uso individual, mas é muito mais importante como mecanismo social. Para além das numerosas comunidades e servidores de *mailing lists* dedicados a debater arte, muitos dos melhores artistas da Internet avaliam o seu sucesso não pelo número de inovações técnicas mas pelo número de pessoas ligadas. O “hacktivista” *clearinghouse* ®™ark, por exemplo, põe em contacto patrocinadores que doam dinheiro ou recursos para protestos contra grandes empresas com activistas que promovem essas iniciativas. Na *Online Art*, obras tão visualmente distintas como *net.flag*, de Mark Napier, e *Unfolding Object*, de John F. Simon Jr., registam os vestígios das interações de muitos espectadores e integram-nos nos seus respectivos interfaces. Em alguns casos, é possível ver os efeitos dos movimentos de outros participantes reflectidos na obra, em tempo real. No entanto, na maior parte das obras de *Online Art*, à semelhança do que acontece em geral na comunicação online, as interações são assíncronas - como se uma galeria vazia pudesse, de alguma forma, preservar as pegadas de anteriores visitantes, e as suas palavras continuassem a ecoar.

A 3D topographic map of a mountain range, likely the Alps, shown in shades of brown and tan. A blue gradient overlay covers the right side of the image, creating a modern, digital aesthetic. The text is centered in the white space on the left.

MUSEUS, COLECÇÕES E EXPOSIÇÕES VIRTUAIS



OS MUSEUS NA ERA DA INFORMAÇÃO: CONECTORES CULTURAIS DE TEMPO E ESPAÇO

Manuel Castells

Perante a contradição e fragmentação cultural de uma sociedade em rede, o autor debate as missões dos museus e os seus limites e possibilidades na comunicação de códigos culturais e na reformulação dos signos de identidade espacial.

O texto "Museums in the Information Era: Cultural Connectors of Time and Space" foi publicado na revista *ICOM News*, vol. 54, n. 3 em 2001, como transcrição da comunicação apresentada por Manuel Castells na conferência do ICOM – International Council of Museums, em Barcelona, em Julho de 2001. Posteriormente, este ensaio foi reeditado por Ross Parry, no livro *Museums in a Digital Age*, Oxon: Routledge, 2010. Em 2011, foi traduzido para português do Brasil e publicado na *Musas: Revista Brasileira de Museus e Museologia*, vol. 5,. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/Revista-Musas-5.pdf>.

Tradução para português do Brasil: Claudia Storino
Revisão e adaptação à ortografia de Portugal:
Helena Barranha

O meu objectivo, neste artigo, é situar os museus no contexto das mudanças culturais e tecnológicas da era da informação.

É desnecessário dizer que os museus podem ser virtuais, presentes na e através da Internet. É também óbvio que a Internet é um dos principais meios de comunicação e expressão nas nossas vidas e em todas as áreas da sociedade, tal como é óbvio que os museus constituem uma parte disso. Os museus virtuais são cada vez mais comuns e a articulação entre o real e o virtual, o físico e o simbólico tem vindo progressivamente a desenvolver novos híbridos culturais, que geram a renovação da comunicação cultural no mundo, utilizando novas formas de tecnologia de informação e comunicação.

Consequentemente, eu não estou a revelar nada de particularmente novo e muitos conhecem esses fenómenos melhor do que eu. É por isso que, quando falamos hoje sobre a virtualidade parcial dos museus, não fazemos mais do que confirmar uma prática tecnológica e cultural que está a tornar-se a norma – e não a excepção – no actual mundo dos museus.

Procurarei, assim, concentrar-me num assunto mais fundamental: que capacidade têm os museus para intervir na significativa contradição cultural que está a emergir na era da informação? Essa contradição consiste na presente alternativa entre, por um lado, uma criatividade tecnológica e uma comunicação cultural global e, por outro, uma forte tendência no sentido da individualização das mensagens, da fragmentação das sociedades e de uma escassa partilha de códigos de comunicação entre identidades particulares. Colocado de outra forma, por um lado, vemos uma sociedade em rede, uma sociedade de hipercomunicação emergente e, por outro, vemos uma ruptura de comunicação entre identidades particulares. A continuar, esta situação poderá significar o fim da sociedade, pois

a sociedade é, acima de tudo, um sistema de comunicação, plural e conflitual. Se não comunicamos, não podemos viver juntos e, se não podemos viver juntos, deixa de haver sociedade.

Em homenagem à minha formação de base cartesiana, começarei por definir museu e cultura, e depois abordar conceptualmente três características que creio que contribuem para a divisão entre comunicação global e individual. O desenvolvimento de formas culturais, através de novos sistemas electrónicos de comunicação, e a constituição de um hipertexto electrónico que leva à fragmentação do sentido constituem a primeira característica. A emergência de um novo tipo de temporalidade, que designo por tempo atemporal, é a segunda característica. Finalmente, a emergência de um novo tipo de espaço, o espaço de fluxos, que se opõe ao local e o isola do global, constitui o terceiro ponto. Depois de analisar esses três aspectos e os problemas suscitados pelos novos sistemas de comunicação, apresentarei alguns exemplos de práticas museológicas, para ilustrar essas ideias e o novo papel dos museus nesse contexto cultural e tecnológico.

Em primeiro lugar, os museus são instituições culturais, isto é, são sistemas de armazenamento, processamento e transmissão de mensagens culturais potencialmente interactivas, dentro de um e para um determinado contexto social. Quanto ao termo *cultura*, utilizo-o no sentido sociológico e antropológico clássico de um sistema de valores e crenças que informam o comportamento das pessoas e que são articuladas e expressas por meio de instituições sociais.

O hipertexto electrónico e a fragmentação do sentido

Analisemos agora a transformação dos sistemas tecnológicos através dos quais acontece a comunicação cultural e a emergência de um

novo tipo de cultura, a que chamo *virtualidade real*. A base da minha análise empírica é que um novo sistema de comunicação está a ser organizado nas nossas sociedades, principalmente por meio de um sistema multimédia que, por sua vez, se baseia num sistema electrónico de comunicação. Por outras palavras, todos os meios de comunicação podem ser ligados através da Internet, o que promove a socialização da comunicação. Os elementos essenciais na expressão cultural da nossa sociedade e da sua experiência cultural são transmitidos e interligados através de um hipertexto electrónico no qual figuram a televisão, a rádio, a Internet, os sistemas audiovisuais, etc.

Designo essa cultura por *virtualidade real* – e não por realidade virtual como habitualmente se diz – porque o conceito de realidade virtual implica que, por um lado, exista uma realidade que seja a verdade, a realidade que vivemos e, por outro, uma realidade virtual que é a realidade dos meios de comunicação e da Internet, que não vivemos. Contudo, recebemos a maioria dos nossos códigos de comunicação social por meios electrónicos. Boa parte do nosso imaginário e das nossas práticas políticas e sociais são condicionadas e organizadas através do sistema electrónico de comunicação. Consequentemente, um elemento fundamental, ou mesmo o elemento fundamental, da comunicação e da transmissão cultural da nossa sociedade é concretizado por meio desse hipertexto electrónico. Esta é a nossa realidade e, por conseguinte, a realidade é virtual e a cultura é uma cultura de virtualidade real.

Gostaria, aqui, de rectificar uma tese desenvolvida no meu livro sobre a era da informação¹, para frisar que os diferentes meios de comunicação não estão a convergir no sistema electrónico. Cada um deles mantém a sua especificidade e a sua particular forma de expressão: a rádio continua rádio, a televisão continua televisão e a Internet não integra tudo.

A Internet tem o efeito de permitir que nos liguemos selectivamente a diferentes formas de expressão cultural e a diferentes sistemas electrónicos de comunicação e reunir – de acordo com o que cada um de nós deseja, pensa ou sente – distintos elementos desse sistema de comunicação, de modo que o hipertexto vive em cada um de nós. A partir desses fragmentos, construímos um sistema de comunicação específico e personalizado, no qual coabitam elementos da televisão, da rádio, da Internet, da imprensa e de todas as outras formas de expressão cultural. Assim, para cada projecto que temos, a Internet permite-nos criar um hipertexto personalizado e interiorizado, sejam nós um indivíduo, um grupo ou uma cultura.

Uma vez que cada sujeito, individual ou colectivo, constrói o seu hipertexto, isso resulta numa fragmentação do sentido. Dado que cada um de nós tem o seu texto, a questão que se coloca é: como é que esse texto comunica e se articula com outros textos produzidos por outros sujeitos ou outras culturas? Como se garante a comunicabilidade? Como podem existir códigos comunicáveis? É o mesmo velho problema num novo contexto tecnológico: como se pode assegurar a comunicabilidade de códigos culturais no contexto da fragmentação do sentido e da expressão cultural?

Geralmente, através da história e ainda hoje, é através da experiência partilhada que aprendemos a comunicar e a traduzir e a converter os nossos diferentes sistemas de comunicação: vivemos juntos, compreendemos o que o outro quer dizer e deduzimos códigos de comunicação a partir dessa experiência partilhada. No entanto, estamos numa situação em que não existe apenas esse hipertexto personalizado e fragmentado, mas onde os desenvolvimentos sociais, no seu conjunto, tendem para a individualização generalizada das nossas vidas, das nossas práticas sociais e do nosso trabalho, para a fragmentação de grupos sociais e para a generalização de uma

percepção privada e individualizada à margem das referências comuns da sociedade – tanto no que respeita à crise de legitimação política quanto à nossa capacidade de escolher entre sistemas de comunicação de massas. Porquanto, como todos sabemos, a comunicação de massas pertence ao passado e, hoje em dia, cada um de nós selecciona os seus sistemas de comunicação. Assim, dado que a experiência partilhada é cada vez menos partilhada e vivemos numa sociedade estruturalmente destinada a uma sempre crescente individualização dos processos de comunicação, assiste-se a uma fragmentação dos sistemas de comunicação e dos códigos de comunicação social existentes entre diferentes sujeitos individuais e colectivos.

Os protocolos de comunicação e a arte

Uma resposta possível seria a procura daquilo a que chamo *protocolos de comunicação cultural*, uma expressão baseada no termo de informática *protocolo de comunicação*, ou seja, a capacidade de um sistema para traduzir de um código para outro. O que são estes *protocolos de comunicação cultural*? A história mostra-nos a importância fundamental dos protocolos que nos permitem passar de uma cultura a outra através da comunidade, através da experiência humana. Aparentemente, a arte (em todas as suas expressões) desempenha um papel crucial nesses protocolos. A arte sempre foi uma ferramenta para a construção de pontes entre pessoas de diferentes países, culturas, géneros, classes sociais, grupos étnicos ou estatutos de poder. A arte sempre foi um protocolo de comunicação capaz de restabelecer a unidade da experiência humana para além da opressão, das diferenças e dos conflitos. As pinturas que mostram pessoas poderosas no seu sofrimento humano, as esculturas que representam pessoas oprimidas na sua dignidade

humana, as pontes que ligam a beleza de nosso ambiente ao inferno interior de nossa psicologia – como nas paisagens de Van Gogh – são todas formas de expressão mediadoras que ultrapassam o sofrimento inevitável da vida para expressar felicidade, significados e sentimentos que nos unem e que tornam este planeta, para além de suas atrocidades e conflitos, um lugar partilhado. Mais do que nunca, esse é o papel que a arte deve desempenhar numa cultura como a nossa, estrutural e tecnologicamente caracterizada pela fragmentação do sentido e pela potencial ausência de códigos de comunicação, uma cultura na qual, paradoxalmente, a multiplicidade de expressões culturais, na realidade, diminui a capacidade de partilhar o sentido e, logo, de comunicar.

A falta de comunicação e de códigos comuns de comunicação é, na realidade, uma causa directa de alienação, no sentido específico de que o outro, o *alter*, se torna uma expressão do que não pode ser comunicado e, portanto, do que não é humano, num mundo onde cada um fala uma língua diferente baseada num hipertexto personalizado, num mundo de espelhos partidos, feito de textos que não podem ser comunicados. Neste mundo, a arte, sem ter qualquer papel institucionalmente atribuído, sem pretender fazer nada de especial, mas pelo simples facto de ser arte, pode tornar-se um protocolo de comunicação e um instrumento de reconstrução social. A arte como expressão híbrida de matérias físicas e virtuais, no presente e no futuro, pode tornar-se um elemento essencial para a construção de pontes entre a Net e o indivíduo. Este é, assim, o meu primeiro ponto, referente à tendência de fragmentação e à possibilidade de reconstituição de códigos de comunicação.

O tempo atemporal e o tempo do museu

O segundo elemento é a transformação do tempo. A cultura

e a expressão cultural são produzidas materialmente por uma articulação no espaço desenvolvida através do tempo. É mediante esse desenvolvimento no espaço e no tempo que se constituem os sistemas de códigos culturais. O que acontece quando o tempo se desintegra e o espaço é globalizado?

O tempo desintegra-se com a emergência, na nossa sociedade, daquilo que designo por *tempo atemporal*. Como sabemos, o tempo, como qualquer outra coisa, é relativo – tanto na sociedade como na natureza. O tempo da era industrial, o tempo cronológico e sequencial, está a desaparecer na prática social. Está a desaparecer por duas vias simultâneas: a compressão do tempo e a destruição de sequências temporais motivada por essa compressão. Isto acontece, por exemplo, nos mercados financeiros globais que tentam suprimir o tempo ou reduzi-lo a fracções de segundo, de forma a realizar enormes investimentos e acelerar o movimento do capital. Outro exemplo de compressão do tempo: países desenvolvidos com altos níveis de tecnologia tentam reduzir o tempo de duração das guerras – que previamente duravam cem anos, depois cem meses e mais recentemente cem dias ou mesmo cem horas — utilizando sistemas tecnológicos que infligem danos devastadores ao inimigo, em apenas algumas horas.

O tempo é comprimido, desaparece, e é por isso que tudo é acelerado. Mas como podemos dizer que o tempo está a desaparecer, quando não conseguimos parar de olhar para o nosso relógio? O motivo é que tentamos compactar mais e mais actividades dentro do mesmo intervalo de tempo. Consequentemente comportamos-nos como os mercados financeiros, comprimindo o tempo porque acreditamos que temos capacidade tecnológica para fazê-lo. O tempo passa, então, mais rapidamente, mas essa aceleração é, na verdade, uma corrida em direcção ao desaparecimento da própria cronologia,

mediante a alteração das sequências temporais: em vez de ir do um para o dois, e depois para o três e o quatro, o tempo vai directamente do um para o cinco e pode depois voltar para dois, rompendo a sequência e, por conseguinte, o tempo cronológico como nós o conhecemos. Esta quebra nas sequências temporais evidencia-se na sociedade através de aspectos como o desaparecimento do conceito das etapas da vida. Já não há infância, adolescência, maturidade, pessoas mais velhas, cada qual com suas actividades específicas. Actualmente, a sequência da vida das pessoas está a ser totalmente transformada no que respeita ao que se pode fazer em cada tempo específico. Por exemplo, podemos ter filhos em idades diferentes, de maneiras diferentes, utilizando técnicas diversas e envolvendo diferentes relações entre os sexos. De modo semelhante, a carreira profissional deixou de ser sequencial e previsível. O tempo em que uma pessoa era contratada por uma empresa e ia progressivamente subindo de escalão até à reforma – uma reforma correspondente às suas expectativas – é coisa do passado. O ritmo do ciclo de vida – seja biológico, seja profissional – foi profundamente transformado. O ritmo da transmissão cultural tem lugar num hipertexto electrónico atemporal, no qual a história, o passado e o presente estão todos misturados na mesma sequência. É por isso que, quando destruímos sequências temporais na nossa percepção da cultura, também destruímos o tempo cronológico. Por outras palavras, a cultura pós-moderna constitui um esforço constante para produzir colagens de diferentes formas culturais e de diferentes tempos históricos o que, consequentemente, quebra a sequência histórico-cultural.

Essa é a tendência estrutural que, do ponto de vista do sujeito, dá origem a uma pluralidade de temporalidades que cada indivíduo constrói. O tempo não nos é imposto; pelo contrário, construímos a nossa própria percepção do tempo. Mas quando perdemos as

perspectivas sequenciais e históricas, as nossas temporalidades tornam-se incomunicáveis. Acabamos, assim, por enfrentar outra falha: a comunicação está desfasada da percepção do tempo. Verifica-se aqui, novamente, que os protocolos de comunicação podem ser previstos na nossa sociedade, e nisso os museus têm um papel a desempenhar.

Os museus são repositórios de temporalidade. Constituem uma tradição histórica acumulada ou uma projecção do futuro. São, desta forma, arquivos do tempo humano, vivido ou por viver, um arquivo do futuro. Restabelecer temporalidades numa perspectiva de longo prazo é fundamental para uma sociedade na qual a comunicação, os sistemas tecnológicos e as estruturas sociais convergem para destruir o tempo, suprimindo-o, comprimindo-o ou alterando arbitrariamente as sequências temporais. Por exemplo, na área de São Francisco, onde vivi durante vinte e dois anos, um grupo de amigos – entre os quais Stewart Brand – criou a Long Now Foundation [Fundação Longo Agora], numa tentativa de restabelecer o conceito de tempo milenar. Eles construíram um relógio milenar, com um ponteiro que avança ano a ano, que só toca a cada cem anos – tocando mais forte a cada mil anos – e que está programado para dez mil anos. Um museu do tempo, uma biblioteca e uma série de seminários foram criados em torno deste relógio, para reintegrar na nossa sociedade, que destrói o tempo, a perspectiva de onde viemos e para onde vamos, confirmando que somos de facto uma espécie milenar. Este é um exemplo directo, mais do que metafórico, do papel que as estruturas museológicas devem desempenhar. O grande desafio é como articular os arquivos do presente e as projecções do futuro, dentro da experiência viva do presente. Pois se não houver articulação, e os museus forem meramente arquivos e projecções, estes perdem o contacto com a vida. Tornam-se mausoléus da cultura e não meios de comunicação.

Portanto, os museus, ao relembrares a temporalidade, devem ser capazes de articular a cultura viva e a prática do presente com o património cultural, não só no que se refere à arte, mas também no que diz respeito à experiência humana.

O espaço de fluxos e o ambiente construído

Chego agora ao meu terceiro ponto, que se refere ao aparecimento de um novo espaço dominante, que denomino na minha pesquisa como *espaço de fluxos*. Trata-se do espaço em que as principais actividades da nossa sociedade têm lugar. Por exemplo, as actividades financeiras decorrem em espaços físicos, como as bolsas de valores de Madrid, Barcelona, Paris, Frankfurt, Londres e Wall Street, onde a informação é processada. Mas todos esses mercados de valores são interligados através de um sistema electrónico que é, realmente, onde as decisões são tomadas, o dinheiro circula e os investimentos são feitos.

Todas as principais actividades económicas e culturais são levadas a cabo através desta ligação entre diferentes lugares no mundo. Estes lugares, conjuntamente com outros, fazem parte de um espaço, um hiperespaço único organizado em fluxos de comunicação electrónica e sistemas de transporte rápido que os articulam numa verdadeira rede. Estes lugares estão muito mais ligados a esse sistema do que ao seu contexto imediato, como sugere a expressão “Tóquio cidade global”. De forma semelhante, as principais universidades do mundo estão interligadas por meio de um sistema electrónico de comunicação, constituindo, portanto, elementos de um *metacampus* global, no qual a ciência e a tecnologia estão realmente concentradas. Todas as actividades central e estrategicamente importantes nas nossas sociedades surgem nesse espaço de fluxos, embora seja no espaço dos lugares, no espaço que sempre conhecemos, no espaço

de proximidade física, que a identidade se constitui e a experiência se expressa. Este espaço tanto poderá ficar isolado ou tornar-se um refúgio para particularismos, como ser subordinado ao que quer que ocorra naquele outro hiperespaço.

Essa situação conduz a uma dissociação entre, por um lado, a cultura global e cosmopolita, baseada nas redes dominantes do espaço de fluxos e, por outro, múltiplas identidades locais, baseadas em códigos particulares derivados da experiência local. À medida que a tradição dos arquivos, nomeadamente, a tradição museológica, se torna cada vez mais cosmopolita, as identidades singulares são sujeitas a uma estandardização, para poderem circular globalmente como bens de consumo. Porém, essas identidades específicas não se reconhecem na cultura global. Por conseguinte, a cultura museológica divide-se entre a cultura de uma elite global e a afirmação de signos identitários específicos. Deste ponto de vista, os museus, longe de serem protocolos de comunicação, poderiam reforçar essa afirmação cultural que é incomunicável fora de seu próprio sistema de referência e, conseqüentemente, poderiam aumentar a fragmentação cultural das sociedades neste mundo globalizado (levando a uma oposição entre museus de rede e museus de identidade).

No que respeita às estruturas espaciais propriamente ditas, surgiu uma nova forma de urbanização. A era da informação e as novas tecnologias não dissolveram as cidades, como previram os futurologistas. Pelo contrário, estamos na fase mais intensa de urbanização conhecida na história humana. Mais de 50% da população mundial é actualmente urbana. O fenómeno está em expansão e prevê-se que, dentro de aproximadamente vinte e cinco anos, dois terços da humanidade viverá em cidades. As cidades serão de um novo tipo: serão megacidades, imensas e indiferenciadas extensões espaciais de desenvolvimentos urbanos

anónimos, aglomerações justapostas de diferentes funções – espaços residenciais, centros comerciais - situadas ao longo de vias de comunicação e auto-estradas, na América do Norte ou do Sul, e comboios cada vez mais rápidos na Europa. Nesse espaço urbano ampliado há, por um lado, centros urbanos e culturais significativos e, por outro, vastas extensões de território sem identidade, conurbações anónimas. Os museus, enquanto poderosas e simbólicas instituições culturais, tendem a ser associados ao espaço dominante, central e significativo (ainda que existam também museus na periferia das cidades - mas esses constituem uma minoria). O problema com o qual nos confrontamos é saber até que ponto os museus podem tornar-se formas arquitectónicas e urbanas capazes de reabilitar sinais de identidade espacial numa conurbação indiferenciada. Como e de que forma podem os museus – não unicamente como conteúdos, mas também como “contentores” – converter-se numa nova expressão do monumento urbano num mundo desesperadamente carente de monumentos, quer dizer, de indicadores de identidade espacial?

Esta transformação do espaço e esta separação entre o espaço de fluxos e o espaço de lugares conduz a uma outra fragmentação. Por um lado, as elites globais estão integradas num sistema comum de referência e num sistema comum de comunicação, por outro, as sociedades locais fragmentam-se em projectos individuais e comunidades específicas. Para superar esta separação entre a dimensão global articulada e a local desarticulada, os espaços públicos nas cidades tornaram-se elementos essenciais para a coexistência. Esses espaços públicos poderiam estabelecer-se em redor de instituições culturais tais como os museus, entre outras, cujo papel na reconstrução do espaço público é cada vez mais importante, como é hoje evidente em várias cidades do mundo.

Museus, conectores culturais de tempo e espaço

Essencialmente, então, de que forma podem os códigos compatíveis de comunicação – ou, no meu vocabulário, protocolos de comunicação – ser criados, e que formatos devem adoptar, numa sociedade em rede, onde a comunicação é fragmentada no hipertexto electrónico e onde as temporalidades e as formas de coexistência espacial são igualmente fragmentadas? Podem os museus actuar como protocolos de comunicação nesta sociedade tão carente de comunicação? Com efeito, as transformações multidimensionais motivadas pela tecnologia na era da informação levaram a ligações a nível global e a desconexões a nível local, à destruição de um horizonte temporal comum e à emergência de uma cultura de realidade virtual, organizada num hipertexto electrónico cujos fragmentos são individualmente recombinaados em textos quase incomunicáveis. As nossas sociedades oscilam entre a hipercomunicação instrumental e a falta de comunicação expressiva, entre a cacofonia global e a individualização local.

Nesse contexto, os museus podem tornar-se protocolos de comunicação entre diferentes identidades, comunicando a arte, a ciência e a experiência humana; e podem estruturar-se como conectores de diferentes temporalidades, traduzindo-as numa sincronia comum mas mantendo, ao mesmo tempo, uma perspectiva histórica. Finalmente, eles podem ligar as dimensões globais e locais de identidade, o espaço e a sociedade local.

Contudo, nem todos os museus estão aptos a fazer isso. Somente aqueles que forem capazes de articular fluxos virtuais num local específico – pois a comunicação e a cultura são globais e virtuais, mas requerem também marcadores espaciais; aqueles que forem capazes de sintetizar a arte, a experiência humana e a tecnologia, criando

novas formas tecnológicas para protocolos de comunicação; aqueles que estiverem abertos à sociedade, não sendo apenas arquivos mas também instituições educacionais e interactivas, ancoradas numa identidade histórica específica e, simultaneamente, abertas a correntes multiculturais presentes e futuras. Por fim, tal como outras instituições culturais, os museus devem ser capazes de se afirmar não apenas como repositórios de património, mas também como espaços de inovação cultural e como centros de experimentação. Poder-se-ia dizer que eles deveriam desempenhar o mesmo papel, no campo da inovação cultural, que os hospitais desempenham actualmente na investigação médica.

Os seguintes três novos museus constituem bons exemplos – não modelos, pois eu não estou numa posição que me permita julgar – dos papéis que os museus podem desempenhar. O primeiro é o Museu Guggenheim, em Bilbao, Espanha, que contribuiu para a regeneração urbana de uma cidade e de uma sociedade em crise, construindo também uma ponte entre uma forte identidade cultural local e projectos de modernização que constituem uma referência global. O segundo museu é a Tate Gallery, em Londres, com sua abertura e sua mistura de temporalidades ou, dito de outro modo, com a sua capacidade de ligar o presente, o passado e o futuro numa iniciativa multicultural. O terceiro museu, o San José Tech Museum, na Califórnia, ao qual estou pessoalmente ligado, recupera a ligação entre tecnologia e cultura. Esse museu, situado em Silicon Valley, conseguiu conjugar o estado-da-arte da investigação e sistemas *high-tech* com as funções educativas e lúdicas dos museus, num contexto onde o desenvolvimento tecnológico tende a gerar medo e cepticismo. Esta articulação entre tecnologia e sociedade é alcançada, por um lado, pela constante incorporação de inovações tecnológicas e, por outro, através do envolvimento das crianças, uma

vez que elas são mais abertas à inovação do que os adultos e podem transmitir essa capacidade de comunicação à sociedade, como um todo. Esse museu dedica-se também a explorar os problemas globais da humanidade, particularmente através de prémios, como o prémio de inovação tecnológica, que distingue a inovação mais útil para o bem da humanidade.

Concluindo: os museus podem tornar-se mausoléus de cultura histórica reservados para o prazer de uma elite global, ou podem responder ao desafio tornando-se conectores culturais para uma sociedade que já não sabe como comunicar. Por outras palavras, os museus podem permanecer – como referiu Josep Ramoneda, director do Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona – “peças de museu”, ou podem reinventar-se como protocolos de comunicação para uma nova humanidade.

Notas

¹ Manuel Castells refere-se aqui à sua trilogia *The Information Age: Economy, Society and Culture*, cuja versão original foi publicada entre 1996 e 1998. Versão portuguesa: *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002-2003 [nota dos editores].

ARQUITECTURA E INTERNET: PROJECTAR LUGARES NO CIBERESPAÇO

Yehuda Kalay e John Marx

Os autores examinam as diferenças entre a criação de “lugares” em espaço físico e no ciberespaço, questionando as transformações no entendimento e na experiência da arquitectura associadas à passagem para o ambiente virtual.

A versão original deste texto, “Architecture and the Internet: designing places in cyberspace” foi publicada em 2005, numa edição especial da revista *First Monday* intitulada *Virtual Architecture at State of Play III*, Special Issue #5, Out. 2005, disponível em: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/1563/1478>

Tradução: Clara Caldeira

Introdução

Longe de confirmar o prognóstico de William Gibson sobre o Ciberespaço como uma “alucinação consensual vivida diariamente por bilhões” de pessoas¹, este está rapidamente a tornar-se uma extensão da nossa existência física e temporal, servindo de palco comum a uma vida quotidiana, a nível económico, cultural ou educacional, entre outras áreas de actividade. Ao contrário da rede telefónica, o Ciberespaço é mais do que apenas outro meio de comunicação. Tornou-se sobretudo um *destino*: fazemos compras “ali”, entretemo-nos “ali”, e somos educados “ali”. Parafraçando Gertrude Stein “Há um ali ali”².

Construir lugares que suportem este tipo de actividades humanas é o que arquitectos, paisagistas, urbanistas e designers de interiores têm vindo a fazer (no espaço físico) há milhares de anos. É, portanto, curioso que os designers do Ciberespaço não tenham optado por capitalizar as teorias e experiências que têm orientado a criação de espaços físicos, ao logo de todos estes anos. A maioria dos “mundos” 3D são uma imitação caricatural de espaços físicos: assemelham-se a lugares concretos que incluem escadas, colunas, vigas, telhados e janelas, mas constituem um ambiente muito pobre em termos de habitabilidade. Não são capazes de evidenciar as diferenças fundamentais entre espaço físico e Ciberespaço, este último desprovido de materialidade, isento de constrangimentos físicos (como a gravidade, a meteorologia, a proximidade geográfica, a continuidade temporal e a escala relativa) e apenas ‘habitável’ através de um servidor.

Acreditamos porém, que este estado de coisas é temporário, característico das fases precoces de adopção de novas tecnologias. Tal como os primeiros automóveis eram comparados a “carruagens

sem cavalos” e os primeiros filmes eram vistos como meros registos em celulóide de peças encenadas, também a World Wide Web se apropriou de atributos superficiais do mundo físico. Mas, à medida que amadurece, e que assume mais plenamente o seu papel como *destino* e não tanto como meio de *comunicação*, haverá uma crescente necessidade de a conceber de acordo com os princípios de criação de lugares que tanto contribuíram para a nossa evolução cultural e social.

Neste artigo, discutiremos algumas das questões relacionadas com a concepção de lugares, em geral, e no Ciberespaço, em particular, e tentaremos encontrar algumas linhas orientadoras para o desenvolvimento de ambas as dimensões. A nossa abordagem distingue-se de outras experiências relativas ao desenho de espaços virtuais, na medida em que se baseia nos princípios que orientaram os arquitectos, os paisagistas e os urbanistas na concepção de lugares físicos, ao longo de mais de 5000 anos. Considerando as teorias da arquitectura, os métodos e os processos de projecto como casos de estudo e como metáforas para organizar o espaço e dotá-lo de significado, esperamos estimular melhores projectos para o Ciberespaço, que, para além de promoverem a comunicação e a interacção social, materializem e expressem os valores culturais que a nossa sociedade criou e desenvolveu para sustentar e elevar essas actividades.

Criar lugares

Mais do que quaisquer outras virtudes e realizações, a arquitectura é, acima de tudo, a arte de *criar lugares*. Os lugares diferem de meros “espaços” na medida em que materializam valores sociais e culturais, além de constituírem configurações espaciais. É o conceito de “lugar”, não o de espaço, que liga a arquitectura ao seu contexto

e a torna sensível a determinadas necessidades. Os lugares são feitos de objectos e espaços. No entanto, estes são apenas as peças que os constituem: componentes necessários mas não suficientes. Para serem considerados lugares, os espaços devem ser definidos e organizados com um sentido³. Esse sentido não faz parte do próprio espaço: é uma qualidade que lhe é acrescentada, adquirida através da adaptação e apropriação dos espaços pelos utilizadores, através das suas acções e ideias.

As pessoas habitam *lugares*, não *espaços*: é um sentido de lugar, e não de espaço, que torna apropriado estar despido num quarto, mas não numa sala de aula; e estar sentado junto à nossa janela, espreitando para fora, mas não junto à janela de outra pessoa, espreitando para dentro (Harrison and Dourish 1996)⁴. Os lugares enquadram as nossas acções ao darem-nos sinais que regulam um comportamento social adequado no mundo: raramente cantamos ou dançamos ao apresentar uma comunicação numa conferência, embora os auditórios e os teatros partilhem várias características espaciais semelhantes (iluminação, orientação, etc.). Pelo contrário, o mesmo espaço — sem alterações na organização ou configuração — pode, noutro momento, funcionar como um teatro, sendo a apresentação de um artigo académico considerada ‘fora do lugar’ (mas não “fora do espaço”).

O que significa, então, “projectar um lugar”? O que é um “lugar”, afinal? Em que difere de um “espaço”? O que aconteceria à arquitectura se o espaço a ser organizado e definido não fosse o espaço físico tradicional, mas antes o espaço informacional do Ciberespaço? Pode o Ciberespaço ser transformado em “lugares”? O que significaria isso? Como é que os “Ciber-lugares” se distinguiriam de vulgares websites, ou até de “mundos virtuais” 3D? Estas são algumas das questões que nos propomos abordar neste artigo.

O que é um lugar?

Segundo Martin Heidegger, “O *lugar* situa o homem de uma forma que revela os laços exteriores da sua existência, e ao mesmo tempo a profundidade da sua liberdade e da sua realidade”⁵. Em termos mais convencionais, um “lugar” é um cenário que torna possível todo o espectro de actividades humanas, incluindo actividades físicas, económicas e culturais, afectando e sendo afectado pelos comportamentos sociais e culturais.

Thomas Chastain define lugar do seguinte modo: “A palavra lugar é frequentemente usada para descrever o território mais vasto que construímos. As fronteiras deste território são definidas por um sentido de interioridade — dentro de uma região, de uma cidade, de um bairro. A fronteira é identificada não por uma demarcação do seu limite, mas pela sensação de coerência do espaço e dos edifícios dentro desse campo, que gera uma competência relativa à forma como um lugar é construído e habitado. Valorizamos estes lugares pelas suas qualidades enquanto ambientes expandidos e também por constituírem a base do habitar. Valorizamos o sentimento de estar num *certo lugar* por oposição a estar num *lugar qualquer*”⁶.

O lugar é tanto um fenómeno *psicológico* como físico. Está enraizado na acção social humana e em concepções culturais: um *lugar* é um *espaço* activado por interacções sociais e investido de interpretações culturais da adequação dos comportamentos. Ou, como afirmou Bertrand Russel (1914): “Na verdade, a ideia de que estamos sempre num ‘lugar’ definido deve-se à feliz imobilidade da maioria dos grandes objectos sobre a face da terra. A ideia de ‘lugar’ é apenas uma rudimentar aproximação prática: não há nada [físico] que seja logicamente necessário ao conceito, e este não pode ser rigoroso”⁷.

Se a condição do lugar é uma consequência das actividades e concepções de quem habita um espaço, então o “espaço”, ou os atributos físicos que enquadram essas actividades proporcionam um cenário *socialmente* partilhável, mediante sinais que organizam e dirigem o comportamento social adequado nesse lugar.

Estes “lugares” não são imaginários, nem são uma questão de interpretação pessoal: várias pessoas podem envolver-se nas mesmas actividades, porque a organização espacial proporcionada por estes objectos físicos e pelos espaços que estes definem são os mesmos para *todos* os actores. Eles partilham “um sentido de lugar”. Este entendimento comum ajuda-os a orientarem-se em relação ao espaço que ocupam e em relação aos outros, estabelecendo assim referências sociais que condicionam o seu comportamento de uma forma que confere significado às suas acções.

É claro que um “lugar” não se limita a proporcionar um cenário socialmente partilhado ou a orientar comportamentos. Um lugar é *único*: não há dois lugares iguais, por mais semelhantes que pareçam. A sua singularidade resulta de características internas (localização) e externas (situação) — e corresponde à sua relação com outras condicionantes socio-espaciais (económicas, geográficas, etc.). Embora únicos, os lugares não são independentes: estão *ligados*, física e conceptualmente, a outros lugares. É esta ligação que nos permite “saber” como nos devemos comportar, por exemplo, num *fast-food* em Des Moines, Iowa, mesmo que nunca tenhamos visitado antes aquele estabelecimento específico. Os lugares têm *história*: passado, presente e futuro. Eles surgem, florescem e declinam, a par do local e da cultura em que estão inseridos. Acima de tudo, os lugares têm um *significado*, que se baseia nas convicções que as pessoas associam aos mesmos. É este significado que determina as *expectativas* de comportamento humano num “lugar” (que,

quando subvertido, é considerado “fora do lugar”). Estes significados revelam-se ao longo do tempo, à medida que as práticas emergem e são culturalmente transformadas. Diferentes culturas podem ter entendimentos diversos de lugares e conceitos semelhantes, o que contribui para a sensação de estranhamento quando visitamos um país estrangeiro, onde os mesmos sinais adquirem sentidos diferentes daqueles que conhecemos no nosso ambiente.

O que é criar um lugar?

Os lugares são o produto da intervenção humana: têm de ser *criados*, através da prática e da apropriação, e adequados à cultura de uma sociedade. Criar um lugar é um processo consciente de organização e apropriação de objectos e espaços, no sentido de criar um ambiente que sirva as actividades desejadas, transmitindo as concepções sociais e culturais dos actores e das suas comunidades alargadas⁸. É isto que os arquitectos, os paisagistas, os urbanistas e outros profissionais do projecto têm feito durante séculos.

Quem projecta não controla todos os aspectos de um lugar: embora a forma do espaço esteja bastante (embora não totalmente) sob o seu controlo, as actividades que ocorrem no lugar são maioritariamente determinadas pelos seus utilizadores. E a concepção do lugar é tipicamente criada pela sociedade e pelo contexto em que o lugar está inserido, ou pelos próprios utilizadores: um arquitecto pode projectar uma casa, mas só a família que a vai habitar pode torná-la um lar.

Criar um lugar é, portanto, um processo para estabelecer condições que possibilitem ou incentivem o surgimento de um determinado sentido de lugar. Enquanto os projectistas podem não ser capazes

de criar directamente esse sentido de lugar, as formas que definem podem facilitá-lo ou impedi-lo. Uma porta fechada de um escritório pode ser um recurso físico intencional para evitar o barulho, mas também envia a mensagem “interdito a visitantes”. Colocar executivos em escritórios no canto de um edifício, pode permitir otimizar a iluminação da sua área de trabalho, mas também dá um sinal social do seu estatuto e importância relativa.

Formas adequadamente organizadas podem contribuir para a criação de um sentido de lugar. Formas “adequadas” significa, aqui, formas que sirvam as *funções* pretendidas pelos seus utilizadores e que correspondam às suas ideias sobre o lugar:

- A *adequação funcional* é uma forma de medir o ajuste entre uma actividade e os objectos ou espaços que a acolhem. Por exemplo, a famosa *Glass House* de Philip Johnson, em New Canaan, Connecticut [1949], é conhecida pelo seu interior simples, moderno e funcional. A adequação funcional é, em muitos casos, a componente mais simples de definir, porque se presta a métodos analíticos. Além disso, é muitas vezes definida pelo cliente, se não de forma absolutamente detalhada, pelo menos em termos de palavras-chave (por exemplo, uma casa, um escritório, uma fábrica, uma escola, um hospital), que são especificadas através de informação adicional, como: de que tamanho é a casa? Quantas pessoas vão trabalhar no escritório? O que produz a fábrica? O processo de definir a função de um lugar foi estudado e aperfeiçoado independentemente das formas, ao ponto de ter dado origem a uma profissão que determina meticulosamente quantos metros quadrados cada actividade exige e como essas áreas devem ser ligadas entre si, com base na ergonomia, em estudos de caso e em preferências individuais (BOSTI em Buffalo, Nova Iorque, ou *Facilities Techniques* em Oakland, Califórnia são exemplos de empresas deste ramo).

▪ A *adequação conceptual* afere em que medida a forma (ou o ambiente) são ajustados às actividades e expectativas. Estas expectativas relacionam-se com convenções sociais, regras culturais, educação e factores étnicos - aquilo a que chamamos “aculturação”. Quando confrontados com objectos ou actividades que entram em conflito com as nossas expectativas, sentimo-nos “fora do lugar”. A *Glass House* de Philip Johnson, apesar de toda a sua adequação funcional, é conceptualmente desadequada: o facto de as paredes exteriores serem de vidro não permite qualquer privacidade - uma das nossas principais expectativas no que diz respeito a uma casa particular. Embora Johnson possa ter tido a intenção de provocar esta desadequação e estivesse disposto a aceitá-la (tendo em conta, sem dúvida, a localização da casa no meio de um bosque com cerca de 16 hectares), projectou, no entanto, uma casa para hóspedes na mesma propriedade, de acordo com concepções mais convencionais.

Como se faz?

No mundo físico, os lugares são muitas vezes concebidos “apropriando” *função, forma e conceito* de situações precedentes, símbolos ou metáforas. Esta abordagem “generalista” baseia-se no pressuposto de que uma combinação que provou ser “adequada” em circunstâncias anteriores, com as devidas adaptações ao novo contexto, continuará a ser adequada para a mesma actividade/conceito. Esta é uma das razões pelas quais os capitólios tantas vezes se assemelham ao edifício do congresso americano em Washington e porque os templos gregos, símbolos de estatura e estabilidade, foram usados como modelo de eleição para tribunais e bancos. Os investigadores designam esta abordagem como *projectar a partir de padrões* (Alexander et al. 1977), *projectar com base em estudos*

de caso (Coyne 1990) ou, mais recentemente, *projectar tendo em vista o objecto*: a citação ou a adaptação criteriosa de um modelo “base”, um arquétipo ou caso precedente de modo a corresponder às necessidades e circunstâncias específicas de um contexto “final”.

Se não é possível encontrar um precedente adequado, símbolos e metáforas podem ser usados para gerar uma característica inerente ao “original”, como é o caso de *L’Hemisfèric*, o auditório de Santiago Calatrava, no complexo da Cidade das Artes e das Ciências, em Valência [1998], que se assemelha a um olho a abrir-se. Neste caso, o “ajustamento” pode ser mais ténue, e requer explicação. Em alternativa, formas totalmente novas podem ser criadas e, se estas forem consideradas “adequadas” em termos funcionais e conceptuais, podem adquirir o estatuto de precedente (veja-se, por exemplo, o Pós-Modernismo e as formas curvilíneas de Frank O. Gehry, etc.).

Tanto a adaptação como a invenção manifestam-se frequentemente através da *forma* que é dada a determinado lugar. Contudo, na maioria dos casos, a forma atribuída não só determina a configuração do lugar como também o investe de *ideias* que estão associadas à sua origem metafórica (o poder do tribunal como “templo” da justiça, etc.).

É, portanto, fácil de compreender porque o Ciberespaço se tem, em larga medida, apropriado de formas do mundo físico. Edifícios, estádios, praças e outros “contentores” de acção social abundantes no mundo físico, moldados por regras e concepções que funcionam bem há muito tempo.

A lacuna da abordagem da “apropriação” e a causa mais comum do seu fracasso é, claro, partir do princípio de que a “base” e o contexto “final” são semelhantes o suficiente para justificar concepções e soluções formais idênticas. É questionável, por exemplo, se Philip

Johnson tinha justificação para se apropriar do design de mobiliário da Chippendale para coroar o seu edifício AT&T em Nova Iorque, dando livre curso ao Pós-Modernismo. Do mesmo modo, podemos interrogar-nos se o Ciberespaço é suficientemente semelhante ao espaço físico para justificar a “apropriação” das suas formas e concepções, até mesmo das suas funções, que foram criadas explicitamente para o mundo “real”.

Ciberespaço

Matéria de Ficção Científica ainda em 1984⁹, o *Ciberespaço* tornou-se uma realidade no início dos anos 90 com o advento da World Wide Web. Com a criação primeiro do vrml e, mais tarde, de vários motores de jogo, os modelos espaciais tornaram-se cada vez mais populares no design de todo o tipo de ambientes Web. Este tipo de design baseava-se no pressuposto de que, uma vez que muitos aspectos do nosso comportamento parecem organizar-se em torno de elementos espaciais do mundo físico, podemos transferir estes padrões de comportamento para ambientes virtuais, concebendo-os de forma a terem as mesmas potencialidades de acção e interacção patentes no mundo físico. O que se pode obter com a adopção dos princípios de criação de espaços no design do Ciberespaço? Qual é a vantagem intrínseca dos *Ciber-lugares* como contraponto aos *Ciber-espaços*?

Poucos, se alguns, Ciber-lugares proporcionam uma sensação de qualidade ambiental ou um significado sociocultural próximos da nossa experiência no mundo físico. Por conseguinte, não é possível medir o efeito da criação de Ciber-lugares, pelo menos por enquanto. No entanto, existem paralelos entre o mundo físico e os jogos digitais que nos permitem arriscar uma previsão.

No mundo físico, o efeito de ambientes qualificados, com características de lugares, pode ser observado na forma como as pessoas fazem férias e compras. À parte constrangimentos económicos, a maioria das pessoas prefere gastar o seu limitado tempo de lazer em lugares luxuosos, em termos de ambiente e cultura, como a Toscânia ou Paris (ou mesmo a Disneylândia) em vez de ir para Peoria, em Illionois. Do mesmo modo, não é apenas o nível do serviço que distingue um hotel de luxo de um motel barato de beira de estrada: a riqueza ambiental, social e cultural e o sentido de lugar que propiciam desempenham um papel decisivo na atractividade do hotel.

A concepção física dos centros comerciais é um bom exemplo: deixou de se limitar a posicionar duas lojas-âncora, no final de um longo e amplo corredor, para passar a criar ambientes ricos. Centros comerciais dedicados sobretudo à venda retalhista, populares nos anos 70, são agora criticados como sendo ambientes estéreis e sem aura de lugar. Os actuais centros comerciais ainda recorrem ao conceito de loja-âncora, mas focam-se numa ideia de ambiente qualificado que se apropria da metáfora da “aldeia”. O sentido e a qualidade de lugar que criam faz com que as pessoas queiram lá ir e permanecer por longos períodos de tempo. Em Las Vegas, a área comercial do Venetian Hotel apropria-se do tema que dá nome ao hotel e cria um lugar em torno de um percurso forte, inspirado na ideia de um canal, tal como o Caesar’s Forum reproduz a rua de uma aldeia italiana. Em ambos os casos, existem pequenas e grandes praças e outros espaços para as pessoas estarem.

No mundo dos jogos digitais, os constrangimentos iniciais impostos pela tecnologia conduziram a um tipo de design e de marketing dos jogos com um grafismo visualmente pobre e ambientes simples de 2D, de que são exemplo o Pac Man e o Tetris. Contudo, jogos como o

Myst e o *Riven* revolucionaram os jogos digitais. Criaram claramente um sentido de lugar a várias escalas, tanto na escala maior da “ilha”, como na escala da sala. Estes ambientes são familiares mas, ao mesmo tempo, futuristas e singulares, o que torna os jogos muito atraentes. Embora os argumentos de intriga/mistério dos jogos sejam bastante inteligentes, dificilmente teriam tanto sucesso sem os ambientes exuberantes, baseados em lugares, que lhes servem de contexto. São capazes de criar lugares onde as pessoas querem de facto estar, em vez daqueles ambientes desinteressantes dos jogos de “masmorra”, em que a natureza despojada do contexto minorizava, em vez de valorizar, o jogo.

Ciber-ambientes

Defendemos que a concepção de lugares no Ciberespaço pode e, na verdade, *deve* ser informada pelos princípios que têm inspirado a criação de espaços físicos, desde há séculos, de forma a garantir a sua riqueza ambiental, social e cultural. No entanto, consideramos que atingir essa noção de espaço não é uma questão de transpor as formas físicas para os ambientes electrónicos: o Ciberespaço não pode ser “especializado” através de uma simples apropriação de metáforas espaciais de inspiração física¹⁰. Por um lado, objectos e espaços que eram funcional e conceptualmente “inadequados” no mundo físico perdem essa inadequação no Ciberespaço. Por outro lado, o domínio do digital oferece oportunidades em termos da criação de lugares que não existem no mundo físico. Mas, antes de desenvolvermos esta ideia, vejamos primeiro alguns ambientes típicos da Web.

Hoje em dia, existem talvez quatro categorias essenciais e que

importa discutir, no que respeita à criação de ambientes no Ciberespaço, com características de lugares:

1. Ciberespaços de hiper-realidade
2. Ciberespaços de realidade abstracta
3. Ciberespaços híbridos
4. Espaços virtuais

Hiper-realidade

A hiper-realidade tenta mimetizar o mundo físico ao mínimo detalhe. O nível de qualidade exigido para ser credível é bastante elevado e não é fácil de alcançar. A prova disso é a incapacidade do observador para encontrar “indícios de falhas”, que se pode comparar à dificuldade de encontrar as diferenças entre um quadro foto-realista e uma fotografia. Tecnicamente, isto tem sido alcançado através do uso de Radiosity e Ray Tracing em imagens fixas, mas transferir esta propriedade para uma escala massiva na Web não é ainda possível.

A hiper-realidade define-se tanto pela perfeição das imagens como pela capacidade de contornar constrangimentos relativos às “Leis da Natureza”: gravidade, vento, meteorologia, luz solar, materiais naturais, pó, sujidade e envelhecimento de materiais e superfícies. Muitas destas questões terão ainda de ser resolvidas antes de se poder afirmar que a hiper-realidade está concretizada.

Os ambientes de hiper-realidade podem ser usados para recriar lugares históricos que já não existem ou que nunca existiram (por exemplo, a Sinagoga de Hurva, de Kent Larson¹¹, o *Danteum* ou o Palácio dos Sovietes de Takehito Nakura¹²) ou lugares que ainda não existem (por

exemplo, o Museu Virtual das Artes promovido pelo *El País*¹³).

Em termos da criação de lugares, são muitas as vantagens dos ambientes de hiper-realidade, nomeadamente a riqueza da experiência, a familiaridade e o conforto. É fácil compreender este tipo de ambiente e estabelecer uma relação com o mesmo, uma vez que contém elementos reconhecíveis como paredes, tectos, escadas, luzes, portas e até materiais simulados. Mas nunca chove no Ciberespaço, portanto os “mundos” 3D não precisam de telhados (embora os tectos ajudem a delimitar os espaços). Não existe gravidade, portanto não há peso no Ciberespaço, logo não há necessidade de colunas e vigas. Até as janelas perdem utilidade como fontes de ar e de luz, funcionando apenas como entradas. As distâncias são elásticas ao extremo: é possível dar um enorme salto de um lugar para outro, sem passar por pontos intermédios. O que faz com que estradas, caminhos e elevadores sejam construções sem sentido, a não ser que assumam um significado alternativo como lugares de transição que potenciem perspectivas e encontros inesperados, ou mudanças de destino a meio do percurso. A grande semelhança da hiper-realidade com os lugares físicos é enganadora, porque capta apenas as qualidades *espaciais* da Arquitectura, sem as suas qualidades de *lugar*.

Realidade abstracta

A realidade abstracta é suficientemente fiel às leis da natureza para ser credível, mas não tenta criar uma realidade “perfeita”. Objectos e texturas tornam-se abstractos, não sendo perfeitamente simulados, embora haja uma tentativa de evitar a desorientação ou o desconhecido. Por exemplo, não é possível atravessar paredes, e é

preciso “apanhar” um “elevador” ou subir um lance de escadas para ir de um piso a outro. Em termos estilísticos, as imagens podem ser semelhantes a *cartoons*, ou processadas (por exemplo através de um filtro tipo aguarela). Jogos de vídeo como o *Myst* ou o *Riven* são exemplos de realidades abstractas digitais, tal como a Disneylândia o é no mundo físico. Há bastante mais liberdade artística na realidade abstracta do que na hiper-realidade, o que permite expandir ou acentuar características da criação de lugares como a escala e o tempo (por exemplo, os edifícios na rua principal da Disneylândia, estão numa escala 2/3, o que faz as crianças sentirem-se maiores).

A realidade abstracta pode ser usada para criar lugares cuja construção seria demasiado cara no mundo físico mas que, no mundo virtual, é viável. A maioria dos Ciber-ambientes integra-se nesta categoria por defeito. No entanto, actualmente a qualidade da maioria dos sites ainda é pobre.

Os 3D-MUDS (*Multi-User Domains*) são provavelmente o melhor exemplo de Ciber-lugares de realidade abstracta. Eles recorrem a uma analogia espacial muito forte, com o propósito explícito de facilitar a interacção com múltiplos utilizadores, ou seja, a interacção (social). Como os MUD's de texto, é costume usarem “salas” como mecanismos de compartimentação, para restringir a atenção do visitante às actividades que ocorrem numa sala num determinado momento. Deslocar o foco de atenção para outras actividades implica que o utilizador “mude de sala”: em alguns sistemas, os utilizadores podem saltar de uma sala para outra, enquanto que, em outros, têm de “andar” ou “voar” para o seu destino, atravessando pontos intermédios.

O Campus Virtual da Universidade de Sydney¹⁴, por exemplo, usa um MUD arquitectónico, semelhante a um campus. Os visitantes devem

“entrar” no “centro de conferências” e “subir” de “elevador” para o seu “auditório”, onde encontrarão uma “mesa” rodeada de “cadeiras”.

No entanto, MUD’S como este suscitam um estranho sentimento de lugar: têm uma topologia (conectividade) mas não têm orientação. Não existe a noção real de para cima e para baixo, quando se “anda” de elevador. Como na maioria dos MUDs, não há noção de “lugar” numa sala: um visitante pode “sentar-se” numa das cadeiras vagas, mas o acto de sentar não proporciona alívio para um desconforto físico. A ideia de espaço individual (a distância que mantemos dos outros) é distorcida e os gestos - se existir essa possibilidade - perdem muitas vezes o seu sentido comunicacional. Não há um sentido de autenticidade: as pessoas estão frequentemente escondidas atrás de coloridos *avatars*, o que permite uma liberdade de acção que nunca se alcança no espaço físico. Mesmo “morrer” não é definitivo.

Por isso, na verdade, as realidades abstractas não possuem o “carácter de lugar” espacial que pretendem sugerir, e que é muitas vezes publicitado pelos promotores de MUDs. E quando a metáfora espacial do MUD colapsa, apenas resta o espaço. Mas, como defendemos anteriormente, é o nosso *sentido de lugar* que determina a dimensão cultural ou comunitária — sustentada pela adequação do comportamento e da interacção — não a metáfora espacial em si mesma.

Ciberespaço híbrido

O ciberespaço híbrido mistura livremente experiências “virtuais” e “reais”. Não precisa de obedecer às “Leis da Natureza”. Podemos, por exemplo, atravessar paredes ou voar. A expressão artística é bastante ilimitada e pode facilmente tornar-se surreal, pela natureza das suas

insólitas justaposições. Muitos elementos de um site podem ser impossíveis de construir no mundo físico. É, por exemplo, possível assumir a forma de uma lagarta e sentarmo-nos em cima de um cogumelo do tamanho de uma pessoa, fumando um cachimbo de água¹⁵. Os outros participantes podem surgir sob a forma de avatares, realistas ou não realistas, ou até mesmo como representações simbólicas, como peças de xadrez falantes ou cartas de um baralho¹⁶. Os objectos podem apresentar um comportamento estranho, mudar de tamanho, de textura ou de forma ao longo do tempo. O desafio para quem desenha ciberespaços híbridos é atingir o equilíbrio certo entre o real e o irreal, para que a experiência seja esteticamente rica, mas não tão desorientadora ou estéril que destrua o sentido de lugar. O movimento, neste tipo de ambiente, pode ser directo, em vez de “natural”, permitindo mudanças instantâneas de local ou de tempo. O movimento pode também tornar-se tridimensional, independentemente do “plano do chão”. A questão da desorientação é sempre um problema: o surrealismo das *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, de Carrol, acrescenta muito à história, mas as experiências de Alice são tantas vezes perturbadoras e de alguma forma inóspitas, tal como acontece com as experiências do estranho mundo que encontramos nos jogos de vídeo.

Virtualidade híbrida

A hiper-virtualidade renuncia a qualquer relação com o mundo físico ou com as “Leis da Natureza”. Na verdade, a singularidade e o carácter inovador da experiência, com a exclusão intencional do que é familiar, tem uma importância fundamental. Cada site cria as suas próprias regras virtuais, que podem desafiar o nosso sentido de realidade, materialidade, tempo e delimitação de espaço. Elementos

banais dos edifícios, como paredes, portas, janelas ou pavimentos não têm aqui qualquer significado. Um exemplo disso seria a sequência da viagem no espaço no final do filme *2001: Uma Odisseia no Espaço*, ou *Éphémère*, de Char Davies¹⁷.

Dos quatro tipos de Ciberespaço, a hiper-virtualidade parece a mais fértil relativamente às oportunidades proporcionadas pelo meio digital. Existe um potencial de expansão do espectro de experiências sensoriais quando se tira vantagem da capacidade do computador para organizar o tempo, os dados e o espaço, de forma completamente desligada das leis da natureza. No entanto, ao descartar em absoluto a metáfora do espaço físico, a hiper-virtualidade também perde qualquer sentido de familiaridade, bem como os sinais sociais que dele advêm. A liberdade ilimitada proporcionada pela hiper-virtualidade, a par da sua completa rejeição dos princípios de criação de lugares, ameaça marginalizar este tipo de Ciberespaço, remetendo-o para uma espécie de arte sem lugar.

Crítérios para a criação de lugares no Ciberespaço

Defendemos que a necessidade da criação de lugares, no mundo digital, é essencial para a constituição de ambientes dinâmicos e socioculturalmente evoluídos. Mas os quatro tipos de ambiente digital que enumerámos não atingem esse objectivo: são todos deficitários, num ou noutro aspecto. Tal como a primeira geração de jogos digitais, estas tentativas iniciais de criar Ciber-lugares têm sido, em termos de imagem, demasiado realistas, demasiado virtuais, demasiado literais ou demasiado surreais. Não valorizam a experiência cultural nem facilitam a interacção social. O que falta, então, para fazer “bons” Ciber-lugares?

Apresentamos os seguintes critérios para a concepção de lugares, a partir da criação de lugares físicos, para orientar a criação de ambientes na Web que se assemelhem a lugares:

1. Os lugares são cenários de **acontecimentos** ricos e complexos: eles indicam uma *razão* e um *propósito* para estarmos ali. Nos jogos digitais, o objectivo pode ser matar o inimigo, conquistar território, ou passar a um nível “mais alto” do jogo. No espaço físico, o “acontecimento” pode ser ir às compras, aprender ou entreter-se, gerir um negócio ou simplesmente encontrar outras pessoas.

2. Os lugares implicam algum tipo de *envolvimento* com objectos ou pessoas. Nesse sentido, requerem **presença**. A presença pode ser participativa, como num jogo ou num MUD, ou remota, como é o caso do voyeurismo. Seja como for, expõe o actor a regras sociais, hábitos culturais e escrutínio¹⁸.

3. Os lugares indicam uma **localização relativa**: permitem-nos saber onde estamos, de onde viemos e para onde podemos ir no futuro, espacial, temporal e socialmente. Isto dota os lugares de um sentido de *singularidade* e de *carácter* que ajuda a distinguir um lugar de outro. A localização cria um *contexto* para a actividade, um sentido de “fora” em contraponto a um “dentro”, à semelhança do que acontece quando olhamos o mundo pela janela da sala. Podemos ver o relvado da frente e a estrada, mas essa estrada também implica uma ligação a outras vias, a auto-estradas, ao centro de uma cidade, localizada numa determinada região ou país. Dá-nos uma localização não apenas geográfica, mas também sociocultural.

4. Presença e localização contribuem para uma sensação de **autenticidade**: permitem ao actor saber que ela/ele participa num acontecimento “real”, e não num acontecimento a fingir. É a sensação que se tem num jogo de futebol ou num concerto, em vez de os

ver na televisão. Os indícios de um lugar autêntico são a mudança e a *serendipidade*: os sinais da presença de outras pessoas e a possibilidade de ver algo nunca antes visto.

5. Um lugar deve ser **adaptável**, de forma a permitir a *apropriação*, segundo as necessidades específicas do utilizador, e estimular a capacidade de o tornar um lugar *pessoal*. Os lugares bem projectados sugerem um sentido de propriedade e de controlo e, ao mesmo tempo, uma responsabilidade e um acesso partilhados. É essa adaptabilidade aos outros, a possibilidade de deixar “marcas” num lugar, que o torna autêntico. A adaptabilidade pode ser alcançada através da colocação de objectos pessoais ou símbolos, tanto pessoais como comunitários, ou através da reorganização de objectos, adicionando-os ou subtraindo-os.

6. Os espaços digitais, ao contrário dos seus equivalentes físicos, proporcionam uma **diversidade de experiências**: múltiplos *pontos de vista*, *escalas* variáveis, diferentes níveis de *abstracção* e até diferentes perspectivas *temporais*. Estas experiências podem ser simultâneas ou podem desenvolver-se de forma autónoma ou interactiva¹⁹.

7. A escolha e o controlo das **transições** de lugar para lugar são uma mais-valia do Ciberespaço em relação ao espaço físico: podemos dar saltos gigantescos ou fazer do percurso um evento em si mesmo.

8. Finalmente, os lugares bem projectados são profundamente **memoráveis**: são lugares onde queremos estar, ficar e voltar. São visual e emocionalmente ricos, são espaços convidativos que podem criar um sentimento de pertença, de segurança, de aceitação ou, pelo contrário, uma sensação de aventura e de perigo.

É bastante evidente que estes critérios não são nem exaustivos nem independentes uns dos outros. Misturam princípios assimilados na

arte de criar lugares no mundo físico com as novas potencialidades do mundo digital. Estas possibilidades adicionais podem enriquecer a experiência de projectar um lugar, mas também diminuí-la, ao impressionar o espectador com imagens desorientadoras. É necessário equilibrar cuidado e bom senso.

Conclusões

À medida que o Ciberespaço se torna cada vez mais um “lugar-comum” (trocadilho intencional), aumenta a necessidade de projectar “lugares” e não meros “espaços”. As características do ambiente e um “sentido de lugar” são tão importantes no Ciberespaço como no espaço físico. Podem ter os mesmos efeitos positivos ou negativos, nos visitantes do Ciberespaço, que os ambientes físicos têm sobre quem os frequenta.

A dificuldade de conceber Ciber-lugares é que existem actualmente muito poucas metáforas e precedentes que orientem o seu desenvolvimento e são tão raros os exemplo existentes que não é ainda possível medir o impacto, junto dos utilizadores, de ambientes com mais qualidade e sentido de lugar.

Não obstante, a concepção de “lugares” no Ciberespaço pode apropriar-se de princípios desenvolvidos por arquitectos, paisagistas e urbanistas ao longo dos últimos milhares de anos. Ao mesmo tempo, deve aproveitar as potencialidades das novas tecnologias, que permitem aos designers de Ciber-lugares uma maior liberdade do que o mundo físico permite. O desafio é cruzar estas necessidades opostas: não sufocar os Ciber-lugares tornando-os demasiado hiper-realistas e, simultaneamente, não os tornar hiper-virtuais, ao ponto de abdicarem de qualquer sentido de lugar.

Ao considerar a arquitectura física um estudo de caso e uma metáfora para a transformação do espaço em lugares com significado, os designers dos Ciber-lugares podem desenvolver características espaciais que não são apenas visualmente ricas mas, à semelhança dos lugares físicos, permitem a interacção social e a expressão de valores culturais.

É perigoso confundir os conceitos de espaço e de lugar. Os lugares, no mundo físico, são ocupados por artefactos, instrumentos e representações da nossa actividade, mas também por pessoas e pelos vestígios das suas actividades. A sensação da presença do outro e a consciência permanente da sua actividade permite-nos estruturar a nossa acção e articulá-la com a dos outros. Eles dão *significado* aos nossos comportamentos. É por isso que vamos a concertos ao vivo, onde temos de lidar com assentos desconfortáveis, com a tosse e os sussurros do público, em vez de ficar em casa, a ouvir gravações perfeitas das mesmas músicas. É por isso que ainda gostamos de procurar livros em livrarias, embora possamos comprar tudo o que queremos na amazon.com. É por isso que frequentamos museus físicos, apesar de os podermos visitar na Web. É por isso que vamos jantar fora em restaurantes reais, em vez de comermos refeições congeladas no conforto das nossas casas. É por isso que assistimos a jogos de futebol no estádio, mesmo que se veja muito melhor na televisão. E é por isso que vamos a conferências, ainda que possamos ler as actas em casa.

À medida que transferimos, para o Ciberespaço, um número cada vez maior de actividades sociais, culturais, económicas e outras, temos de torná-lo mais adequado a nível social e cultural, para que possa suportar os nossos comportamentos do “mundo real”, qualificados e associados a lugares. A concepção dos Ciber-lugares deve promover, e não minar, aquilo que faz com que os lugares funcionem: as suas actividades, a sua

singularidade, os entendimentos partilhados do seu uso adequado, e a interpretação dos sinais sociais e culturais do mundo físico. Sem isso, arriscamos perder todas as capacidades sociais e comportamentais que passámos uma vida a aprender e que contribuem tanto para o enriquecimento da nossa cultura. Não devemos confundir “sentido de espaço” com metáforas espaciais vulgares.

Notas

Ao contrário do que sucedia na versão original, em inglês, nesta edição portuguesa o ensaio de Yehuda Kalay e John Marx é apresentado sem ilustrações, tendo-se por isso suprimido todas as passagens que correspondiam a descrições das imagens [nota dos editores].

¹ Gibson, W. (1984) *Neuromancer*, New York: Ace Books.

² Em *Everybody's Autobiography*, uma sequela da famosa biografia, de 1937, de Alice B. Toklas, Gertrude Stein escreveu: “There is no there there” [Não há ali ali], para expressar o seu desânimo por não ter encontrado a casa da sua infância quando visitou Oakland, Calif.

³ Ching, F. (1979) *Architecture, form, space & order*, New York: Van Nostrand Reinhold.

⁴ Um sentido de lugar é definido por Steven Moore como “a construção intersubjectiva das condições vivenciadas [pelos habitantes de um determinado lugar] através de realidades intersubjectivas que dão ao lugar... o seu ‘carácter’ ou a sua ‘qualidade de vida.’” Ver: Moore, S. A. (2001) Technology, Place, and the Nonmodern Thesis. *JAE*. Fev. 2001, pp. 130–139.

⁵ Heidegger, M. (1927) *Sein und Zeit* (Being and Time), Halle: M. Niemeyer.

⁶ Chastain, T. and Elliott, A. (1998) Cultivating design competence: Online support for beginning design studio. *Proceedings of ACADIA (Association of Computer Aided Design in Architecture) '98*. Disponível em: <<http://www.sims.berkeley.edu/~ame/new-uploads/studio.pdf>>.

⁷ Russell, B. (1914) *Our knowledge of the external world as a field for scientific method in philosophy*, Chicago: Open Court Publishing.

⁸ Canter, D. V. (1977) *The psychology of place*, New York: St. Martin's Press.

⁹ Gibson, W. (1984) *Neuromancer*, New York: Ace Books.

¹⁰ Anders, P. (1999) *Envisioning cyberspace: Designing 3–D electronic spaces*, New York: McGraw–Hill.

¹¹ Ver: <http://web.media.mit.edu/~kl/Kahn_book.htm> ou <<http://www>

irc.umbc.edu/1993/11/01/unbuilt-hurva/>.

¹² Ver: <http://cat2.mit.edu/takehiko/tn_resume.html> ou <<http://architettura.it/image/festival/2000/en/works/1999018.htm>>.

¹³ Ver: <<http://muva.elpais.com.uy/>>.

¹⁴ Uma vez que o site deste campus virtual (<http://www.arch.usyd.edu.au:7778>) já não se encontra disponível, podem ver-se algumas imagem do projecto em: <<http://www.immersence.com/publications/2004/2004-YKalay-full.html>>.

¹⁵ Tal como descrito por Lewis Carroll nos clássicos *Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho* (1862–64).

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ *Éphémère* (1998) é uma obra interactiva, totalmente imersiva, visual e virtual, onde elementos metafóricos e arquétipos como “raiz”, “pedra” e “curso de água” reaparecem numa “paisagem” onírica que engloba elementos do corpo humano, “vasos sanguíneos” e “ossos”, sugerindo uma correspondência simbólica entre o que está no interior do corpo e no interior da Terra. Ver: <<http://www.immersence.com/>>.

¹⁸ Veja-se, por exemplo, “flaming” (flamejante) num chat online (*Wired*, Abril 2001, p. 66).

¹⁹ Em *Éphémère*, de Char Davies, por exemplo, olhar 20 segundos para uma “pedra” revela uma imagem de um universo de estrelas que giram em turbilhão dentro dessa “pedra”.

Referências

Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M. et. al. (1977) *A pattern language: Towns, buildings, construction*, New York: Oxford University Press.

Campbell, D. A. (1996) *Design in virtual environments using architectural metaphor*, Tese de Mestrado, University of Washington, Seattle, Wash.

Canter, D. V. (1977) *The psychology of place*, New York: St. Martin’s Press.

Coyne, R. D. (1990) *Knowledge-based design systems*, Reading: Addison-Wesley.

Harrison, S., Dourish, P. (1996) Re-Place-ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems. *Proceedings of CSCW ’96*. Disponível em: <<http://www.dourish.com/publications/1996/cscw96-place.pdf>>.

Smith, Z. (2000) Evaluation & prediction: Vibrancy of plazas. *Technical report*. Department of Architecture, UC Berkeley.

Stephenson, N. (1992) *Snow crash*, New York: Bantam Books.

NAS (OU PARA ALÉM DAS) PONTAS DOS DEDOS: ARTE CONTEMPORÂNEA, PRÁTICAS EXPOSITIVAS E TACTILIDADE

Erkki Huhtamo

Autor de referência no campo dos museus virtuais, Erkki Huhtamo questiona, neste ensaio, a presença da dimensão tátil nos museus e nas exposições de artes digitais, analisando alguns casos contraditórios e paradigmáticos.

O texto de Erkki Huhtamo “At - or Beyond - Fingertips: Contemporary Art, Exhibition Practices and Tactility” foi publicado em inglês (original) e espanhol no catálogo da exposição *Souls and Machines - Digital Art & New Media*, organizada pelo Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, em Madrid, em 2008.

Tradução: Raquel Pinheiro

A instituição museu, tal como a conhecemos, surgiu no século XIX como resposta ao desafio de “educar o povo”. Este foi também um gesto disciplinar: as novas massas urbanas tinham de ser “domadas” para que não se revoltassem nem derrubassem a ordem existente. Apesar de o museu parecer nada ter a ver com essas instituições - também elas novas -, como os espectáculos desportivos ou o circo, podem encontrar-se paralelismos. Os participantes eram mantidos a uma certa distância da acção. Eram posicionados como espectadores mais do que como (co)actores. No estádio, ou numa tenda de circo, um público pagante observava o espectáculo dado por intérpretes profissionais. O museu era um pouco diferente. Enquanto os espectáculos desportivos e o circo podiam ser considerados entretenimento puro, o museu tinha uma missão educativa. Os visitantes tinham algumas possibilidades de negociar a sua experiência, decidindo os seus percursos, a velocidade e o que queriam ver. Em vez de actuações ao vivo, o museu oferecia exposições pré-organizadas com “valor cultural” e “potencial de elevação”. Ao contrário dos anteriores “gabinetes de curiosidades” e de outros proto-museus, que só eram visitados por membros das classes mais altas, que sabiam como se comportar, e que, por isso, eram até autorizados a tocar nos objectos, os novos museus não toleravam a tactilidade. Os objectos estavam ali apenas para os olhos. De modo a assegurar que não haveria equívocos, os objectos foram colocados em vitrines e as pinturas expostas em enormes molduras (segregando-as da “vida real”) frequentemente por detrás de um vidro protector. Mesmo tocar levemente numa estátua, como sucedia em práticas religiosas mais antigas (beijar o pé da estátua de um santo, por exemplo) era proibido.

Actualmente, os museus e as exposições também enfrentam o desafio das “massas”. No entanto, estas massas são diferentes, por terem

sido educadas nas “universidades abertas” do turismo global, da imigração em massa e da omnipresente cultura dos media. Enquanto o cinema clássico, e até as emissões televisivas, ainda enfatizam formas distanciadas e fisicamente não-activas de assistência, os videojogos, telemóveis, computadores pessoais, iPods e outros dispositivos electrónicos portáteis familiarizaram milhões de pessoas com a “dimensão táctil”. A fronteira entre público e privado torna-se difusa, tal como a distinção entre diferentes tipos de comportamento. Torna-se cada vez mais difícil decidir quando é permitido ou proibido tocar. Seguindo a famosa distinção de Michel de Certeau¹, o toque pode corresponder a uma “táctica” deliberada do sujeito para negociar a sua relação com as “estratégias” utilizadas pela instituição que expõe. Para tornar as coisas mais complicadas, os actuais públicos de exposições de arte são heterogéneos e multiculturais. Embora o mundo se esteja a transformar numa aldeia global, como Marshall McLuhan notoriamente previu, os hábitos locais persistem. E tal como os textos de Edward T. Hall já demonstraram, nos anos 1950 e 1960, as diferenças de comportamento não são facilmente anuláveis, em especial quando são definidas através de linhas culturais e ideológicas profundamente enraizadas². No mundo actual, fenómenos globais como o uso ubíquo de telemóveis misturam-se e articulam-se com costumes e práticas locais. As consequentes tensões podem ser inspiradoras, mas também podem criar ansiedade.

Poderá argumentar-se que o museu de arte, pura e simplesmente, já não consegue enfrentar a situação sem afixar, nas paredes, instruções, avisos e pedidos de desculpa. Há demasiadas coisas em causa; obras de arte danificadas pelo toque aparentemente inócuo de um visitante são um pesadelo para um director de museu; ser-se processado por um visitante ferido ou insultado pode ser ainda pior; os escândalos têm facilmente “eco” nos media, afectando a

reputação da instituição. Mas estará tudo bem quando os avisos se acumulam de tal maneira que começam a competir com as próprias obras de arte, em termos de atenção? Este é frequentemente o caso, em particular nos Estados Unidos. Na Whitney Biennial de 2006 não havia obras interactivas em exposição e muitos vigilantes estavam de pé, nas salas, “antecipando” a eventual possibilidade de um comportamento inadequado. Ainda assim, as obras em exposição tinham sido acompanhadas de explicações detalhadas sobre o seu tema e o seu significado social, filosófico e cultural. Esperar-se-ia que essas questões fossem algo que o visitante decifrasse a partir da obra; claro que, teoricamente, se pode apreciar as obras sem se ler as descrições. Infelizmente, muitas das obras em exposição no Whitney Museum eram tão introvertidas ou ininteligíveis que pareciam só revelar a sua “profundidade” através da metalinguagem dos avisos, provavelmente escritos pelos curadores, actuando como “criadores secundários”. Embora houvesse pouco para persuadir os visitantes a tocar, havia muitas razões para a perplexidade. A perplexidade pode ser uma fonte de descoberta e de aprendizagem, mas também pode levar à frieza e à indiferença.

Desvios

A maioria dos museus e das exposições de arte contemporânea identifica-se como zonas “livres de toque” embora os desvios tenham começado a surgir. Um bom exemplo disso foi *Game On*, uma exposição de videojogos apresentada na Barbican Gallery (Barbican Centre), em Londres, no Museu de Arte de Helsínquia e noutros locais (2002-03). A maioria dos conteúdos consistia em videojogos comercializados, a par de algumas obras de arte interactivas inspiradas em jogos, como *Trigger Happy* de Thomson

& Craighead (1999). Enquanto o público jovem se divertiu com máquinas de jogos clássicas, como *Space Invaders* (sem ter de inserir moedas), as obras de arte foram quase ignoradas por esses visitantes. Quando comparadas com os jogos, as obras de arte pareceriam provavelmente aborrecidas, demasiado teóricas ou estranhas. De facto, a sua principal *raison d'être*, neste contexto, pode ter sido convencer os cépticos de que os jogos *realmente* inspiram os artistas, de que *são* cultura e que, portanto, a exposição fazia sentido numa galeria de arte. Exposições como *Game On* podem ser justificadas pela necessidade das instituições artísticas se “manterem a par dos tempos”, mas numa era de reduzido apoio público seria ingénuo ignorar os interesses económicos subjacentes a estas iniciativas. O lucro, e em certos casos a sobrevivência, motivou instituições prestigiadas como o Franklin Institute, em Philadelphia, a passar para as reservas a maioria dos seus valiosos conteúdos expositivos. Foram substituídos por exposições interactivas que proporcionam contacto directo e entretenimento fácil, orientado para famílias e entendido como educação. O modo como, ocasionalmente, certos museus de arte procuram atrair visitantes não é muito diferente.

As incertezas em torno de tocar ou não tocar numa obra de arte também decorrem da “natureza” da própria arte contemporânea. A arte académica do século XIX era evidentemente “intocável” - levantar sequer a questão teria sido absurdo. A ideia da experiência estética em si mesma estava associada ao “manter a distância”. A arte das vanguardas do início do século XX começou a reclamar a destruição das barreiras entre “arte” e “vida”. Apesar de obras “clássicas” das vanguardas, como *Roue de bicyclette*, de Duchamp (1913), *Object to Be Destroyed*, de Man Ray (1923-32) e *Breakfast in Fur*, de Meret Oppenheim (1936) terem implícito o acto de tocar, a arte táctil foi lançada pelos Futuristas e antecipada pelas acções dadaístas e

surrealistas, assim como pelos projectos expositivos experimentais de Frederick Kiesler e outros³. Os *Happenings* dos anos 1960 e acções como *Tapp und Tast Kino* (1968) e *Action Pants: Genital Panic* (1969), de Valie Export, assim como as primeiras obras de Marina Abramovic, Orlan e outros, foram sinais, ao longo do percurso em direcção a uma relação mais táctil entre o visitante, a obra, e, em alguns casos, o próprio artista-*performer*. Em exposições contemporâneas também se encontram obras que encorajam os visitantes a adoptar uma postura fisicamente activa. Um caso exemplar surgiu na Bienal de Veneza de 2005, quando a artista brasileira Rivane Neuenschwander apresentou no Arsenale uma obra enigmáticamente intitulada [...], (2004). Os visitantes foram incentivados a dactilografar mensagens com velhas máquinas de escrever mecânicas e a colocá-las nas paredes. O que tornou a obra cativante foi um pequeno e inteligente detalhe: as teclas só produziam pontos. Isto levou a que muitos visitantes utilizassem as máquinas para produzir formas abstractas e aleatórias. No entanto, muitos foram mais longe. Para compor mensagens, ou imagens figurativas (ao estilo da *ascii art*) com as máquinas de escrever “preparadas”, era necessário planear e esboçar, o que frequentemente levou à interacção entre os visitantes. Alguns dos resultados foram impressionantes e surpreendentes. Embora a maioria das outras obras não permitissem o toque, Neuenschwander conseguiu comunicar a natureza táctil da sua obra sem afixar instruções.

Nem sempre é assim e as confusões acontecem, como descobri numa exposição chamada *Ecstasy: In and About Altered States*, apresentada no Museum of Contemporary Art (MOCA), em Los Angeles (2005-06)⁴. Apesar de a exposição não conter obras explicitamente tácteis, forneceu muitas pistas sobre as questões suscitadas pelo desejo de tocar e pelas forças que o tentavam controlar ou conter.

Significativamente, questões como a tentação, a resistência e a submissão constituíam o foco central da exposição, que lidava com as interpretações e as apropriações de “estados alterados” por parte dos artistas (incluindo os induzidos por drogas). *Upside-Down Mushroom Room* (2000), de Carsten Höller, uma sala intensamente iluminada com gigantescos cogumelos agáricos vermelhos suspensos do tecto, de cabeça para baixo e a girar devagar, é um bom exemplo. Foi necessário um verdadeiro esforço para “navegar” através da sala sem, acidentalmente ou intencionalmente, tocar nas suas superfícies com um enganador “aspecto real”. Claro que isto era intencional: era suposto estarmos a atravessar um espaço de alucinações e tentações secretas. Ironicamente, a “vida real” interferiu não só através de um aviso a proibir o toque (colocado à entrada), mas também mediante a presença de um vigilante permanentemente posicionado dentro do espaço da instalação. As confusões são involuntariamente levantadas pela concepção da exposição e pelas políticas institucionais. Num aviso colado junto a um projector EIKI de 16mm, que costumava projectar o filme *Untitled (Beautiful Place)*, de Paul Sietsema (1998) podia ler-se: “Esta não é uma peça interactiva. Por favor não brinque com o projector”. Como o filme só era mostrado em certas alturas e não havia um vigilante permanentemente na sala, a tentação de ligar o projector, ou de apenas brincar com os botões deve ter sido irresistível para alguns visitantes - não podiam ter pensado que o velho projector estava ali para ser accionado pelos visitantes, ou podiam?

Obras que convidam explicitamente o visitante a entrar numa relação táctil ainda são relativamente raras no *mainstream* da arte contemporânea. Uma pesquisa na Internet para as palavras “arte táctil” produz sobretudo resultados que se referem a algo específico: experiências estéticas para cegos. Existem exposições, e até museus,

de arte táctil, que normalmente oferecem réplicas “tocáveis” de esculturas muito conhecidas ou versões em relevo de pinturas famosas. O sentido do tacto é considerado como substituto para o canal visual em falta. Embora se possa argumentar que uma réplica fiel de *O Pensador*, de Rodin, pode, de facto, dar alguma ideia da própria obra de arte (as próprias esculturas podem ser vistas como potencialmente tácteis, apesar de esta possibilidade ser negada pelas restrições institucionais), as traduções tácteis de pinturas e de outras imagens bidimensionais são mais problemáticas. Uma cópia em relevo de *Nu descendant un escalier*, de Duchamp, pode transmitir, a mãos experientes, alguma ideia do contexto representativo, mas perdem-se outros níveis de leitura. Há, no entanto, obras de arte destinadas tanto aos invisuais como às pessoas com visão normal. O artista japonês Takayuki Mitsushima, cujas obras foram recentemente expostas na exposição *Touch, Art!* no Museu de Arte Kawagoe, no Japão, tinha visão reduzida à nascença e perdeu-a completamente aos dez anos⁵. As suas colagens usam delicados recortes de papel para criar superfícies em relevo que são apelativas tanto para os visitantes cegos como para os que têm uma visão normal. O artista também utiliza cor, recorrendo às memórias visuais da sua infância. Mitsushima fez parte de *Tactile Renga* (1998-), um projecto colaborativo de pintura em rede, que criou com os artistas media Toshihiro Anzai e Rieko Nakamura. Como parte do projecto, foi desenvolvido um novo tipo de tecnologia de impressora e *plotter* para a criação de imagens em relevo⁶.

A tactilidade na interactividade

A procura de experiências tácteis no “verdadeiro” mundo da arte faz-nos pensar na *Media Art* interactiva, surgida nos anos 1970 e

que, desde então, tem vindo a evoluir⁷. Uma obra de arte interactiva, muitas vezes uma instalação baseada na aplicação criativa da tecnologia digital, *requer* a interacção física do utilizador. A obra responde então, de uma determinada forma, e desenvolve-se uma “conversa” com o utilizador através de um “interface”. Trata-se, claro, de uma definição muito rudimentar, uma generalização que dificilmente dá conta da riqueza e da diversidade de abordagens dos artistas. Embora as obras interactivas sejam ocasionalmente apresentadas nos principais museus de arte e em exposições internacionais como a Documenta e a Bienal de Veneza, o seu estatuto como género da arte contemporânea está longe de se encontrar solidamente reconhecido e consolidado. Isto deve-se a vários factores, incluindo preconceitos persistentes relacionados com a introdução da alta tecnologia no museu de arte. Esta questão tem sido discutida desde os anos 1960, muitas vezes em termos negativos, e nunca foi totalmente resolvida⁸. Contudo, no contexto contemporâneo, pode contar menos a resistência à tecnologia *per se* do que questões mais práticas. A arte interactiva requer manutenção, conhecimento e fundos que muitos museus não podem/não querem providenciar. Outra questão prende-se com as confusões acima discutidas. Incluir obras de arte interactivas em exposições que contêm maioritariamente obras não-interactivas e não-tácteis pode parecer um convite para que haja problemas, susceptível de aumentar o trabalho de curadores e vigilantes. Muitas vezes, preocupações deste género revelam-se fúteis; a obra corre sem “crashar” e o público sabe comportar-se. É o factor “se” que incomoda a instituição.

Se se entender que o conceito implica um contacto físico entre o visitante e a obra, nem todas as obras de arte interactivas são “tácteis”. Muitas vezes, a interacção dá-se remotamente (sem contacto físico), através de uma câmara de vídeo, de sensores de

infravermelhos ou de movimento, etc. Por outro lado, obras que são realmente tocáveis nem sempre podem ser classificadas como “tácteis”. Um rato, uma *trackball*, um ecrã táctil ou outro dispositivo de interface têm, muitas vezes, apenas um papel intermediário. Tocar não é, por si só, importante; é o resultado que conta. Ainda assim, a experiência táctil de “sentir” o interface pode ser uma parte integral do significado da obra⁹. Esse é frequentemente o caso nas instalações interactivas de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Em *Interactive Plant Growing* (1993), uma obra da sua fase inicial, o utilizador acaricia plantas verdadeiras. Os dados produzidos por este encontro desencadeiam processos de crescimento digital; surge, assim, no ecrã um jardim virtual em constante transformação. A interacção entre natureza e cultura, biológico e digital, está no cerne da obra, e materializa-se na ponta dos dedos do utilizador. Do mesmo modo, sentir a água numa piscina aparentemente habitada por criaturas em metamorfose é central em *A-Volve* (1994). Mais recentemente, *NanoScape* (2002) usa poderosas forças magnéticas para “tactilizar” nano-fenómenos invisíveis. O utilizador manipula um dispositivo em forma de anel; ao mover a mão acima de uma mesa especial, sente as forças sem realmente tocar na superfície. *Mobile Feelings* (2001-) explora a comunicação sem fios entre dois participantes usando tecnologia Bluetooth e micro-sensores avançados. Objectos pulsantes sem fios, seguros na mão, permitem aos utilizadores sentir os batimentos do coração um do outro. Enquanto as primeiras versões estavam escondidas dentro de abóboras verdadeiras (um interface orgânico lembrando as plantas de *Interactive Plant Growing*), os posteriores objectos em forma de ovo lembravam mais explicitamente o coração humano¹⁰.

Mobile Feelings levanta a questão da tactilidade à distância, uma ideia que tem sido explorada de maneiras muito diferentes, em

projectos como os *workshops* de arte telemática de Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz (1980s), *Telematic Dreaming* (1992), de Paul Sermon, *CyberSM* (1993), de Stahl Stenslie e Kirk Woolford, e *inTouch* (1997-98), do Tangible Media Group do MIT Media Lab. Obras como estas levantam questões interessantes relativamente à definição, às variantes da tactilidade e às modalidades da experiência sensorial, em geral. Em que difere o toque físico do toque “telemático” remoto? É sempre necessário um interface físico - como os objectos abóbora de *Mobile Feelings* ou os “rolos de massagem” de madeira, sincronizados, de *InTouch* - para transmitir uma sensação táctil? A arte táctil visa a “purificação” e a segmentação do sensorio, separando o tacto de outros canais sensíveis, ou visa, sobretudo, a sua integração sintética? Pode uma obra táctil servir também a permutabilidade dos sentidos, ou a sensorial simulação de outros sentidos? Por outras palavras, podem sugestões visuais ou auditivas representar o sentido do tacto ou *vice-versa*? Responder a estas questões complexas ultrapassa o âmbito deste artigo. A ideia que a comunicação telemática pode, de facto, transmitir e representar sensações tácteis, foi defendida por pioneiros dos media como Marshall McLuhan (para ele, o factor essencial era o “toque” da electricidade) e Roy Ascott, autor de uma colectânea de textos que tem até um metafórico título táctil, *Telematic Embrace*¹¹.

As consequências do apagamento

Irá a arte táctil conquistar e transformar o mundo da arte, como a comunicação diária com interfaces tácteis está a conquistar, globalmente, um mundo cada vez mais mediado? Existem razões para se ser céptico. Os museus de arte são instituições profundamente conservadoras, sobretudo por causa das suas múltiplas dependências

em relação a patrocinadores e administradores ricos, ao mercado comercial de arte, às autoridades civis e aos valores dominantes da sociedade burguesa. Apesar de correrem riscos ocasionais, tal nunca ultrapassa fronteiras pré-calculadas, a não ser por acidente (desculpas públicas dadas). A arte táctil não se integra facilmente num sistema onde as obras de arte são avaliadas pelo seu valor monetário (definido pelas leiloeiras e pelos coleccionadores), pela sua longevidade e pela sua “intocabilidade”. A taticidade implica necessariamente a intervenção de uma mão “suja”, um potencial disseminador de agentes virais. A instituição artística deve estar imediatamente pronta a espalhar desinfetante para neutralizar esse potencial dano. Claro que, de tempos a tempos, obras tácteis e interactivas serão certamente vistas em museus e exposições, mas dentro de limites estritamente definidos, como sinais do “progressismo” da instituição. Contudo, o futuro do mundo da arte *mainstream* pertence a obras que são observadas à distância, protegidas por vigilantes e alarmes sonoros. Neste sentido, todos os manifestos das vanguardas para a eliminação da barreira que separa a arte da vida parecem ter tido pouco efeito.

Mas existem, claro, outros espaços, alternativos, incluindo a Internet, para expor arte não conformista. Estar em rede irá possivelmente aumentar a sua “visibilidade”; um “nicho” já não é o que era. Claro que também podemos perguntar se manter a integridade da noção de Arte como algo separado do design e da cultura popular ainda faz sentido. Os artistas media japoneses, assim como os artistas de dispositivos e neo-pop, já chegaram a essa conclusão. Foi fácil, pois, à partida, os japoneses nunca tiveram uma distinção clara entre “arte” e “arte aplicada”. As inúmeras exposições museológicas de Impressionismo e outros “ismos” ocidentais que se podem visitar no Japão não se baseiam em valores estéticos locais, mas importados.

Pode não ser coincidência a Arte Interactiva ter-se tornado tão popular entre os jovens artistas japoneses. As suas inteligentes e imaginativas criações lembram muitas vezes jogos e o acto de jogar, mas com uma diferença. Trocar e fundir influências é extremamente importante, mas talvez não seja sensato apagar completamente as diferenças. É por isso que uma das mais visíveis e populares exposições de arte interactiva, até agora, a *Play Zone*, que fez parte da Millenium Dome, em Londres (2000), pode ter prejudicado este género artístico. As obras de arte estavam dispostas lado a lado, essencialmente como num salão alternativo de máquinas de jogos, o que se reflectiu nos comentários. Num deles podia ler-se: “a *Play Zone* tem uma diversidade de jogos orientados para a família que deliciam a maioria das crianças”¹². As obras de arte interactivas de artistas de renome como Toshio Iwai e Paul Sermon foram despojadas de quaisquer pretensões a serem arte e definidas simplesmente como jogos, entretenimento para a família¹³. Sendo esse o caso, não surpreende que tais obras só tenham sido esporadicamente vistas em museus de arte *mainstream* e tenham tido pouco, ou nenhum, impacto no mercado de arte. Devemos lamentar ou alegrar-nos?

Notas

¹ de Certeau, M. (1984[1980]) *The Practice of Everyday Life*, Trad. Steven Rendall, Berkeley & Los Angeles: University of Califórnia Press. Versão original: *L'invention du quotidien*. Paris: Éditions Gallimard.

² Ver, por exemplo, Hall, E. T. (1960) *The Hidden Dimension*, Garden City, N.Y.: Doubleday. Versão portuguesa: *A Dimensão Oculta*, Lisboa: Relógio d'Água [nota dos editores].

³ Ver também o meu texto “Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility” (2006) Grau, O. (ed.) *MediaArtHistories*, Cambridge: The MIT Press, pp. 71-101.

⁴ Para uma leitura mais detalhada desta exposição, numa perspectiva de “exposição antropológica”, ver o meu texto “This is not an Interactive Piece’: Freedom, Control and Confusion in an Art Gallery”. *Framework. The Finnish Art Review*, 5 (Julho 06), pp.110-113.

⁵ *Touch, Art!*, Kawagoe Art Museum, 7.1 - 20.3.2006. Visitei a exposição na inauguração. Apresentava obras de seis artistas japoneses contemporâneos. Algumas eram genuinamente tácteis (destinadas a serem tocadas), mas era proibido tocar noutras. Assim, a exposição exemplificava a problemática relação com o tacto, frequentemente encontrada em exposições de arte contemporânea.

⁶ Para mais informações sobre este ambicioso projecto, ver <<http://www.renga.com/tactile/>>.

⁷ Para mais informação, ver os meus artigos, “Seeking Deeper Contact. Interactive Art as Metacommentary”. *Convergence*. Vol.1, 2 (Outono 1995), pp. 81-104 (University of Luton & John Libbey, U.K.), e “Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art”. *Framework: The Finnish Art Review*. 2/2004, pp.38-41.

⁸ Uma interessante resenha autocrítica dos acontecimentos iniciais encontra-se no texto de Burnham, J. (1986) *Art and Technology: The Panacea That Failed*. Hanhardt, J. (Ed.) *Video Culture: A Critical Investigation*, New York: Peregrine Smith Books, pp. 232-248.

⁹ Dois exemplos muito diferentes: na obra de Bernie Lubell, *Cheek to Cheek* (1999), o visitante senta-se num banco de madeira vacilante construído de propósito para o efeito; as oscilações do respectivo traseiro são transmitidas através de tubos pneumáticos até às bochechas, levando a uma experiência “auto-erótica”. As espantosas instalações de Lubell mostram que é possível criar arte interactiva sem recorrer a qualquer tecnologia digital (ver <<http://blubell.home.att.net/text.htm>>). *Painstation* (2001-), de Wolker Morawe e Tilman Reiffs, é uma espécie de máquina de jogos para dois jogadores, que os castiga batendo-lhes nas mãos. Está em desenvolvimento uma versão mais avançada. Sendo totalmente jogável, a obra levanta questões interessantes sobre a fronteira entre a *media art* e os jogos (ver <www.painstation.de>).

¹⁰ A ideia por detrás de *Mobile Feeling* também pode ser lida como um *topos*, remontando às propostas, do início do século XVII, de comunicação de intimidade (sem fios!) à distância, através de magnetismo. Curiosamente, o próprio objecto do interface lembra uma das *Sculpture for the Blind* (Philadelphia Museum of Art) de Constantin Brancusi. Outra obra que mede a pulsação cardíaca do visitante é *Pu/se Room*, de Rafael Lozano-Hemmer,

apresentada no Pavilhão Mexicano, Bienal de Veneza, em 2007. O visitante segura em velas durante uns instantes e, a seguir, a sua pulsação é transferida para uma rede de lâmpadas eléctricas penduradas no tecto.

¹¹ Ascott, R. (1989) *Telematic Embrace*. Shanken, E. A. (ed.) (2003) *Telematic Embrace*, Berkeley: Califórnia University Press.

¹² Buerkle, T. (2000) After all the Hype, It's a Disappointment: A Peek at the Millenium Dome. *The New York Times*. 28 Jan. 2000 (disponível em: <<http://www.nytimes.com/2000/01/28/style/28iht-trdome.t.html>>). De acordo com o website de uma companhia chamada Electroonic, a Play Zone tinha “quinze jogos interactivos independentes, vários deles utilizando o equipamento de controlo de exposição Electrosonic ESLINX”.

¹³ O DVD-demo “Projects” da Land Design (2003), a companhia que concebeu a Play Zone, nem sequer menciona os nomes dos artistas na demonstração da Play Zone, dando a impressão de que as obras foram concebidas pela própria Land Design.

PERDIDO NA TRADUÇÃO. OU TRAZER A NET ART PARA OUTRO LUGAR - DESCULPEM, CONTEXTO

Domenico Quaranta

Neste ensaio, Domenico Quaranta problematiza o conceito de tradução, relacionando-o com a possível transposição da *Net Art* de contextos puramente virtuais para espaços físicos, nomeadamente galerias e museus.

O texto “Lost in translation. Or, bringing *net art* to another place - Pardon, context” foi traduzido do italiano por Anna Rosemary Carruthers e publicado originalmente, em 2008, na revista digital *Vague Terrain*, n.º 11, disponível online em: <http://vagueterrain.net/journal11/domenico-quaranta/01>. O ensaio foi posteriormente actualizado e republicado, em edições impressas, designadamente: Quaranta, D. (2011) *In Your Computer*, Brescia: Link; McNeil, J., Quaranta, D. (2014) *Art and the Internet*, London: Black Dog Publishing.

A tradução que aqui se apresenta teve em conta tanto a versão inglesa como o original em italiano, nunca publicado (cortesia do autor).

Tradução: Raquel Pinheiro

A impressionante explosão da Internet, em meados dos anos 1990, e a sua difusão como meio artístico, estimulou o debate teórico sobre a prática curatorial, poucas vezes mais animado do que nestes últimos quinze anos. Existem muitas razões para isso, mas está fora do âmbito deste ensaio analisá-las a todas individualmente. Por um lado, a Net torna o trabalho do curador muito mais simples: garante um acesso mais rápido e mais fácil à informação, e o e-mail facilita as relações com artistas e outros membros do sistema da arte. Alguns afirmam que torna o curador ainda mais necessário, porque este vasto mar de informação necessita de um filtro, enquanto outros acreditam que o papel curatorial se tornou algo redundante, pois a informação filtra-se melhor utilizando as ferramentas específicas disponíveis – software curatorial - e porque, na era dos agregadores de links e de *tags*, a função de filtragem atribuída ao curador pode ser virtualmente assumida por todos os utilizadores.

Em relação à arte na Net, o debate desenvolveu-se em duas direcções complementares. A primeira vê a Web como um novo contexto para a prática curatorial, que pode ser resumido como “curadoria online”, enquanto a segunda aborda o conceito de trazer obras concebidas na Web para o espaço “físico”, e como se pode efectuar este processo de tradução. O conceito de tradução desempenha um papel-chave para ambas: no primeiro caso, trata-se de transformar a prática curatorial em formatos apropriados à Web e, no segundo, de traduzir obras que existem na Net para formatos passíveis de serem produzidos no mundo real. No final, ambas as abordagens têm falhas de formulação, algo que tem repercussões inevitáveis no próprio debate, tornando-o muitas vezes entediante, obsoleto e circunscrito a problemas aparentemente falsos.

Na minha opinião, no primeiro caso, o erro principal reside em ver o espaço operativo do curador online como *Net Art*. Na Internet, a arte

existe de muitas formas e alimenta-se de um diálogo constante com uma vasta série de práticas, culturas e subculturas. Nos primeiros anos da sua existência, quando os esforços de artistas e críticos estavam concentrados em identificar as especificidades desta prática artística, certas barreiras faziam sentido. Mas agora todos sabemos que uma coisa é colocar a nossa obra na Web e outra, muito diferente, é criar *Net Art*; agora todos sabemos que há uma grande diferença entre *software* e *software art*, entre cultura de fãs e *game art*, *machinima* e video-arte. Manter estas barreiras significa, no mínimo, contribuir para a guetização da *Net Art*, isolando-a artificialmente do seu contexto e cortando as raízes que a tornam vital, interessante e contemporânea. Tal como já está na altura de a *Net Art* aparecer nos horizontes culturais dos curadores de arte contemporânea, também está na altura de os curadores online começarem a não se centrar exclusivamente na *Net Art*, a explorar as suas ligações à arte contemporânea, ao software empresarial, à narrativa cinematográfica, às práticas vernaculares e assim por diante¹.

No segundo caso, que nos leva ao tema deste ensaio, o erro principal reside em considerar a intangível natureza dos dados e a presença de tecnologia como os principais obstáculos que um curador deve enfrentar no seu trabalho de mediação; se preferirem, interpretar as práticas curatoriais como uma mediação entre dois espaços, em vez de dois contextos radicalmente diferentes. Assim sendo, as prioridades do curador são as seguintes: transformar a obra num objecto, seja este qual for; trazer a tecnologia para o local da exposição e exibi-la como se fosse um elemento-chave da obra; e estar familiarizado com a tecnologia. Consequentemente, os curadores pouco mais fazem do que queixarem-se de que os locais de exposição não são apropriados para a *New Media Art*, que a mesma não pode ser armazenada ou

comercializada, que as pessoas não a “entendem” e que o sistema da arte não a deseja. No entanto, raramente se dão ao trabalho de pensar que isto se deve, em grande parte, à sua própria incapacidade. A escassa atracção da *New Media Art*, tão vigorosamente exposta por Geert Lovink em *Zero Comments*², deve-se, antes de mais e na minha opinião, à inexperiência dos curadores, à sua incapacidade de compreender que a mediação que devem implementar é, acima de tudo, de natureza cultural, e ao modo como banalizaram o conceito de tradução, que merece ser recuperado em toda a sua complexidade³. A *New Media Art* está mais *cool* do que nunca: só temos de fazer com que as pessoas sejam capazes de apreciar a sua beleza.

Barbarismos

A tradução é a arte de interpretar o sentido de um texto e a subsequente produção de um texto equivalente, também chamado tradução, que comunica a mesma mensagem noutra língua. O texto a ser traduzido chama-se texto de partida e a língua em que deve ser traduzido chama-se a língua de chegada; o produto final chama-se, por vezes, texto de chegada⁴.

A primeira coisa que aprendemos com a definição do termo “tradução” na Wikipédia é que traduzir significa interpretar, procurando um equivalente para transmitir uma mensagem noutra língua. Se tentarmos importar esta afirmação para a nossa discussão, podemos ver que instalar um computador num espaço expositivo e usá-lo para mostrar um website ou uma obra de software não constitui um acto de tradução. Assemelha-se mais a um estrangeirismo: uma palavra retirada de outra língua para a qual não existe equivalente na nossa. Os estrangeirismos são, em geral, menosprezados pelos tradutores, pois representam um acto falhado de tradução e, quando desnecessários, são normalmente censurados como barbarismos.

Chegados a este ponto, a pergunta que devemos fazer é a seguinte: quando estamos na posição de expor uma obra online, num espaço real, os estrangeirismos são necessários? Não existe mesmo um “equivalente” que possa transmitir a mesma “mensagem” num contexto totalmente diferente do da obra original (a Net, o ecrã do computador, o uso “privado” de uma obra acessível a todos)? Por outras palavras: estamos a olhar para um estrangeirismo – indesejável, mas necessário – ou para um barbarismo?

No que diz respeito às primeiras ocasiões em que a *Net Art* abordou a esfera do espaço real, os registos incluem mostras como *PORT: Navigating Digital Culture* (1996)⁵ e a *Documenta X* (1997). Ambas partiram do pressuposto de que o lugar da *Net Art* era a Web e que organizar uma “verdadeira” exposição não implicava a apresentação de “obras”, mas de uma espécie de portal de acesso para outro contexto. Ambas as mostras consideraram este estrangeirismo necessário, mas abordaram-no de maneiras muito diferentes. Em *Port*, os curadores Robbin Murphy e Remo Campopiano criaram um espaço semelhante a um laboratório, onde a tecnologia era mostrada como um pilar da experiência da *Net Art*. Foi num período inicial, no qual a tecnologia ainda era considerada *geeky* e onde a natureza excepcional da *New Media Art* residia no facto de ser “New Media” - muito nova, muito media. Por outro lado, na *Documenta X*, o curador francês Simon Lamunière inventou um espaço semelhante a um escritório, com obras acessíveis a partir de vários terminais sem ligação à Net. É significativo que a principal crítica feita à *Documenta X* se referisse à metáfora do escritório e a essa falta de ligação: naquela altura, ninguém acreditava que estas obras pudessem ser “traduzidas” para formatos adequados a espaços reais. Os estrangeirismos eram considerados necessários, não só pelos curadores mas também pelos artistas, pelos críticos e pelo público. O que se questionou foi o modo

como foram incorporados na língua de destino: o enquadramento ou, se preferirem, as notas à margem.

Também em 1999, com *Net.art Browser*, concebida por Jeffrey Shaw para a *net_condition*⁶, não se discutiu o facto de as obras estarem acessíveis via ecrã no local da exposição: o problema foi o facto de estarem subjogadas a um enquadramento *high-tech* que tinha pouco a ver com o espírito das obras e que era, em si mesmo, uma instalação artística.

Então, quando deixaram os estrangeirismos de ser inevitáveis? A resposta é banal: quando os artistas deixaram de os ver desse modo e começaram a trabalhar directamente em novas formas de traduzir as suas obras. Quando começaram a pensar que a tecnologia podia ser deixada de lado, sem que isso interferisse obrigatoriamente com a integridade da mensagem, ou ser adaptada às necessidades do espaço expositivo. E quando o público e os curadores começaram a pensar da mesma forma. Nessa altura, abriu-se uma era totalmente nova para a *Net Art* e para a *New Media Art*, em geral, derivada de uma liberdade de interacção com o seu meio de que a vídeo-arte nunca desfrutou e que, na realidade, é comparável à da performance. A vídeo-arte continua presa ao seu meio, algo que, até à data, e apesar do seu sucesso, a tornou inteiramente inadequada para fins de exposição, uma inadequação nunca resolvida por ecrãs de televisão, compartimentos para vídeo ou *screenings* e que, essencialmente, se relaciona com a sua temporalidade e com a necessidade de isolamento em termos de iluminação e de som.

Quanto à performance, houve uma época em que os artistas não pensavam em qualquer tipo de tradução, devido ao carácter flagrantemente único e irrepitível dos eventos. Hoje, verifica-se que não só a performance pode ser encenada mais do que uma vez, como

também utiliza uma série de abordagens presenciais alternativas: objectos, adereços transformados em instalações, imagens e documentários vídeo, etc.⁷. Quando os curadores se aperceberem disso, a *New Media Art* pode aspirar a uma liberdade semelhante. Por esta razão, confinar a *Net Art* a um horrível computador em rede, num canto do espaço expositivo, é um crime ou, pior, um barbarismo, que qualquer bom tradutor deve evitar a todo o custo.

Atenção ao contexto!

A tradução deve ter em conta restrições que incluem o contexto, as regras gramaticais das duas línguas, as suas convenções de escrita e as suas expressões idiomáticas. Um equívoco comum é julgar que existe uma correspondência simples, palavra por palavra, entre quaisquer duas línguas, e que a tradução é o processo mecânico directo. Uma tradução palavra por palavra não leva em conta o contexto, as convenções gramaticais e as expressões idiomáticas.⁸

Um bom tradutor compreende bem a língua de partida, tem experiência específica no assunto do texto e é um bom escritor na língua de chegada. Além disso, não é só bilingue mas bicultural.⁹

Outro pressuposto difícil de eliminar, e o mais fatal para qualquer tentativa de tradução, é que a transição é apenas uma questão de estado: de bits para átomos, de processo para objecto, do mundo intangível dos media para o mundo material da vida. Deste ponto de vista, não existem verdadeiras traduções, apenas metáfrases, traduções literais, como as propostas pelos muitos programas de tradução disponíveis na Net, que produzem traduções que soam erradas a qualquer pessoa que fale a língua de chegada. Traduzir uma obra de *Net Art* para o espaço “físico” não significa simplesmente transformá-la num objecto ou numa instalação: significa adaptá-la às exigências estéticas, culturais e formais de um público diferente do da

Net. Significa conhecer o contexto, a gramática, as convenções e as expressões idiomáticas da língua de chegada. Significa, por exemplo, saber que existem contextos como a Ars Electronica e a Bienal de Veneza que possuem convenções e expressões idiomáticas completamente diferentes.

Num ensaio escrito há cerca de dez anos¹⁰, Lev Manovich propunha distinguir dois tipos radicalmente diferentes de territórios, em termos de cultura e necessidades: a *Duchamp Land*, nomeadamente o mundo da arte contemporânea (interessado em obras irónicas, auto-referenciais, orientadas para o conteúdo e sofisticadas), e a *Turing Land*, nomeadamente o mundo da *New Media Art* (interessado em obras simples, com uma orientação tecnológica, que levam a tecnologia a sério e, sempre que possível, a empregam no seu potencial máximo). Esta distinção, embora atenuada por uma década de *New Media Art* de matriz duchampiana, ainda existe. Toshio Iwai sente-se mais à vontade na Ars Electronica do que no *ubermorgen.com*. A estas duas categorias, adicionaria ainda uma terceira que, seguindo o modelo de Manovich, se poderia chamar *Baran Land*. É o mundo da Net, das pessoas que votam nos vídeos do YouTube, que blogam sobre as suas paixões e que dão origem às modas e às celebridades que duram 15 segundos. As pessoas em causa são geralmente jovens, com baixo poder de concentração mas elevadas faculdades críticas, culturalmente vorazes, tecnologicamente esclarecidas, muitas vezes nómadas e movendo-se constantemente entre mundos diferentes: naturalmente, entre a *Turing Land* e a *Duchamp Land*, mas também entre a moda, o design, os videojogos, o cinema e as subculturas de todos os tipos e graus. O expoente máximo poderia ser Régine Debatty ou Tom Moody, mas as variações são infinitas. É este o público da *Net Art*, um público que não procura na arte um objecto colecionável, ou

uma nova aplicação de uma nova tecnologia, apenas um estímulo cultural.

Mas, quando nos afastamos desse mundo, se nos queremos distinguir, precisamos de preencher outras exigências. Negligenciá-las por ignorância, arrogância ou por uma ideia deturpada de consistência significa criar uma tradução que é infeliz e, como tal, essencialmente infiel. Convém, porém, lembrar que a tradução nem sempre é necessária. Se julgar que o meu texto só tem pleno sentido na minha língua de origem, posso obrigar os outros leitores a lê-lo apenas nesse formato. Muitos projectos de *net.art*, que questionaram o conceito de obra de arte como objecto único e colocaram em causa os outros pressupostos do sistema da arte, nunca deixaram a Web: o público da arte procurou-os no seu próprio contexto e adorou-os pelo seu radicalismo. Zero concessões = vanguarda, que a *net.art* era, de facto. Mas, se escolhermos o caminho da tradução, precisamos de fazer concessões. Trata-se de identificar a essência de cada obra e tentar traduzi-la para outra língua. Em geral, na *Duchamp Land*, se o interface tecnológico, se a conectividade, o aspecto processual, a acessibilidade, a abertura e a natureza não-única da obra não são essenciais, é boa ideia deixá-los de lado. Se não for esse o caso, é boa ideia mantê-los: o mundo da arte é suficientemente aberto para aceitar obras abertas, replicáveis e processuais se esses aspectos forem parte essencial da obra em questão e se o seu valor puder ser transferido para outra coisa. As performances de Tino Sehgal são um bom exemplo. O que é fundamental é que o tradutor, independentemente de ser o artista ou o curador, seja não só bilingue mas também bicultural: e, se trabalhar tanto na esfera da new media como no mundo da arte contemporânea, tricultural.

Abordagens à tradução

Se necessário, o que disse até aqui devia ser suficiente para sublinhar o facto de, além do respeito pela obra e pela sua essência (*fidelidade*²¹) e do conhecimento dos contextos culturais de origem e chegada (*transparência*²²), não existirem regras para traduzir obras de *Net Art* para formatos apropriados a espaços reais. Sem esses dois factores, o preço a pagar é a incomunicabilidade – por outras palavras, a morte da obra. A tradução deve ser calibrada caso a caso, pelo artista ou pelo curador (se possível, em contacto permanente com o artista). Com base na forma como as coisas têm evoluído até aqui, podemos identificar pelo menos três abordagens fundamentais:

1. documentação;
2. tradução;
3. obras derivativas.

No primeiro caso, a obra não é traduzida mas relatada, documentada usando os vestígios do processo de produção ou materiais documentais criados consoante a necessidade. De acordo com o critério dos artistas, estes dois tipos de artefactos podem ser transformados em objectos fetiche, nomeadamente obras de arte por direito próprio.

Foi o que aconteceu com a performance, e não é por acaso que esse modelo encaixa particularmente bem em obras performativas de *Net Art*. A abordagem documental implica, inevitavelmente, uma espécie de tradução “diminuída” do original, mas esta “diluição” é aceite como um mal necessário tanto pelo tradutor como pelo público. Um exemplo interessante de documentação, uma pequena obra-prima da prática curatorial, foi a exposição, em 2002, de *net. ephemera*, com curadoria de Mark Tribe para a Moving Image Gallery

de Nova Iorque¹³. Convidado a comissariar uma exposição de *Net Art* com um pequeno orçamento, para um espaço físico, o curador pediu aos artistas para submeterem não as próprias obras mas material efémero em papel, os despojos do processo de produção (esboços, diagramas, notas) ou obras derivativas: o *net ephemera* do título.

A tradução, no sentido correcto, dá-se quando o curador selecciona uma obra de *Net Art* e descobre como a adaptar a um contexto da vida real, se possível em conjunto com o artista, normalmente na forma de uma instalação. O resultado pretende ser não uma apresentação “diminuída” mas uma outra versão da obra; se quiserem, outro interface para os mesmos conteúdos, uma opção oferecida pela variabilidade que caracteriza os novos media. Em 2006, tendo sido convidado a comissariar uma exposição sobre a relação entre a Net e a arte da tecelagem¹⁴, decidi apresentar um trabalho de Lisa Jevbratt, *Infome Imager* (2002-2005). Esta obra é uma aplicação online, que “permite ao utilizador criar *crawlers* (robôs de software, que podem ser considerados navegadores Web automatizados) que reúnem dados a partir da Web e fornecem métodos para visualizar a informação coligida”¹⁵. Contactei a artista, que me disse que a obra podia ser apresentada usando impressões (obras derivativas) ou como um *workshop*, com as impressões de alta qualidade da artista expostas ao lado de uma instalação acessível ao utilizador, com uma mesa de trabalho, um computador ligado à Net, uma impressora e pioneses para afixar as imagens produzidas pelos visitantes. Como acreditava que a componente participativa era essencial para a compreensão do projecto, decidi optar pela segunda hipótese. Isto significou obviamente trazer um computador inestético para dentro do espaço expositivo (neste caso, uma igreja desconsagrada), um defeito remediado pela estrutura conceptual do *workshop*, que impedia os visitantes de limitarem a obra ao que surgia no ecrã e

que lembrava a estética familiar do “faça você mesmo”. O resultado, tendo também em conta o espaço (acreditem ou não, uma igreja desconsagrada não é propriamente o local ideal para um *workshop*), não foi inteiramente satisfatório do ponto de vista da concepção da instalação, mas, apesar de tudo, a obra foi apreciada e, o que é mais importante, compreendida.

Como vimos, a mesma obra podia ter sido apresentada utilizando obras derivativas, neste caso, uma série de impressões. As obras derivativas não são a mesma coisa que a própria obra, mas objectos que recordam, no todo ou em parte, o núcleo conceptual da obra e que transferem o seu valor semântico para peças que, ao contrário da primeira (e graças a ela) também podem adquirir valor financeiro. No mundo da *New Media Art*, está na moda desdenhar das obras derivativas, muitas vezes criadas em media tradicionais (impressões, vídeos, esculturas), e considerá-las meras concessões ao mercado”. E é verdade: são concessões ao mercado. Mas, por sua vez, estas concessões são estratégias de tradução para um contexto, o mundo da arte, onde o valor cultural tem de ser traduzido em valor económico para assegurar o sucesso, a circulação e a museificação da obra.

Em muitos casos, estas soluções coexistem e são adoptadas tendo em conta o contexto em que a obra é apresentada. Neste sentido, um exemplo paradigmático é a obra *Biennale.py*, que foi criada em 2001 pela parceria entre [epidemiC] e 0100101110101101.org. A obra original era um vírus escrito em Python, que circulou na Net por ocasião da presença dos dois grupos na 49ª Bienal de Veneza. Desde o início, a obra tinha uma dupla valência, tanto formal como performativa. A performance consistia na disseminação do vírus por e-mail, mas também em formato de t-shirts distribuídas no pavilhão esloveno da Bienal, e na sua detecção pelo principal software antivírus

em circulação. Formalmente falando, se for lido por um computador, o código é um vírus, enquanto aos olhos de um leitor humano se assemelha a um poema de amor. Agora, obviamente, a obra já não pode ser apresentada no seu formato original. Como todas as performances, foi um acontecimento único. Tanto [epidemiC] como 0100101110101101.org documentaram extensamente a iniciativa na Net, nos seus sites¹⁶. Num espaço expositivo real, “documentar” a obra significaria mostrar as t-shirts originais, apresentar um vídeo do vírus a “espalhar-se” pela Bienal através dos corpos dos visitantes, uma impressão do vírus, a reacção da imprensa e um diagrama da sua disseminação na Net. O duo artístico 0100101110101101.org chegou mesmo a criar um painel deste género para a mostra *Connessioni leggendarie*, a que regressaremos mais tarde. Nessa ocasião, o painel foi acompanhado por uma versão emoldurada e “anotada” do vírus, uma peça de arte efémera que documenta o processo e facilmente se torna uma obra de arte por direito próprio.

0100101110101101.org foi ainda mais longe e, no fim do projecto, produziu uma série de esculturas, em forma de computadores infectados pelo vírus, intitulada *Perpetual Self Dis/Infecting Machine* (2001-2003). Estes trabalhos, que podem ser considerados derivativos, também são obras de arte independentes. O computador, remontado e colocado dentro de uma caixa de acrílico, tem a sua própria estética e apresenta-se como uma obra para ser observada e ponderada, com o seu eterno processo de infecção e desinfecção. Faz mais do que apenas documentar a obra *Biennale.py*, propondo outras reflexões originais sobre o vírus que a gerou. Ao mesmo tempo, permitiu a um vírus, a entidade mais intangível possível, ser levado para dentro de um espaço expositivo. E, porque não, vendido.

Conessioni leggendarie e Holy Fire

De entre os projectos em que trabalhei, *Conessioni leggendarie* e *Holy Fire* podem ser vistos como meta-projectos sobre o significado que as práticas curatoriais adquirem ao enfrentarem o problema da *Net Art*. *Conessioni leggendarie. Net.art 1995-2005*¹⁷, um projecto desenvolvido em conjunto com Luca Lampo, 0100101110101101.org e Marco Deseriis era, em termos gerais, uma exposição documental, apesar de incluir alguns “originais” (na secção de Software Art) e uma série de obras derivativas (como *386dx*, de Alexei Shulgin, e *Management Leisure Suit*, dos Yes Men). A ideia era contar a história da *net.art* como um movimento, evidenciara sua natureza relacional e experimental, a sua capacidade de gerar histórias e de fazer História e, se necessário, de criar mitos. A primeira coisa de que nos apercebemos foi que, para contar a história da *net.art.*, à excepção de alguns casos raros, os computadores não eram necessários. Apesar de termos contactado os artistas, permitimo-nos uma considerável liberdade na apresentação dos projectos: contar uma história é diferente de expor obras e nós queríamos explorar a liberdade de interpretação e a subjectividade que a dimensão narrativa permitia. Por exemplo, a secção dedicada ao plágio era largamente composta por painéis gráficos que apresentavam imagens dos vários projectos (da *splash page* da *Documenta Done* à de *Hell.com* copiada pela dupla 0100101110101101.org), acompanhados por longas notas explicativas. Na secção de poesia-código, os painéis – desenhados para “copiar” a estética da poesia visual -, eram acompanhados por vídeos de vários recitais. A secção mais “narrativa” - dedicada ao *hacktivismo* digital - apresentava uma combinação de vídeos documentais e painéis ilustrativos, com a ideia de usar imagens para representar projectos marcantes como *Digital Hijack*, *Toywar*, *Female Extension*, *Vote Auction* e *Nikeground*.

O projecto *Holy Fire. Art of the Digital Age*¹⁸ poderia ser visto como o cínico alter ego de *Connessioni leggendarie* e, de certo modo, é. O conteúdo era intencionalmente simples: apresentar a história recente da *New Media Art* tal como é filtrada pelo mercado e entra nas colecções privadas. Quanto a *Connessioni leggendarie*, a intenção era simultaneamente afirmativa e provocadora. No primeiro caso, queríamos afirmar a natureza vanguardista da *net.art* e o seu significado na história da arte contemporânea, contra aqueles que tendem a menosprezar a sua importância. No segundo, tratava-se de afirmar que, apesar do ceticismo de ambas as partes (tanto do mundo da arte contemporânea como do mundo da *new media*), no contexto da *New Media Art*, coleccionar não só é possível mas também necessário, se queremos que a cultura *new media* deixe a sua marca na arte contemporânea e ganhe algum do reconhecimento que ainda lhe é negado; e realçar que muitos dos artistas de referência estão efectivamente a trabalhar nessa direcção.

Do ponto de vista curatorial, *Holy Fire* não apresentou problemas específicos: não havia nada para traduzir, pois já tinha sido tudo traduzido pelos artistas. A principal tarefa consistia em identificar as abordagens de tradução mais eficazes, as que tinham sido opção dos galeristas e dos colecionadores. Emergiram, assim, duas vertentes básicas: a tradução de projectos em artefactos “tradicionais” (impressões, vídeos e instalações de vídeo, esculturas e instalações), uma estratégia seguida para as obras baseadas no conteúdo; e o desenvolvimento de “aplicações artísticas”, artefactos personalizados e “screen-based” de modo a individualizarem, mostrarem ou esconderem as infra-estruturas tecnológicas. Esta abordagem foi preferencialmente escolhida para as obras de software ou para obras onde predominavam os aspectos processuais ou interactivos¹⁸.

Neste ensaio, tentei analisar o trabalho do curador, adoptando um

modelo operativo baseado na “tradução”: um ofício consagrado pelo tempo, mas que muitos curadores tendem a adoptar na sua forma mais simplista e ingénua. O modelo de tradução presta-se muito bem a ilustrar as problemáticas que o curador interessado em *Net Art* deve enfrentar. *Net Art*, mas não só: os dados digitais são apenas uma das componentes de uma babel de velhas e novas línguas que precisam de ser traduzidas para o esperanto da arte contemporânea. O que significa que o mundo da arte contemporânea necessitará cada vez mais de figuras multilingues e, acima de tudo, de bons tradutores.

Notas

¹ Uma vez que a minha atenção se centra mais na “tradução da *Net Art* para o espaço físico”, obviamente este parágrafo simplifica demasiado o assunto. O meu objectivo era comentar as exposições online e o seu alvo normalmente limitado, quando a Net pode oferecer muito mais possibilidades. E existe certamente nostalgia em relação ao período de eventos como *Refresh*, *Desktop IS* ou *WWW Art Award*, todos organizados por Alexei Shulgin (<www.easylife.org/>), ou *1000 \$ Page Context*, de Olia Lialina (<[http://art.teleportacia.org/1000\\$>](http://art.teleportacia.org/1000$>)>).

² Lovink, G. (2007) *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*, Nova Iorque: Routledge.

³ A marginalidade da *New Media Art*, no mundo e no discurso da arte contemporânea, é outro assunto quente e difícil de resumir em algumas linhas. De acordo com Lovink, a *New Media Art* nunca conseguiu encontrar a sua “obscura sedução”. O meu ponto de vista é que isto é apenas um problema de má tradução – portanto, acima de tudo, de maus tradutores.

⁴ Wikipédia, *A enciclopédia livre*, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Translation>> [versão portuguesa: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Tradu%C3%A7%C3%A3o>>, aqui revista e adaptada]

⁵ *PORT: Navigating Digital Culture*, organizado por artnetweb para o MIT List Visual Arts Center, Cambridge, MA, EUA. De 25 de Janeiro a 29 de Março, 1997. Disponível em: <<http://artnetweb.com/port/index.html>>.

⁶ *net_condition*, com curadoria de Peter Weibel, Walter van der Crujisen, Johannes Goebel, Golo Föllmer, Hans-Peter Schwarz, Jeffrey Shaw e Benjamin Weil. Center for Art and Media Technology (ZKM), Karlsruhe, Alemanha, 1999. Disponível em <http://on1.zkm.de/netcondition/start/language/default_e>.

⁷ Ver as considerações de Marina Abramovic em M. Abramovic (2007) *7 Easy Pieces*, Milão: Charta.

⁸ Da Wikipédia, *A enciclopédia livre grátis*, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Translation>> [versão portuguesa: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Tradu%C3%A7%C3%A3o>>, aqui revista e adaptada].

⁹ Ibidem.

¹⁰ Manovich, L. (1996) *The Death of Computer Art*. Disponível em: <<http://rhizome.org/discuss/view/28877/>>.

¹¹ “A fidelidade diz respeito à medida em que uma tradução transmite correctamente o sentido do texto original, sem lhe adicionar nem subtrair nada, sem intensificar nem enfraquecer qualquer parte do seu sentido, e sem, assim, o distorcer”. Wikipédia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Translation#Fidelity_vs._transparency> [a versão portuguesa não apresenta esta passagem]

¹² “A transparência diz respeito à medida em que uma tradução surge aos olhos de um falante nativo da língua de chegada como tendo sido escrita nessa língua e de acordo com convenções gramaticais, sintácticas e idiomáticas da mesma”. Ibidem

¹³ *net.ephemera*, com curadoria de Mark Tribe, Moving Image Gallery, Nova Iorque, NY, 3 Maio- 31 Maio, 2002.

¹⁴ *in_rete*, com curadoria de Luciano Caramel e Domenico Quaranta, Miniartextil 2006, Como, Itália, 7 Outubro – 12 Novembro, 2006.


¹⁵ Lisa Jevbratt (2001-2008) “Infome Imager Description”. Disponível em: <http://128.111.69.4/~jevbratt/infome_imager/lite/description.html>.

¹⁶ Ver, respectivamente: <<http://0100101110101101.org/biennale-py/>> e <www.epidemic.ws/biannual.html>.

¹⁷ O site da exposição já não se encontra online. 18. *Holy Fire. Art of the Digital Age*, com curadoria de D. Quaranta e Yves Bernard, iMAL Center for

Digital Culture and Technologies, Bruxelas, 18-30 Abril, 2008. Disponível em: <www.imal.org/HolyFire/>.

¹⁸ Outra simplificação excessiva. Para uma análise mais profunda das maneiras como os artistas “traduzem” as suas obras para o mundo da arte, ver os dois textos de introdução presentes no catálogo: D. Quaranta, Y. Bernard (eds) (2008), *Holy Fire. Art of the Digital Age*, Brescia: FP Editions. Além disso, também notamos que, mesmo que este ensaio se centre na tradução, este conceito pode não funcionar tão bem para os mais recentes desenvolvimentos de *New Media Art*. Um artista, ou um curador, tem de traduzir algo que apenas existe noutro contexto ou espaço cultural. Actualmente, o que acontece cada vez mais é que aqueles que eram anteriormente conhecidos como “artistas de *Net Art*” já não trabalham só online; abordam, ao mesmo tempo, o problema a partir de diferentes pontos de vista, com diferentes media. Patrick Lichty tem uma designação para isso: chama a essa atitude “multivalência”. *Holy Fire* mostrou alguns exemplos de obras multivalentes, entre as quais: o projecto *Psych/OS*, do duo *ubermorgen.com*, ou *In the Name of Kernel*, de Joan Leandre.



**PERSPECTIVAS CRÍTICAS: AS CULTURAS
PARTICIPATIVAS, O ESTATUTO DO
AUTOR E O PAPEL DAS INSTITUIÇÕES
DEPOIS DA WEB 2.0.**



PÓS-INTERNET: A ARTE DEPOIS DA INTERNET

Marisa Olson

Alguns anos após ter introduzido a designação “Post-Internet Art”, para caracterizar uma nova tendência na arte contemporânea, Marisa Olson volta ao tema, propondo uma actualização crítica do conceito, à luz de novos desenvolvimentos teóricos, artísticos e curatoriais.

O artigo “Postinternet: Art after the Internet”, publicado em 2011, surgiu de um convite da revista *Foam* a Marisa Olson, para desenvolver o tema do seu artigo “Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture” (2008), no qual a artista, curadora e crítica de arte formula, pela primeira vez, o termo “Post-Internet Art”.

Tradução: Clara Caldeira

A história que antecede este artigo diz respeito ao pedido que a revista *Foam* me fez para actualizar o meu ensaio de 2008 para o livro *Words Without Pictures*, publicado pelo LACMA [Los Angeles County Museum of Art], cujo longo título era “Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture”¹. Um dos meus objectivos, nesse texto, era chamar a atenção de um público de arte mais vasto para a existência de um florescente grupo de artistas cujo trabalho envolvia a Internet de forma auto-reflexiva. Esta nova abordagem considerava quer o aspecto laudatório, quer o aspecto crítico da Internet, já manifestados em posts em vários “surf blogs”², como *Nasty Nets*, o blogue “pro surfer” original, de que sou co-fundadora, a par dos artistas John Michael Boling, Joel Holmberg e Guthrie Lonergan.

Tentei, nesse ensaio, fazer um levantamento dos discursos sobre este trabalho que se distanciassem da simplificação excessiva, dos frequentes diagnósticos depreciativos do trabalho do “pro surfer” que o consideram uma derivação digital do género perfilado na expressão “*found photography*”, e procurei comparar este trabalho com outras ideias acerca dos modos como conteúdos triviais circulam no espaço de fluxos que designamos como Internet. Como defendi nesse texto, estes “*Pro Surfers*” estão “comprometidos com uma iniciativa diferente da mera apropriação da *found photography*. Colocamos perante constelações de momentos estranhamente decisivos, imagens tornadas perfeitas pelas suas imperfeições, imagens que são mais do que retratos da Web, ensaios e diários fotográficos do *surfer* e imagens que certamente contribuem para uma coisa maior do que a simples soma das partes. Retiradas de circulação e investidas de um propósito diferente, é-lhes atribuído novo valor, como as reluzentes barras de ouro trancadas em Fort Knox”.

O “climax” teórico do ensaio residia na minha tese de que “o trabalho dos *pro-surfers* transcende a arte da *found photography*, na medida

em que o acto de encontrar é, em si mesmo, elevado à categoria de performance e os modos pelos quais as imagens são apropriadas distinguem esta prática da citação, ao retirarem-nas de circulação e atribuírem-lhes um novo significado e uma nova autoridade”. No entanto, havia vários artistas relevantes que não tive, então, espaço para destacar e ficou também por esclarecer um termo importante: *Pós-Internet*.

No seu recente ensaio “Within Post-Internet” (*poool.info*, 2011), Louis Douglas faz um ponto de situação: “Enquanto Pós-Internet é um termo ainda estranhamente vago para muitos, foi concebido pela primeira vez pela artista Marisa Olson, encontrando-se amplamente referido na entrevista de 2008 realizada pelo website *We Make Money Not Art*. A sua definição reconhece que a *Internet Art* já não pode ser distinguida estritamente por se basear em computadores/na Internet, mas pode sobretudo ser identificada como qualquer tipo de arte que é de alguma forma influenciada pela Internet e pelos media digitais”.

Embora exista já uma boa quantidade de textos sobre o termo e bastantes artistas, curadores e académicos se tenham agarrado a ele, não publiquei ainda uma afirmação pessoal, precisando o que queria dizer quando cunhei o termo “Arte Pós-Internet”, e como o vi evoluir, nos cinco anos que entretanto passaram. Este será o meu ensaio.

Na verdade, pretendo apresentar uma *historiografia* que seja consciente das condições da sua própria produção, a par de uma *Filosofia da Imagem* da Arte influenciada pela Internet.

A minha declaração original para o site de Regine Debatty, *We Make Money Not Art*, foi a seguinte: “Penso que é importante abordar o impacto da Internet na cultura, de uma forma geral, e isto pode ser feito nas redes, mas também pode e deve ser feito offline”. Este é um

aspecto que me tenho disponibilizado para explicar exaustivamente a quem esteja interessado, nos últimos três ou quatro anos. Quando fui nomeada editora e curadora do Rhizome, em 2005, a minha prioridade foi alterar o texto referente à missão da organização, de modo a contemplar o apoio não só à arte baseada ou alojada na Internet, mas a toda a arte que se relacione com a Internet.

Pouco depois, a directora executiva do Rhizome, Lauren Cornell, convidou-me para integrar o júri de *Net Art* no Electronic Arts Intermix (EAI) que também incluía os artistas Cory Arcangel, Michael Bell-Smith e Wolfgang Staehle, bem como os curadores Michael Connor e Caitlin Jones como interlocutores. A formação do júri foi precedida pela publicação, na *Time Out* de Nova Iorque (em Fev. 2006) de uma mesa-redonda connosco, artistas, sobre a situação da *Net Art*. Tanto no artigo como no debate ao vivo, defendi que o que eu estava a fazer era “arte *a partir* da Internet”. Pressionada para dar uma explicação, no júri, afirmei que tanto o meu trabalho online como offline era *a partir* da Internet, no sentido que “a partir de” tanto pode significar “ao estilo de” como “a seguir a”. Para ilustrar a ideia, referi o conceito de pós-modernidade que surge não como o fim da modernidade, mas após a modernidade (e no sentido de produzir uma consciência crítica sobre a mesma).

Não sou a única pessoa a ter debatido conceitos semelhantes ao de Pós-Internet. Com efeito, Guthrie Lonergan referiu-se, numa entrevista conduzida pelo curador Thomas Beard publicada pelo Rhizome, em 2008, à “Internet aware art” (“arte consciente da Internet”) que ele descreveu como uma forma “de tirar a ênfase da Internet e da tecnologia, mantendo intactas as minhas ideias [sobre as mesmas]”. Curiosamente, isto impeliu-o a criar o que designou como “objectos que não são objectos”, ou seja, uma t-shirt ou um livro cuja finalidade principal era serem veículos de conteúdos da

Internet... Em 2009, o curador Gene McHugh recebeu uma bolsa da Warhol Foundation Arts Writers para manter um ambicioso blogue (recentemente publicado em formato de livro de bolso pela Link Editions) intitulado *Post Internet*, que tomou o meu termo e o de Lonergan como pontos de partida para a crítica e a contextualização histórica do trabalho contemporâneo que pode ser considerado Pós-Internet. McHugh caracteriza a situação Pós-Internet como o momento em que “a Internet é menos uma novidade e mais uma banalidade”, uma presença que é já um dado adquirido; um fenómeno genericamente menos fenomenal.

Entretanto, artistas como Harm van den Dorpel começaram a identificar-se nas suas notas biográficas como “artistas Pós-Internet” e outros produziram textos sobre a sua própria perspectiva do termo, de que é exemplo o artigo “The Image Object Post-Internet”, de Artie Vierkant, cuja notável definição do termo o identifica como “um resultado do momento actual: inerentemente informado por uma autoria ubíqua, pelo desenvolvimento da atenção como moeda de troca, pelo colapso do espaço físico na cultura de rede e pela infinita reproduzibilidade e mutabilidade dos materiais digitais”.

Estes são alguns indícios das condições da rede que têm precursores Pré-Internet e manifestações contemporâneas offline; além disso, esta definição da condição pós-Internet, historicamente consciente e em permanente síntese, é em si mesma exemplificativa do pensamento pós-Internet, na medida em que reflecte a sua consciência.

Convoco, assim, a história deste debate por várias razões. Sinto que é importante ser auto-consciente e transparente quando se abre caminho procurando articular um conjunto de práticas e comunidades maior do que a esfera individual. Este ensaio é um trabalho aberto e apenas posso aspirar a ser o que Rancière chamaria

uma “Historiadora Ignorante”. Também sinto que as práticas artísticas Pós-Internet (por oposição ao material cultural quotidiano do pós-Internet) não só têm um tipo especial de importância ou valor, mas são também uma componente integrante de um conjunto de condições por nomear, totalizantes, quase universais, que se aplicam a toda a arte tanto como envolvem toda a arte na transposição das condições da rede sob as quais vivemos. Esta é uma responsabilidade refrescante e plena de oportunidades, embora muitos artistas vão certamente falhar ou escolher não a reconhecer e assumir.

Mas a razão definitiva, se não mesmo a mais óbvia, para ser meta-enunciativa ao esboçar esta historiografia, prende-se com o facto de nenhum observador de uma “pós-época” poder afirmar claramente quando lá chegou, mas apenas ao que chegou. Ninguém é capaz de dizer o que comeu ao almoço no dia em que o movimento Pós-Internet surgiu, ou que sapatos calçava quando recebeu as espantosas notícias. Com excepção do 11 de Setembro, não existe grau zero para esta ou qualquer outra pós-época, apenas um categórico “aqui e agora” que persistirá até deixar de persistir; até se tornar decadente e haver outro perfume no ar. Se não fosse tão ultrapassado falar de mudança de paradigma, seria caso para invocar Thomas Kuhn...

Seguramente, a História de Arte não é alheia aos “pós”. Conseguimos ligar este prefixo recorrente a uma série de nomes de movimentos e práticas nesta área, em termos gerais. Quer falemos de pós-moderno ou de pós-fotográfico, quando lançamos um “pós” sobre algo, priorizamos a prioridade. Mas o desfasamento de tempo entre a junção dos termos deve ser medido no contexto do futuro próximo e não de uma distância enorme. Afinal, ao olhar para um histograma das formas e ideias que influenciaram as práticas artísticas e os seus discursos, a pós-modernidade pode agora ser colocada muito mais próxima da modernidade do que da actualidade. Pergunte a

Bourriaud: a pós-modernidade morreu, viva a alter-modernidade!

Muito mais interessantes do que a vida e morte destas nomenclaturas são as mudanças que as mesmas testemunham. Designar uma coisa como pós-algo é dizer que ela existe *precisamente devido ao que a precedeu*. Poderíamos ponderar exaustivamente de que forma a minha *sweatshirt* pós-moderna é pós-moderna (começando, no mínimo, pelas suas condições de produção e não prescindindo da ironia) mas o “pós” diz tudo. Uma vez que as condições modernas fazem com que a minha *sweatshirt* transporte uma consciência crítica, a minha *sweatshirt* é pós-moderna. *Propter hoc ergo post hoc*.³

A noção de “Pós-Internet” condensa e acarreta as condições de rede e a sua consciência crítica enquanto tal, ao ponto de transcender a Internet. A expectativa de um “depois” antecipa a raiz do pós-algo, como uma espécie de verniz simultaneamente taxonómico/taxidérmico que é colocado sobre “o moderno” ou “a fotografia”, cristalizando-os no seu próprio caminho... Aplique-se também esse verniz sobre o caminho, para que possamos ficar igualmente obcecados em saber como chegámos a esta posição congelada!

Afinal, a generalização da rede é tal que o Pós-Internet (enquanto um veículo conceptual) se estende por planos da prática e territórios do discurso, rapidamente apontando um caminho, tal como Richard Dawkins sugeriu quando defendeu que o conceito de evolução era uma teoria de tal forma totalizante que queimava todos os campos como um “ácido universal”, da Filosofia à Astronomia, passando pela Teologia e a Zoologia. Assim é a universalidade do Pós-Internet, *neste momento Pós-Internet*.

Tal como a concebi originalmente, a designação *Pós-Internet* condensa uma Filosofia da Imagem. Se quisermos ser meticolosos,

podemos chamar-lhe uma Filosofia da Imagem pós-ecfrásica - que surge após a compreensão de que as imagens não só são capazes de ilustrar e descrever, mas também de teorizar-se a si mesmas, ainda que nos seus próprios termos; mesmo quando se concretizam pela primeira vez.

A História de Arte não é exactamente o monstro peculiar que parece, tem simplesmente contornos monstruosos. No seu ciclo de vida tantas vezes restritivo, auto-celebrativo e míope, qualquer texto deste género deve limitar-se a regurgitar os mitos da origem historiográfica que o precederam e, talvez, embelezar-se com um ou dois novos casos exemplares. Com a mesma facilidade com que se escreve a si mesma, a História de Arte deixa frequentemente de fora as mulheres, as minorias étnicas ou os principiantes menos bem-sucedidos que foram excluídos em iterações anteriores, na maioria dos casos, os seus leitores tendem a aceitar estas narrativas como dogmas, como Alfa e Ómega — fora dos quais não deve existir nada digno de nota; e celebram os seus autores não como escribas que delicadamente identificam e reproduzem discursos persistentes, mas como semi-deuses, não percebendo que que eles não têm chama e que o seu ténue brilho apenas é alimentado pela sua própria unção.

Na era pós-Internet, este fenómeno manifesta-se muitas vezes na diferença entre críticos que escrevem em blogues ou bloggers que se auto-nomeiam como críticos. Por mais desprezíveis que sejam os últimos, eles estão entre os mais competentes utilizadores da Internet. Ao entender que o meio, eles próprios (talvez porque são todos extensões de outros meios — e de nós mesmos — como MacLuhan nos ensinou), formam uma espécie de anel circular da evolução, fazendo os seus malabarismos frívolos de amor/ódio sobre o trabalho de um artista, tal como actualizam a página principal do seu site. No entanto, as manifestações online destas

inconsistências de carácter no mundo da arte não constituem motivos para rejeitar ou negar o pós-Internet. Trata-se apenas de reflexões online sobre uma cultura mais ampla; que, por acaso, é obcecada com a Internet...

Vejam os exemplos mais específicos da palestra performativa dada, há alguns anos, pelo artista Cory Arcangel e pela curadora Hanne Mugaas, com o título “Art History According to the Internet” [“A História de Arte Segundo a Internet”]. A dupla apresentou ao público uma resposta para a questão: *o que saberíamos sobre História de Arte se tudo o que conhecêssemos sobre os principais artistas fosse aquilo que aparece em vídeos do YouTube quando procuramos os seus nomes?* Neste sentido, estavam a estabelecer uma ligação aos conceitos que McHugh recorda no seu já referido blogue: “O que Set Price chamou ‘Dispersão’. O que Oliver Laric chamou ‘Versões’”. O que resultou disto foram sobretudo *sound bites*, semelhantes às respostas de Andy Warhol que disse que sim, que gostava de Jasper Johns porque ele fazia bons almoços. Por mais engraçada que esta conferência tivesse sido, um aspecto menos engraçado foi o facto de apenas uma mulher ter sido incluída na lista deles: Tracy Emin. A sua personificação no YouTube era um vídeo gravado em más condições numa câmara portátil de um super fã que esperava Emin à porta da Tate Modern, para lhe pedir uma dedicatória no seu último livro. Quando questionei Arcangel e Mugaas sobre a ausência de mulheres, responderam simplesmente que não tinha sido uma escolha intencional, dado que a lista de nomes que haviam pesquisado tinha sido determinada por um manual bastante consensual e que, depois, tinham mostrado apenas aqueles de que encontraram vídeos; os dois passos deste processo deixaram de fora as mulheres, como a história está costuma fazer. Nesta medida, Arcangel e Mugaas fizeram História de Arte, por excelência, ao

reproduzir os seus ciclos de filtragem e pulverização da informação. Também demonstraram a tendência sistémica da Internet para seguir a lógica dos seus criadores, por mais hegemónica que esta possa ser (cf. Christiane Paul, “The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives”, 2007).

O Pós-Internet pode ser a-histórico, na medida em que não possui grau zero, mas se vier a ter uma actuação pós-histórica — ou seja, a ter consciência crítica dos problemas historicamente revelados por cada nova camada de sedimento historiográfico, então talvez estejamos a chegar a qualquer lado...

Por enquanto, as academias são lentas a descobrir, socialmente reticentes em aceitar estas novas formas artísticas e, no entanto, começam a produzir em série os chamados textos seminais sobre obras entretanto já datadas. Os académicos proibem ou dissuadem de forma agressiva os seus alunos de escreverem sobre os artistas até agora desconhecidos (ou seja, pré-canonizados), o que detém o progresso, tolhe egos e ataca a ideia de investigação original que, tradicionalmente, pressupõe isso. As fantásticas mas também terríveis notícias são que a academia, como a conhecemos, está a mergulhar num estado de insustentabilidade — evidenciando-se a sua incapacidade para responder às condições socioeconómicas que acompanham a cultura de rede. Entretanto, como mecanismo de defesa contra esta proibição do pensamento contemporâneo, apressamo-nos a forjar trajectórias epistemológicas - traçando linhas entre pontos de uma constelação e fazendo ecoar no espaço os sons da prática contemporânea. Acredito que isto seja tanto um mecanismo de defesa como uma sobreposição de preocupações estéticas ou de marcas formais que nos conduziram até à narrativa fotografia - cinema - novos media mais amplamente divulgada nos dias de hoje. Afinal, há outros meios realistas com os quais os novos

media poderiam ser comparados em vez de contrapostos.

Mas o Pós-Internet é um momento, uma condição, uma propriedade e uma qualidade que abrange e transcende os novos media. Neste ponto, devemos dizer da Internet o que Allan Sekula afirmou da fotografia, em “Reading an Archive”: “Precisamos de compreender como a fotografia funciona na vida quotidiana das sociedades industriais avançadas: o problema situa-se no âmbito da História da Cultura Materialista mais do que no da História de Arte”. Esta ideia traça um arco que liga fotografia e Internet, mas as práticas artísticas inerentes a estes dois meios não são as únicas possíveis sob estes regimes. Embora a arte não seja exclusiva deste tipo de coisas, as ecologias dos media sob escrutínio são também o lugar para um vasto leque de funções comerciais, políticas, libidinais, económicas e retóricas. Parece quase banal assinalá-lo, dado que Walter Benjamin já nos esclareceu, há tanto tempo, sobre o colapso da distância aurática na reprodução mecânica, mas direi igualmente que a arte produzida nestas esferas continua infelizmente a ser rejeitada como *meramente* vernacular, como aparentemente excessiva, ou como fraca, pela sua origem no quotidiano (por mais mítica que esta possa ser). Enquanto Boris Groys lamenta que “apenas o extraordinário nos é apresentado como um possível objecto de admiração” (“On the New,” 2002), eu defendo que esta capacidade de ligação é, na verdade, uma razão para *celebrar* essa obra.

No já referido ensaio “Within Post-Internet”, Louis Doulas destaca um *tweet* de 2011, de Harm van den Dorpel, em que o artista, que se auto-define como pós-Internet, pergunta: “O impacto da Internet na arte não tem um alcance muito maior do que a arte que se relaciona com a Internet?” De facto, o impacto da Internet vai muito para além desse tipo de arte, e muito além da própria arte, por todas as exigências e banalidades da vida na cultura de rede.

Doulas é o fundador de *Pool* (pooool.info), “uma plataforma dedicada a expandir e aperfeiçoar o discurso entre as realidades online e offline e o seu impacto cultural, social e político”. É um dos muitos espaços “faça você mesmo” que estão a surgir, desde o “*surf blog*” ao diário online, passando pelos grupos de leitura offline, agora dedicados não apenas a estas inter-relações, mas também a promover o cruzamento de realidades díspares. De certa forma, faz lembrar a brincadeira de Lonergan, na entrevista ao *Beard Rhizome*, em que disse: “Acho hilariante ouvir essa frase — ‘faça você mesmo’ — a toda a hora, porque lembro-me do punk, e a Web é tão leve e aborrecida...”. Não obstante, tem existido um forte movimento (talvez mais intenso desde essa entrevista de 2008) no sentido da auto-publicar, distribuir em massa, replicar e infiltrar, no mundo em geral, opiniões pessoais sobre a cultura visual digital. Numa palavra, o projecto subjacente a estas iniciativas pode ser caracterizado como bastante *Pós-Internet*.

Estamos sempre dispostos a fazer estas declarações, mas poderíamos dizer que a World Wide Web, mais do que nunca, espelha a globalização nos tons da colaboração online. O conteúdo desta actividade já não está preso ao pesado fardo de representar o meio em si (o auto-imposto fardo de *todos* os meios emergentes lutando para ultrapassar as “meras representações”; neste caso, representações sobre o trabalho à distância). Entrámos na fase mais madura do “algo mais”, uma fase em que se pode tomar como um dado adquirido que dois artistas trabalhem em simultâneo em espaços distintos; estamos prontos para avançar e afirmar algo mais *com* a Internet, em vez de apenas falarmos *sobre* a Internet.

Assim sendo, o esteta pode perguntar: como é a Arte Pós-Internet? A percepção da arte que é pós-Internet, ou seja, que é produzida e distribuída no contexto Pós-Internet, ou que poderíamos designar por pós-Internet é uma *arte de consumo conspícuo* (cf. Marisa Olson,

“Lost Not Found”). Pelo simples facto de fazer coisas, o utilizador criticamente consciente da Internet faz arte Pós-Internet. Isto pode, ou não, aproximar-se do que Lonergan definiu como “objectos que não são objectos”. Afinal, Vierkant salientou de forma astuta que “os objectos e as imagens pós-Internet são desenvolvidos tendo em conta a sua materialidade particular, bem como na ampla variedade de métodos de apresentação e disseminação”.

E, como é costume neste tipo de artigos, a autora ultrapassou o limite de palavras, no exacto momento em que se preparava para apresentar exemplos de obras Pós-Internet recentes, provocadoras e interessantes. Mas dada a natureza ubíqua das redes e o crescente nível de consciência crítica sobre a Internet, por parte dos utilizadores de todas as geografias, é muito tentador usar como pretexto o limite de palavras na redacção do texto e apelar para que esta conversa continue em outros lugares, com outras vozes, de modo a que seja possível um debate mais alargado...

Estamos agora na era pós-Internet. Tudo é sempre já Pós-Internet. Da mesma forma que existiu uma época em que era dito aos produtores e aos consumidores de cultura que estavam *na* pós-modernidade, subscrevessem ou não o conceito, podemos agora dizer que *todas as obras são Pós-Internet* (não obstante o seu maior ou menor grau de reflexividade) porque todas as obras são agora produzidas na era pós-Internet.

Nesse espírito, deixe que as imagens e portfólios das páginas seguintes, os livros próximos deste, e até os websites que visita ou os painéis publicitários que vai ver sirvam como ilustração da universalidade desta condição. Se “Lost Not Found” se debruçava sobre uma cena artística, tropece comigo agora neste cenário em que já estamos prefigurados: o Pós-Internet.

Notas

¹ O título do artigo referido pela autora poderia traduzir-se como “Perdidos Não Achados: A Circulação de Imagens na Cultura Visual Digital” [nota da tradutora].

² “*Surf blog*” e termos derivados mantêm-se no original por designarem um movimento específico no âmbito artístico. Conforme se pode ler no site Rhizome.org: “*Surf Club* é uma expressão que tem sido usada para designar o trabalho colaborativo de artistas que alimentam blogues”. Disponível em: <<http://rhizome.org/portfolios/artwork/53981/>> [nota da tradutora].

³ Expressão latina que significa depois disto, logo causado por isso [nota da tradutora].

A ARTE COSA MENTALE. DO VISÍVEL AO INVISÍVEL E DA REALIDADE A UMA REALIDADE... DIFERENTE.

Fred Forest

Este texto reflecte o olhar crítico de um dos precursores da *Internet Art* relativamente ao sistema da arte contemporânea, ainda pouco apto a interpretar e incorporar as rupturas estéticas e conceptuais das práticas criativas digitais e em rede.

O texto original foi publicado em formato bilingue (francês e inglês), na revista *La Revue du Cube* <http://www.cuberevue.com/>, publicação ligada ao Le Cube – Centre de Création Numérique, um centro cultural pioneiro na difusão das artes digitais, em França. A tradução foi feita a partir do original francês “L’art causa mentale - Du visible à l’invisible et de la réalité à une réalité... autre” de 2010, cuja versão original pode ser consultada em: <http://www.cuberevue.com/l-art-causa-mentale/1361>.

Tradução: Catarina Marto

A confiança não se decreta. Encontra-se e aplica-se, pouco a pouco, de forma empírica. Passo a passo, digamos assim. Há uma espécie de incapacidade por parte dos críticos e dos teóricos em desviar-se da História da Arte enquanto leitura estritamente estética — de sair das formas, dos autores e dos estilos — e adoptar uma abordagem inovadora perante as produções propostas pelos artistas do digital, da arte sociológica e, mais ainda, pelos artistas da estética da comunicação. Uma abordagem que não seja já a dos “estilos” mas a dos usos, das funções e dos dispositivos. Um funcionalismo destinado a “compreender” com que fins esses artistas utilizaram a animação, a participação interactiva, a apropriação das novas tecnologias.

É louvável o esforço de alguns ao tentarem analisar esses objectos “computacionais”, embora a maior parte dessas tentativas tenha falhado, não indo além de um catálogo descritivo. A sua abordagem foi incapaz de conferir a esses óvnis a “inteligência” específica que lhes pertence, ou de traçar uma linha de coerência entre eles. Ao continuarem a apoiar-se nos modelos obsoletos da tradição e do mercado de que são prisioneiros, não conseguem perceber novos modelos emergentes. Reféns do seu próprio saber, e da hegemonia da pintura e do olhar, após séculos e séculos de formatação, é como se sofressem de vertigens perante a ausência de visualidade gerada por estes “objectos”. A ausência total de imagem ou de matéria tangível, enquanto referente indispensável ao seu sistema de pensamento, mergulha-os naturalmente em estados de angústia. O que os leva a rejeitar este tipo de práticas artísticas, sem sequer as considerarem, por estas escaparem à convenção dos códigos normativos. Por não existirem ainda compartimentos na história da arte onde as alojar, estas práticas artísticas tendem a ser simplesmente ignoradas. Não tendo referentes onde apoiar o seu saber e o seu conhecimento, a sua actualização revela sempre um atraso relativamente às práticas

artísticas em curso, contentando-se assim em continuar a falar da pertinência das locomotivas a vapor no tempo do TGV... :-).

Face a práticas cuja heterogeneidade formal, dispersão de abordagens, multiplicação de pontos de vista e ausência de formas constantes ou de estilo próprio convocam uma reflexão marcada por uma permanente perplexidade, eles refugiam-se numa atitude reservada. Desprovidos das ferramentas intelectuais necessárias e ainda em falta, numa História da Arte em construção, para a apreensão de situações inéditas, limitam-se, por facilitismo, a dedicar toda a sua atenção e o seu trabalho a modelos de referência do passado... Desta forma, passam ao lado de uma das problemáticas mais ricas e apaixonantes para a história da arte do nosso tempo, ilustrada pelo binómio visível/invisível.

Para nós, a “Grande Arte” nunca é a repetição dos modelos mas a sua invenção. Esta ruptura e as dificuldades de domínio do nosso pensamento são inerentes às alterações que afectam todos os sectores da sociedade, com os desenvolvimentos constantes, e em progressão geométrica, das tecnologias e dos saberes científicos inerentes à “desmaterialização” que atinge todas as nossas actividades (ver Lyotard)¹.

Constatamos, com efeito, mais invenções nestes últimos cinquenta anos do que em toda a história da humanidade! Se o médico, o mecânico de automóveis ou o político tiveram de repensar por completo a sua profissão, na relação com um novo contexto e com novas ferramentas, porque seria diferente para os críticos de arte e para os próprios artistas? Falta, de facto, à História da Arte e à abordagem funcionalista - “tendo em conta as mais recentes aquisições da história cultural!” - algo fundamental: uma visão “política” da época. Descrevem-se práticas, destacam-se recorrências, estabelece-

se todo o tipo ligações, muitas vezes com subtileza e erudição, mas sem coerência ou princípios pertinentes que confirmam unidade a uma profusão de elementos dispersos. Fica-se confinado ao território fechado da arte como um dado imutável, enquanto o mundo e os seus paradigmas mudam com uma rapidez sem precedentes. A própria noção de espaço euclidiano, questionada pelo espaço perspectivista da Renascença e, depois, pelas sucessivas teorias da relatividade, é hoje enriquecida, com os contributos das nanotecnologias, por uma nova possibilidade de relação entre o mundo e os indivíduos que somos. A experiência única, vivida agora quotidianamente por cada um de nós na comunicação instantânea à distância, e a conseqüente e incontestável abolição do espaço, através do uso das tecnologias da comunicação, altera, no plano sensível, tanto a nossa percepção como a nossa consciência. Na verdade, para além das singularidades das suas obras, os artistas da comunicação respondem aos critérios “clássicos” que legitimam a sua produção como obras de arte (se, em dadas condições, Duchamp torna um objecto industrial numa obra de arte, os artistas da comunicação fazem a mesma coisa, ao seleccionarem “um objecto computacional e imaterial” que corresponda ao nosso contexto actual e em estreita adequação com este).

O ciberespaço, enquanto novo espaço, novo meio e novo habitat do homem, condiciona os nossos modos de vida, os nossos comportamentos e os tipos de obras produzidas na dita sociedade da informação e da comunicação. É claro que o espaço materializado tem ainda uma presença muito forte, quanto mais não seja pelo domínio do nosso próprio corpo na nossa vida, e por muitas outras coisas que continuam a dar aos artistas oportunidade de o expressarem. O imaterial não exclui de forma alguma o real, e vice-versa, o que explica a natureza híbrida de obras que passaram a pertencer ao que chamamos “realidade aumentada”.

Uma metáfora prática permite compreender o que fazem os artistas da comunicação. O conceito de instalação (de objectos) como “forma” está hoje perfeitamente integrado na linguagem da arte contemporânea. É a inter-relação desses objectos que produz sentido. O mesmo acontece numa obra da estética da comunicação, com a diferença que o dispositivo dos objectos utilizados (objectos informáticos) não é colocado numa sala de um museu ou numa galeria, mas num espaço virtual, abstracto e indeterminado, que não é por isso menos real (o ciberespaço). A instalação apropria-se, assim, por extensão, de um novo espaço que adquire sentido para além do olhar. Não é a arte, de facto, *cosa mentale* mais do que somente percepção?

Notas

¹ O autor refere-se aqui à exposição *Les immatériaux*, comissariada por Jean-François Lyotard e Thierry Chaputque, que teve lugar no Centro Georges Pompidou, em Paris, em 1985. Para mais informação ver: <<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cRyd8q/r6rM4jx>> [nota dos editores].

DEMASIADO MUNDO: A INTERNET MORREU?

Hito Steyerl

Neste texto–manifesto, Hito Steyerl analisa o avassalador fenómeno de produção e circulação de imagens em contexto virtual e as suas consequências sociais e políticas, num mundo que se tornou excessivo.

Resultando de um longo e profundo trabalho artístico e teórico, o texto “Too Much World: Is the Internet Dead?” foi originalmente publicado, em 2013, na revista *e-Flux*, n.º49. A versão original encontra-se disponível em: <http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>

Tradução: Clara Caldeira

A Internet morreu?¹ Esta não é uma pergunta metafórica. Não sugere que a Internet esteja disfuncional, inútil ou fora de moda. Questiona o que aconteceu à Internet quando deixou de ser uma possibilidade. A pergunta é, muito literalmente, se está morta, como morreu e se alguém a matou.

Mas como é possível conceber que possa ter terminado? A Internet é hoje mais poderosa do que nunca. Não só despertou como captou em absoluto a imaginação, a atenção e a produtividade de mais pessoas do que em qualquer outro momento. Nunca antes tanta gente esteve dependente, imersa, vigiada e explorada pela ou na Web. Parece um fenómeno avassalador, ofuscante e sem alternativas imediatas. A Internet provavelmente não está morta. Pelo contrário, ultrapassou ou seus próprios limites. Ou mais precisamente: está em toda a parte!

Isto implica uma dimensão espacial, mas não no sentido mais óbvio. A Internet não está em todo o lado. Mesmo hoje em dia, quando as redes parecem multiplicar-se exponencialmente, muitas pessoas ainda não têm acesso à Internet ou não a usam de todo. E, no entanto, a Internet expande-se noutra direcção. Começou a dirigir-se para o offline. Mas como funciona isso?

Lembra-se da revolta romena, em 1989, quando os protestantes invadiram os estúdios de televisão para fazer história? Naquela altura, as imagens mudaram de função². As emissões dos estúdios de televisão ocupados tornaram-se catalisadores activos dos acontecimentos - não simples registos ou documentos³. Desde então, tornou-se claro que as imagens não são interpretações objectivas ou subjectivas de uma condição prévia, ou meras aparências enganadoras. São antes nós de energia e matéria que migram através de diferentes suportes⁴, moldando e afectando as pessoas, as paisagens, a política e os

sistemas sociais. Adquiriram uma estranha capacidade para proliferar, transformar e activar. Por volta de 1989, as imagens televisivas começaram a dirigir-se dos ecrãs para a realidade⁵.

Este desenvolvimento foi acelerado quando a infra-estrutura da Web começou a suplantar as cadeias televisivas como circuito para a difusão das imagens⁶. Subitamente, os pontos de transferência multiplicaram-se. Os ecrãs eram agora ubíquos, para não falar das próprias imagens, que podiam ser copiadas e distribuídas com um simples toque.

Dados, sons e imagens movem-se regularmente para lá dos ecrãs, assumindo diferentes estados⁷. Ultrapassam as fronteiras dos canais de dados e manifestam-se materialmente. Convertem-se em motins ou produtos, reflexos de luz, arranha-céus, tanques pixelizados. As imagens tornam-se desligadas e desequilibradas e começam a povoar o espaço fora do ecrã. Invadem cidades, transformando espaços em sítios e a realidade em propriedade. Materializam-se como lixo electrónico, invasões militares e cirurgias plásticas mal executadas. Disseminam-se através e para lá das redes, contraem-se e expandem-se, atolam-se e tropeçam, rivalizam e tornam-se vis, arrebatam e seduzem.

Olhe à sua volta: ilhas artificiais imitam plantas geneticamente manipuladas. Consultórios de dentistas exibem-se como cenários de um anúncio de automóveis. Maquilham-se os rostos, tal como se desenham cidades inteiras à semelhança de tutoriais de CAD no YouTube. Enviam-se obras de arte por e-mail para surgirem do nada em átrios de bancos projectados com softwares de aeronáutica. Enormes nuvens de armazenamento electrónico pairam como linhas de horizonte sobre localizações desérticas. Mas, ao tornar-se real, a maioria das imagens é substancialmente alterada. As imagens

mudam de aparência, enquadramento e rotação. Um instrumento de manicura transforma-se num tumulto no Instagram. Um *upload* surge como uma catástrofe inesperada. Um GIF animado materializa-se num *pop-up* que assinala uma porta num aeroporto. Em alguns lugares, é como se a arquitectura de sistemas da NSA [National Security Agency] tivesse sido construída — mas apenas depois de ser traduzida pelo Google — de modo a criar parques de estacionamento com janelas espelhadas apenas de um lado, viradas para dentro. Ao saírem do ecrã, as imagens são distorcidas, delapidadas, incorporadas e remodeladas. Falham os respectivos alvos, compreendem mal a sua finalidade, erram as formas e as cores. Atravessam os ecrãs, caem e regressam desvanecidas.

O videoclip de Grace Jones de 2008, “Corporate Cannibal”, descrito por Steven Shaviro como um exemplo fundamental do sentimento pós-cinematográfico, é um caso paradigmático⁸. Por esta altura, a fluidez desprendida e a modulação da silhueta pós-humana de Jones foi implementada como protótipo de uma infra-estrutura de austeridade. Eu podia jurar que os horários dos autocarros de Berlim se baseiam nesse modelo — esticando e pressionando interminavelmente o espaço, o tempo e a paciência humana. Os destroços do cinema rematerializam-se sob a forma de investimentos ruinosos ou de secretos “Centros de Controlo de Informação”⁹. Mas se o cinema explodiu no mundo tornando-se em parte real, também devemos reconhecer que, de facto, explodiu. E provavelmente também não superou desta explosão.

Pós-cinema

Durante muito tempo, muitas pessoas sentiram que o cinema era bastante inerte. Actualmente, o cinema é sobretudo um meio para

incentivar a compra de novas televisões, sistemas de projecção domésticos e iPads com ecrãs retina. Há muito tempo que se tornou uma plataforma para vender produtos de *franchising* — projectando versões de média duração de futuros jogos para Playstation em cinemas *multiplex* assépticos. Tornou-se uma ferramenta de treino para aquilo que Thomas Elsaesser designa como complexo militar-industrial do entretenimento.

Toda a gente tem a sua própria versão de quando e como o cinema morreu, mas pessoalmente acredito que foi atingido pelos estilhaços de granada quando, no decurso da Guerra da Bósnia, uma pequena sala de cinema, em Jajce, foi destruída, cerca de 1993. Aquele havia sido o lugar da fundação da República Federal da Jugoslávia, durante a Segunda Guerra Mundial, por um Conselho Anti-Fascista para a Libertação da Jugoslávia (AVNOJ). Estou certa de que o cinema foi atingido em muitos outros locais e datas. Levou um tiro, foi executado, foi morto à fome e raptado no Líbano e na Argélia, na Chechénia e na República Democrática do Congo, bem como em muitos outros lugares de conflito no Pós-Guerra Fria. Não foi apenas afastado ou tornado indisponível, como Jalal Toufic escreveu sobre obras posteriores ao que chama o insuperável desastre¹⁰. Foi assassinado ou, pelo menos, está em coma permanente.

Mas voltemos à questão inicial. Nestes últimos anos muitas pessoas — no fundo, toda a gente — repararam que a Internet também se tornou perturbadora. É óbvio que é completamente vigiada, monopolizada e higienizada pelo senso comum, pelos direitos de autor, pelo controlo e pelo conformismo. Parece tão vibrante como um cinema *multiplex* acabado de inaugurar nos anos 90, exibindo sem parar reposições do *Star Wars - Episódio 1*. Terá sido a Internet assassinada por um atirador furtivo na Síria, um drone no Paquistão ou uma granada de gás na Turquia? Estará num hospital de Port Said

com uma bala na cabeça? Terá cometido suicídio lançando-se da janela de um Centro de Controlo de Informação? Mas não há janelas neste tipo de estrutura. E paredes também não. A Internet não está morta. É uma morta-viva e está em toda a parte.

Sou um sistema *Minecraft Redstone*

Então o que significa que a Internet se tenha deslocado para o offline? Atravessou o ecrã, multiplicou as formas de exposição, transcendeu as redes e os cabos para ser simultaneamente inerte e inevitável. Podemos colocar a hipótese de nos desligarmos completamente do online e de qualquer actividade de utilizador. Podemos estar desligados, mas isto não quer dizer que estejamos a salvo. A Internet persiste no offline como um modo de vida, de vigilância, de produção e de organização — uma forma de intenso *voyeurismo* combinada com uma máxima não-transparência. Imagine uma Internet de coisas a fazer estupidamente “likes” entre si, reforçando a norma da quase exclusividade dos monopólios. Um mundo de conhecimento privatizado, patrulhado e protegido por agências de *rating*. De um controlo absoluto combinado com um profundo conformismo, em que os automóveis inteligentes fazem as compras até que um míssil Hellfire se despenhe. Em que a polícia vem bater à sua porta por causa de um download — para o prender, depois de o “identificar” no YouTube ou na CCTV. Ameaçam prendê-lo por difundir conhecimento publicamente fundamentado? Ou talvez lhe peçam que deite abaixo o Twitter para evitar uma sublevação? Aperte-lhes a mão e convide-os a entrar. Eles são a Internet 4D dos dias de hoje.

A condição transversal da Internet não é a de um interface mas sim a de um ambiente. Os media mais antigos, tal como as imagens de pessoas, estruturas e objectos estão incorporados na rede. O

espaço em rede é em si mesmo um *medium*, ou o que se poderia actualmente chamar uma versão póstuma e promíscua do *medium*. É uma forma de vida (e de morte) que contém, nega e arquiva os media que a precederam. Neste espaço mediático fluido, imagens e sons transformam-se através de diferentes corpos e veículos, adquirindo cada vez mais defeitos e mossas pelo caminho. Além disso, não é apenas a forma que migra através dos ecrãs, é também a função¹¹. A computação e a conectividade são áreas permeáveis e surgem como matéria-prima para a profecia dos algoritmos ou, potencialmente, como peças para construir redes alternativas. Como os sistemas *Minecraft Redstone*¹² são capazes de usar minérios virtuais para calcular operações, também o material animado ou inanimado se integra cada vez mais no comportamento da nuvem, transformando passo a passo o mundo numa *motherboard* com múltiplas camadas¹³.

Mas este espaço também é uma esfera de liquidez, de iminentes tempestades e de climas instáveis. É o domínio da complexidade que se torna confusa, com estranhas circularidades de acção e reacção. Uma condição parcialmente criada pelos humanos mas também apenas parcialmente controlada por eles, indiferente a qualquer outra coisa que não seja movimento, energia, ritmo e complicação. É o espaço dos *ronin* do antigo Japão, os samurais sem mestre por conta própria, adequadamente chamados homens e mulheres-onda: flutuadores num mundo efémero de imagens, principiantes numa rede sombria e líquida. Se pensávamos que era um sistema de canalização, como é que o tsunami invadiu o nosso lavatório? Como é que esse algoritmo está a secar o campo de arroz? E como é que tantos trabalhadores estão desesperadamente a trepar pela ameaçadora nuvem, que paira suspensa à distância, neste momento, tentando ganhar a vida, tacteando através de um nevoeiro que a qualquer momento pode transformá-los numa instalação artística

imersiva, ou numa manifestação abafada por gás-lacrimogéneo de ponta?

Pós-produção

Mas se as imagens começam a escorrer dos ecrãs e a invadir esferas subjectivas e objectivas, a maior e mais ignorada consequência é que a realidade é agora constituída sobretudo por imagens; ou, melhor dito, por coisas, constelações e processos que antes se apresentavam evidentemente como imagens. Isto significa que já não podemos entender a realidade sem compreender o cinema, a fotografia, a modelação 3D, a animação ou outras formas de imagem fixa ou em movimento. O mundo está impregnado de estilhaços de imagens antigas, bem como de imagens editadas, manipuladas em Photoshop, amontoadas a partir de mensagens *spam* e de lixo electrónico. A própria realidade é pós-produzida e segue um guião, em que o afecto surge como um efeito secundário. Longe de serem opostos separados por um intransponível abismo, imagem e mundo são muitas vezes meras versões um do outro¹⁴. Não são, porém, equivalentes mas sim deficitários, excessivos e desiguais em relação um ao outro. E o fosso entre eles dá azo a especulação e intensa ansiedade.

Nestas condições, a produção passa a ser pós-produção, o que quer dizer que o mundo pode ser entendido mas também alterado por estas ferramentas. As da pós-produção: edição, correcção de cor, filtros, cortes e, portanto, não se destinam a atingir a representação. Estas ferramentas tornaram-se meios de criação, não apenas de imagens mas também do mundo. Uma explicação possível: com a proliferação digital de todo o tipo de imagética, de repente, demasiado mundo ficou disponível. O mapa, para recorrer a uma fábula famosa de Borges, não só se tornou equivalente ao mundo, como o ultrapassou

largamente¹⁵. Uma grande quantidade de imagens cobre a superfície do mundo — muito em virtude da visualização aérea — formando uma confusa pilha de camadas. O mapa rebenta com o território concreto, que cada vez se fragmenta mais e também se enreda: numa dada circunstância, a cartografia do Google Maps quase levou a um conflito militar¹⁶.

Enquanto Borges apostava que o mapa tenderia a definir, Baudrillard especulava que, pelo contrário, a realidade estava a desintegrar-se¹⁷. Na verdade, ambos podem multiplicar-se e confundir-se mutuamente: em dispositivos portáteis, postos de controlo e entre versões. Mapa e território convergem através de pequenos toques numa superfície táctil, quer se trate de parques de diversões ou da arquitectura do *apartheid*. As camadas de imagens ficam presas em camadas geológicas, enquanto equipas SWAT patrulham os carrinhos de compras da Amazon. A questão é que ninguém pode lidar com isto. Esta confusão enorme e extenuante precisa de ser reduzida à escala do tempo real: filtrada, examinada, ordenada e seleccionada — em inúmeras versões da Wikipédia, em geografias estratificadas, libidinais, logísticas e assimétricas.

Isto atribui um novo papel à produção de imagens e, consequentemente, às pessoas que se dedicam a esta área. Os profissionais da imagem lidam hoje directamente com um mundo feito de imagens e podem fazer mais e muito mais rápido do que era antes possível. Mas a produção também se mistura com a circulação ao ponto de se tornarem indistinguíveis. Fábrica/estúdio/*tumblr* confundem-se com compras online, colecções oligárquicas, publicidade imobiliária e arquitectura de vigilância. O actual local de trabalho pode revelar-se um algoritmo enganador que captura o seu disco rígido, o seu olhar e os seus sonhos. E amanhã pode ter de descobrir o caminho da insanidade.

À medida que a Web extravasa para uma dimensão diferente, a produção da imagem ultrapassa os limites dos campos especializados. Torna-se uma pós-produção massiva na era da criatividade das multidões. Hoje em dia, quase toda a gente é artista. Nós fazemos *pitching, phishing, spamming*¹⁸, fazemos “like” em cadeia, explicamos-nos de forma paternalista. Contorcemos-nos, “tweetamos” e brindamos como se estivéssemos envolvidos em alguma forma de arte relacional a solo, em altos níveis de processamento duplo e *smartphones* de tarifas fixas. A circulação da imagem funciona hoje através da colocação de pixéis em órbita através da partilha estratégica de conteúdo disparatado, neo-tribal e maioritariamente de origem americana. Objectos improváveis, GIFs de gatos de celebridades e uma miscelânea de imagens anónimas proliferam e flutuam pelos nossos corpos via *wi-fi*. Podemos talvez pensar nos resultados como uma nova e vital espécie de arte popular, se estivermos preparados para reconsiderar radicalmente as noções de arte e de popular. Uma nova forma de contar histórias através de *emoticons* e ameaças de violação via Twitter está, por um lado, a criar, e por outro, a desagregar comunidades tenuemente unidas por um défice de atenção.

“Circulacionismo”

Mas estas coisas não são tão novas como parecem. Aquilo a que as vanguardas artísticas da União Soviética do século XX chamavam produtivismo — ao reivindicarem que a arte estivesse ligada à produção e à fábrica — poderia agora ser substituído pelo “circulacionismo”¹⁹. O “circulacionismo” não é a arte de produzir uma imagem, mas de a pós-produzir, lançar e acelerar. Trata-se das relações públicas das imagens através das redes sociais, da publicidade e da alienação, relações que são tão ocas quanto possível.

Mas lembra-se de como os produtivistas Mayakovski e Rodchenko criaram painéis publicitários para a doce Nova Política Económica? Os comunistas ardentemente comprometidos com o fetichismo dos bens de consumo?²⁰ O “circulacionismo”, se reinventado, pode também, provocar um curto-circuito crucial nas redes existentes, iludindo e evitando amizades empresariais e monopólios de hardware. Pode tornar-se a arte de recodificar e reinventar as ligações do sistema, ao denunciar a escopofilia, a complacência do capital e a vigilância generalizada. É claro que também pode correr tão mal tal como o seu predecessor, que se alinhou com o culto estalinista da produtividade, da aceleração e da exaustão heróica. O produtivismo histórico foi, admitamos, totalmente ineficaz e, desde o início, derrotado pelo avassalador aparelho burocrático de vigilância/trabalho compulsivo. E é bastante provável que o “circulacionismo” — em vez de reestruturar a circulação — acabe como um ornamento de uma Internet que cada vez mais se assemelha a um centro comercial repleto de pouco mais que *franchises* do Starbucks, geridos pessoalmente por Joseph Stalin.

Será que o “circulacionismo” vai alterar a realidade do hardware e do software, os seus efeitos, impulsos e processos? Enquanto o produtivismo deixou pouco lastro numa ditadura sustentada pelo culto do trabalho, poderá o “circulacionismo” mudar a condição em que os olhares, as insónias e a exposição são oficinas algorítmicas? Estarão os “stakhanovistas” do “circulacionismo” a trabalhar numa espécie de quintas no Bangladesh²¹ ou a escavar ouro virtual em campos de prisioneiros na China²², produzindo em massa o consenso empresarial nas passadeiras rolantes digitais?

Livre acesso

Mas aqui está a derradeira consequência da Internet se deslocar para

o offline²³. Se as imagens podem ser partilhadas e circular, porque não pode também tudo o resto? Se os dados extravasam os ecrãs, também as suas encarnações materiais extravasam as montras das lojas e outros limites. Se os direitos de autor podem ser contornados e questionados, porque não a propriedade privada? Se é possível partilhar um JPEG de um prato de um restaurante no Facebook, porque não a verdadeira refeição? Porque não aplicar a gratuidade ao uso do espaço, dos parques de estacionamento e das piscinas?²⁴ Por que razão reclamar apenas livre acesso ao JSTOR e não ao MIT [Massachusetts Institute of Technology] — ou a qualquer outra instituição de ensino, hospital ou universidade? Porque não deveriam as nuvens de dados descarregar informação como se fossem um supermercado tomado de assalto?²⁵ Porque não tornar a água, a energia e o champanhe Dom Perignon de distribuição gratuita?

Se o “circulacionismo” quer ter algum significado, tem de actuar no mundo da distribuição offline, da disseminação de recursos 3D, da música, do território e da inspiração. Porque não retirar-se lentamente de uma Internet morta-viva e construir umas quantas outras, ao lado?

Este texto resultou de quase dois anos de versões testadas na presença de centenas de pessoas. Por isso, muito obrigada a todos, mas principalmente aos meus alunos que tiveram de suportar a sua escrita ao vivo. Parte desta argumentação foi construída num seminário organizado por Janus Hom e Martin Reynolds, mas também em eventos promovidos por Andrea Phillips e Daniel Rourke, Michael Connor, Shumon Basar, Christopher Kulendran Thomas, Brad Troemel, e através de trocas de ideias com Jesse Darling, Linda Stupart, Karen Archey e muitos outros. Recorri a ideias de textos assinados por Redhack, James Bridle, Boris Groys, Jörg Heiser, David Joselit, Christina Kiaer, Metahaven, Trevor Paglen, Brian Kuan Wood, e de muitos trabalhos de Laura Poitras. Mas a contribuição teórica mais relevante para este texto foi do meu colaborador Leon Kahane, que tentou roubar uma garrafa de vinho para uma sessão de brainstorming.

Notas

¹ Isto é o que o termo “Pós-Internet”, cunhado há alguns anos por Marisa Olson e depois por Gene McHugh, parece sugerir, na medida em que tinha um inegável valor de uso, enquanto que neste momento, pelo contrário, resta apenas um valor de troca cada vez mais privatizado.

² Cf. Weibel, P. (1990) *Medien als Maske: Videokratie*. Sei, K., Weibel, P. (eds.) *Von der Bürokratie zur Telekratie. Rumänien im Fernsehen*, Berlin: Merve, pp. 124–149.

³ Gheorghe, C. (2012) *The Juridical Rewriting of History*. Gheorghe, C. (ed.) *Trial/Proces*, Iași: Universitatea de Arte “George Enescu” Iași, 2012, pp. 2–4. Disponível em: <http://www.arteiasi.ro/ita/publ/Vector_CercetareCriticalInContext-TRIAL.pdf>.

⁴ Ceci Moss e Tim Steer, no texto extraordinário de apresentação de uma exposição: “O objecto que existe em movimento alcança vários pontos, relações e existências mas permanece sempre a mesma coisa. Como o ficheiro digital, a cópia pirateada, o ícone, ou o Capital, ele reproduz, viaja e acelera, negociando constantemente os diferentes suportes que permitem o seu movimento. Ao ocupar estes diferentes espaços e formas está permanentemente a reconstituir-se. Não tem uma existência singular e autónoma; limita-se a ser permanentemente activado na rede de pontos de intersecção e canais de transporte. Sendo tanto um processo disseminado como uma ocorrência independente, é como um objecto em circulação imparável, reunindo e dispersando. Parar isso significa quebrar todo o processo, a infra-estrutura ou a cadeia que o propaga e reproduz. Ver: <<http://www.seventeengallery.com/exhibitions/motion-ceci-moss-tim-steer/>>.

⁵ Um exemplo de um fenómeno político mais amplo designado por transição. Cunhado para referir situações políticas na América Latina e mais tarde aplicado à Europa de Leste, depois de 1989, este conceito descreve um processo teleológico que consiste na impossível actualização de país que “tardiamente” tenta alcançar a democracia e as economias de mercado livre. A transição implica um processo contínuo de metamorfose, o que, em teoria e em última análise, faria qualquer lugar parecer um modelo para qualquer país ocidental em incumprimento. Em consequência, regiões inteiras foram sujeitas a radicais remodelações. Na prática, a transição geralmente significou expropriação violenta a par de um decréscimo radical da esperança de vida. Na transição, um futuro neoliberal brilhante

sai do ecrã para ser concretizado na falta de serviços de saúde e na bancarota individual, enquanto os bancos do Ocidente e as companhias de seguros não só privatizaram as reformas como também as reinvestiram em coleções de arte contemporânea. Ver: <<http://transform.eipcp.net/correspondence/1145970626#redir#redir>>.

⁶ Imagens que migram através de diferentes suportes não são novidade, claro. Este processo tem sido visível na produção artística desde a Idade da Pedra. Mas a facilidade com que várias imagens ganham forma, na terceira dimensão, está muito longe das épocas em que um desenho tinha de ser esculpido à mão, no mármore. Na era da pós-produção, quase tudo foi criado através de uma ou mais imagens e qualquer mesa do IKEA é mais sujeita a “copiar/colar” do que montada ou construída.

⁷ Conforme ficou demonstrado brilhantemente pela Nova Estética do Tumblr, em relação a coisas e paisagens (ver: <<http://new-aesthetic.tumblr.com/>>), da mesma forma que o Tumblr “Mulheres como Objetos” conseguiu ilustrar a personificação da imagem como corpo feminino (ver <<http://womensobjects.tumblr.com/>>). Igualmente relevante, neste âmbito, é o trabalho de Jesse Darling e Jennifer Chan.

⁸ Ver a fantástica análise de Steven Shaviro em: Post-Cinematic Affect: On Grace Jones, Boarding Gate and Southland Tales. *Film-Philosophy* 14.1 (2010), pp. 1–102. Ver também o livro do mesmo autor *Post-Cinematic Affect* (London: Zero Books, 2010).

⁹ Allen, G. (2013) The Enterprise School. *Greg.org*. Set. 2013. Disponível em: <http://greg.org/archive/2013/09/13/the_enterprise_school.html>.

¹⁰ Toufic, J. (2009) *The Withdrawal of Tradition Past a Surpassing Catastrophe*. Disponível em: <http://www.jalaltoufic.com/downloads/Jalal_Toufic_The_Withdrawal_of_Tradition_Past_a_Surpassing_Disaster.pdf>.

¹¹ Ver: The Cloud, the State, and the Stack: Metahaven in Conversation with Benjamin Bratton. Disponível em: <<http://mthvn.tumblr.com/post/38098461078/thecloudthestateandthestack>>.

¹² Agradeço a Josh Crowe por me ter alertado para isto.

¹³ The Cloud, the State, and the Stack. Disponível em: <<http://mthvn.tumblr.com/post/38098461078/thecloudthestateandthestack>>.

¹⁴ Laric, O. (2012) Versions. Disponível em: <<http://oliverlaric.com/vversions.htm>>.

¹⁵ Jorge Luis Borges (1946) On Exactitude in Science. In: *Collected Fictions*, trad. Andrew Hurley, New York: Penguin, 1999, pp. 75–82. “Naquele Império, a Arte da Cartografia atingia tal perfeição que o mapa de apenas

uma Província ocupava a totalidade de uma Cidade, e o mapa do Império, a totalidade de uma Província. Eventualmente, esses Mapas Pouco Razoáveis deixaram de ser suficientes e o Grémio dos Cartógrafos concebeu um Mapa do Império cujo tamanho era o mesmo do Império, coincidindo ponto a ponto com este. As Gerações Futuras, que não eram tão apreciadoras do Estudo da Cartografia como os seus Antepassados, viram que o Grande Mapa era Inútil e, não sem alguma desumanidade, entregaram-no às inclemências do Sol e dos Invernos. Nos Desertos do Ocidente, ainda hoje, existem Ruínas Desfeitas daquele Mapa, habitadas por Animais e Vagabundos; em toda a Terra não existe outra Lembrança das Disciplinas da Geografia.’ Suárez Miranda, *Viajes de varones prudentes*, Libro IV, Cap. XLV, Lérida, 1658”.

¹⁶ L. Arlas (2013) Verbal spat between Costa Rica, Nicaragua continues. *Tico Times*. 20 Set. 2013. Disponível em: <<http://www.ticotimes.net/2013/09/20/verbal-spat-between-costa-rica-nicaragua-continues>>. Agradeço a Kevan Jenson a referência.

¹⁷ Baudrillard, J. (1981) Simulacra and Simulations. In: Poster, M. (ed.) (1988) *Jean Baudrillard: Selected Writings*, Stanford: Stanford University Press, pp. 166–184.

¹⁸ Estes termos não foram traduzidos por corresponderem a linguagem comum usada na Internet, sem tradução directa [nota da tradutora].

¹⁹ No original: circulationism. Embora a palavra “circulacionismo” não exista em português, adoptamos esta liberdade expressiva por aproximação, dada a analogia com o produtivismo russo e por o termo derivar da palavra “circulação” [nota da tradutora].

²⁰ Kiaer, C. (2010) ‘Into Production!’: The Socialist Objects of Russian Constructivism. *Transversal*. Set. 2010. Disponível em: <<http://eipcp.net/transversal/0910/kiaer/en>>. “Os jingles publicitários de Mayakovsky dirigiam-se à classe trabalhadora soviética de forma directa e sem ironia; por exemplo, num anúncio de um dos produtos da fábrica de Mossel’prom, a cooperativa estatal dos agricultores, pode ler-se: “Azeite de cozinha! Atenção, classe trabalhadora! Três vezes mais barato do que a manteiga. Mais nutritivo que outros azeites! Só no Mossel’prom”. Não surpreende que os anúncios do Construtivismo se baseassem numa linguagem pró-bolchevique, contrária ao espírito de negócio da Nova Política Económica, porém o caso do anúncio do *Reklam-Konstruktor* é mais complexo. Muitas das suas imagens publicitárias estão para lá desta linguagem directa que acentuava a diferença de classes e a necessidade utilitária de fornecer

uma *teoria* do objecto socialista. Em contraste com a afirmação de Brik, de que este tipo de acção apenas “esperava pelo momento certo”, sugiro que a sua abordagem publicitária tentava resolver a relação entre as culturas materiais de um passado pré-revolucionário, o presente da Nova Política Económica e a *novyi byt* socialista do futuro, com rigor teórico. Eles enfrentam a questão que emerge da teoria de Boris Arvatov: o que acontece, depois da revolução, aos desejos e fantasias individuais organizadas, sob o capitalismo, através do fetiche dos bens de consumo e o mercado?

²¹ Arthur, C. (2013) How low-paid workers at ‘click farms’ create appearance of online popularity. *The Guardian*. 2 Ago. 2013. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2013/aug/02/click-farms-appearance-online-popularity>>.

²² Sanderson, H. (2013) Human Resolution. *Mute*. 4 Abr. 2013. Disponível em: <<http://www.metamute.org/editorial/articles/human-resolution>>.

²³ E que não está a ser afectado pelas esculturas construídas a partir de dados, expostas em galerias em tipo “cubo branco”.

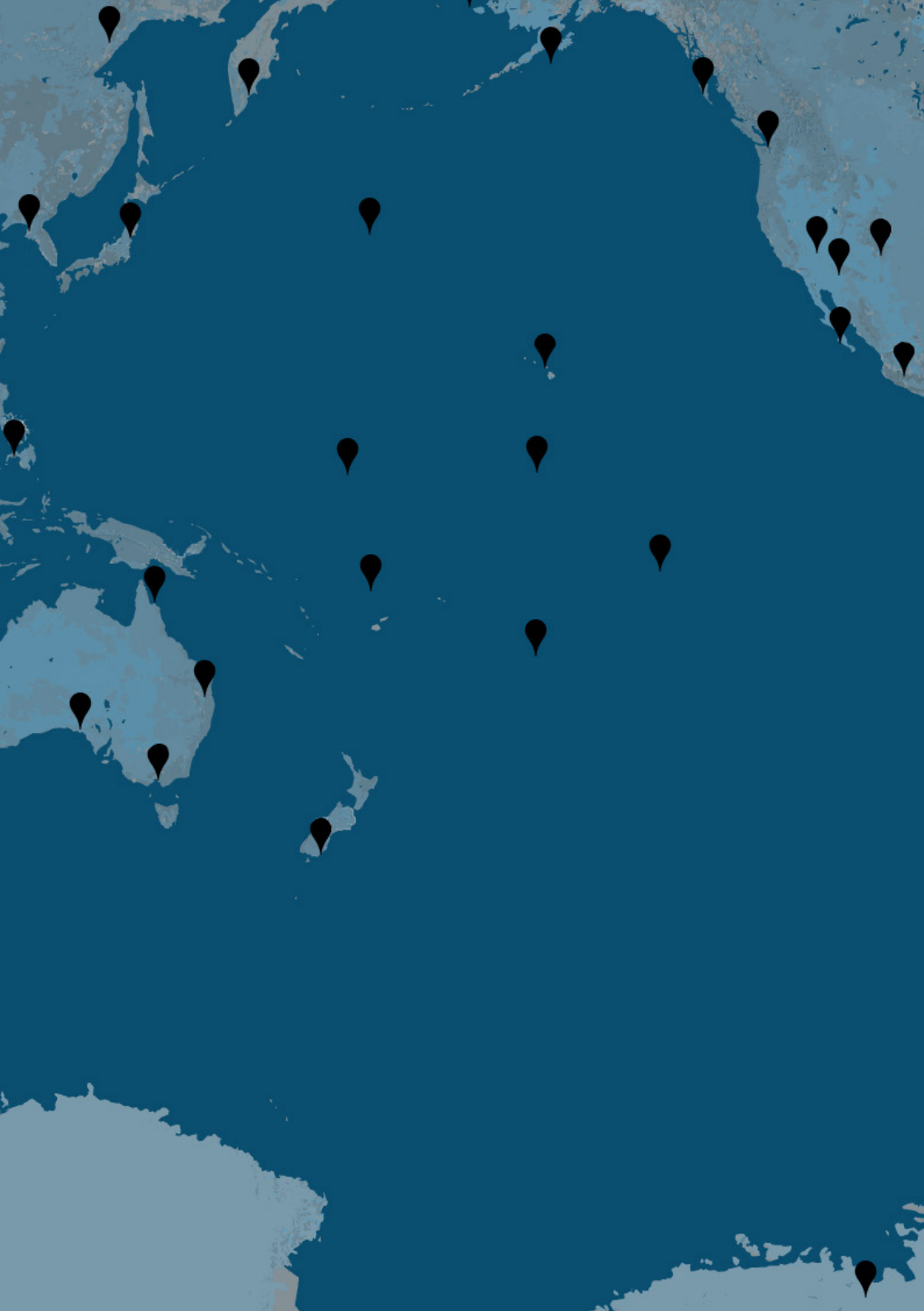
²⁴ Spanish workers occupy a Duke’s estate and turn it into a farm. *Libcom.org*. 24 Ago. 2012. Disponível em: <<http://libcom.org/blog/spanish-workers-occupy-duke%E2%80%99s-estate-turn-it-farm-24082012>>. “No início desta semana, na Andaluzia, centenas de trabalhadores agrícolas desempregados derrubaram uma vedação que cercava uma propriedade do Duque de Segorbe e reclamaram-na como sua. Esta é a mais recente de uma série de ocupações, nesta região, no último mês. O objectivo destes trabalhadores é criar um projecto de exploração agrícola comunitária, semelhante a outras quintas ocupadas, para revitalizar a região, afectada por uma taxa de desemprego na ordem dos 40%. Falando aos ocupantes, Diego Canamero, membro da União de Trabalhadores da Andaluzia, afirmou o seguinte: ‘Estamos aqui para denunciar uma classe social que deixa este lugar ao abandono’. Os luxuosos e bem cuidados jardins, a casa e a piscina ficam vazios, uma vez que o Duque vive em Sevilha a mais de 60 quilómetros”.

²⁵ Michalak, T. J. (2012) Mayor in Spain leads food raids for the people. *Workers.org*, 25 Ago. 2012. Disponível em: <<http://www.workers.org/2012/08/24/mayor-in-spain-leads-food-raids-for-the-people/>>. “Na pequena cidade de Marinaleda, na região da Andaluzia, o Presidente da Câmara Juan Manuel Sánchez Gordillo propôs uma solução para a crise económica do país e para a fome que ela provoca: organizou

e incentivou os habitantes a invadirem supermercados para obterem os alimentos necessários à sua sobrevivência. Ver também: <<https://theextinctionprotocol.wordpress.com/2012/08/25/economic-crisis-riots-food-raids-and-the-collapse-of-spain/>>.



DIÁLOGOS EM REDE



DIÁLOGOS EM REDE - ENTREVISTAS

Excertos das entrevistas realizadas a artistas, curadores e investigadores, no âmbito do projecto unplace

André Sier | CADA (Jared Hawkey & Sofia Oliveira) |
Christiane Paul | Giselle Beiguelman | Greg Lynn |
Inês Pires de Albuquerque | Jepchumba | Joaquim
Jorge | JODI | Jon Ippolito | Juan Martín Prada |
Maria Amélia Bulhões | Marisa González | Pedro
Cruz | Salvatore Iaconesi (Art is Open Source) |
Sandra Valente Antunes | Sandra Vieira Jürgens |
Sarah Cook | Tanya Toft | Tegan Bristow | Verónica
Metello | Vuk Ćosić | Wilfredo Prieto

Que motivações o levaram a explorar o espaço virtual?

Giselle Beiguelman

Prefiro dizer explorar as redes do que “espaço virtual” [...]. Fascina-me sua contemporaneidade, as formas como imbricam linguagens de programação e culturas vernaculares, as aberturas que promovem para novas interfaces culturais, para além dos formatos impressos e audiovisuais, colocando-se no interior de novas máquinas de ler e ver o mundo.

JODI

Uma rede privada virtual expande uma rede privada através de uma rede pública.

Descreve modos através dos quais o espaço virtual do ambiente de trabalho de um computador é ampliado, para além dos limites físicos do ecrã, através da utilização de software.

André Sier

O “admirável mundo novo” [a hipótese] de entrar dentro das obras, impossível em qualquer outro meio que não o virtual, digital, hipermedia, computacional, maquinal... Tudo é máquina, do pincel ao cinzel, passando pelo computador, sensor, o nosso próprio corpo é uma máquina complexa, e eu gosto de programar máquinas, gosto de tornar a arte máquina, de a abrir, indeterminar, completar com a experiência do visitante.

[...] Há possibilidades apenas permitidas pela programação, o digital executando em suportes físicos, a tangibilidade dos sonhos, o abrir do paradigma da arte a experiências únicas e torná-las partilháveis [...].

Vuk Ćosić

Várias coisas ao mesmo tempo: em meados dos anos noventa

eu estava na idade certa (grande momento de desenvolvimento pessoal), aquilo era uma novidade (grande oportunidade para criar o discurso) e a plataforma afigurava-se como um espaço de liberdade (em relação ao sistema da arte e ao Estado).

No entanto, no seu website, não se encontram obras de *Internet Art* recentes, da sua autoria. Isso deve-se a alguma desilusão com o meio?

Vuk Ćosić

Por um lado, eu prefiro publicar nas redes sociais e em sites das instituições com que trabalho. [...] Por outro, deixei de produzir obras baseadas em navegadores da Internet (não houve uma razão particular; simplesmente já foi tudo feito).

Além disso, nos tempos iniciais, a Web era um espaço de liberdade real, ao passo que agora é um espaço dominado por negócios e controle. O desafio é não é ficar desiludido com o meio, mas criar manobras à volta dos grupos de interesse, que o envenenaram da mesma maneira que envenenaram o resto da realidade.

É frequentemente citado como sendo responsável pela criação do termo *net.art*, mas já o negou numa entrevista (em 2006). Poderia explicar esta aparente contradição?

Vuk Ćosić

A história de que eu inventei o termo *net.art* foi escrita por Alexei Shulgin, numa mensagem dirigida à *Nettime*. Essa mensagem é, em si mesma, uma grande obra de *net.art*. É claro que esta história é uma mentira romantizada, pois o termo foi inventado por Pit Schultz, que precisava de um nome para o nosso grupo, que ele tinha seleccionado para a primeira exposição de *net.art* em Berlim, em 1996. É tão simples quando isso. A questão é que é mais fácil para todos os autores simplesmente copiar fontes fidedignas (Thames & Hudson, MIT Press e outras...) do que perguntar aos protagonistas ainda vivos, ou simplesmente utilizar um motor de busca.

Depois da chamada “fase heróica” da *net.art*, nos anos 90, a situação actual tem sido identificada como *Post-Internet Art*, uma designação proposta por Marisa Olson, em 2008¹, que continua a ser ambivalente e controversa. Concorda com esta perspectiva?

Juan Martín Prada

Desde 2006 que tenho vindo a falar simplesmente de um “segundo período” na relação entre a arte e a Internet. Um novo período que começou com a consolidação do modelo da Web 2.0, por volta de 2005. A natureza “social” desse modelo, com ênfase nas redes sociais e com um modelo operativo, baseado em princípios de participação aberta e partilha, incluía um novo contexto para a arte ligada à Internet e para uma reflexão continuada sobre o papel do pensamento artístico na sociedade em rede.

Desde então, vários artistas têm vindo a explorar criticamente essas novas dinâmicas sociais e as suas tecnologias facilitadoras. E isso acontece através de dois tipos de obras. Em primeiro lugar, aquele que é representado por muitas novas práticas artísticas online, que poderiam ser consideradas formas de “pura” *Internet Art*: *blog art*, intervenções em redes sociais e metaversos, instalações ligadas à Internet, performances em rede e online, etc. Em segundo lugar, a tendência representada por obras que não estão online, mas que analisam a Internet em qualquer uma das suas dimensões estéticas, técnicas, linguísticas, políticas ou económicas, divagando poeticamente sobre a cultura da Internet através de diversos media (vídeo, imagens paradas, instalações, materiais impressos, assemblagens de objectos diversos, etc.). Este segundo tipo de obras, que usam a cultura da Internet como tema principal (sem serem obras online) está, sem dúvida, a liderar a relação actual entre a arte e a Internet. Estas obras não estão envolvidas na exploração da Internet como um meio para a arte; questionam sobretudo a forma como a Internet e, de uma forma mais abrangente, a conectividade configuram hoje a nossa vida. No entanto, eu não tenho certeza se é realmente necessário inventar um termo para descrever este segundo tipo de obras mas, provavelmente, *Post-Internet Art* poderia funcionar, pelo menos, como uma forma “coloquial” de o referir.

Maria Amélia Bulhões

[...] penso que, mesmo havendo continuidade na produção de alguns artistas que se dedicam preponderantemente à *net.art*, hoje observa-se um fenómeno que se diferencia dos tempos heróicos, quando o uso da Internet era algo *underground*, alternativo e que exigia/permitia muitas experiências comunicacionais. A Internet colocava-se, naquele momento, como uma possibilidade de fuga dos controles alienantes da cultura de massas. Hoje, integrada como um novo paradigma da comunicação, a Internet apresenta outros desafios aos artistas, que buscam este meio mais conscientes de sua integração em ideologias e meios de controle dos grupos dominantes. Trabalhar nas fissuras e evidenciar as contradições do meio e das redes sociais tem sido o caminho adoptado. Mais híbridas, essas propostas artísticas exploram as possibilidades tecnológicas e interactivas da Internet e estabelecem maiores conexões entre o mundo real e o mundo virtual. Os media móveis e a Web 2.0 introduziram possibilidades inimagináveis nos anos iniciais da *net.art*, que alteram as dinâmicas de funcionamento, permitindo-nos pensar numa nova era no uso da Internet, mais fluida, complexa e expandida a públicos mais amplos.

Inês Albuquerque

[...] A fase inicial da arte de Internet coincidiu com os primeiros momentos de utilização generalizada da rede e permitiu que os artistas utilizassem um novo meio de expressão, com grande alcance e custo reduzido, muitas vezes com o intuito de subverter o próprio meio ou como forma de crítica cultural e social. Desta forma, talvez os momentos iniciais da arte da Internet possam ser entendidos como uma “fase heróica”. À medida que a utilização da rede se torna complemento essencial da nossa vida quotidiana, também a utilização artística da mesma assume outras características, mais vocacionadas para a possível colaboração do utilizador da rede. É-me difícil concordar inteiramente com a identificação proposta, embora a mesma siga a lógica do enquadramento desta forma de produção artística, em vários momentos, e possa estar relacionada com a proposta (por Danto) de um momento pós-histórico.

Christiane Paul

Apesar de considerar os termos Pós-Internet e Pós-Digital infelizes e confusos, eles descrevem uma condição nova e importante: uma condição *post-medium*, na qual surgem novas formas de materialidade. [A designação] Pós-Internet capta uma condição das práticas artísticas, das obras de arte e das “coisas” que estão profundamente vinculadas à Internet, ao digital e aos processos em rede – tomando a linguagem da rede como um dado garantido – mas que, muitas vezes, assumem formatos materiais como a pintura, a escultura ou a fotografia. O aspecto mais enganador do prefixo “pós” é que este descreve uma condição temporal, mas nós não nos encontramos, de forma alguma, depois da Internet (ou do digital). A *Internet Art* e a *New Media Art* não desapareceram e vão continuar a existir, tal como a boa velha pintura.

Uma das mudanças mais significativas é que o mundo da arte está a prestar mais atenção à Arte Pós-Internet do que à *New Media Art per se*, uma vez que a primeira usa frequentemente as tecnologias digitais de uma forma mais referencial do que real. A arte pode consistir numa pintura (partindo de imagens do YouTube ou de websites), numa fotografia (a partir do Google Streetview), ou numa série de impressões (fornecendo um registro visual de diferentes níveis de um jogo), etc. Nesta altura, o termo Pós-Internet já se diluiu completamente. O *New York Times* declarou recentemente: “Na medida em que ‘pós-Internet’ por vezes define uma sensibilidade, poder-se-ia dizer se caracteriza pela positividade, pela fusão de sátira e admiração, por destacar a popularidade em detrimento da exclusividade e por venerar, sem rodeios, a fama e o sucesso”. Algumas pessoas no mundo da arte parecem aplicar aleatoriamente este termo à prática de qualquer artista nascido depois de 1985.

Verónica Metello

Há um problema nas designações por referência, sem autonomia. O [termo] *Post-Internet Art* impõe uma leitura sequencial, ordenada, de um antes e um depois, que desconsidera a simultaneidade dos tempos, das práticas, das coordenadas

- geografias e eventos que nem sempre são passíveis de serem subjugados a essa ordenação simples. Há uma evidente transformação, uma redefinição das práticas, uma contínua revisitação e até uma nostalgia tecnológica que impõe uma simultaneidade de tempos e práticas que não creio serem passíveis de ser resumidas a essa designação.

Jepchumba

É muito difícil responder a esta pergunta devido ao campo onde me movo. O meu foco é principalmente na Arte Digital Africana. Quando se fala sobre a experiência da Internet em África, é bastante diferente. Nós interagimos com a Internet de forma diferente. Em primeiro lugar, somos sobretudo um continente em que os telemóveis têm tido mais importância, por isso tivemos pouca visibilidade na Internet até ao ano 2000.

Portanto, não estou certa sobre qual seria a nossa posição, do ponto de vista destas designações. Não tenho a certeza que estas designações se possam aplicar.

Tegan Bristow

Este pode ser o caso da Europa onde, na verdade, a prática faz parte desta trajectória histórica da arte online e dos media tácteis. Na África do Sul e noutras zonas de África, a arte, a estética e os media tácteis ainda estão a encontrar o seu lugar, seguindo uma trajectória diferente. Além disso, nota-se que, no Sul Global, estou a pensar na Índia, na América do Sul e no Médio Oriente, a arte online é sobretudo uma resposta contra a Globalização e a cultura globalizada. Assim, embora a prática do Sul Global se possa enquadrar na Arte Pós-Internet, nos seus formatos de produção de imagens e no que está a ser feito por uma geração de nativos digitais, ela não é vista como uma actividade digital materialista, mas sim como uma actividade maioritariamente orientada para questões sociopolíticas. Isto não quer dizer que não possa ser vista através da lente da Arte Pós-Internet, mas deve ser considerada como parte de uma trajectória distinta do movimento *net.art* norte-americano e europeu.

Giselle Beiguelman

Defendo que estamos vivendo num contexto pós-virtual. Estamos vivendo num momento em que as redes se tornaram de tal forma ubíquas e intrínsecas ao quotidiano, e no qual o processo de digitalização da cultura é tão abrangente, que se tornou um anacronismo falar em virtualidade. Nesse sentido, a *Net Art* passa a ser compreendida no campo da arte contemporânea como um todo e não apenas como um nicho, assumindo-se como um campo de produção de sentido e estética, no qual as redes são tensionadas e problematizadas.

Sandra Vieira Jürgens

A emergência do termo *Post-Internet Art* parece-me natural para diferenciar uma nova situação em relação a um momento histórico de afirmação da *net.art*, que personificou a passagem da era analógica para a digital e uma ampla transformação das ferramentas de produção disponíveis para a concepção de projectos artísticos. A verdade é que a marca mais significativa desta alteração para a “era electrónica” foi a irrupção de outros modos de fazer e expor arte, que surgiram na década de noventa associados às práticas artísticas desenvolvidas com base nos novos media ou géneros, sobretudo a *net.art*, que alimentou grandes expectativas de mudança, entre elas a ideia de que se iria alterar o estatuto dos suportes tradicionais das artes visuais, a pintura e a escultura. E esse é talvez um dos aspectos utópicos mais interessantes dos novos paradigmas criativos.

A verdade é que hoje existe uma maior indefinição, diversidade e complexidade nos cruzamentos entre meios e suportes. Mesmo quando os artistas se exprimem através de formas tradicionais de criação, não deixam de trabalhar em contextos de produção marcados pelos mais recentes avanços tecnológicos. Nalguns casos verifica-se o uso de ferramentas que mimetizam as técnicas tradicionais [...] é possível fotografar com um computador, com um telemóvel ou fazer vídeo com uma máquina fotográfica digital, para citar apenas algumas das diferentes tipologias emergentes de pintar, de fazer fotografia, de filmar.

Marisa González

O primeiro período foi o mais entusiasmante, quando descobrimos o significado da Internet, e o que poderíamos fazer com ela. Este segundo período precisa ainda de ser definido. É disperso, e com uma grande variedade de opções que derivam numa perspectiva tão plural que não tem uma identidade.

André Sier

Não concordo [com a designação], mas acho piada, e ajuda, confundindo e criando novos círculos que fendem os edifícios da arte, que têm a necessidade de demarcar e conceptualizar movimentos de grupos de artistas. [...] O encaixotamento de movimentos em conceitos permite a sua fácil categorização histórica e decreta-lhes uma morte anunciada, antes mesmo de o serem. Prontos para consumo póstumo, antes de terem o seu tempo no espaço. Permite igualmente uma entrada glorificada num mercado estanque, impermeável, pleno de hierarquias e jogos de poder; afinal, a arte vive deste contínuo redesenhar de novas fronteiras, novas sensações, técnicas, e novos ideais.

[...] O próprio termo *net.art* é redutor e lubrificante; ainda não chegámos lá! Mas há um movimento sim, novo-técnico também, onde os artistas jogam com as máquinas que lhes expandem o campo de acção, que se desenha desde meados do século XX e se pode precisar aos momentos de criação de novas máquinas e técnicas, com casos exemplares estranhados e depois incorporados na perspectiva, música, pintura, escultura, performance, e outros suportes.

A época *net.art*, no final do século XX, é a do início da massificação exponencial da Internet, pré-redes sociais, onde indivíduos do mundo inteiro tentavam partilhar e criar objectos, sites, experiências, aplicações, vídeos, GIFs, usando talvez o *netscape* com ligações de 56k, explorando o já grande universo de máquinas em rede, desiludidos talvez com a experiência artística oferecida pelos espaços culturais e embrenhados no esplendor de possibilidades das novas técnicas: não-linearidade, interacção, telemática, hipertextualidade, generatividade, *glitch*, aleatoriedade, fabricação digital, realidades aumentadas e

virtuais; [...] três grandes movimentos alteram esta perspectiva: as ferramentas *open source* e sua maior massificação e diversificação, o surgimento das redes sociais e o advento da partilha em massa. Surge a conexão global instantânea, que abala a vários níveis o estado de coisas, de uma forma intensa, muito brusca e premente, e que abala não só artistas, agora circunscritos no movimento *net.art*, mas também toda a “museificação” e “galerificação”, editoras, crítica, queda da televisão e dos media em geral, o nascimento do curador, esse DJ de artistas que opera as pontes nos mundos na arte, requisitando a sua portagem, da crítica autoral e mediática dos seus fãs, e ainda é algo que operará mudanças estruturais na forma como se consome e se vive arte.

[...] Ainda há muito a percorrer até à arte em rede, e passagens já obscurecidas na sombra da ânsia de historizar um período que inaugura novas e importantes técnicas de fabricação de objectos de arte.

Ao longo das últimas décadas, a concepção dos museus e das exposições de arte tem sido transformada pela proliferação de experiências em ambiente virtual. Que diferenças se poderão traçar entre uma exposição em espaço físico e uma exposição puramente virtual?

Christiane Paul

As plataformas virtuais têm afectado a compreensão dos museus e das exposições de arte, de várias formas, tanto através dos modos de expor Arte Digital fora do contexto das instituições artísticas, como através dos modos de representar e reforçar as exposições físicas.

Em meados dos anos 1990, um mundo artístico online - composto por artistas, críticos, curadores, teóricos e outros profissionais – desenvolveu-se em torno da *Internet Art* e fora do mundo artístico institucional. A *Net Art* pode ser experienciada a qualquer momento e a sua distribuição e seu acesso podem funcionar de forma independente, em relação à esfera institucional e às respectivas estruturas de validação e

comercialização. Ao longo da última década, a arte de raiz digital tornou-se progressivamente mais acessível, sob a forma de aplicações para dispositivos móveis ou dispositivos (em rede) no espaço público. Uma vez que a Arte Digital está profundamente interligada com as estruturas da rede, que estão a criar novas formas de produção cultural, irá sempre transcender os limites dos museus e das instituições artísticas, criando novos espaços para a arte. Comissariar estas experiências e exposições virtuais acarreta um conjunto de desafios, assim como condiciona a própria prática digital e a criação de espaços de produção, disseminação e recepção.

Ao mesmo tempo, as representações virtuais de exposições de arte em contexto físico também transformaram a experiência artística. Cada vez mais, os públicos apreendem as exposições como documentação online acompanhada de materiais contextualizadores. A experiência da arte, em geral, está-se a tornar virtualizada.

Inês Albuquerque

Uma das diferenças essenciais relaciona-se com o “espaço”. Se optarmos por considerar o espaço virtual como possibilidade de um não-lugar antropológico (tal como Marc Augé propõe), será possível compreender que a interação entre indivíduo e espaço virtual (que, apesar de tudo, já é uma parte indissociável do nosso quotidiano) coloca questões quer a nível de referenciação e de posicionamento, quer a nível de interpretação da obra de arte. E a contextualização/interpretação da obra de arte enquanto “objecto virtual” será provavelmente um dos principais desafios da exposição virtual [...].

Wilfredo Prieto

São duas plataformas absolutamente diferentes. São duas realidades, duas linguagens, portanto uma obra não deve ser transposta de um espaço para outro, mas antes ser criada na sua estrutura conceptual com condições completamente particulares. A forma de comunicar a mensagem pode até, em algumas ocasiões, ser oposta.

Sandra Valente Antunes

Para responder à pergunta, acho essencial colocar uma questão: de que tipologia de artefactos se está a falar? Materiais (físicos, tangíveis), ou imateriais (virtuais, intangíveis)? Defendo como base a tese de que os objectos são melhor experienciados no espaço/ambiente para o qual foram pensados, mas nem sempre isso é possível, ou porque o espaço original desapareceu, ou porque o objecto se tornou obsoleto e/ou foi removido do seu espaço (acontece muito nos artefactos baseados nas tecnologias). [...] Um artefacto virtual, mais facilmente é exposto numa realidade virtual mas, também aqui, o ambiente original pode ter desaparecido e ser necessário emulá-lo. Em qualquer dos casos, uma exposição virtual (que pode assumir variadas formas - online ou dentro de um ambiente físico de realidade aumentada) pode acrescentar novas camadas de informação à exposição dos artefactos, enriquecendo a forma como o visitante experiencia a exposição. Esta forma de exposição “puramente virtual” é, além disso, acrescida do “espírito do tempo”. Um visitante espera, hoje, usufruir de experiências que fazem parte do seu dia-a-dia, acedendo a experiências audiovisuais interactivas através dos computadores, *smartphones*, *tablets* e *phablets* [...].

Sarah Cook

Eu não sinto que as diferenças entre exposições físicas e virtuais realmente importem assim tanto, porque o mais importante é que o artista e a sua obra sejam representados – tornados acessíveis a um público - no contexto certo. Claro que as obras de arte concebidas pelo artista para serem acessíveis apenas através de espaços virtuais (ou em rede), como a Internet (ou a Web), requerem uma compreensão, da parte do curador e do público, de como esses espaços funcionam (política, económica e socialmente) e talvez saibamos menos sobre isso do que sabemos sobre exposições em museus, que já existem há centenas de anos [...].

Tanya Toft

A maior diferença relaciona-se, provavelmente, com o público.

Exposições ou obras de arte que vivem inteiramente online, em espaços virtuais, convocam um público disperso, que se encontra (literalmente ou em teoria) num ambiente translocal e em rede. Além disso, em exposições virtuais e online, a experiência estética virtual mistura-se a com a experiência estética de estar num espaço físico, o que afecta a experiência, na sua totalidade. Faz diferença se acedemos a uma obra durante a pausa para o almoço no local de trabalho, em casa a partir de um computador pessoal, ou através de um ponto de acesso no espaço público.

[...] Por conseguinte, as diferenças entre exposições em espaços físicos e exposições puramente virtuais importam, simultaneamente, menos e mais - menos porque, em breve (talvez já), não distinguiremos que parte da experiência é “online” ou em contexto físico, e mais porque, numa perspectiva curatorial, teremos de considerar cuidadosamente como os pontos de encontro físicos e virtuais reúnem variados públicos.

Jon Ippolito

Eu não acho que esta seja a pergunta certa. Não existem exposições puramente virtuais, e já existem muito poucas exposições puramente físicas [...].

Está a tornar-se cada vez mais difícil separar a cultura material e a rede imaterial de informação, na qual está agora imersa. Entretanto, é importante ter em mente a dependência do software no hardware, se quisermos evitar a sua eventual obsolescência. A nossa única hipótese de salvar a cultura media do presente é prever formas de migrar, emular e reinterpretar, antes que expire o hardware em que assenta esta cultura.

Greg Lynn

[...] O que descobrimos é que é impossível compreender os materiais não-digitais, como maquetes e desenhos, sem o acompanhamento dos materiais digitais utilizados na sua produção, assim como também é impossível compreender os materiais digitais sem os seus correspondentes físicos. Assim

sendo [...], em arquitectura, quando se fala de um projecto de um edifício, já não existe um objecto físico e um objecto digital. Em vez disso, existe um espectro. Como abordar os aspectos expositivos deste espectro é uma questão mais difícil do que [a mera dicotomia] físico ou digital.

CADA (Jared Hawkey & Sofia Oliveira)

[...] À medida que o nosso mundo é cada vez mais digital e a nossa comunicação mais virtual, interessa-nos o trabalho que opera em espaços híbridos, que desvanece a fronteira entre o físico e o virtual. Para nós, o *smartphone* oferece um interface tangível para o mundo real – onde as nossas acções criam representações – um mundo que é, em si mesmo, real e não apenas um interface visual digital que representa o mundo analógico.

Salvatore Iaconesi (Art is Open Source)

Do meu ponto de vista, os museus (ou, pelo menos, os museus que acolheram transformações que são significativas na era contemporânea) alteraram a sua missão e as suas estratégias operativas.

[...] Esta mudança também se reflecte no resto do mundo (tanto físico como virtual): o mundo tornou-se o que anteriormente era o museu. Isto começou com a *Street Art* e continua a acontecer, ainda hoje, com a chegada dos *prosumers* [produtores-consumidores]: estamos todos a utilizar constantemente o mundo como plataforma de expressão da nossa sensibilidade (como artistas e designers ou como profissionais-amadores que realizam actos de criatividade), seja a utilizar as coisas que fazemos nas ruas, as roupas que vestimos, o conteúdo que produzimos nas redes sociais, os dispositivos que captam as nossas acções, os nossos interesses, as nossas emoções e tudo o resto.

Neste sentido, nada é realmente só virtual ou só físico; o que existe é um movimento constante de uma dimensão para outra. Até que acabem por convergir.

De que forma é que a experiência imersiva e a maior interação dos públicos influenciam, ou alteram, a fruição estética?

Inês Albuquerque

A minha tese [*A internet como meio de criação artística: internet art*, 2013] procurou desenvolver uma perspectiva para o estudo da utilização criativa da Internet [...]. Neste contexto também é necessário salientar que a criação de espaços imersivos e de obras que solicitem a participação do público não é uma novidade que surgiu com a arte de Internet. Oliver Grau [*MediaArtHistories*, 2007] faz uma análise das várias experiências artísticas que se focam neste tipo de proposta, e é interessante verificar que algumas das experiências mais antigas relacionadas com a criação de espaços de ilusão e imersão datam da Antiguidade Clássica.

No entanto, a Internet permite uma experiência imersiva e uma interação particular do indivíduo, que não é apenas o fruidor da obra, mas também o utilizador da rede e, nesta fase, também o criador de conteúdos. Há, desta forma, um novo papel para o indivíduo e o conseqüente reposicionamento do público face à apreciação estética da obra [...].

Partindo da questão formulada por Annet Dekker - “E se, em vez de adquirir uma obra de arte, se adquirisse uma rede de relações?”² - em que medida se poderá afirmar que a Arte Digital desafia as tradicionais noções de colecção e exposição associadas aos museus?

Sandra Vieira Jürgens

A Arte Digital, personificando o aparecimento de uma nova cultura da “era global”, promoveu uma crítica à esfera política e económica do funcionamento das instituições artísticas e do mercado, à lógica de produção, distribuição e comercialização da arte. As comunidades digitais, muito activas e com modos de organização cooperativos, apostadas na criação de plataformas de produção e de exposição online de projectos da comunidade *net.artística*, desenvolveram-se no sentido de expandir o

espaço público e constituir um meio alternativo aos canais de circulação tradicionais. Esta foi uma época de glória dos territórios livres, autónomos, inacessíveis à instituição-arte e às suas formas estabilizadas de actuação. A *net.art*, por exemplo, não necessitava de nenhum museu para ser apresentada e esta nova cultura configurava um panorama aberto e descentralizado, assente nos princípios da multiplicidade e na pluralidade, e não na uniformidade, em regimes flexíveis e não unitários ou centralizados de produção e divulgação artística. Os suportes imateriais tornavam difícil ou impunham desafios à sua comercialização e a tecnologia constituiu novas possibilidades de experimentar e partilhar trabalhos, numa rede livre e de comunicação directa com o público. De resto, este entusiasmo inicial estendeu-se aos museus e às instituições, com a criação de plataformas de produção e divulgação de obras digitais, de colecções e de arquivos.

Como ocorreu noutras épocas, também estas transformações mais recentes no modo de produzir e fazer circular as criações artísticas constituíram um projecto de emancipação e aspiração democrática, que não diz apenas respeito a intuítos puramente instrumentais e a uma maior liberdade formal. [...] De alguma forma, persistiu a via de questionamento dos suportes tradicionais e o activismo contra a instituição-arte, o desejo de superação do objecto artístico e da esfera restritiva do campo artístico, com o alcance de novas comunidades e o alargamento do espaço público de recepção dos fenómenos artísticos.

Maria Amélia Bulhões

A Arte Digital desafia, em inúmeros aspectos, as tradicionais noções de colecção e exposição, sejam elas associadas a museus ou galerias. Creio que um importante aspecto diz respeito à própria natureza espectral e efémera das e-imagens que, resultando do encontro de emissões e leituras, constituem um acontecimento momentâneo. Dada a sua constituição numérica, elas podem ser consideradas imagens mentais que somente se materializam através de interfaces, evanescentes e desmaterializadas, cuja aderência é zero. Elas são voláteis, aparecem e desaparecem a partir das conexões entre o emissor e o receptor, não existindo, portanto, como conteúdo fixo, segundo as teorias da comunicação mais tradicionais. Essa natureza

contradiz a condição de “permanência”, um dos aspectos mais valorizados na ideologia da arte. Outro aspecto relevante é a lógica da multiplicidade e da abundância possibilitadas pelas tecnologias digitais, que dão à e-imagem uma condição de reprodutibilidade infinita, que rompe com o regime de singularidade vigente no campo da arte, desde o Renascimento. A alteração no regime de criação, com a interactividade – nos seus diferentes níveis – redefine os papéis do autor e do receptor, fazendo desaparecer a figura passiva do espectador, tornando movediças as direcções, instáveis e imprevisíveis os resultados e em contínua progressão. Todas essas mobilidades e instabilidades da e-imagem dificultam sua entrada no panteão das “Belas Artes”, exigindo mudanças de pensamento dentro do campo artístico.

Tanya Toft

Para mim, a noção de “aquisição” está a perder relevância neste amplo domínio da arte digital. O sentimento de propriedade e de valorização institucional implícitos [na aquisição] evocam a lógica modernista do sistema da arte, que está a perder relevância. Eu admiro a forma como as instituições artísticas estão a abrir as suas colecções para abranger obras de arte digitais e géneros artísticos que cruzam fronteiras entre a arte e outros campos como, por exemplo, os jogos de computador. No entanto, algumas obras de arte não são produzidas com o intuito de serem incluídas na colecção permanente de um museu e, muitas vezes, essas obras são, para mim, as mais interessantes. Isso porque desafiam os formatos que conseguimos “manusear”. Podem consistir na integração de software num espaço urbano específico ou numa confluência de imagens de grande escala, sons e corpos humanos, para os quais um cubo branco não faria qualquer sentido. Ou o trabalho pode ser uma visualização de dados, que mostra o nosso actual comportamento na cultura digital.

Jon Ippolito

Os museus dos séculos XIX e XX podem ter prosperado pelo facto de terem reforçado os limites das experiências raras descobertas através da instrução. Mas os museus do século XXI irão prosperar

da mesma forma que as empresas bem-sucedidas na Internet: trespassando os limites para as experiências ubíquas descobertas através da extracção.

Verónica Metello

Numa primeira instância, a Arte Digital com base na Web desafia as noções tradicionais desafiando a noção de objecto, de valor e de preservação. Há uma alteração fenomenológica, relacional, social e económica em todo o sistema que esta arte propõe. E em todo o sistema que os novos media digitais impõem ao regime da experiência. [...] Mas a Arte Digital não se resume a este cenário. No contexto dos museus tradicionais, o maior desafio que a arte em suporte digital pode trazer agora - num contexto onde as questões da autenticidade foram já ultrapassadas por várias estratégias - é essencialmente a questão da preservação. Como garantir a experiência associada a determinado trabalho, considerando a obsolescência declarada de todos os media/componentes que o tornam operacional? Como garantir que a chave, o código daquela experiência, do evento ou da prática instaurada pelo dispositivo de suporte funcione no horizonte temporal das colecções convencionais? Neste sentido, impõe-se um outro desafio: pensar o que é o horizonte temporal de uma colecção.

No espaço virtual, a informação e a documentação são cada vez mais velozes e acessíveis. Por outro lado, a constante actualização e dispersão dos dados e a recorrente efemeridade dos processos colocam problemas inéditos à conservação da arte em rede. No seu entender, até que ponto é possível preservar este tipo de trabalhos?

Sarah Cook

Gosto do modo como formularam a questão – [a expressão] “recorrente efemeridade” sugere a natureza interactiva tanto da criação artística como da prática expositiva. Historicamente, colecção e conservação significam “reparar” ou travar o desenvolvimento (ou a deterioração) da obra de arte. Reconhecer

que as obras de arte têm iterações (versões, manifestações, substanciações) que podem ser recorrentemente efémeras (estão aqui, por momentos, e depois voltam a desaparecer) vai ajudar, tal como reconhecer que o contexto em que uma obra de arte surge ou é exposta também deve ser “captado”, para que possa ser entendido mais tarde [...].

Sandra Vieira Jürgens

[...] A questão da preservação da arte em rede é problemática e implica uma atenção redobrada. Supõe um trabalho de investigação, selecção, documentação e organização de arquivos que nem sempre encontra meios técnicos, logísticos e financeiros de se efectivar. Todavia este problema não é específico desta área, coloca-se igualmente a muitos projectos de arte contemporânea desenvolvidos no formato de instalações efémeras, obras processuais, registos performativos e discursivos, bem como à actividade de muitos artistas e estruturas, que não tiveram possibilidade de documentar devidamente a sua acção. Em todos estes campos há, de facto, muito trabalho a cumprir por forma a salvaguardar esse legado e, creio que as universidades, os seus grupos de investigação, tal como as grandes instituições culturais, serão determinantes para agilizar meios e apoiar projectos de estudo e conservação de produções contemporâneas, sobretudo das mais imateriais e efémeras.

Jon Ippolito

É definitivamente possível se pararmos de depender do armazenamento como uma estratégia de preservação e olharmos mais para a migração, a emulação e a reinterpretação. Também temos que perceber que o trabalho de conservação é tanto interpretativo como técnico, e tal como afirma Richard Rinehart, é orientado para o futuro mais do que para o passado.

Tanya Toft

Esta é uma questão importante, com a qual os curadores que

trabalham com Arte Digital Urbana se vêm hoje confrontados. As nossas ferramentas para preservar a “obra de arte como evento” passam actualmente por tentativas de documentação – tentativas de capturar a experiência em imagens, vídeo e áudio, e de as colocar online para que futuros públicos consigam imaginar o que aconteceu. Eu creio que é difícil preservar as obras e algumas, como o *Détournements* da Internacional Situacionista da década de 1960, não visam a conservação; não podem ser materializadas em objectos, porque se apresentam como eventos destinados a serem vivenciados – e que talvez influenciem futuros eventos artísticos. Contudo, o que podemos preservar é o conhecimento acerca da produção da obra. Podemos complementar a “fraca” documentação que produzimos com visualizações da pesquisa de precedentes históricos, considerações discursivas e pensamentos do artista, do curador e dos públicos sobre o significado da obra naquele momento e naquele contexto [...].

Como encara a obsolescência tecnológica e o eventual o desaparecimento de obras de arte digitais? Na sua opinião, quais deveriam ser as estratégias de conservação de *Internet Art*? Acha que estas peças deveriam ser entendidas como obras efémeras, à semelhança de outras manifestações artísticas, como a performance?

Sandra Valente Antunes

A obsolescência das obras (originada pela obsolescência das tecnologias em que são baseadas) é, de facto preocupante, porque, na maior parte das vezes, leva ao seu total desaparecimento. É património cultural que se perde por completo. As estratégias de preservação (prefiro este termo, em vez de conservação) são complexas e, muitas vezes, estão associadas a custos elevados [...].

As estratégias de preservação da *net.art*, que encaro como arte efémera, devem de facto ser encaradas à semelhança das artes performativas. Encontro na *Iniciativa do Meio Variável*³, respostas muito apropriadas para estas complexas questões.

Giselle Beiguelman

Penso nisso com muita frequência. Até mesmo porque sou uma das vítimas do processo de obsolescência tecnológica... [...] Defendo que, para não ceder a uma hipótese catastrofista do fim da possibilidade de pensar a história e, particularmente, da cultura e da Arte Digital, e ir além das pressões de descartabilidade do mercado e da economia da obsolescência programada, é melhor optar por uma reflexão em torno dos novos sentidos da memória e das tecnologias de memorização na contemporaneidade. O irrevogável processo de digitalização da cultura demanda a elaboração de um repertório crítico e especializado, com terminologias e métodos adequados, para dar conta das obras produzidas e concebidas para meios digitais, e também da incalculável massa de dados e memórias [...] acumulados e perdidos, em arquivos colectivos e pessoais na Internet.

O que particulariza as artes em rede em relação às outras formas de arte é o facto de que, em ambientes online, o contexto não só interfere na recepção da obra como também modela essa recepção. Afinal, a *Net Art* é bem mais do que arte criada para a Internet. É arte que depende da Internet para se realizar, um tipo de criação que lida com diferentes tipos de conexão, de navegadores, de velocidade de tráfego, de qualidade de monitor, resolução de tela e outras tantas variáveis que alteram as formas de recepção. [...] Trata-se, portanto, de uma arte intrinsecamente ligada a uma fruição do/em trânsito. Obras que só se dão a ler enquanto estiverem em fluxo, transmitidas entre computadores e interfaces diversas. Do ponto de vista da criação, essas condições implicam lidar com uma estética do imponderável e do imprevisível e pensar em estratégias de programação e publicação que tornem a obra legível, decodificável, sensível. Do ponto de vista da preservação, essas mesmas condições impedem a possibilidade de manutenção da obra no seu todo, na medida em que o contexto que as modelizava é irrecuperável [...].

Na sua opinião, as instituições e os públicos têm acompanhado a arte em rede e o actual paradigma da hiperconectividade?

Tegan Bristow

Eu acredito que a instituição museológica tradicional, ocidental, tem sido capaz de lidar com os desafios da arte em rede de forma muito mais eficaz do que o tradicional sistema de galerias. Possivelmente isto deve-se, em grande parte, ao facto de, para o museu, não estar em causa a venda das obras, mas a sua representação e o seu arquivo. Representação e arquivo não são uma tarefa fácil, mas eu acredito que as instituições estão a tentar e muitas estão à altura da tarefa de melhorar a apresentação e o arquivo de formatos digitais. A situação dos públicos é diferente. Creio que estes são muito mais receptivos aos trabalhos online, uma vez que cada vez mais actividades culturais e criativas têm lugar através da rede e online. Este é certamente o caso na África do Sul, e noutras partes de África, onde a cultura e a arte não são exclusivas de museus e galerias.

Juan Martín Prada

A maioria das instituições artísticas e dos museus está ainda profundamente imersa na ideologia do objecto artístico físico, sendo-lhe difícil apreciar práticas artísticas em rede que não correspondam aos valores e aos preconceitos decorrentes do sistema do mercado de arte. Infelizmente, muito poucas instituições, a nível mundial, estão a apoiar as explorações criativas da conectividade, embora estas se tenham tornado um elemento-chave na configuração da nossa subjectividade e da nossa vida.

Joaquim Jorge

Embora a Internet tenha gerado uma comunhão mental sem paralelo na história da humanidade, estamos ainda longe da intimidade sugerida pelo termo hiperconectividade. Isto deve-se a dois factores principais. Um deles é o facto de nos podermos

ligar, à distância, a muitas outras pessoas e partilhar pensamentos e expressões. No entanto, essa troca é mediada pelos sentidos, tais como a visão e a audição, e os meios preferenciais são os media sensoriais como o vídeo, o texto ou áudio, entre outros. Além disso, o nosso círculo de intimidade é condicionado por hábitos antigos e por uma herança atávica que limita o número de contactos aos típicos das comunidades antigas - algumas dúzias, no máximo.

Todavia, há sinais de que as visões de Teilhard de Chardin podem vir a ser fruídas num futuro não tão distante. O primeiro é que agora é concebível que ligações entre cérebros, mediadas por computadores, mais do que pelos nossos sentidos, se tornem viáveis. O segundo é que a exposição constante a milhares, em vez de centenas, de outras conexões, pode desencadear adaptações cognitivas que justifiquem o “hiper” como numerador em “hiperconectividade”. No entanto, podemos precisar de mudanças evolutivas profundas na forma como os nossos cérebros estão ligados, para conseguirmos acomodar relações sociais íntimas, aos milhares.

Vuk Ćosić

A tentativa de se manter a par de algum fenómeno é, em grande parte, apenas uma tentativa de atrasar esse fenómeno... Eu acredito que as instituições e os públicos não estão de todo interessados em compreender a rede em que estão mergulhados, e estão apenas a desenvolver um certo sentimento em relação a uma versão domesticada da arte em rede. Por outro lado, é exactamente o manter-se a par constitui a perspectiva mais assustadora para um artista da rede.

Christiane Paul

[...] É certo que as instituições se têm adaptado progressivamente a um ambiente hiperconectado, disponibilizando mais conteúdos Web, organizando visitas a exposições no Twitter, utilizando o *crowdsourcing* como uma ferramenta de curadoria [...] ou o YouTube como canal de apresentação [...]. Mas, ao mesmo tempo, raramente se encontra arte puramente digital ou arte

em rede nas exposições em museus. Os públicos, hoje, estão muito mais conectados do antes e mais esclarecidos sobre as tecnologias digitais, mas isso não significa necessariamente que têm uma maior literacia no que respeita a formas de Arte Digital e ao seu vocabulário.

Maria Amélia Bulhões

Penso que o público tradicional da arte tem pouco interesse e disponibilidade para as práticas da arte online. A maioria desconhece ou mesmo não considera “arte” este tipo de produção. Entre o público mais jovem, vejo um crescente interesse pelas práticas online em geral, entre elas aquelas que podemos dizer “artísticas”. Um público mais globalizado, diversificado e com interesses múltiplos tem estado mais aberto a essas manifestações online, que são criativas, divertidas, envolventes e interactivas e muitas vezes colaborativas com grupos ou comunidades. Acho que estas relações de interesses de grupos é que têm alimentado um novo público, inclusive usando as redes sociais. São novos modos de operar a arte que estão se estabelecendo entre actores sociais mais jovens e mais diversificados do que aqueles tradicionalmente ligados ao mundo da arte. Um fenómeno que não deve ser desprezado mas, pelo contrário, olhado com atenção por investigadores e pelas instituições de arte.

André Sier

Nos novos públicos [...] há toda uma comunidade global conhecedora e fervorosa das práticas de artes digitais. As instituições, na sua maioria, ignoram os artistas da “era da hiperconectividade”, pelo menos em Portugal. Esta é a minha experiência, em que, depois de 18 anos dedicados profissionalmente a estas áreas ainda marginais, não há qualquer interesse em fazer vingar o que por cá se faz a esse nível. A nível mundial, há ainda galerias exclusivas de artes digitais e tecnológicas um pouco por todo o mundo, grandes museus que celebram os movimentos com vastas exposições nos seus espaços e que chegam mesmo a comissariar trabalhos exclusivamente

em linha para os seus sítios Internet, festivais que congregam mundialmente praticantes destas artes, laboratórios e espaços de pesquisa e desenvolvimento artístico híbridos, etc. A nível global é algo que já não é indiferente e que lentamente tem conquistado o seu lugar no espaço, mas ainda há muito que fazer...

[...] É pena que as instituições não dêem resposta aos interesses dos públicos, e há aqui toda uma série de questões que só elas (ou novas instituições) poderão fazer para alterar o estado de coisas.

Jon Ippolito

Se considerarmos a definição de instituição como organização resistente à mudança, então a resposta tem que ser *não*. Estas [instituições] não sabem como interpretar a arte em rede, não sabem como a expor, não sabem como a coleccionar - porque isso requereria que mudassem. Para ser justo, isso também se aplica a alguns públicos tradicionais das galerias [...].

Felizmente, a familiaridade com as metáforas tecnológicas está fortemente relacionada com alguns outros públicos que os museus têm procurado, embora nem sempre tenham compreendido como os convocar. Os colecionadores das elites podem não estar familiarizados com *joysticks* e *light guns*, mas muitos dos seus potenciais espectadores estão [...]. E, tal como concluiu o estudo realizado para a exposição *Seeing Double*, os jovens tendem a ser mais habilitados para interagir com a tecnologia e para aceitar a variabilidade inerente aos novos media [...].

No seu texto, “Challenges for a Ubiquitous Museum” indica alguns problemas que a *New Media Art* enfrenta no que respeita às práticas expositivas e à mobilização do público. A *New Media Art*, e particularmente a *Internet Art*, ainda está num gueto?

Christiane Paul

Eu penso que ainda existe uma grande separação entre a *New Media Art* e o *mainstream* do mundo da arte. Ed Shanken, em

particular, evidenciou que a *New Media Art* tem procurado situar as suas práticas nos contextos teóricos e expositivos do *mainstream* da arte contemporânea mas, ao mesmo tempo, tem desenvolvido a sua própria linguagem teórica e os seus contextos institucionais. [...] Certos aspectos da *New Media Art* e da sua inerente conectividade não podem ser plenamente acolhidos pelo mundo da arte e irão existir sempre em lugares que lhe são externos. Ainda assim, é necessário continuar a investir na construção de um diálogo entre estes dois mundos artísticos, para que possamos ter um entendimento da prática artística como um todo, em vez de separar artificialmente os diferentes media em que os artistas trabalham.

Numa entrevista a propósito da exposição *web-specific* que comissariou para a Bienal de Curitiba (2013), comentou que a arte online questiona a institucionalização porque não precisa do lugar do museu. Em que medida a cultura *open source* pode alterar o paradigma da arte na contemporaneidade? E que resposta devem dar os museus e instituições culturais a esse território artístico em rede?

Maria Amélia Bulhões

Percebe-se que inúmeras possibilidades criadas pela cultura *open source* respondem a demandas da sociedade contemporânea que busca formas de compartilhamento num mundo muito estereotipado e segmentado, onde os grandes relatos faliram. Essa sociedade, sedenta por formas de interação, busca, via computador, partilhar interesses e construir novas utopias de proximidade. Artistas e instituições, cujas aspirações conduzem à ampliação da comunicação e à partilha do sensível, são chamados a participar nesses processos de estabelecimento de redes de interesse e de intercomunicação aberta. A arte inscreve-se no espaço colectivo que cria situações de experimentação e condições inéditas de recepção, respondendo à crise do autor com o fomento da inteligência distribuída. Entretanto, este novo território é uma zona de risco, onde se desenvolve uma arte participativa, excêntrica, pouco segura, que escapa na maioria das vezes ao controle social e à autoridade do sistema da arte. Mas criar é correr riscos.

A estreita relação entre arquitectura e museus, ao longo da História da Arte, influencia a convergência de ambas as disciplinas no domínio do digital?

Greg Lynn

Muito provavelmente não. Eu não creio que os museus estejam particularmente interessados em promover o pensamento digital ou a adopção da tecnologia digital. Acho que os museus estão interessados em esperar, evitar, excluir e marginalizar a tecnologia digital, em geral. Há muito poucas instituições que estejam tão empenhadas como museus em contornar as questões que relacionam os objectos físicos e a tecnologia digital.

Tem dedicado o seu trabalho a um campo muito específico, o da Arte Digital em espaço urbano. Porque considera importante retirar as experiências artísticas virtuais dos espaços expositivos tradicionais e trazê-las para a cidade?

Tanya Toft

Penso que a natureza das obras contemporâneas digitais apela cada vez mais para a integração em materialidades, estruturas discursos urbanos. Algumas dessas obras de arte não são o dispositivo, a projecção ou a tecnologia em si, mas o próprio evento da instalação num contexto social. A “obra de arte” é o seu encontro afectivo com a nossa realidade socio-tecnológica [...].

Qual é o papel da tecnologia e das redes sociais na transformação das cidades contemporâneas? Estão verdadeiramente a contribuir para a forma como a arte está a ser feita no século XXI? De que forma a dualidade “real-virtual” tem influenciado a construção de espaços públicos urbanos e a cartografia global?

Salvatore Iaconesi (Art is Open Source)

Tecnologia é ubíqua.

Tecnologia não é, obviamente, “computadores”.

Tecnologia é, também, linguagem. A linguagem é a tecnologia mais importante que temos. Mais do que os computadores, mais do que as redes sociais, mais do que a nanotecnologia, etc.

Outras tecnologias são linguagem recombinada, de software, hardware, bio, híbrido e todas as outras combinações.

A linguagem, como tecnologia, funciona de uma maneira peculiar, e nós reconhecemo-lo no modo como todas as outras tecnologias funcionam, como uma consequência.

O objectivo é recombinar e misturar, para criar uma nova linguagem, transformando o sentido de “possibilidade”, criando espaço mental e, assim, criando espaço no qual uma nova linguagem pode ser criada e alojada, e assim por diante.

É uma relação mutualista e ecossistémica: com a natureza, com os seres humanos, com outras tecnologias, comunidades, instituições. Todos estão sempre a inventar uma nova linguagem, ao recombinarem e misturarem constantemente coisas.

Esta é a força motriz, não redes sociais, não a Big Data, não a Internet das coisas ou outras coisas, que estão entre as consequências (temporárias) deste outro e mais amplo processo.

Que é o processo que me interessa. Por exemplo, no AOS (Art is Open Source) fazemos exactamente isso: explorar e adquirir uma melhor compreensão do impacto das tecnologias ubíquas [...] no ser humano, nas sociedades e nos ecossistemas. Fazemo-lo através da arte, e através de manifestações e interacções com outras disciplinas e práticas artísticas [...].

JODI

Os objectos do mundo real misturam-se com os mundos virtuais, onde elementos físicos, por exemplo objectos físicos ou pessoas, são dinamicamente integrados e podem interagir com o mundo virtual em tempo real. O uso de informações do mundo real para controlar um ambiente virtual é uma forma adicional, através da qual os *inputs* externos proporcionam o contexto para o virtual.

Salvatore Iaconesi (Art is Open Source)

[...] Nós aprendemos, há vários anos, a lidar com a hiper-realidade: estamos constantemente a construir e a implementar simulacros, uma possibilidade que foi ampliada pelos media, pelo que os nossos simulacros são agora transmediáticos, translocais, ubíquos.

Neste sentido, a dualidade real-virtual é fictícia: é útil para os filmes de Hollywood e para as séries de TV *mainstream*. O que está a acontecer é que a nossa linguagem está a evoluir, assim como o nosso sentido de possibilidade, o que nos permite abraçar novos comportamentos, experiências, modos de comunicação, interação e relação que são progressivamente mais influenciados pelas ferramentas digitais ao nosso dispor, que informam e condicionam a criação de um mundo que é cada vez mais imaterial.

Considera que as geografias da *Internet Art* são dominadas pela cultura anglo-saxónica enquanto referências mediterrânicas, africanas e sul-americanas são menos valorizadas? Podemos conseqüente deduzir que a globalização e a difusão da criação artística em formato digital não aboliram a preponderância de alguns paradigmas culturais e algumas formas de segregação?

Marisa González

Quando começámos a trabalhar na *Internet Art*, pensámos que a igualdade de oportunidades seria desenvolvida para todos. Mas, passado algum tempo, o contexto Anglo-Saxónico domina o panorama e lidera tudo.

Há apenas algumas excepções heróicas.

Juan Martín Prada

Isso é absolutamente verdade! E receio que as coisas estejam a ficar cada vez piores por estes dias!

Giselle Beiguelman

Apesar da preponderância de alguns paradigmas nas instituições mais tradicionais, como os museus e o mercado editorial, é inegável que a produção cultural nas redes tem forçado a penetração de outros actores no cenário artístico voltado para a *Media Art*. Considero-me uma “evidência” desse processo. Penso que o que mais nos falta é uma literacia digital propriamente dita. Em todo o mundo. Não quero dizer que, no futuro, todos tenham que ser programadores. Mas alfabetizados... Esse repertório – a literacia – é o que nos permite diferenciar uma bula de um remédio de um texto literário e isso ainda não temos. Vivemos um processo de digitalização da cultura, mas comportamo-nos como meros “funcionários” desse processo. O pensamento crítico, no entanto, demanda uma formação mais complexa que inclua o acesso às linguagens de programação como linguagens propriamente ditas. Isso é básico para romper as formas de segregação e alienação actuais.

Como caracterizaria o cenário da Arte Digital e da Internet nos países africanos?

Tegan Bristow

[...] Por algum motivo, o entendimento era de que as práticas culturais e artísticas envolvendo a tecnologia eram as mesmas em todo o mundo, uma vez que as tecnologias são as mesmas; um computador, um telemóvel e a Internet. O que está muito longe da realidade, pois as tecnologias ampliam as culturas que já existem em vez de as criarem. Além disso, as tecnologias usadas localmente são específicas da história económica e das políticas locais, o que influencia enormemente: a) a forma como as tecnologias são utilizadas e b) o modo como as tecnologias são percebidas. Isto pode parecer óbvio, mas muito raramente é considerado quando se examinam as práticas estéticas com tecnologia, em percursos históricos não-ocidentais.

[...] A Arte Digital Africana aborda muitas vezes o digital como uma forma metafísica, para representar o invisível e o mágico;

não só como representação das práticas culturais africanas, mas também como crítica aos sistemas ocidentais. Isso leva-me a um segundo objectivo importante que é a crítica à Globalização e à globalização da cultura pois, ao longo de centenas de anos, África foi alvo de tentativas coloniais e neocoloniais com vista à homogeneização das culturas. O que eu observo em muitas estéticas digitais africanas é uma resposta directa contra a primazia do ponto de vista ocidental [...].

É bastante difícil, para muitas pessoas, compreender que esta é uma prática contemporânea inscrita no aqui e agora. Não é uma indigenização romântica do digital que procure traduzir as práticas tribais, nem uma inovação engraçada para os pobres do terceiro mundo. É muito mais; é um tipo de pensamento-limite, uma conversa ao vivo com o mundo que reúne culturas contemporâneas, valores africanos e sistemas de conhecimento sociocultural. [...]

A Internet pode constituir um meio mais fácil e eficaz para a divulgação de informação de índole política? Podemos falar de um factor de denúncia subjacente ao seu projecto “Um ecossistema político-empresarial, Portugal 1975-2013”?

Pedro Cruz

Sim, a Internet é o veículo mais democrático que temos para difundir informação. Apesar de a Internet já começar a dar sintomas de vários tipos de controle, ainda é uma plataforma onde cada um de nós pode ser autor e divulgar o seu trabalho ou uma mensagem. Naturalmente, para trabalhos de âmbito mais sério, a visibilidade do mesmo está dependente do seu mérito e nestes casos é a imprensa tradicional que vem atrás e pode ou não optar por projectar mais o trabalho. Foi o que aconteceu no caso dos políticos. É também verdade que a audiência a que chega a Web pode ser bastante variada, incluindo aquele segmento que abdicou do formato papel e se limita a consumir o que circula por plataformas da Web Social. Tenho a convicção de que o consumo na Web Social é de combustão lenta quando não é alimentado: na Web Social também há curadoria, mais dispersa, mas é naturalmente mais eficaz ter um nodo influente na rede (com mais seguidores) a partilhar o trabalho,

do que esperar que a tal combustão lenta de que mencionei cause algum impacto: não vai acontecer porque não cria momento, massa crítica, ou fórum de convergência de opiniões.

[...] A denúncia é chave para o impacto de qualquer visualização: neste caso identifiquei um tema, um público-alvo, o que este público esperava ver, um meio de difusão e persegui a oportunidade. Mas nem só a denúncia funciona: a beleza do complexo e o entretenimento pela contemplação também funcionam, se bem que apelam a um público ligeiramente diferente. O meu trabalho configura sempre um diálogo entre esta componente do belo contemplativo e a utilidade da informação apresentada. Dependendo da articulação; deste diálogo pode sair mais ou menos impacto, mas diria que, no meio disto, a questão da denúncia se dilui para mim, enquanto autor.

Acredita que a Internet permite uma liberdade crítica difícil de conseguir noutros formatos?

Vuk Ćosić

A Web foi e ainda é um espaço onde se conseguem encontrar boas pessoas a produzir boas reflexões. Também permite congregar ou até planear e executar alguma acção política. Mas sendo um espaço tão controlado, o que de facto permite é que se aceite todo um conjunto de regras (o que é aborrecido) [...].

Parafraseando a exposição realizada pelo Eyebeam *The New Romantics* (2014), considera que os artistas digitais são os novos românticos?

Sarah Cook

[...] A vossa pergunta levou-me a revisitar a ideia de romantismo na arte e eu acho que, se quisermos estabelecer comparações entre o movimento do início dos anos 1800 e o de hoje, podemos ver semelhanças em termos da rápida transformação industrial

e da maior compreensão da ciência... Significa isto que vamos entrar numa fase seguinte de realismo na arte digital? Isso poderia ser revigorante [...].

Wilfredo Prieto

Parece-me [...] redutor limitar um meio ou um espaço de expressão a um tópico temático. Com efeito, é muito importante que se gerem diálogos sensíveis, românticos, mas também políticos, sociais, filosóficos e um sem fim de matizes que nos acompanham na nossa realidade e na nossa experiência.

Christiane Paul

Eu não creio que [a exposição] *The New Romantics* pretendesse apresentar uma tese sobre a Arte Digital, em geral, ou que fosse a intenção dos curadores (Claudia Hart, Nicholas O'Brien, e Katie Torn) fazê-lo. A exposição centrava-se em obras que envolvem o corpo, representações da natureza e expressões de individualidade, de um modo que poderia ser comparado ao Romantismo do século XIX. Poder-se-ia dizer que a Arte Digital responde à revolução digital e à mediação da natureza como o Romantismo respondeu à revolução industrial e à racionalização científica da natureza, mas eu não vejo um foco no emocional, no sublime, no espontâneo e na beleza natural na Arte Digital *per se*. A peça "Monolith" de Ryan Whittier Hale (2012) e as obras reunidas em *The New Romantics* mostram certamente aspectos do Romantismo, mas esses aspectos não são transferíveis para o digital, em geral.

Jepchumba

Os artistas digitais africanos poderiam ser vistos como românticos. Estou a pensar especificamente nos projectos African-Futures que entraram em cena há alguns anos. [...] A Arte Digital Africana tem, de facto, uma visão romântica da imaginação de África, no futuro, principalmente como reacção à representação muito negativa que África continua a ter nos media.

André Sier

Há um fascínio latente que aponta para aí, sim, mas não julgo que sejam já os novos românticos; o hype das técnicas e movimentos vai e vem, há muito (des)encanto na fazedura de arte que a torna arte, e embora tenha uma apetência pessoal pelo romantismo e o que isso implica, contemporaneamente encontramos multitudes de protomovimentos que se podem encaixar em laivos de novo romantismo, expressionismo, abstraccionismo, classissismo, iluminismo, retrodecadentismo, estruturalismo, etc. A aceleração e a conexão global de pequenas aldeias de artistas, na paisagem terráquea, contribui para a confusão e para a indefinição de fronteiras, e a isso devemos adicionar os escassos conhecimentos daqueles que escrevem sobre estas áreas emergentes e se inscrevem como teóricos destas artes [...]. Desde sempre que as técnicas, principalmente as novas, são pretexto para a arte. E há sempre um período de encantamento extremo seguido de ensaios sobre as desilusões. [A ideia de que] o sentimento do artista [pode] ser a sua lei (Caspar David Friedrich) ainda está limitada pelos constrangimentos do uso da técnica que, por vezes, se torna tanto lei como os seus sentimentos, enquanto esta não é uma ferramenta inata e subterrânea ao inconsciente. No entanto, este romance apaixonado entre a técnica científica e a imaginação livre ainda deixará muitas marcas, e [é um facto] com novas técnicas ou visões vêm sempre novas artes, que apontam ideais que podem ser qualificadas como românticas, no sentido de tudo poderem e deixarem livres e predominantes os sentimentos dos artistas, até novas as suplantarem [ou] novos movimentos as contra-argumentarem. [...]

Enquanto muitos artistas de *Internet Art* exploram o “processo” e a própria tecnologia, vocês optaram por uma abordagem poética e estética da mesma, procurando examinar a relação que se estabelece entre o homem e as dimensões espaço-temporais criadas através da tecnologia no quotidiano. O que vos motivou a procurar esta dimensão?

CADA (Jared Hawkey & Sofia Oliveira)

Não nos vemos como artistas de *Internet Art*, mas antes de

software, que claramente depende da Internet, é informado pelo conceito de *network* na esfera cultural, pelo uso de *networks* como ferramentas, e até certo ponto informado pela teoria das redes. De momento, estamos fascinados pela forma como as relações humanos/objectos se tornam cada vez mais recíprocas à medida que as máquinas adquirem agência autónoma, e gradualmente mais curiosos com as assunções sobre a natureza humana. Embora a preciosidade do individual, a preservação da agência humana, possam ter os dias contados, continuamos a não compreender o suficiente sobre as nossas emoções e a nossa habilidade para inferir, para os modelar e programar nas máquinas. Para responder ao último ponto, em suma, temos a crença de que a percepção não pode ser considerada independente do seu ambiente envolvente, pois ela resulta de uma relação evolutiva e adaptativa entre o organismo e o seu ambiente.

Considerando que a interpretação das obras de *Internet Art* tende a privilegiar os aspectos técnicos e processuais, o que o levou a explorar a afectividade e a poética da *Internet Art* nos seus trabalhos de investigação e curadoria?

Juan Martín Prada

Com a expansão das redes sociais, por volta de 2005, interessei-me bastante em compreender o facto de o poder económico já não pretender continuar a fundamentar os seus privilégios na “exploração” dos indivíduos enquanto “força de trabalho”, mas sim no crescente lucro decorrente da normalização dos estilos de vida, das dinâmicas quotidianas e das interacções pessoais e afectivas, das emoções, dos hábitos e da satisfação do consumidor. Por conseguinte, comecei a escrever bastante sobre a natureza dos mecanismos da nova produção económica e sobre a forma como estes se foram tornando “afectivos”, questionando se já seria possível definir afecto como “subjectividade produtiva”. Certamente, as novas estratégias económicas emergentes na crise do pós “dot.com”, centraram-se na produção de sentimentos relacionados com o bem-estar da empresa, os estados de

proximidade e a contínua evidência de afectividade interpessoal, oferecendo o melhor das representações tecnológicas de uma nova combinação entre comunicação e afecto.

Obviamente, comecei a ter em atenção as redes sociais, essas “tecnologias afectivas”, responsáveis por uma viciante mediação tecnológica da afectividade. Claro que muitos artistas estavam já a analisar de que forma esta nova economia biopolítica pretendia, acima de tudo, extrair um excedente da vida, dos benefícios corporativos obtidos em vida e da vida, com uma estrutura global e territorial biopolítica liderada por grandes empresas multinacionais, produtoras de prazer e de estilos de vida específicos. Em torno desses artistas, elaborei alguns projectos curatoriais e escrevi alguns textos em que o conceito de “capitalismo afectivo” tinha um papel fundamental. Entre 2004 e 2008 os meus artigos e textos críticos estavam constantemente a focar-se neste tópico. É muito interessante ver que alguns artistas da Internet ainda estão totalmente envolvidos na análise de como os mecanismos da nova produção “biopolítica” coincidem plenamente com os que são baseados na expressão da diferença e da diversidade, da liberdade e da singularidade [...].

Notas

¹ Ver: Olson, M. (2008) “Lost not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture” in Klein, A. (ed.) *Words Without Pictures*, New York: Aperture / Los Angeles: Museum Associates and LACMA. Ver também o texto: *Pós-Internet: A Arte depois da Internet*, incluído no capítulo 4 deste e-book.

² Annet Dekker (ed.) (2013). *Speculative Scenarios*, Eindhoven: B Baltan Laboratoires, p. 63 (trad. livre).

³ Projeto implementado pelo museu Guggenheim, para a aplicação de estratégias próprias na preservação de obras de arte, criadas em meios variáveis (como as tecnologias computacionais). Apoiada pela Fundação para a Arte, Ciência e Tecnologia de Daniel Langlois e promovido pela aliança *Forging the Future*. Entre os membros fundadores da Rede dos Meios Variáveis (RMV) contam-se: o Berkeley Art Museum/Pacific Film Archives (Berkeley); Franklin Furnace (Nova York); o Guggenheim Museum (Nova York); Daniel Langlois Foundation for Art, Science and Technology (Montreal); Performance Art Festival + Archives, (Cleveland); Rhizome.org (Nova York); e o Walker Art Center (Minneapolis).

An aerial photograph of a coastal region. A large, irregularly shaped bay or inlet is the central focus, surrounded by a rugged, hilly coastline. The land is a mix of green and brown, suggesting vegetation and cleared areas. A small, rounded island is visible in the middle of the bay. The sky is a clear, pale blue. The text 'NOTAS BIOGRÁFICAS' is overlaid in white, bold, sans-serif font on the left side of the image.

NOTAS BIOGRÁFICAS



Alexei Shulgin

Alexei Shulgin nasceu em 1963, em Moscovo.

Trabalha como artista, curador, teórico e músico e, embora esteja actualmente sedado em Moscovo, colabora como professor com instituições de diversos países, no âmbito do programa educativo independente de novos media organizado pela ProArte de São Petersburgo.

Em 1988, fundou o grupo Immediate Photography e, entre 1994 e 1995, ensinou fotografia e arte contemporânea nos workshops da United Arts (EUA). Ainda em 1994, iniciou o seu trabalho artístico na Internet, explorando a intersecção entre fotografia e novas tecnologias da comunicação, tendo criado a galeria fotográfica electrónica Hot Pictures. Em 1995, fundou o Moscow WWWArt Centre - Institute for the Unstable Media e, desde então, começou a leccionar e a participar em seminários sobre a World Wide Web e a *Internet Art*.

O website *EasyLife* foi criado por Shulgin em 1997, incluindo o manifesto "Introduction to *net.art* (1994-1999)" (publicado neste e-book [unplace](#)), assim como outros projectos, relacionados ou não com a Internet. No seu percurso, destaca-se também a actividade como músico, iniciada em 1998 com a banda de cyberpunk 386 DX.

Fonte: http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors/shulginbio.html

André Sier

André Sier nasceu em 1977, em Lisboa, onde vive e trabalha como artista-programador, nos seus estúdios *s373.net/x*.

Tem uma formação interdisciplinar em Ciências, Pintura, Escultura e Música

e uma licenciatura em Filosofia. O trabalho que tem desenvolvido, desde 1997, cruza meios e formatos diversos, nomeadamente: códigos informáticos, 3D, vídeo, som, electrónica, desenhos, escultura, instalação ou videojogos. Entre as suas exposições individuais destacam-se: *Skate.Exe*, Galeria Luís Serpa Projectos (2014/15); *Heliosfera+747*, Galeria Municipal de Montemor-o-Novo (2014); *k.*, Appleton Square (2011); *struct_5*, Agência de Arte Vera Cortês (2007). Paralelamente, tem participado em várias exposições colectivas, tais como: *Esculturas Generativas*, Mini Maker Faire Lisbon (2014); *Temporary-Babel3d*, *Solid Interfaces and Urban Games*, Medialab Prado (2013); *Lampsacus* em <http://emergencias2012.net>, Fábrica Asa, Guimarães (2012); *Space Race #1*, XX Bienalle d'Eivissa (2008); *struct_1* em Meta.Morfosis, MEIAC (2006).
Mais informação em: <http://Andre-Sier.com>.

Andreas Brøgger

Andreas Brøgger (n. 1970) vive e trabalha em Copenhaga, onde é director interino do Nikolaj Kunsthall.

Autor de vários artigos sobre arte e tecnologia, nomeadamente sobre as primeiras experiências dos anos 1960 e sobre *Net Based Art* dos anos 1990. Conjuntamente com Omar Kholeif, é editor do livro *Vision, Memory and Media* (Liverpool /Chicago University Press, 2010). A par de uma actividade regular como conferencista, em diversas universidades e escolas de arte, tem desenvolvido trabalho curatorial para diversas organizações ligadas à arte contemporânea, tais como: Screen/LOOP (Barcelona), Museu Guggenheim de Bilbao, Stroom (Haia) e Transmediale

(Berlim).

É co-fundador do FOKUS, festival de videoarte de Copenhaga, e entre os seus projectos curatoriais mais recentes encontram-se: *Dias & Riedweg: Cold Stories and Hot Coals* (Casa França-Brasil, Rio de Janeiro, 2014); *ZEIGEN: An Audiotour through Copenhagen* by Karin Sander (Nikolaj Kunsthal, 2013); *Conversations* (Copenhagen Art Festival, 2012), *Space Invaders* (Nikolaj Kunsthal, 2011), *Persistence of Vision* (FACT Liverpool, 2010) e *Kick Off - Contemporary Art and Football* (Nikolaj Kunsthal, 2010).

António Pinto Ribeiro

António Pinto Ribeiro nasceu em Lisboa, em 1956.

É Professor Associado Convidado na Universidade Católica de Lisboa e professor-conferencista convidado de várias universidades internacionais. A par da sua actividade de investigação e docência universitária tem tido uma prática de programação artística e de curadoria, com a organização de vários programas e exposições nacionais e internacionais. Foi Director Artístico da Culturgest, desde a sua fundação em 1992 até 2004. Foi consultor da Fundação Gulbenkian (2004-2015), para a qual concebeu e realizou vários programas: Programa Gulbenkian Criatividade e Criação Artística (2004-2009), Fórum Cultural *O Estado do Mundo* (2006-07), *Distância e Proximidade* (2008), *Próximo Futuro - Programa Gulbenkian de Cultura Contemporânea*. Foi curador convidado do MAR (Museu de Arte do Rio), entre 2013 e 2014.

Tem vários artigos publicados em revistas da especialidade. Da sua obra publicada destaca-se: *A Dança*

da Idade do Cinema (1991), *Dança Temporariamente Contemporânea* (1994), *Por exemplo a cadeira - ensaio sobre as artes do corpo* (1997), *Corpo a Corpo: sobre as possibilidades e os limites da crítica* (1997), *Ser feliz é imoral? Ensaio sobre cultura, cidades e distribuição* (2000), *Melancolia* (romance, 2003), *Abrigos: condições das cidades e energia da cultura* (2007), *À Procura da Escala* (2009), *É Março e é Natal em Ouagadougou* (2010), *Questões Permanentes* (2011) e *Miscelânea* (2015).

CADA

O CADA é um grupo artístico sediado em Lisboa que cria software livre para telemóvel. O colectivo é liderado por Sofia Oliveira, que estudou Sociologia na Universidade Nova de Lisboa, e por Jared Hawkey, formado em Belas-Artes pelo Goldsmiths College, University of London.

Desde 2007, o CADA tem desenvolvido trabalho que explora o potencial inerente aos artefactos digitais para rearticular a experiência humana da vida quotidiana. Os seus sistemas computacionais pretendem expandir a leitura convencional do software e os seus interfaces são *meaningful*, deixando espaço para a imaginação humana e para o real. O CADA também organizou vários eventos e uma série de *workshops* para o desenvolvimento da prática cultural digital, tendo desenvolvido e apresentado trabalho na Europa e no Brasil.

Mais informação em: www.cada1.net

Catarina Marto

Catarina Marto (n. 1977) vive e trabalha em Lisboa.

Licenciada em Artes plásticas

(Université Paris 8, 2003, com a tese *Le végétal en tant que matériau dans l'art contemporain*), é Mestre em Museologia pela FCSH - Universidade Nova de Lisboa (com a dissertação *Problemáticas Museológicas do Vídeo na Arte Contemporânea*, 2012) e frequenta actualmente o ano curricular do Doutoramento em Estudos Artísticos - Arte e Mediações, na mesma faculdade. Realizou vários projectos de curadoria (maplataforma.blogspot.pt) e escreve regularmente sobre artes visuais (*Gate Galleries*, “Ghost book” ed.RE.AL, *Embankment*, *Midas*, etc). Desde 2012, desenvolve projectos em dupla com Raquel Pedro, sob o pseudónimo Catagreena. Entre teoria e prática, os seus diferentes interesses levam frequentemente a problemáticas em torno da ausência de matéria orgânica na sociedade asséptica dos ecrãs.

Christiane Paul

Christiane Paul vive e trabalha em Nova Iorque, onde é Professora Associada na School of Media Studies, The New School e curadora-adjunta de New Media Arts no Whitney Museum of American Art.

É autora de vários livros sobre novos media e arte contemporânea, destacando-se: *Context Providers – Conditions of Meaning in Media Arts*, co-editado com Margot Lovejoy e Victoria Vesna (Intellect, 2011); *New Media in the White Cube and Beyond* (UC Press, 2008) e *Digital Art* (Thames and Hudson, 2003-2015). No Whitney Museum, tem comissariado diversas exposições, designadamente *Cory Arcangel: Pro Tools* (2011) e *Profiling* (2007), sendo também responsável pela *artport*, a página do museu dedicada

à *Internet Art*. Entre outros trabalhos curatoriais recentes incluem-se: *The Public Private* (Galeria Kellen, The New School, Nova Iorque, 2013); *Eduardo Kac: Biotopes, Lagoglyphs and Transgenic Works* (Rio de Janeiro, Brasil, 2010); *Biennale Quadrilaterale 3* (Rijeka, Croácia, 2009-10) e *Feedforward - The Angel of History* (com co-curadoria de Steve Dietz; LABoral, Gijon, Espanha, Outubro de 2009).

Clara Caldeira

Clara Pinto Caldeira nasceu em Lisboa, em 1977.

Formada em Ciências da Comunicação pela Universidade Nova de Lisboa, realizou o Mestrado na mesma área, publicando a dissertação sob o título *A Representação das Minorias Sexuais na Informação Televisiva Portuguesa* (Livros Horizonte, 2006). Trabalhou como jornalista em vários projectos televisivos, tendo integrado a equipa do programa *Câmara Clara*, da RTP 2, entre 2010 e 2012. É actualmente doutoranda de Estudos de Cultura e investigadora do Centro de Estudos de Comunicação e Cultura (CECC), na Universidade Católica Portuguesa. Colabora com o Programa Próximo Futuro da Fundação Calouste Gulbenkian, na comunicação realizada nas redes sociais.

Claudia Storino

Claudia Maria Pinheiro Storino nasceu no Rio de Janeiro, em 1957.

É Mestre em Memória Social, pelo Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). É arquiteta e designer, formada em 1985 pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Santa Úrsula e, em 1980, pelos cursos de

Desenho Industrial e Comunicação Visual da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-RJ). É também especialista em Preservação e Restauro de Monumentos e Conjuntos Históricos, pela Universidade Federal da Bahia (UFBA) / UNESCO (CECRE). Tem formação técnica de tradutora-intérprete (Português/Inglês) pela Escola Americana do Rio de Janeiro. Entre 1986 e 2009 integrou o quadro técnico do Instituto do Património Histórico e Artístico Nacional (IPHAN/MinC). A partir de 2009, com a criação do Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM/MinC), passou ao quadro de pessoal dessa instituição, actuando como Assessora de Programas Estratégicos da Presidência e, depois, como Coordenadora de Espaços Museais, Arquitetura e Expografia. Desde Julho de 2012, de volta ao IPHAN, dirige o Centro Cultural Roberto Burle Marx.

Domenico Quaranta

Domenico Quaranta nasceu em 1978, em Brescia, Itália.

É crítico de arte contemporânea e curador, com interesse em explorar a forma como a arte reflecte a actual transformação tecnológica. Colabora frequentemente com revistas e publicações especializadas, incluindo *Flash Art*, *Artpulse* e *Rhizome*. Autor de *Beyond New Media Art* (2013) e *In My Computer* (2011), contribuiu para vários outros livros, tendo editado ou co-editado diversos catálogos, como *GameScenes. Art in the Age of Videogames* (2006) e *THE F.A.T. MANUAL* (2013).

Desde 2005, tem comissariado varias exposições, nomeadamente: *Holy Fire. Art of the Digital Age* (2008), *RE:akt!*

(2009-2010), *Playlist* (2009-2010) ou *Collect the WWWorld* (2011 - 2012). Para além de participar regularmente em conferências internacionais, ensina Sistemas Interactivos na Accademia di Carrara, em Itália.

É co-fundador e Director Artístico do Link - Center for the Arts of the Information Age, sedado em Brescia, Itália.

Mais informação em: <http://domenicoquaranta.com>.

Erkki Huhtamo

Erkki Huhtamo nasceu em Helsínquia, em 1958, e actualmente vive e trabalha nos Estados Unidos.

Historiador, investigador de novos media e curador, é também professor na University of California Los Angeles (UCLA), no departamento de Design e Media Arts. Tem uma vasta obra publicada no campo da *New Media Art* e dos museus virtuais, destacando-se os livros *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications* (editado com Jussi Parikka, University of California Press, 2011), *Illusions in Motion: Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles* (The MIT Press, 2013) e o ensaio "On the Origins of the Virtual Museum" (2002).

A par da sua produção teórica e crítica, tem desenvolvido uma actividade regular no campo da curadoria e da media performance, em colaboração com diversos artistas e instituições internacionais, salientando-se as seguintes exposições: *Outoäly / Alien Intelligence*, Museu Kiasma, Helsínquia (2000), *Phantasmagoria. Time Travelling in the Moving Image*, Museu das Culturas da Finlândia,

Helsínquia (2000) e as retrospectivas de Toshio Iwai, Perry Hoberman, Paul DeMarinis e Bernie Lubell.

Fonte: <http://www.erkkihuhtamo.com/>

Fred Forest

Fred Forest nasceu na Argélia, em 1933. Enquanto artista multimédia, foi pioneiro da videoarte nos anos 60 e da *net.art* nos anos 90, explorando na sua obra diversos meios de comunicação como o telefone, o fax, a rádio, a televisão, o *minitel* e a Internet.

Doutorado pela Sorbonne em Ciências da Informação e da Comunicação, foi professor na École Nationale Supérieure d'Art de Cergy e na Université de Nice Sophia Antipolis. Entre as décadas de 70 e 80, foi co-fundador de dois importantes movimentos artísticos, *Art Sociologique* (1974) e *Esthétique de la communication* (1983) e do projecto webnetmuseum.org.

Representou a França na Bienal de Veneza e na Documenta de Kassel (1987) e viu o seu trabalho apresentado em diversos países, ao longo das últimas três décadas, destacando-se as exposições individuais realizadas no Brasil, em 2009. Está programada uma retrospectiva da sua obra no Centro Pompidou, em Paris, para 2017.

Mais informação em: <http://www.webnetmuseum.org> e <http://www.fredforest.org>.

Giselle Beiguelman

Giselle Beiguelman nasceu em 1962 em São Paulo, Brasil.

É artista, curadora e professora na Faculdade de Arquitectura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. O seu trabalho integra intervenções em espaços públicos, projectos em rede e

aplicações artísticas para telemóveis, apresentados internacionalmente em museus de referência no campo da *New Media Art*, assim como em centros de investigação e outros espaços dedicados à arte contemporânea, destacando-se o ZKM (Karlsruhe, Alemanha), a galeria @Calit2 (UCSD, EUA) e a Bienal de São Paulo. Curadora do *Tecnofagias* – a terceira edição do *3M Digital Art Show*, bem como dos festivais online *HTTP_Video* e *HTTP_Pix*, Giselle Beiguelman é também autora ou editora de vários livros e artigos sobre o nomadismo contemporâneo e as culturas digitais, como *Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais* (2014).

Mais informação em: <http://www.desvirtual.com/>

Greg Lynn

Greg Lynn nasceu em 1964, em Ohio, EUA.

Formado em Arquitectura e Filosofia, pelas Universidades de Miami e Princeton, nos Estados Unidos, é professor na Universidade de Artes Aplicadas, em Viena, Áustria, colaborando também com a UCLA School of the Arts and Architecture e a Yale School of Architecture, nos Estados Unidos.

É autor e editor de inúmeras publicações sobre arquitectura e novas tecnologias da informação, salientando-se os seguintes títulos: *Folding in Architecture: Architectural Design Profile 102*, (1995 e 2004 ed. revista), *Animate Form* (1999 e 2011 ed. revista), *Composites, Surfaces and Software: High Performance Architecture* (2011). Premiado com o Leão de Ouro da Bienal de Veneza de Arquitectura (2008) e com o Arts and Letters – Architecture Award, da American Academy of Arts & Letters

(2003), a *Time Magazine* nomeou-o como uma das 100 pessoas mais inovadoras do mundo para o século XXI e a *Forbes Magazine* incluiu-o entre os dez arquitectos vivos mais influentes. Mais informação em: <http://glform.com/>

Helena Barranha

Helena Barranha (n. 1971) vive e trabalha em Lisboa.

Formada em Arquitectura (FA-UTL, 1995), tem Mestrado em Gestão do Património Cultural (UAAlg, 2001) e Doutoramento em Arquitectura, com dissertação sobre Museus de Arte Contemporânea em Portugal (FAUP, 2008).

É Professora Auxiliar no Instituto Superior Técnico – Universidade de Lisboa, Investigadora do ICIST (IST-UL) e colabora também, desde 2007, com a Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, no âmbito do Mestrado em Museologia, onde é responsável pela disciplina de Arquitectura de Museus e Museografia. Foi docente do Departamento de História, Arqueologia e Património da FCSH - Universidade do Algarve (1999-2003) e Directora do Museu Nacional de Arte Contemporânea – Museu do Chiado, entre 2009 e 2012.

A sua actividade profissional e de investigação centra-se no património arquitectónico, nos museus de arte contemporânea e nas exposições de arte digital, temas sobre os quais tem realizado vários estudos e publicações, em contexto nacional e internacional.

É actualmente Investigadora Responsável do Projecto [unplace](#).

Hito Steyerl

Hito Steyerl nasceu em 1966, em

Munique e vive e trabalha em Berlim.

O seu trabalho como artista visual e realizadora, centrado no vídeo-ensaio, tem privilegiado temas como as tecnologias da informação e da comunicação, o tardo-capitalismo, a globalização e a circulação de imagens nas redes. Doutorada em Filosofia pela Academia de Belas-Artes de Viena, é Professora de *New Media Art* na Universität der Künste, em Berlim.

Entre as muitas instituições e eventos em que já expôs a sua obra, incluem-se: Artists Space, Nova Iorque; Institute of Modern Art, Brisbane, Austrália (2015); Künstlerhaus Stuttgart, Alemanha (2014); Stedelijk Museum, Amesterdão (2014); Museum of Contemporary Art Chicago (2013); Bienal de Veneza (2013); the Art Institute of Chicago; Moderna Museet, Estocolmo (2008); *documenta 12*, Kassel (2007) and *Manifesta 5*, San Sebastian (2004).

Autora de vários ensaios e artigos, colabora regularmente com revistas online, como a *e-flux*.

Inês Albuquerque

Inês Albuquerque nasceu em Lisboa, em 1981.

Licenciada em Design de Comunicação, 2005, pela ESTAL, completou o Doutoramento em Estudos de Arte, pela Universidade de Aveiro, em 2013, com tese focada na análise da Internet enquanto espaço de criação artística. Colaborou com a Universidade de Leiden, entre 2013-2014, como investigadora convidada sob orientação de Robert Zwijnenberg, desenvolvendo a sua pesquisa na área de cruzamento entre arte e ciência. Actualmente é membro integrado do Vicarte - Vidro e Cerâmica para as Artes (FCT-UNL), onde realiza trabalho de investigação sobre

a relação entre arte e ciência, numa perspectiva teórica.

Jepchumba

Jepchumba é originária do Quênia.

Artista e entusiasta do digital, com formação superior em Digital Media, Jepchumba tem trabalhado a partir das suas paixões: Digital Media e África. Já viveu um pouco por todo o mundo, desenvolvendo os seus interesses académicos pela Filosofia, a Arte e a Tecnologia. No seu trabalho, Jepchumba procura experimentar o movimento, o som e vários outros efeitos e técnicas digitais, tendo uma vasta experiência em arte digital, design e desenvolvimento web, produção audiovisual e estratégias de media social. A sua pesquisa centra-se na forma como a tecnologia e o design afectam a cultura.

É fundadora e directora criativa da plataforma *African Digital Art*. Em 2012, a revista *Forbes* considerou-a uma das 20 mulheres mais jovens e poderosas de África.

Fontes: <http://africandigitalart.com/author/jepchumba/> e <http://theculturetrip.com/africa/kenya/articles/jepchumba-the-pioneer-of-african-digital-art/>

Joaquim Jorge

Joaquim Jorge é formado em Engenharia Electrotécnica e trabalha em Lisboa.

É professor catedrático de Computação Gráfica e Multimédia no Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa e investigador do INESC-ID, onde coordena actualmente o grupo de investigação VIMMI - Visualization and Intelligent Multimodal Interfaces. É editor da revista científica *Computers*

and Graphics Journal (Elsevier), Fellow da Associação Eurographics e Membro Sénior da *Association for Computing Machinery* (ACM) e do *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE). Para além de ter integrado inúmeras comissões científicas, organizou diversos eventos científicos internacionais, incluindo a presidência do INTERACT 2011 e do ACM IUI 2012, no qual foi Presidente da Comissão Científica. É autor ou (co)autor de mais de 240 publicações em revistas, livros e conferências internacionais com arbitragem científica.

Os seus interesses de investigação incluem interfaces multimodais, técnicas avançadas de aprendizagem e ambientes virtuais.

JODI

O colectivo JODI, ou jodi.org, é formado pelos artistas Joan Heemskerk (n. 1968, em Kaatsheuvel, Holanda) e por Dirk Paesmans (n. 1965 em Bruxelas, Bélgica).

Pioneiros da *Web Art*, em meados dos anos 1990, os dois artistas estiveram entre os primeiros a investigar e subverter as convenções da Internet e de programas e jogos de computador, desregulando radicalmente a linguagem própria desses sistemas e questionado assim a sua estética, os elementos de interface, os comandos, os erros e o código. Os JODI encenam intervenções digitais extremas, que destabilizam a relação entre a tecnologia do computador e os seus utilizadores, subvertendo as nossas expectativas sobre as funcionalidades e as convenções dos sistemas dos quais dependemos quotidianamente. O seu trabalho utiliza uma enorme variedade de meios e técnicas provenientes

de instalações, software e sites para performances e exposições.

A obra da dupla JODI é destacada na generalidade das publicações sobre teoria e história da *New Media Art* e tem sido exposta, por todo o mundo, em museus e eventos ligados à arte contemporânea, designadamente: Documenta-X, Kassel; Stedelijk Museum, Amsterdão; ZKM, Karlsruhe; ICC, Tóquio; CCA, Glasgow; Museu Guggenheim, Nova Iorque; Centre Pompidou, Paris; Eyebeam, Nova Iorque; FACT, Liverpool; MOMI, Nova Iorque, entre outros.

Mais informação em: <http://joid.org//>

John Marx

John Marx é arquitecto e sócio do *atelier* de arquitectura Form4, tendo uma vasta obra construída, dispersa por diversos países.

O seu interesse pela modelação e representação digital da arquitectura desde cedo informaram o seu percurso profissional, como arquitecto e como docente universitário. Durante 12 anos foi professor no Departamento de Arquitectura da Universidade da Califórnia, em Berkeley, onde desenvolveu o curso de Design Digital e leccionou um curso de *Internet-Based Placemaking* (Criação de Lugares na Internet).

O seu trabalho tem sido divulgado em várias publicações, incluindo revistas como *Arcade*, *Form Magazine*, *Architectural Record*, *Computer Graphics World* e, online, *Inhabitat* ou *ArchDaily*, destacando-se também o seu primeiro livro, *Wandering the Garden of Technology and Passion* (Balcony Press, 2012). Tem sido distinguido com inúmeros prémios internacionais de arquitectura e design, nomeadamente:

German Design Council Iconic Design Award (2014), Azure Design Award (2014), American Architecture Award (Chicago Athenaeum) (2012), entre outros.

Mais informação em: <http://form4inc.com/node/9>

Jon Ippolito

Jon Ippolito nasceu em Berkeley, Califórnia, em 1962.

É artista, escritor e curador e começou a trabalhar em arte quando sentiu que iria fracassar como astrofísico.

Após ter-se candidatado a uma vaga que julgava ser para vigilante de sala, Jon Ippolito foi contratado para o departamento curatorial do Museu Guggenheim de Nova Iorque, onde, em 1993, comissariou *Virtual Reality: An Emerging Medium* e outras exposições subsequentes, em torno da intersecção de Arte Contemporânea com os novos media. Em 2002, integrou o Departamento de Novos Media da Universidade do Maine onde, com Joline Blais, fundou Still Water, um laboratório dedicado a estudar e criar redes criativas.

Os seus artigos e ensaios sobre as implicações estéticas e culturais dos novos media têm sido publicados em vários jornais e revistas de referência, como *The Washington Post* e *Art Journal*. Tem também contribuído para inúmeras monografias e catálogos de exposições de arte contemporânea, sendo co-autor dos livros *At the Edge of Art* e *Re-collection*.

Mais informações em: three.org/ippolito.

Josephine Berry

Josephine Berry é editora da revista Mute (<http://www.metamute.org>), e

professora no Mestrado de Indústrias Culturais na Goldsmiths University onde também digire o curso sobre Biopolítica e Estética. O seu Doutoramento intitulado *The thematic of Specific-Art on the Net* (2001), foi um dos primeiros a abordar a *Internet Art* e a forma como os computadores participam na sua redefinição. Conjuntamente com Anthony Iles, escreveu *No Room to Move: Radical Art and the Regenerate City* (2009) e co-editou obras como *Organisation of the Organisationless: The Question of Organisation After Networks* (2014) ou *Provocative Alloys: A Post-Media Anthology* (2013).

Mais informação em: <http://www.gold.ac.uk/cultural-studies/staff/drjosephineberry-slater/> e <http://pdgartes.weebly.com/josephine-berry-slater.html>.

Juan Martín Prada

Juan Martín Prada nasceu em 1971, em Madrid.

É Professor na Universidade de Cádiz, Espanha e autor de inúmeros artigos e ensaios sobre arte, media e cultura contemporânea, assim como de vários livros, nomeadamente: *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la posmodernidad* (Fundamentos, 2001), *Prácticas Artísticas e Internet en la Época de las Redes Sociales* (AKAL, Madrid, 2012) e *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte real* (Sendemà, 2012). Paralelamente, Juan Martín Prada tem colaborado com diversas publicações periódicas, impressas e digitais, tais como *Exit Press*, *Fibreiculture-the journal*, *La Vanguardia*, entre outras.

Foi membro do grupo Arte-Ciência-Tecnologia da Fundación Española para

la Ciencia y Tecnología (FECYT) e, desde 2007, é Director Externo da plataforma Inclusiva-net, Medialab-Prado, Madrid.

Mais informação em: www.juanmartinprada.net

Manuel Castells

Manuel Castells nasceu em 1942, em Hellin, Espanha.

É Professor de Sociologia e Presidente da Comissão Científica da Universidade Aberta da Catalunha, em Barcelona, Professor Catedrático de Comunicação, Tecnologia e Sociedade na Annenberg School of Communication, University of Southern California, Los Angeles e Professor Emérito na Universidade de Califórnia, Berkeley, colaborando também com dezenas de outras universidades e instituições académicas e profissionais, em diferentes países.

Ao longo dos últimos anos, tem exercido vários cargos de relevo em programas ligados às tecnologias da informação e da comunicação, promovidos por organizações internacionais como as Nações Unidas ou a União Europeia. É autor e editor de vários livros de referência, incluindo a trilogia *The Information Age: Economy, Society, and Culture* (Blackwell, 1996-2003).

O seu trabalho tem sido distinguido com importantes prémios, a nível mundial, destacando-se: Medalla Narcís de Monturiol al Mérito Científico atribuída pela Presidência da Comunidade Autónoma da Catalunha (2003); Premio Nacional de Sociología y Ciencia Política atribuído pelo Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) do Ministério da Presidência Espanhol (2008); Holberg Prize atribuído pelo Governo Norueguês (2012); Ordre des Arts et des Lettres, concedida pelo Governo Francês (2002) e a Ordem de

Santiago, uma condecoração atribuída Presidente da República de Portugal (2006).

Fonte: <http://www.manuelcastells.info/en/>

Maria Amélia Bulhões

Maria Amélia Bulhões vive e trabalha em Porto Alegre, no Brasil.

É Doutora pela Universidade de São Paulo, com Pós-Doutoramento nas Universidades de Paris I, Sorbonne e Universidade Politécnica de Valencia e trabalha como professora e orientadora do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como pesquisadora do CNPq e como crítica de arte. O foco do seu trabalho é a arte contemporânea, com ênfase nas relações desta produção com a Internet. Organizou diversos livros e colabora regularmente com artigos em periódicos nacionais e internacionais. O seu livro *Web arte e Poéticas do território* foi distinguido com o prêmio Sergio Milliet da Associação Brasileira de Crítica de Arte. Manteve durante os últimos três anos uma coluna semanal sobre artes visuais no jornal online *Sul 21*. Fez a curadoria da mostra sobre web arte na *Bienal Internacional de Curitiba, 2013*.

Em 2007 criou o blogue *Territorialidade/Territoriality*, cujo objectivo é analisar e dar visibilidade à relação dos artistas digitais com as problemáticas do território.

Mais informação em: <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.pt/>

Marisa González

Marisa González nasceu em Bilbao, em 1945.

Licenciada em Música pelo Conservatório de Bilbao e em Belas-Artes pela Universidade Complutense de Madrid, completou a sua formação académica na Corcoran School of Art, em Washington e no Art Institute de Chicago.

O seu trabalho artístico, pioneiro na aplicação das novas tecnologias de comunicação, cruza diversos media, como fotografia, informática, computadores, vídeo, instalação e *Internet Art*. Nas últimas décadas, a sua obra têm-se focado na memória e transformação das cidades, nas suas mutações e na arquitectura industrial abandonada, destacando-se o trabalho sobre o desmantelamento de um complexo industrial nuclear, em Bilbao (2003-2006). Importa ainda salientar o seu projecto sobre as mulheres filipinas, no centro financeiro e comercial de Hong Kong, apresentado na Bienal de Arquitectura de Veneza (2012).

Marisa González já realizou mais de 60 exposições individuais e cerca 170 exposições colectivas, um pouco por todo o mundo, incluindo Espanha, Pequim, Bogotá, Bamako, Hong Kong, Nova Iorque, Londres, Alemanha, Praga, Viena, São Paulo, entre outros países.

A sua maior exposição retrospectiva teve lugar na Tabacalera, em Madrid, em 2015.

Mais informação em: <http://www.marisagonzalez.com/home.htm>

Marisa Olson

Marisa Olson nasceu em Frankfurt, em 1977.

Estudou Belas-Artes na Goldsmiths, University of London (Reino Unido), History of Consciousness na University of California, Santa Cruz (E.U.A.), e Rhetoric & Film Studies na Universidade

de Berkeley (E.U.A.) e tem colaborado com várias faculdades como docente e conferencista.

O trabalho de Marisa Olson combina performance, vídeo, *Net Art*, desenho e instalação, explorando a história cultural da tecnologia, as políticas participativas na cultura pop, as experiências de género e a estética do fracasso. As suas obras têm sido amplamente expostas em locais como a Bienal de Veneza, Veneza; Centre Pompidou, Paris; Tate Modern, Londres; Tate Liverpool, Liverpool; Nam June Paik Art Center, Seoul; British Film Institute, Reino Unido; Sundance Film Festival, Utah; PERFORMA Bienal, Nova Iorque e está integrado na coleção do Whitney Museum, Nova Iorque; Museum of Modern Art, Nova Iorque e do Experimental Television Center, Owego (E.U.A.). Já lhe foram dedicados vários artigos em revistas especializadas (*Artforum*, *ART21*, *Libertação*, *Folha de São Paulo* ou ainda no *Village Voice*) e *The New York Magazine* incluiu-a no Top 5 dos artistas de vídeo a trabalhar online.

Marisa Olson é também crítica de arte contemporânea e de cultura digital visual tendo, neste âmbito, colaborado com revistas como *Art Flash*, *Art Review*, *Afterimage* e *Art on Paper*. Enquanto curadora já trabalhou no Solomon R. Guggenheim Museum, White Columns, Artists Space e Performa Biennial em Nova Iorque; Zero1, San Jose (E.U.A.) e no SFMOMA, em São Francisco, onde co-fundou o grupo de artes multimédia, SMAC! Durante mais de dez anos, colaborou também com o Rhizome (New Museum), em Nova Iorque, onde trabalhou como curadora e editora.

Fonte: <http://www.marisaolson.com/>

Natalie Bookchin

Natalie Bookchin nasceu em Nova Iorque, em 1962.

É professora de Media Art na Mason Gross School of the Arts, na Rutgers University, em Newark. Como artista, Natalie Bookchin explora algumas das vastas consequências da Internet e das tecnologias digitais. O seu trabalho tem sido amplamente exposto, em instituições de referência a nível internacional, nomeadamente: MoMA e Whitney Museum, Nova Iorque; Mass MOCA, Massachusetts; Walker Art Center, Minneapolis; Centro Pompidou, Paris; MOCA, Los Angeles e Tate Modern, Londres.

Ao longo dos últimos anos, recebeu diversas bolsas e prémios, destacando-se: Creative Arts Fellowship—John Simon Guggenheim Memorial Foundation (E.U.A.), Durfee Foundation Award - The Durfee Foundation (Los Angeles), CCF Fellowship for Visual Artists - California Community Foundation (Los Angeles), NYSCA Grants - New York State Council for the Arts (Nova Iorque), COLA Artist Fellowship - Department of Cultural Affairs (Nova Iorque), Investing in Artists Grants Program - Center for Cultural Innovation (Califórnia) e, mais recentemente, a MacArthur Documentary Film Fund Grant - MacArthur Foundation (Chicago).

Mais informação em: <http://bookchin.net/>

Pedro Cruz

Pedro Cruz vive e trabalha em Coimbra. É especialista em visualização de informação, estando a finalizar o Doutoramento na mesma área pela Universidade de Coimbra, onde, desde 2010 é Professor Auxiliar Convitado nos cursos de Design e Multimédia e

investigador do Centro de Informática e Sistemas. Trabalhou no MIT Senseable City Lab, Cambridge, colaborando com empresas como a Ericsson, o BBVA e a Land Transport Authority de Singapura. Em 2010 ganhou a Student Research Competition da SIGGRAPH e, em 2014, foi distinguido com o prémio para Design e Movimentos Sociais da 4ª Bienal Ibero-Americana de Design, em Madrid. O seu trabalho esteve patente no *Consumer Electronics Show* de Las Vegas, no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque e tem sido apresentado em livros e revistas especializadas, como a *Wired* e a *Fast Company*.

Actualmente lidera um grupo de investigação sobre visualização para Big Data em parceria com o Gupo Sonae.

Mais informação em: <http://pmcruz.com/>

Raquel Pinheiro

Raquel Pinheiro nasceu em 1968, no Porto, Portugal.

Estou História da Arte na Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Nos anos 1990, foi colaboradora dos jornais *Blitz* e *Diário de Notícias* e, nos anos 2000, do Jornal *Público*, e colunista de opinião do *Porto24*. Foi fundadora, nos anos 1990, das editoras discográficas MTM e Tragic Figure e da revista *Mundo Bizarro*. Foi curadora de várias exposições de Poster Art entre o final dos anos 1990 e meados dos anos 2000. Desde 2008, tornou-se a cuidadora da sua avó materna. Criou, em 2011, o blogue *Observando O Porto*, no qual mostra as suas fotografias sobre o Porto.

Salvatore Iaconesi

Salvatore Iaconesi nasceu em 1973 em Livorno, Itália. Vive e trabalha em Roma.

É designer de sistemas interactivos, engenheiro de robótica, artista e *hacker*. Foi bolseiro do programa TED, em 2012, e, entre 2013 e 2014, tornou-se Eisenhower Fellow e Yale World Fellow. Actualmente ensina Design Digital e *Near Future Design* na La Sapienza - Università di Roma, no ISIA Design Firenze - Istituto Superiore Industrie Artistiche, na RUFA - Rome University of Fine Arts e no IED - Istituto Europeo di Design. As suas obras e performances têm sido apresentadas em festivais e conferências, um pouco por todo o mundo.

É o fundador do colectivo Art is Open Source e Nefula, bem como CEO do Human Ecosystems.

Mais informação em: <http://www.artisopensource.net/>

Sandra Valente Antunes

Sandra Antunes vive e trabalha no Porto.

É Doutorada em Design na Universidade de Aveiro, docente e investigadora na área do Design. É licenciada em Artes Plásticas pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (1997), tem uma Pós-Graduação em Design Industrial na Escola Superior de Arte e Design, em Matosinhos e Mestrado em Som e Imagem – Artes Digitais/Multimédia pela Universidade Católica Portuguesa (2002).

É, desde 2001, docente do ensino superior na Escola Superior Artística do Porto na área do Design de comunicação e multimédia, tendo acumulado a função com cargos de direcção na instituição. Integra a equipa de investigação do Centro de Interpretação do Design Português (CIDES.PT), projecto financiado pela FCT, numa parceria entre a Universidade de

Aveiro e a Universidade do Porto.

Publicou e apresentou artigos em conferências internacionais, de que se destacam o artigo conjunto com Vasco Branco e Helena Barbosa intitulado “Museums of Web design – a look at the past for a contribution to the future” publicado no âmbito da *9th International Conference of ICDHS – International Committee for Design History & Design Studies – Tradition, transition, trajectories: major or minor influences?* realizada pela Universidade de Aveiro em 2014.

Sandra Vieira Jürgens

Sandra Vieira Jürgens nasceu em 1969, em Lisboa, Portugal.

Crítica, historiadora de arte e investigadora do Instituto de História da Arte da FCSH-UNL, é doutorada pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (2014). Fundou e dirige a plataforma digital *raum: residências artísticas online*, um projecto produzido pela Terceiro Direito, que aloja residências de artistas e estruturas ligadas à criação e programação artística e outras – nomeadamente unidades de investigação universitária, projectos editoriais, museus, escolas de artes visuais e projectos independentes (www.raum.pt). Concebeu, dirigiu e editou a *Artecapital*, desde a sua fundação em Abril de 2006 até Dezembro de 2013. Foi editora da *Número Magazine* (2001) e da revista *Artes & Leilões* (2007-2010), e crítica de arte nas revistas *Arte y Parte* (2001-2007), *Pangloss* (2004) e *L+Arte* (2005-2007), mantendo colaboração permanente na *Arq|a – Arquitetura e Arte e Stratosphere*.

Mais informação em: <https://sandravieirajurgens.wordpress.com/>

Sarah Cook

Sarah Cook nasceu no Canadá e actualmente vive e trabalha em Dundee, Escócia.

Curadora de arte contemporânea, crítica e historiadora de *New Media Art*, é autora (com Beryl Graham) de *Rethinking Curating: Art After New Media* (MIT Press, 2010) e co-fundadora da crumbweb.org, uma plataforma online internacional para curadores de novos media. Durante mais de quinze anos, Sarah Cook foi convidada para comissariar exposições no Canadá, nos EUA, no México, na Nova Zelândia, na Europa e também online, que mereceram destaque em revistas da especialidade, como *Art Monthly*, *ArtForum*, *Rhizome* e *we-make-money-not-art*. Em 2013, foi nomeada investigadora do Duncan of Jordanstone College of Art and Design, na University of Dundee, Reino Unido, onde, entre outras iniciativas interdisciplinares de investigação, está a desenvolver projectos de curadoria e colaborações com artistas para a LifeSpace Science Art Research Gallery.

Mais informação em: <http://www.sarahcook.info/>

Susana S. Martins

Susana S. Martins vive e trabalha em Lisboa.

É investigadora no Instituto de História da Arte da Universidade Nova de Lisboa (Museum Studies) e no Instituto de Estudos Culturais da Universidade Católica de Lovaina, Bélgica. Doutorada em Fotografia e Estudos Culturais pela Universidade Católica de Lovaina, a sua investigação concentra-se principalmente no campo dos estudos fotográficos contemplando áreas tão diversas como livros de viagem, turismo,

arte contemporânea, exposições e estudos de museus, cinema, segurança e identidade nacionais. Autora de diversas publicações sobre estes temas, tem ainda colaborado em várias instituições museológicas e leccionado em diferentes universidades, no âmbito da fotografia, da semiótica, dos estudos lusófonos e das artes visuais.

É actualmente Investigadora Nuclear do projecto [unplace](#).

Tanya Toft

Tanya Toft nasceu na Dinamarca, em 1984.

É curadora, ensaísta, conferencista e investigadora, dedicando-se à Arte Digital Urbana, no seu estatuto no domínio urbano público. Com um duplo Mestrado em Artes pela The New School e Copenhagen University, actualmente é doutoranda na Copenhagen University, tendo sido Investigadora Convidada na Universidade de Columbia e no CuratorLab / Konstfack University of Arts, Craft and Design, em Estocolmo, Suécia.

Desde 2013, tem comissariado várias exposições e festivais para a SESI - Galeria Digital em São Paulo, Brasil, sendo também curadora associada do Streaming Museum, Nova Iorque, desde 2011. Em 2013-2014, iniciou a exposição itinerante *Nordic Outbreak*, dedicada à imagem em movimento, em curadoria conjunta com Nina Colosi, que foi apresentada em Nova Iorque e na região do Norte dos Estados Unidos e também internacionalmente, e recentemente, foi curadora da exposição *Voyage to the Virtual* na Scandinavia House, Nova Iorque. É conselheira curatorial para a Verve Cultura, em São Paulo, e integra o conselho consultivo curatorial

internacional da Open Sky Gallery, em Hong Kong.

Mais informação em: www.tanyatoft.com

Tegan Bristow

Tegan Bristow nasceu na África do Sul, em 1977.

Como artista, tem desenvolvido instalações digitais interactivas. Para além do seu trabalho artístico, é professora na Digital Arts Division da University of the Witwatersrand em Joanesburgo, onde coordena o programa Interactive Digital Media. Encontra-se actualmente a concluir o seu Doutoramento em Tecnologia, Arte e Práticas Culturais em África.

Tem participado em diversas exposições, a nível internacional, destacando-se, por exemplo: *Meaning Motion*, uma exposição de práticas interactivas de vídeo, no Wits Art Museum em Joanesburgo; *Hotel Yeoville*, no Sharp Sharp Johannesburg e na Gaité Lyrique, em Paris. Como curadora, Tegan Bristow comissariou recentemente uma extensa exposição sobre arte e tecnologia em África intitulada *Post African Futures*, em colaboração com a Goodman Gallery de Joanesburgo, que inaugurou em Maio de 2015.

Mais informação em: www.teganbristow.co.za

Verónica Metello

Verónica Metello vive e trabalha em Lisboa.

É historiadora de arte e curadora independente. Licenciada em História da Arte pela Universidade Nova de Lisboa, tem Mestrado em História da Arte Contemporânea pela mesma Universidade. Investigadora focada na performatividade e na experiência da

arte contemporânea, leccionou na Pós-Graduação em Comunicação Cultural da Universidade Católica de Lisboa, na Pós-Graduação “O Estado do Mundo”, na Universidade Nova de Lisboa, e no Mestrado em Comunicação Visual no IADE. Colaborou com a Direção-Geral das Artes no Laboratório de Arte Experimental e no Gabinete de Artes Visuais e, em 2009, desenvolveu trabalho para a Galeria Graça Brandão, em Lisboa. Actualmente é investigadora do Centro de Estudos Transdisciplinares do Século XX da Universidade de Coimbra, onde realiza a sua investigação de Doutoramento. É também gestora de projectos na Artech Internacional.

Vuk Ćosić

Nasceu em Belgrado, em 1966, e foi um dos pioneiros da *Internet Art*, nos anos 90.

O seu trabalho é frequentemente exposto em museus e galerias, designadamente na Europa e nos Estados Unidos (Venice Bienal; ICA, Londres; Beaubourg, Paris; ICC, Tóquio; Kunsthalle, Viena; Digital Artlab, Tel Aviv; ZKM, Karlsruhe; Ars Electronica, Linz; Walker, Minneapolis; Postmasters, Nova Iorque; Friedricanum, Kassel; Neue Galerie, Graz; IAS, Seoul; Baltic, Newcastle; Moca, Oslo; Barbican, Londres...). Participa também regularmente em festivais (Hong Kong, Londres, Liverpool, Dessau, Montreal, Banff, Madrid, Gorizia, Copenhaga...) e conferências internacionais, tanto em museus de arte contemporânea (Beaubourg, Paris; Museu Guggenheim, Veneza; CCA, Glasgow; Thing, Nova Iorque; MoCA, Los Angeles) como em escolas de arte e universidades (Estocolmo, Los Angeles, Chicago, São Francisco, Troy, Dundee, Liverpool,

Veneza, Linz, Barcelona...).

A sua obra tem constituído tema para diversos trabalhos académicos (Universidades de Roma, São Paulo, Leeds, Manchester, Bruxelas, Trieste...), bem como para inúmeros artigos e ensaios em jornais e revistas de referência (*New York Times*, *Libération*, *La Repubblica*, *Guardian*, *Financial Times*, *Cahiers du Cinema*, *ArtForum*, *Newsweek*, *Wired*, *Haaretz*...) e em livros e catálogos sobre *New Media Art*, publicados por editoras como MIT Press, Thames & Hudson ou Taschen, entre outras.

Mais informação em: <http://www.ljudmila.org/~vuk/>

Wilfredo Prieto

Wilfredo Prieto nasceu em 1978 em Zaza del Medio (Sancti-Spiritus, Cuba). Vive e trabalha em Havana, onde se formou no Instituto Superior de Arte, em 2002.

Ao longo dos últimos anos, recebeu vários prémios e distinções, destacando-se: o Prémio UNESCO para a Promoção das Artes, enquanto membro da Galeria Dupp durante a VIII Bienal de Havana (2000), a bolsa de estudos John Simon Guggenheim (Nova Iorque, 2006) e o Cartier Award da Frieze Foundation (Londres, 2008).

Wilfredo Prieto já expôs em duas das edições da Bienal de Havana (2000 | 2003), na Bienal de Veneza (2007) e na primeira Bienal de Singapura (2006). A sua obra encontra-se também representada em colecções de instituições de referência, como o Centro Georges Pompidou (Paris) e o Museu Solomon R. Guggenheim (Nova Iorque), entre outros. Entre as suas exposições individuais mais recentes encontram-se: *The View of the*

Garden of Helene Hollandt, Kunstverein Braunschweig (2014), *Speaking Badly about Stones*, SMAK (Gent, 2014), *Balancing the Curve*, Hangar Bicocca (Milão, 2012) e *Tied Up to the Table Leg*, CA2M (Madrid, 2011).

Mais informação em: <http://www.wilfredo-prieto.com/engl/>

for Architectural Design (Palombi, 2009), *New Heritage: Cultural Heritage and New Media* (Routledge, 2008) e *Architecture's New Media* (MIT, 2004).

Mais informação em: <http://ced.berkeley.edu/ced/faculty-staff/yehuda-kalay>

Yehuda E. Kalay

Yehuda Kalay vive e trabalha em Haifa, Israel, colaborando com várias instituições sediadas noutros países, nomeadamente nos Estados Unidos.

Arquitecto de formação, tem Mestrado em Arquitectura e Planeamento pela Technion - Israel Institute of Technology, Haifa, e um Doutoramento em Arquitectura pela Carnegie Mellon University (EUA). Desde 2010, ocupa o cargo de Reitor da Faculty of Architecture and Town Planning da Technion - Israel Institute of Technology, em Haifa. É também professor na University of California, em Berkeley, onde foi um dos fundadores do Berkeley Center for New Media, que dirigiu entre 2004 e 2007. É ainda membro fundador e ex-presidente da ACADIA (Association for Computer Aided Design In Architecture), e ex-co-Editor-Chefe do jornal *Automation in Construction*.

A sua pesquisa explora as implicações e aplicações das tecnologias digitais na arquitectura, especificamente, as interacções entre o espaço, as pessoas que o habitam, e as actividades que exercem, com a finalidade de melhorar a interacção através do uso de meios digitais em todas as fases do ciclo de vida do edifício (projecto, construção e uso).

Já publicou mais de 120 trabalhos académicos e nove livros, destacando-se *Collaborative Working Environments*

Bibliografia¹

Albuquerque, I. (2013) *A internet como meio de criação artística: internet art*. Dissertação de Doutoramento em Estudos de Arte, Universidade de Aveiro. Disponível em: <http://ria.ua.pt/handle/10773/10235>.

Anders, P. (1999) *Envisioning cyberspace: Designing 3-D electronic spaces*, New York: McGraw-Hill.

Ascott, R. (1989) Telematic Embrace. In: Shanken, E. A. (ed.) (2003) *Telematic Embrace*, Berkeley: California University Press.

Barlow, J. P. (1996) A declaration of the Independence of Cyberspace. Disponível em: <https://projects.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

Battro, A. M. (1999) André Malraux revisited. From the Musée Imaginaire to the Virtual Museum. In: *New Century, New Museums, New Friends: X World Congress of the World Federation of Friends of Museums*, Sydney: Australian Federation of Friends of Museums (2002).

Baudrillard, J. (1988) Simulacra and Simulations. Poster, M. (ed.) *Jean Baudrillard: Selected Writings*, Stanford: Stanford University Press, pp. 166–184.

Beckmann, J. (ed.) (1998) *The virtual dimension: Architecture, Representation and Crash Culture*, New York: Princeton Architectural Press.

Beiguelman, G.; Magalhães, A. G. (2014) *Futuros Possíveis. Arte, museus e arquivos digitais*, São Paulo: Peirópolis/USP.

Berry, J. (2000) Human, all too Posthuman? Net Art and its Critics. *Tate-Intermedia Art – New Media, Sound and Performance*. Disponível em: <http://www2.tate.org.uk/intermediaart/entry15616.shtm>.

Blais, J.; Ippolito, J. (2006) *At the edge of Art*, London: Thames & Hudson.

Bookchin, N.; Shulgin, A. (1999) Introduction to net.art (1994-1999). Disponível em: <http://www.easylife.org/netart/>.

Borges, J. L. (1946) On Exactitude in Science. Hurley, A. (1999) *Collected Fictions*, New York: Penguin, 75–82.

Brennan, S. (2007) New Climates for Curatorial Practice: Exhibiting Art Across Distributed Networks. Disponível em: http://www.aughty.org/pdf/new_climates.pdf.

Bristow, T. (2011) Rephrasing Protocol: Internet Art in the Global South. In: *Other views: Art History in (South) Africa and the Global South – Colloquium Proceedings*, Johannesburg: University of the Witwatersrand. Disponível em: <<http://www.savah.org.za/files/OtherViews%20SAVAHCIHAColloquium2011WebDocument.pdf>>.

Brøgger, A. (2000) Net Art, web art, online art, net.art? *Afsnitp*. Disponível em: <<http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html>>.

Brøgger, A. (2000a) The Aesthetics of Programming – interview with Mark Napier. *Afsnitp*. Disponível em: <<http://www.afsnitp.dk/onoff/texts.html>>.

Bulhões, M. A. (2011) *Web arte e poéticas do território*, Porto Alegre: Zouk.

Burnhan, J. (1980) Art and Technology: The Panacea That Failed. Hanhardt. J. (ed.) (1986) *Vídeo Culture: A Crítica Investigation.*, New York: Peregrine Smith Books, 232-248.

Campbell, D. A. (1996) *Design in virtual environments using architectural metaphor*, Master Thesis, Seattle, Washington: University of Washington.

Castells, M. (2001) Museums in the Information Era: Cultural Connectors of Time and Space. *ICOM News*. Special issue, vol. 54, n. 3. [Online]. Disponível em: <http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_2001/ICOM_ENG_10_2001_small.pdf>.

Castells, M. (2011) Museus na era da informação: conectores culturais de tempo e espaço. In: Chagas, M., Storino, C. (eds.) *Musas: Revista Brasileira de Museus e Museologia*, n.º 5., Brasília: Instituto Brasileiro de Museus. Disponível em: <<http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2015/01/Revista-Musas-5.pdf>>.

Cerveira Pinto, A. (1996) Museus Virtuais. *Architécti* n.º 32.

Chandler, A., Neumark, N. (2005) *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, Cambridge, Mass., London: MIT Press.

Cordeiro, W. (1972) (ed.) *Arteônica*, São Paulo: Editora das Américas.

Dekker, A. (ed.) (2012) *Speculative Scenarios, or what will happen to born-digital art in the (near) future?*, Eindhoven: Baltan Laboratories.

Dietz, S. (1998) Curating (on) the Web. *Afsnitp*. Disponível em: <<http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/printerfriendly/dietzcuratingont.html>>.

- Forest, F. (2010) L'art causa mentale. Du visible à l'invisible et de la réalité à une réalité... autre. *Cube Revue*. #3 – *The Confidence in the Digital Age*. Disponible em: <<http://www.cuberevue.com/l-art-causa-mentale/1361>>.
- Galloway, A. (2000) Immersive Art on the Web – interview with Michael Samyn. *Afsnitp*. Disponible em: <<http://www.afsnitp.dk/onoff/Projects/samyninterview.html>>.
- Gibson, W. (1984) *Neuromancer*, New York: Ace Books.
- Graham, B. (ed.) (2014) *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*, Farnham, Surrey: Ashgate.
- Greene, R. (2000) Web Work: A History of Internet Art. *Artforum International* n.º 38, 162-167, 190. Disponible em: <http://cyberhouse.arted.psu.edu/visualculture/history_net_art.pdf>.
- Greene, R. (2004) *Internet Art*, London: Thames and Hudson.
- Huhtamo, E. (2002) On the Origins of the Virtual Museum. In: *Nobel Symposium - Virtual Museums and Public Understanding of Science and Culture*, Estocolmo, 2002. Disponible em: <http://www.nobelprize.org/nobel_organizations/nobelfoundation/symposia/interdisciplinary/ns120/lectures/huhtamo.pdf>.
- Huhtamo, E. (2004) Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art. *Framework: The Finnish Art Review*, 2, 38-41.
- Huhtamo, E. (2008) At - or Beyond - Fingertips: Contemporary Art, Exhibition Practices and Tactility. In: Algora, M.; de Vicente, J. L. (eds.) (2008) *Souls and Machines - Digital Art & New Media*, Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia.
- Ippolito, J. (2002) Ten Myths of Internet Art. *Leonardo*. vol. 35, 5, Cambridge: The MIT Press. Disponible em: <<http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>>.
- Kalay, Y. E. (2004) *Architecture's New Media - Principles, Theories and Methods of Computer-Aided Design*, Cambridge: The MIT Press.
- Kalay, Y., Marx, J. (2005) Architecture and the Internet: designing places in cyberspace. In: Valauskas, E. J. (ed.) (2005) *First Monday*, 5: Virtual Architecture at State of Play III, 6–8.
- Lialina, O. (2007) Flat against the wall. In: McNeil, J.; Quaranta, D. (2014) *Art and the Internet*, London: Black Dog Publishing.

- Lichty, P. (2002) Reconfiguring the Museum - Electronic Media and Emergent Curatorial Models. *SJSU/CADRE Institute's SWITCH journal*. Fevereiro de 2002. Disponível em: <http://www.intelligentagent.com/archive/Vol3_No1_curation_lichty.html>.
- Manovich, L. (1996) The Death of Computer Art. Disponível em: <www.manovich.net/TEXT/death.html>.
- Manovich, L. (1999) Database as symbolic form. *Convergence*, vol. 5, 2, 1999, 80-99. Disponível em: <http://con.sagepub.com/content/5/2/80>.
- McHugh, G. (2011) *Post-Internet*, Brescia: Link Editions.
- McNeil, J.; Quaranta, D. (2014) *Art and the Internet*, London: Black Dog Publishing.
- Moore, S. A. (2001) Technology, Place, and the Nonmodern Thesis. *JAE*. February, pp. 130–139.
- Nash, A.; Clemens, J.; Dodds, C. (2010) Manifesto of Virtual Art. The Australian Centre of Virtual Art. Disponível em: <http://www.acva.net.au/publications/ACVA_Manifesto_of_Virtual_Art.pdf>.
- Olson, M. (2008) Lost Not Found: The Circulation of Images in Digital Visual Culture. In: Klein, A. (ed.) (2009) *Words Without Pictures*, New York: Aperture.
- Olson, M. (2011) Postinternet: Art after the Internet. *Foam Magazine*, 29 - What's Next. Disponível em: <<http://issuu.com/foam-magazine/docs/all>>.
- Parry, R. (ed.) (2010) *Museums in a Digital Age*, London: Routledge.
- Paul, C. (2002) Renderings of Digital Art. *Leonardo*, vol. 35, 5, 523-537.
- Paul, C. (2003) *Digital Art*, 2.ª ed., London: Thames and Hudson, Worlds of art, 2008.
- Prada, J. M. (2008) <Net.Geo> Le emergência de la web geoespacial y de los médios locativos. *II Encuentro Inclusiva-net "Redes digitales y espacio físico"*. Disponível em: file:///C:/Users/Utilizador/Downloads/NetPuntoGeo-JMPrada.pdf ou <http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf>.
- Prada, J. M. (2012) *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Madrid: Ediciones Akal.
- Quaranta, D. (2008) Lost in translation. Or, bringing net art to another place? Pardon, context. *Vague Terrain*. Disponível em: <<http://vagueterrain.net/journal11/domenico-quaranta/01>>.

Quaranta, D. (2011) Lost in translation. Or, bringing net art to another place? Pardon, context. In: Quaranta, D. (2011) *In Your Computer*, Brescia: Link Editions.

Regine (2006) "Interview of Vuk Ćosić". *We make money not art*. Disponível em: <http://we-make-money-not-art.com/archives/2006/02/interview-of-vu.php>.

Rush, M. (2005) *New Media Art*, London: Thames and Hudson.

Steyerl, H. (2013) Too much world: is the Internet Dead? *e-flux*, 49. Disponível em: <<http://www.e-flux.com/journal/too-much-world-is-the-internet-dead/>>.

Sulgin, A. nettime: Net.Art - the origin. *Nettime*. Disponível em: <http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>

The Mentor (1986) Hacker's Manifesto. Disponível em: <<http://phrack.org/issues/7/3.html>>.

Tribe, M.; Reese, J. (2006) *New Media Art*, Köln: Taschen.

Tribe, M. (2000) Archiving net art. *Afsnitp*. Disponível em: <<http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/tribearchivingne1.html>>.

Wands, B. (2007) *Art of the Digital Age*, London: Thames and Hudson.

Weil, B (2002) Art in Digital Times: from technology to instrument. *Leonardo*. Outubro 2002, Vol. 35, No. 5, Pages 523-537.

Notas

¹ As referências que aqui se se apresentam correspondem à bibliografia geral da pesquisa realizada para a preparação deste e-book. As referências específicas para cada ensaio ou manifesto são indicadas nas notas finais de cada texto.

FICHA TÉCNICA



Editores

Helena Barranha
Susana S. Martins
António Pinto Ribeiro

Produção

Raquel Pereira

Pesquisa e documentação

Catarina Guerra
Felisa Perez
Raquel Pereira
Rita Xavier Monteiro

Textos

Alexei Shulgin
Andreas Brøgger
Domenico Quaranta
Erkki Huhtamo
Fred Forest
Helena Barranha
Hito Steyerl
John Marx
Jon Ippolito
Josephine Berry
Manuel Castells
Marisa Olson
Natalie Bookchin
Yehuda Kalay.

Entrevistas

A secção “Diálogos em Rede” inclui excertos de entrevistas realizadas, por e-mail, no âmbito do projecto unplace, nas seguintes datas:

André Sier
11.03.2015
CADA (Jared Hawkey & Sofia Oliveira)
26.03.2015
Christiane Paul
09.02.2015

Giselle Beiguelman
08.04.2015
Greg Lynn
10.03.2015
Inês Albuquerque
14.02.2015
Jepchumba
09.04.2015
Joaquim Jorge
29.01.2015
JODI
07.04.2015
Jon Ippolito
31.03.2015
Juan Martín Prada
22.03.2015
Maria Amélia Bulhões
05.04.2015
Marisa González
17.03.2015
Pedro Cruz
18.02.2015
Salvatore Iaconesi (Art is Open Source)
19.02.2015
Sandra Valente Antunes
22.02.2015
Sandra Vieira Jürgens
10.02.2015
Sarah Cook
31.03.2015
Tanya Toft
20.02.2015
Tegan Bristow
15.02.2015
Verónica Metello
08.04.2015
Vuk Ćosić
24.02.2015
Wilfredo Prieto
10.02.2015

Tradução

Catarina Marto
Clara Caldeira
Claudia Storino
Raquel Pereira
Raquel Pinheiro

Revisão de textos*

Helena Barranha
António Pinto Ribeiro
Vasco de Menezes

* Os editores optaram por seguir a antiga ortografia portuguesa

Imagens

António Caramelo, *Void, Void*, 2015
(cortesia do artista)

Design gráfico

Catarina Metelo Coimbra (e-book)
GBNT (materiais de divulgação)

Web Design

we are boq
GBNT

Comunicação

Lúcia Marques
Rita Xavier Monteiro
Sara Pais

Secretariado

Rosa Matos Paula

Publicação/Instituições

Este e-book foi publicado no âmbito do projecto [unplace](http://unplace.org), envolvendo a cooperação das seguintes instituições:



Associação do Instituto Superior Técnico para a Investigação e Desenvolvimento ICIST – Instituto de Engenharia de Estruturas, Território e Construção Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa



Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa
IHA - Instituto de História da Arte



Programa Gulbenkian Próximo Futuro,
Fundação Calouste Gulbenkian



O projecto [unplace](http://unplace.org) é financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia através do Orçamento de Estado. Ref. EXPL/CPC-EAT/1175/2013 (PT)

Mais informação em: unplace.org

Agradecimentos

Ana Isabel Ramos
André Sier
Andreas Brøgger
Andrew Kreps Gallery
António Caramelo
Art is Open Source
CADA
Christiane Paul
Claudia Storino
Daniel Baptista
Domenico Quaranta
Eduardo Inês
Fred Forest
Giselle Beiguelman
Greg Lynn
Hito Steyerl
Jared Hawkey
José Alberto Ribeiro
ICOM Portugal
Inês Albuquerque
Isabel Ribeiro
Isabel Trancoso
Jepchumba
Joaquim Jorge
JODI
John Marx
Jon Ippolito
Josephine Berry

Juan Martín Prada
Manuel Castells
Marco Gomes
Maria Amélia Bulhões
Maria José Silva
Marisa González
Marisa Olson
Mónica Braz Teixeira
Natalie Bookchin
Paula Marques
Pedro Cruz
Pedro Sáãgua
Raquel Henriques da Silva
Salvatore Iaconesi
Sandra Valente Antunes
Sandra Vieira Jürgens
Sarah Cook
Sofia Oliveira
Tânia Fernandes
Tanya Toft
Tegan Bristow
Teresa Heitor
Verónica Metello
Vítor Alves Brotas
Vuk Ćosić
Wilfredo Prieto
Yehuda Kalay

