



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**

MARCELLO DA SILVA MALGARIN FILHO

**A ESCADA QUE NÃO ERA PARA SUBIR E  
OUTRAS CONTROVÉRSIAS EM UMA  
EXPOSIÇÃO DE ARTE DIGITAL INTERATIVA**

FLORIANÓPOLIS  
2016



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA**

**A ESCADA QUE NÃO ERA PARA SUBIR E  
OUTRAS CONTROVÉRSIAS EM UMA  
EXPOSIÇÃO DE ARTE DIGITAL INTERATIVA**

Marcello da Silva Malgarin Filho

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em  
Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina  
para a obtenção do Grau de Mestre em Antropologia Social.  
Orientador: Prof. Dr. Theophilos Rifiotis

FLORIANÓPOLIS  
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária  
da UFSC.

Malgarin Filho, Marcello A escada que não era para subir e outras controvérsias em uma exposição de arte digital interativa / Marcello Malgarin Filho ; orientador, Theophilos Rifiotis Florianópolis, SC, 2016. 87 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social. Inclui referências

1. Antropologia Social. 2. Antropologia. 3. Arte Digital. 4. Redes Sócio Técnicas. I. Rifiotis, Theophilos.II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Antropologia Social. III. Título.

Marcello da Silva Malgarin Filho

**A ESCADA QUE NÃO ERA PRA SUBIR E OUTRAS  
CONTROVÉRSIAS EM UMA EXPOSIÇÃO DE ARTE DIGITAL  
INTERATIVA**

Esta Dissertação foi julgada adequada para obtenção do Título de “Mestre”, e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social.

Florianópolis, 8 de março de 2016.

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Edviges Marta Ioris,  
Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof. Dr. Theophilos Rifiotis  
Orientador  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Débora Krischke Leitão,  
Universidade Federal de Santa Maria

---

Prof. Dr. Jean Segata  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

---

Prof. Dr. Oscar Calávia Saez  
Universidade Federal de Santa Catarina



## AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe por me apoiar incondicionalmente, embora eu esteja errado muitas das vezes; pelo carinho, paciência e zelo que tem comigo. Agradeço a meu pai pela disposição e acolhimento que sempre são dispostos por ele, por dar-me segurança e querer-me bem. Agradeço à tia Lu que é sempre ouvidos e conselhos duros. Agradeço aos meus irmãos Pedro, João Victor e Valentina por me darem esperanças de felicidade e me terem como herói, embora não entenda bem o motivo. Aos meus avós por serem segundos pais para mim.

Agradeço à Marina por ser paciente e companheira, por aguentar-me firmemente na escrita deste trabalho ignorando toda minha impaciência e ansiedade e ser um porto em que posso me aportar. Agradeço a ela pela revisão deste trabalho.

Ao professor e orientador Theophilos, pela paciência e incontáveis leituras das tantas versões que agora são este trabalho. Também aos participantes de minha banca de qualificação, Débora, que sempre será minha orientadora de coração, Jean e Oscar.

Aos demais professores do programa de Pós-graduação em Antropologia Social da Universidade Federal de Santa Catarina e ao CNPq, pelo apoio financeiro.

Aos amigos Saul, companheiro de programas inesperados, e Carol, companheira de reclamações cibernéticas.

Aos meus colegas de mestrado, em especial, Vinícius, Suzana, Júlio, Cristhian, Gabi e Arthur pelas incontáveis conversas de bar.

À Isabella por ter sido fundamental na realização deste trabalho e sido paciente em ser minha guia por Belo Horizonte. À Márcia pelo acolhimento e carinho durante meu trabalho de campo. Aos monitores do FILE Belo Horizonte por sempre estarem dispostos a me esclarecer milhares de dúvidas.





## RESUMO

Baseado na estada em campo no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) em Belo Horizonte, no período de Maio de 2014, investiguei o fluxo de interações em uma exposição de arte em formato interativo. Vinculado à perspectiva de múltiplos agenciamentos, problematizo, também, a relação entre os diversos atores ligados nesse contexto, tais como espectadores, monitores, artistas, corpo técnico, ambiente e as próprias obras de arte. Dessa forma, priorizo pensar de forma assimétrica o fluxo da exposição. Para tal, o uso da cartografia de controvérsias foi fundamental para a análise da experiência de estar em campo e na localização dos debates. Também trato do papel da interatividade nesse formato de arte e de que maneira esta ocupa papel central em minha abordagem e nas escolhas metodológicas e epistemológicas. Com isso, relaciono a questão da agência e da interatividade no contexto da exposição em que realizei minha pesquisa etnográfica e nas teorias de arte digital interativa.

**Palavras-chave:** Arte Digital; Interatividade; Teoria Ator-rede; Cartografia de Controvérsias.

## ABSTRACT

Based on the field research at the Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) in Belo Horizonte, in the period from May 2014, I investigated the flow of interactions in an art exhibition in interactive format. Linked to the prospect of multiple assemblages, I am questioning, too, the relationship between the various actors linked in this context, such as viewers, monitors, artists, staff, environment and the works of art. Thus, I prioritize the asymmetrically thinking about the exposure flow. For this, the use cartography of controversies was essential to analyze the experience of being on the field and the location of the debates. Also, I deal with the role of interactivity in this art form and how this plays a central role in my approach, besides the methodological and epistemological choices. With this, I relate the issue of agency and interactivity in the art exhibition context in which I made my ethnographic research and in the interactive digital art theories.

**Keywords:** Digital Art; Interactivity; Actor-network theory; Cartography of controversies.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>15</b>
<b>1 OS CAMINHOS DA PESQUISA .....</b>	<b>21</b>
1.1 QUANDO UM ÔNIBUS ENCONTRA UM MUSEU .....	22
1.2 O MAGMA E O MAPEAMENTO DE CONTROVÉRSIAS.....	29
<b>2 A ESCADA QUE NÃO ERA PARA SUBIR .....</b>	<b>37</b>
2.1 UM BREVE PASSEIO PELO FILE BELO HORIZONTE .....	38
2.2 CHEGANDO EM BELO HORIZONTE .....	40
2.3 O FILE BELO HORIZONTE .....	42
2.4 FICHAS TÉCNICAS.....	50
2.5 O PRIMEIRO DIA NO FILE E A ESCADA QUE NÃO ERA PARA SUBIR.....	61
2.6 O COTIDIANO DA EXPOSIÇÃO .....	65
<b>3 MAPEANDO DEBATES NA ARTE DIGITAL .....</b>	<b>71</b>
3.1 ARTE DIGITAL E ARTE EM NOVAS MÍDIAS.....	73
3.2 INTERATIVIDADE .....	80
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>83</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>85</b>

## **LISTA DE IMAGENS**

Imagem 1 - Entrada do Oi Futuro

Imagem 2 - Localização do Oi Futuro

Imagem 3 - Martela

Imagem 4 - Simulacra

Imagem 5 - Túnel

Imagem 6 - Fala

Imagem 7 - Reler

Imagem 8 - TVs com as mostras de curtas

Imagem 9 - Monitores e eu

## **LISTA DE ANEXOS**

Anexo 1 - Lista do Obras de Reler

Anexo 2 - Planilha de controle de visitantes



## INTRODUÇÃO

Este é um trabalho de algumas mudanças, acadêmicas acima de tudo, embora não possa dizer que a vida seja a mesma também. Ao longo dos últimos anos, venho estudando algumas relações entre o uso de tecnologias digitais no fazer arte. Minha preocupação inicial era relacionar a produção e a reprodução da arte utilizando formatos digitais ou eletrônicos. Assim, lancei mão do estudo clássico de Benjamin *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica* (2004) em meu trabalho *Interagir é fazer? Uma descrição de uma exposição de arte digital e interativa* (2014), no qual realizei minha primeira incursão a campo nesse sentido. No referido trabalho, questionava alguns elementos dados como encerrados nas teorias da arte, como o estatuto da obra de arte fechada, acabada e contemplativa. A partir do advento do digital, esses pontos são questionados.

Ainda no trabalho citado, analisei algumas produções de arte digital, tanto no espaço online quanto offline. Investiguei ambos de forma complementar. A pesquisa online me mostrou é um lócus rico para a prática da pesquisa etnográfica, no que concerne às sociabilidades e às interações entre usuários. Entretanto, a análise da internet como coisa, ou seja, como biblioteca, museu, espaço de compartilhamento deve ser pensada por outra via.

Essa pesquisa promoveu a conexão entre dois universos que não me pareciam tão próximos. Partindo do online cheguei ao offline. Ao investigar a produção de arte em rede, descobri um universo em expansão dentro das práticas artísticas e pude pensar em um novo campo a ser explorado: o espaço das exposições. Ao realizar minha incursão a campo nesse meio, refleti acerca de estratégias de entrada em campo no espaço das exposições, abordagens possíveis e novos questionamentos que integram minhas ideias e próximas explorações nesse âmbito.

A partir disso, centralizei meu trabalho de TCC na análise de como poderia configurar-se as noções de cibercultura e ciberespaço, temas recorrentes em alguns ramos da antropologia nas últimas duas décadas. A problemática inicial, que norteou o projeto que agora se transforma nesta dissertação, era em que aspectos ou formas o ciberespaço extrapolava os ambientes online e aparecia em espaços offline, como no caso de uma exposição de arte digital. Juntamente com isso, a observação de quais elementos de uma cibercultura, já bastante discutida, poderiam aparecer nesse espaço.

A suposição de que seriam facilmente rastreáveis questões que

as teorias das artes digitais, do ciberespaço ou do uso das tecnologias informáticas defendem, foi derrubada em minha estada em campo. De certa forma, é dito que os estudos antropológicos não partem de hipóteses, mas que rastreiam mundos e isto é um pouco falacioso. A desconstrução requer uma construção prévia.

Por um lado, ao longo da pesquisa que agora forma esta dissertação, tive algumas frustrações no que encontrei em campo e naquilo que intencionava analisar. Mas, por outro lado, na riqueza do estudo antropológico, a frustração também pode ser objeto de análise. Como em *O Nativo Relativo* (Viveiros de Castro, 2002) em que o interesse é a compreensão ameríndia acerca da humanidade dos animais ou, ainda, da animalidade dos humanos. Sabemos que porcos não são pessoas, mas a defesa dessa ideia traz à tona uma problematização não dos porcos essencialmente ou dos animais em geral, mas do imaginário sobre o que é ser pessoa. Assim, ao encontrar poucos rastros de cibercultura, ou melhor, do que acreditava ser uma apropriação das tecnologias digitais, posso repensar todos estes termos e, ainda, abrir a pesquisa para novos elementos que só pude perceber em campo e na análise da estada em campo.

A motivação da minha temática coincide com praticamente toda minha trajetória acadêmica. Desde 2012, participo do *Grupo Interinstitucional de Estudos de Cibercultura* que realiza pesquisas etnográficas sobre cibercultura e ciberespaço, buscando mapear formas de sociabilidade estabelecidas online, compreender a construção de identidades, a produção e a expressão de novas sensibilidades e maneiras de atuação dos sujeitos do mundo virtual. O grupo também abrange questões como arte digital, saberes e fazeres digitais, consumo no ciberespaço e consumo de tecnologias, relações afetivo-sexuais na internet, produção e consumo de netporn e especialmente mundos virtuais e jogos online. E em 2013, após meu ingresso no programa de mestrado em *Antropologia Social* da Universidade Federal de Santa Catarina, comecei a participar do *GrupCiber*, grupo de estudos que também atua nas pesquisas do ciberespaço e que é pioneiro em publicações sobre o tema no Brasil. O apoio destes foi fundamental no desenvolvimento da pesquisa.

Assim, a pesquisa aqui apresentada se dá como continuidade do que venho executando anteriormente e foi realizada objetivando a elaboração desta dissertação. Para tal, fiz meu trabalho de campo no *Festival de Linguagem Eletrônica* (o FILE)<sup>1</sup>, em Belo Horizonte, no

---

<sup>1</sup> <http://filefestival.org>



período no período de Maio de 2014, onde investiguei as possibilidades de interação do público com instalações de arte em formato interativo. Tendo em vista que a exposição supracitada privilegia obras de arte em formato eletrônico, analisei também como esse espaço offline se insere em um contexto de cibercultura. Além disso, tive como interesse analisar as formas que os monitores da exposição atuam nesse espaço e as controvérsias levantadas na rede: espaço/obras de arte/monitores/público.

O FILE é um festival de arte em novas mídias que acontece anualmente em São Paulo desde 2000 e, eventualmente, em algumas outras cidades do mundo (Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Curitiba, por exemplo). É considerado um dos maiores festivais de arte e tecnologia no Brasil. O festival objetiva disseminar e desenvolver cultura, artes, tecnologia e pesquisa científica por meio de pesquisas e de produções nacionais e internacionais, nas múltiplas áreas da cultura digital: arte interativa, screenings, performances, games, arte sonora, realidade virtual, discussões teóricas e o cinema digital.<sup>2</sup>

A segunda edição do FILE Belo Horizonte<sup>3</sup> aconteceu entre 29 de abril e 1º de junho de 2014, no Oi Futuro BH. A exposição constava com uma seleção de instalações interativas e diversas animações divididas entre uma curadoria própria e duas programações de festivais parceiros, o Siggraph, maior evento de animação do mundo, e o Japan Media Arts Festival, com os curtas premiados em sua 16ª edição.

Primeiramente, é central em meu trabalho o mapeamento de algumas controvérsias no que diz respeito à produção, reprodução e exposição das produções artísticas ligadas às tecnologias digitais. Em meu trabalho, descrevo etnograficamente o FILE, por ter como foco instalações de arte interativas e que essa interação (que tratarei abaixo) era dada através de mecanismos digitais. Por outro lado, essa *interação* é questionada ao longo do trabalho e esse uso aqui é dado com fins didáticos.

Instalação é um formato de arte que prioriza pela interatividade e efemeridade. O processo da formação de arte dá-se através de uma interação entre humanos e alguns aparatos esteticamente organizados. Nesse tipo de arte que pretendo descrever, diversas interfaces participam do processo: aquela que será interagida, uma série

---

<sup>2</sup> Definição adaptada do *release* do site oficial do festival.

<sup>3</sup>[http://filefestival.org/site\\_2007/pagina\\_conteudo\\_livre.asp?a1=309&a2=934&id=1](http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=934&id=1)

de cálculos, o resultado da interação etc. Opto por referir-me, ao longo do texto, a essas formas de arte como *arte digital interativa*, para fins analíticos. Entretanto, é mister em meu trabalho discutir as implicações que outras categorias poderiam engendrar e também coloco essa controvérsia como chave em minha pesquisa etnográfica. Juntamente com isso, analiso a dicotomia levantada por diversos autores entre esse tipo de arte e outras formas de arte, de certa forma, mais “tradicionais”, tratadas como arte analógica.

Partindo disso, busco mapear conexões entre agentes humanos e não-humanos em exposições que priorizem o formato já descrito. Para tal, escolhi como campo a referida exposição por dar espaço a obras de arte em formato não apenas digital, mas também interativo. É comum observar teóricos do campo das artes e da comunicação anunciarem as rupturas trazidas pelo advento do digital como o fim da obra de arte fechada, acabada e contemplativa, a dicotomia entre autor e público, natureza e cultura, homem e máquina (Arantes, 2005; Leão, 2005). O corpo técnico da produção artística também se expande e passa a englobar um mundo artístico diferenciado. Engenheiros, programadores, designers, matemáticos também fazem parte, agora, do processo produtivo. Assim como computadores, sistemas inteligentes, robôs, projetores, tablets, celulares e outras ferramentas tecnológicas.

Ligada à perspectiva de múltiplos agenciamentos, problematizo, também, a relação entre os diversos atores ligados nesse contexto, tais como espectadores, monitores, artistas, o corpo técnico, o ambiente, as próprias obras de arte. Dessa forma, priorizo pensar de forma assimétrica o fluxo da exposição. A primeira indagação que surgiu em campo é: de que forma pode ser pensada a arte como processo, no contexto da exposição, levando em conta os múltiplos agenciamentos?

Além disso, de que formas os meios técnicos estabelecem conexões nesse contexto? A obra de arte atual transforma a postura de ver a obra de arte tradicional? Por conta do debate o qual questiona se a arte digital não carrega diversos elementos tomados pela estética clássica (Arantes, 2005). Tais questões me levam a problematizar também a aura na obra de arte dentro desse contexto, já que a maioria das obras partem de um modo de produção que mais se assemelha à reprodução técnica – no sentido dado por Benjamin (2004) – do que a uma postura de obras únicas construídas por uma genialidade

transcendente<sup>4</sup>.

Os questionamentos levantados acima são analisados por meio da entrada em campo, objetivando o mapeamento de uma rede de atores para descrever as formas que estes atuam dentro do espaço da exposição e, também, como se posicionam no contexto da cultura da rede e do ciberespaço.

Fiz minha pesquisa etnográfica entre os dias 13 e 26 de maio de 2014. Durante esse tempo, frequentava diariamente a exposição no período da tarde, entre às 13h e 20h. Durante a estada, estive muito próximo do grupo de monitores que trabalhavam na exposição, além dos funcionários do museu em que esta estava montada. Além disso, pude observar as formas de participação do público na exposição, além de entrar em contato com artistas expositores. A exposição contava com seis obras, além das mostras supracitadas expostas em televisores.

Esta dissertação divide-se em três capítulos. No primeiro capítulo, faço um levantamento da base teórica que utilizei como referencial para a pesquisa etnográfica e como proposta analítica deste trabalho. Assim, explico o mapeamento de controvérsias e sua relação com a Teoria Ator-rede. Parto, primeiramente, de Yaneva (2003) para relacionar a análise de uma exposição de arte com a teoria. A partir disso, alguns conceitos são explicados, quais sejam: mediadores, intermediários, coletivo, agência, hibridismo e rede, para compor o arcabouço teórico em que estou me embasando.

No segundo capítulo, é descrita a entrada em campo, a escolha do objeto, a minha estadia durante o percurso da exposição, relacionando questões desse espaço com experiências anteriores de

---

<sup>4</sup> Walter Benjamin relaciona a perda da aura da obra de arte ao advento das técnicas de reprodução. Para o autor, a obra de arte foi sempre suscetível de reprodução (Benjamin, 2004, p.11), entretanto, as técnicas fotográficas e cinematográficas conferiram à reprodução um nível diferenciado: as novas técnicas de reprodução não necessitavam de um trabalho manual e artesanal para a produção. O estatuto da arte está ligado a uma série de fatores questionados a partir da reprodução técnica: a autenticidade, originalidade, sacralidade, resumindo, o que Benjamin chama de *hic et nunc*. O *hic et nunc* de uma obra de arte está ligado à “unidade de sua presença no próprio local onde se encontra” (Ibidem, p.12). É o que confere a autenticidade da obra de arte, o seu caráter único. Esta dimensão dá à obra uma elevação a objeto sagrado, de culto. Já para a reprodução técnica, a autenticidade não tem valor algum: ela desvincula a obra de seu lugar de origem, de sua unicidade.

pesquisas. Ou seja, nesse capítulo farei meu levantamento etnográfico objetivando pensar a exposição dentro do circuito ou temática da arte digital.

Por fim, no último capítulo, é desenvolvida uma discussão acerca das teorias sobre arte digital, no sentido de questionar os conceitos como interface, a estética na arte digital, o meio técnico envolvido, as relações entre homem e máquina, mapeando os debates levantados no meio. Para tal, utilizo principalmente os trabalhos de Arantes (2005) e Manovich (2001). Também discorro acerca de algumas questões sobre *arte digital interativa* e de que forma o trabalho etnográfico me auxiliou nas reflexões acerca desse tema. Para tal, o uso da cartografia de controvérsias foi fundamental para a análise da experiência de estar em campo e na localização dos debates. Também trato do papel da interatividade nesse formato de arte e de que forma esta ocupa papel central em minha abordagem e nas escolhas metodológicas e epistemológicas. Com isso, relaciono a questão da agência e da interatividade no contexto da exposição em que realizei minha pesquisa etnográfica e nas teorias de arte digital interativa.

## 1 OS CAMINHOS DA PESQUISA

O monitor do museu - o menino de boné, cabelo chanel e cavanhaque - anunciou à turma de estudantes de ensino fundamental que aguardava no saguão, que precedia o espaço em que estava instalada a exposição do FILE, "todas as obras são interativas, mas têm um limite de interação". Obviamente, saquei meu celular do bolso e anotei a frase anunciada por ele, já que meu interesse de pesquisa era localizar as interações naquele ambiente. Esse foi meu primeiro dia na exposição.

A escolha dessa exposição para fazer minha pesquisa foi fruto do acaso. Em meu trabalho de TCC estudava *netart* e também observei uma exposição de arte digital em um espaço offline, como já mencionei na introdução do trabalho. Ao ingressar no mestrado, meu plano era continuar a pesquisa em exposições de arte digital. Minha intenção inicial era observar a nova edição da exposição *Emoção Art.ficial* que ocorria bienalmente sob organização do Itaú Cultural. Entretanto, devido a minha desinformação, a edição que visitei foi a última da mostra, em julho de 2012.

Também intencionava observar o FILE na edição de São Paulo que ocorre anualmente na cidade, desde 2000. É considerado por muitos o maior festival de arte e tecnologia do Brasil e sua repercussão é bastante grande devido ao tempo de existência e pela amplitude. O FILE de 2014 só ocorreria no final do ano e devido aos prazos acadêmicos, nos quais todos estudantes de pós-graduação estão inseridos, seria tarde para realização da pesquisa de campo e, posteriormente, para a elaboração da dissertação. Meu objetivo inicial era participar da montagem da exposição para ter contato com a equipe de artistas, com o corpo técnico de montagem. Enfim, para participar do *background* da exposição. Também objetivava passar alguns dias durante o funcionamento normal da exposição para poder compreender o cotidiano e o ambiente que configurava a mostra.

Estava bastante desorientado sobre onde realizaria meu trabalho etnográfico. Grande parte dos programas de pós-graduação de antropologia têm como tradição a realização de um trabalho etnográfico para elaboração dos trabalhos de conclusão, tanto de mestrado quanto de doutorado e, no caso do PPGAS da UFSC, não é diferente. Além disso, minha observação no trabalho anterior foi bastante curta e sentia necessidade de uma participação prolongada no ambiente da exposição.

Eis que por fruto do acaso, aparece um compartilhamento em minha *timeline* do Facebook. Era de Isabella, uma "amiga virtual" que tinha há alguns anos. Ela tinha um grupo de amigas de jovens artistas de

Belo Horizonte e eu me impressionava bastante com os trabalhos desse grupo na internet. Havia canções, quadros, textos, fotografias que elas compartilhavam quase diariamente em vários espaços da Rede. O compartilhamento era um *flyer* do FILE em Belo Horizonte que havia começado há um ou dois dias. Não falava com Isabella há muito tempo, mas como precisava de um espaço para fazer minha pesquisa entrei em contato com ela através do Facebook.

Ela foi bastante receptiva, entrou em contato com os organizadores do FILE de BH e eles acolheram prontamente a ideia de eu realizar minha pesquisa etnográfica no espaço e de permanecer diariamente na exposição.

Fiz minha pesquisa etnográfica no FILE em Belo Horizonte entre os dias 13 e 26 de maio de 2014. Durante esse tempo, frequentava diariamente a exposição no período da tarde entre às 13h e 20h. Durante a estada, estive muito próximo do grupo de monitores que trabalhavam na exposição, além dos funcionários do museu em que esta estava montada. Além disso, pude observar as diversas formas de construção do espaço pelas obras, pelo público na exposição, além de entrar em contato com artistas expositores.

A proposta teórica deste trabalho é a descrição do FILE, onde realizei meu trabalho de campo. A entrada em campo que optei deu-se com aproximação dos monitores por acreditar que, através dessa abordagem, pude ocupar uma posição privilegiada dentro das exposições e, assim, realizar uma pesquisa de observação participante. Privilégio este que se deu pela possibilidade de uma estadia prolongada em campo – ou seja, durante o mês de maio de 2014 – objetivando mapear o coletivo envolvido nessa rede, tanto humanos quanto não-humanos. Compartilho a perspectiva de Latour (2012, p. 95-121) em que agências se distribuem entre humanos e não humanos e, tomando uma noção de rede como central, acredito que o formato interativo na obra de arte constitua uma forma de agência ainda mais complexa.

## 1.1 QUANDO UM ÔNIBUS ENCONTRA UM MUSEU

Albena Yaneva, antropóloga bastante reconhecida nos estudos antropológicos sobre arquitetura e mapeamento de controvérsias, descreveu a montagem de uma exposição de arte contemporânea, na qual a instalação de um ônibus seria realizada no hall de entrada do museu, em seu artigo *When Bus Met a Museum* (2003). Nesse processo, ela descreve o percurso do ônibus em “tornar-se” arte. Através do mapeamento das agências de coletivos humanos e não-humanos, ela

identifica uma série de controvérsias neste fluxo. Para autora:

Contemporary art installation provides a quasi-technical situation for experimenting with objects. By experimentation I mean that all actors are deployed through the process of installation; the procedures of their profusion and stabilization can be made visible by ethnographical observation. (*ibid.*, p. 117)

No artigo, a autora segue a instalação de um ônibus em um museu e como a exposição é o resultado das negociações e controvérsias entre diversos atores (artista, curador, técnicos), bem como das propriedades físicas do espaço do museu e do ônibus (seu peso, tamanho, instabilidade e sujeira). Ao longo do texto, a autora conclui que a instalação de um ônibus para o museu envolve a negociação entre um interior e um exterior que está sendo transportado para o contexto museu. Ao invés de ser apenas um espaço para o objeto, o contexto museu envolve a transformação tanto de si mesmo como dos objetos ali instalados. Ela sugere que os museus devem abrir esse processo, em vez de tentar apresentar objetos fechados em exposições.

Through the analysis of the steps of the installation of the bus, one can see that the museum is not a stable milieu, where actors' activities are predictable (inscribed in fixed roles and statuses). Instead of the unity of an 'organic' essential museum group, there is a temporarily constituted hybrid collective, a functional group compelled by the installation tasks to act. One can see numerous unpredictable permutations of opposite functions: the worker takes the place of the artist, the curators follow the security requirements, the artist intervenes on the bus as a technician, etc. Thus, the internal can easily take the place of the external; internal and external appear again as functions, not as opposite structures. Instead of deducing 'naturally' the roles of artists, curators and technicians from the museum institution, I began by analyzing their actions in installation to induce the museum. The latter is not given per se, it is composed, rather, by continuous controversies closed by temporary

adjustments and new objects' requirements, triggered and stabilized time and again (*ibid.*, p.122).

No ensaio, a descrição objetiva mostrar uma abordagem alternativa a ver o museu e a exposição através das expectativas do visitante. Ao contrário, ela segue todos esses atores que o espectador normalmente não encontra no museu: os artistas, os curadores, os técnicos e os trabalhadores. O visitante sabe que eles existem e que eles têm trabalhado duro para encenar todas essas instalações de arte para o público, mas eles nunca são vistos a trabalhar, discutir e agir em conjunto no processo artístico.

No decorrer de sua descrição, a autora explora uma série de contradições do que seriam as posições dos artistas, curadores, técnicos e objetos, por meio da identificação de suas ações. Ou seja, “os atores não são distinguidos por suas tarefas, mas pelo que eles fazem para realizá-las” (*ibid.*, p.123, tradução livre do autor) Dessa forma, essas sujeitos não aparecem na descrição como entidades já dadas, mas suas ações povoam a rede, nesse caso, da preparação de uma instalação em um museu. Sob a ótica das controvérsias, diferentes aspectos do museu eram revelados pelos atores.

Likewise I propose to follow this collective and describe the small successive operations of preparing and adjusting objects in art installation according to 'multiple constraints'. The meanderings of a single case will be explored, thus, presenting the specific rhythm of art installation, decomposed into its small elements and actions. (*ibid.*, p. 118)

Por meio da análise das controvérsias e das ações que são executadas na incerteza é que se pode ver o museu aparecendo. As controvérsias, com efeito, realizam ou trazem o museu para a existência. Compartilho, também, a noção de coletivo de Yaneva, em que, “os humanos, os objetos instalados e suas disputas mútuas, negociações, controvérsias e acordos” (*ibid.*, nota 10, tradução livre do autor). Essa abordagem de coletivo implica em colocar no jogo o “rastreamento de associações” (Latour, 2012, p. 19) entre humanos e não-humanos, na produção artística e na construção da exposição.



Optei pela escolha da Teoria Ator-rede (ANT<sup>5</sup>) em minha análise por perceber que muitas características localizadas nos debates sobre arte digital também podem ser pensadas sob a luz desse viés epistemológico. Pensar a obra de arte como processo desloca o foco da ação humana com uma reação programada da máquina, mas instala um fluxo de trocas entre esses entes.

A constituição dos sujeitos para os autores da Arte Digital é dada em oposição a outros entes que ocupam o mesmo espaço, tais como os computadores, aparatos tecnológicos, obras de arte (Lieser, 2009). A constituição do interator, ou seja, da pessoa que interage com a obra de arte é limitada ao contexto da exposição, mas também, é constituída em oposição à máquina que está interagida. Destarte, pensar a arte como processo, constitui dois entes análogos e opostos: de um lado a obra de arte em trânsito que está sendo interagida, do outro lado, um sujeito humano em trânsito que interage. Em minha observação busco superar essa oposição.

Lieser (2009), autor de um manual sobre arte digital bastante reconhecido e traduzido, em sua conceituação de arte digital já estipula essa delimitação, ao afirmar que a arte digital é a “disciplina que agrupa todas as manifestações artísticas realizadas por um computador” (p.11). Ou seja, o processo da arte, conforme Arantes (2005), tem atores localizados e com funções e posições claras. A partir da ANT borramos essa distinção. Para tal, a noção de hibridização é bastante esclarecedora nesse sentido.

Sendo assim, gostaria de pensar a interatividade tanto como característica essencial da obra de arte, como é tomada pelos teóricos da arte digital, mas, também, como no fluxo de ações em diversas direções na estada em campo como objeto de controvérsia. A interatividade aqui é tomada no aspecto de um conjunto de ações que desencadeiam outras e não em uma lógica de interação social comum na antropologia. Ou seja, tomar a interatividade como centro analítico e, a partir desta, rastrear associações.

Por outro lado, tomo essa noção de interatividade da resposta de um dispositivo em tempo real a uma ação humana como elemento

---

5 Em inglês, a palavra “formiga” e o acrônimo referente ao nome da teoria (Actor-Network Theory) são iguais: ANT. Optei por utilizar a sigla em inglês para manter esse jogo que é perdido na tradução usual, TAR. Essa figura faz alusão à maneira como a formiga fareja as trilhas. Analogamente, o pesquisador tem a tarefa de rastrear pistas para análise e descrição dos atores envolvidos.

central em minha análise. A interatividade, em minha descrição, é questionada objetivando mapear a emergência de intermediários e mediadores. Para Latour (2012, p. 64-65), os mediadores são aqueles agentes humanos ou não-humanos que interrompem o fluxo da ação, ou seja, exercem um papel relevante e claro no decorrer da interação. Por outro lado, o intermediário é invisível neste fluxo. Ele “transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai” (*ibid.*, p. 65). Dessa forma, a resposta de um intermediário é sempre esperada, como clicar com o mouse no ícone e o programa abrir. Já os mediadores,

[...] não podem ser contados como apenas um, eles podem valer por um, por nenhuma, por várias ou uma infinidade. O que entre neles nunca define exatamente o que sai; sua especificidade precisa ser levada em conta todas as vezes. Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam. (*ibid.*, p. 65)

Destarte, para mapear a interação é necessário localizar os agenciamentos. Assim, pode-se tecer a rede de relações que é formada a partir das diversas agências humanas e não-humanas no ato interativo.

Outra característica que é dada ao objeto digital que lanço mão é a capacidade de ser sempre transformado. O objeto digital nunca é acabado, ele sempre pode passar por mais uma manipulação, nesse sentido. Com a fotografia digital, por exemplo, pode-se alterar até um ponto em que já não se reconheça mais nada do que foi fotografado. Diferente da analógica, que é uma representação por meio de processos químicos, a digital é uma transcodificação para transformar em informação e esta é infinitamente manipulável. A reprodução técnica, partindo da noção de Benjamin (2004), adquire um estatuto diferenciado.

Muitos autores (Lieser, 2009; Leão, 2002; Arantes, 2005) das artes defendem a ideia de que na produção de obras em formato interativo é necessário que haja a interação para a composição da obra. A obra de arte inexistente sem a interação do espectador que, em tal caso, deixa de ser espectador para pertencer à obra. A obra perde seu estatuto de obra fechada ou acabada e se torna um processo. A interação questiona a noção de contemplação, há muito consolidada na arte: do artista como detentor da obra, do espectador como mero observador,

recebendo informações já dadas. O artista se torna um potencializador do fazer artístico e o espectador adentra a posição de artista, enquanto a obra nunca é única.

A noção de sacralidade da obra de arte como objeto único também é questionada nesse contexto. A perda da aura se complexifica com o que Arantes (2005) chama de “morte e declínio do objeto” (p. 57). Aqui, a obra de arte se torna informação no formato de fluxos de corrente elétrica. Assim, a obra de arte é dada como o “resultado que se constrói na inter-relação entre os vários participantes de um evento em uma proposta comunicativa e em processo” (p. 58).

O que acabou, por certo, para estes artistas era uma forma de fazer arte que postula uma radicalização de oposições com arte/vida, pintura/escultura, público/obra. A arte se mistura com a vida, e o público é chamado a “viver” a obra. No lugar do mutismo contemplativo há uma produção que reclama a participação do espectador. Ao mesmo tempo, a participação ativa do espectador na produção da obra de arte sugere a ideia de processo, chamando a atenção para a maneira como a obra se manifesta entre o público. (ibid., p.37)

A interatividade está presente em qualquer ação na rede. O ato de navegar em rede já é, por si só, interativo. Na internet existem infinitos caminhos a serem percorridos através de hiperlinks e infovias<sup>6</sup>. A navegação nunca é igual: pode-se percorrer os mesmos *sites* utilizando o mesmo navegador, mas a internet tem uma temporalidade em regime contínuo, sincrônico e “a sincronicidade permite que atividades sejam realizadas em tempo real e coletivamente” (Leitão, 2012 p. 258). Ou seja, independente de haver humanos conectados, ela se modifica: possui um estatuto autônomo. Esse jogo de escolhas de

---

6 Hipertexto é um documento em que as operações da estrutura interativa estão misturadas com o texto. O hiperlink é uma conexão entre um elemento em um documento hipertextual, tais como uma palavra, uma frase, um símbolo, uma imagem, e algum diferente elemento no próprio documento, em outro documento, em um arquivo ou em um script. Infovia é o caminho percorrido através de hiperlinks. O termo carrega uma analogia com uma via física, ou seja, a estrada que percorre para chegar em determinado lugar.

caminhos a serem percorridos e a autonomia que os agentes humanos possuem para acessar quais e quantos dados desejarem, torna a internet diferenciada dos meios de comunicação de massa e com uma espacialidade própria.

A partir do “clique que dá vida a todo um universo” (MANOVICH, 2002:11), e que torna fascinante a interatividade, Manovich propõe o termo *active amplification* para pensar esse componente fundamental dos videogames e das aplicações em flash, também presentes nos softwares para telas sensíveis ao toque – cada clique, ou gesto, desdobra-se em uma sequência de ações – animações, sons alternados, telas que se alternam, formas que se desdobram até o ponto em que se aguarda nova ação do usuário. É um conceito que está presente na estrutura de navegação de qualquer website, CD-ROM ou DVD interativo, na medida em que se acessa um conteúdo a partir de menus que levam a conteúdos ou novos menus. No entanto, transformar o menu em uma interface mais audiovisual e animada significa transformar a possibilidade de escolha do leitor/navegador em um gesto com um sentido, em parte de uma narrativa. (Devos & Vedana, 2010, p. 11-12)

Interagir com a rede ou com uma obra de arte traz à tona uma série de agências humanas e não humanas. Há um jogo de relações em que ambos são transformados e desempenham papéis de mediadores e intermediários, cada um a seu turno. A interação com uma obra de arte digital interativa nunca será a mesma, por mais que um mesmo agente a realize ou outro tente realizar da mesma forma.

Também cabe aqui ressaltar a noção de mundo artístico, cunhada por Becker (1977). Para o autor, a obra de arte é fruto de um trabalho de uma série de atores envolvidos para formá-la tal como é (*ibid.*, p. 9). Utilizar essa definição implica não definir, primeiramente, o que é arte, mas partir da localização dos atores envolvidos para pensar a arte como processo. Entretanto, penso que esse mundo artístico engloba alguns outros atores não tomados por Becker, a saber: o espaço de exposição, as ferramentas tecnológicas, mediadores humanos, a obra de arte em si, além de todos outros atores humanos enumerados por Becker como artistas, cientistas, público, entre outros. Dessa forma, o objeto

artístico é construído coletivamente por todos atores que fizeram possível a realização deste enquanto tal.

Assim, proponho-me a analisar esta série de atores envolvidos como um coletivo, ou seja, os humanos, os objetos e suas disputas, negociações, controvérsias e acordos (Yaneva, 2003). Entretanto, eles não aparecem como uma unidade fechada, mas pensar em coletivo objetiva considerar as associações de humanos e não-humanos no contexto artístico.

## 1.2 O MAGMA E O MAPEAMENTO DE CONTROVÉRSIAS

A interatividade propõe uma agência diferenciada em comparação à arte tradicional, à arte analógica. Utilizo a categoria analítica *arte digital* por acreditar que delimita claramente meu recorte e não outras categorias como “arte em novos meios” (Manovich, 2001), por pensar que a noção de novos meios é uma noção relativa a um tempo determinado e facilmente se torna fugidia. Além disso, esse aspecto também será analisado no levantamento dos debates acerca da temática no terceiro capítulo.

A ideia de interatividade aparece aqui como um fator de incerteza, ou seja, não é dada e, sim, é repensada ao longo do campo e da descrição. Essa preocupação é dada na proposta de uma antropologia simétrica de Latour em *Jamais Fomos Modernos* (2005). O princípio generalizado de simetria borra as barreiras entre sujeitos e objetos, entre humanos e não-humanos, entre os campos naturais ou sociais. Além disso, o texto é uma tentativa de mostrar o movimento do moderno que deixa de separar esses domínios. As práticas de purificação, segundo Latour (2005), começam a entrar em crise com a chamada proliferação dos híbridos (p. 16).

Nesse sentido, o ano de 1989 é emblemático e pode ser considerado um divisor de águas, pois, ao mesmo tempo em que o mundo via submergir a utopia socialista, dava-se nascimento às preocupações globais com a ecologia, pondo-se um limite claro à ciência e à técnica. Assim, domínios separados por uma ordem das coisas naturais, de um lado, e sociais, de outro, agora se misturam.

Assim, o projeto de Latour diz respeito a uma mudança de paradigma: a superação da distinção ontológica entre humanos e não-humanos que é o que singulariza, em última instância, a modernidade. Dessa forma, enquanto não superarmos a distinção cultura/natureza, humano/não-humano, as atividades serão uma contínua construção de problemas e situações interpretados como possuidores de natureza

científica, política, social, econômica, ideológica. Assim, na teoria ator-rede – que parte desse princípio – localizamos apenas híbridos.

Seguindo a ANT, o primeiro problema que se coloca é no mapeamento de controvérsias ou no exame das grandes incertezas que o pensamento social toma como coisas dadas. Latour discorre sobre esse processo em *Reagregando o Social* (2012). Dessa forma, o autor não trata da natureza das coisas ou dos sujeitos em si, mas são rastreados coletivos compostos de atores humanos e não-humanos em processos de tradução. Nestes, é possível deslocar objetivos, desestabilizar entidades e, acima de tudo, gerar sempre novos efeitos em rede. Assim, elenca cinco incertezas a serem questionadas, no sentido de não tomar o social como uma metaexplicação, a saber, a natureza dos grupos, das ações, dos objetos, dos fatos e das próprias ciências sociais (p. 42).

Reagregar o social tem o sentido de localizar as conexões, as associações, ou seja, torná-las rastreáveis. Neste sentido, a ANT configura-se como um método que “permite produzir alguns efeitos que você não obteria por meio de alguma outra teoria social” (Latour, 2012, p. 208). Para rastrear associações, três princípios devem ser observados, segundo o autor. Primeiramente, os não-humanos também podem ser actantes no fluxo das ações, pois as associações podem ser rastreadas e participar do curso da ação. Em segundo lugar, o social não está dado de antemão, ele é movimento, efeito de associações e, portanto, deve ser descrito, investigado, explicado. Por último, os enunciados produzidos pela pesquisa atuam na produção de coletivos, evidenciam associações e, assim, reagregam o social.

Assim, as controvérsias entre natureza e sociedade são tratadas sob um princípio de simetria generalizada, uma vez que, para eles, o estatuto destas não é algo fechado. Ou seja, não há uma oposição binária entre fenômenos naturais ou dados culturalmente, assim como indivíduos e coisas não são entidades já definidas, ambos são efeitos de redes. Desse modo, em uma lógica de simetria generalizada, natureza e sociedade, sujeito e objeto poderiam ser descritos simultaneamente, sem que se fizesse necessário recair o peso da descrição em uma lógica de oposição ou de causalidade. O social não é tomado como uma explicação privilegiada em questões das ciências ou natureza.

Lanço mão da perspectiva de Bruno Latour (2012, p.26) de uma centralização da ação para pensar as possibilidades de uma teoria do ator-rede. A noção de ação não é a mesma, nessa lógica, vai de encontro a uma noção clássica de ação social. Da mesma forma que o ator não pode ser pensado como ator social. Primeiramente porque, nessa perspectiva, o ator pode se referir a pessoas, coisas, instituições,

objetos e máquinas; assim como a ação deve ser mapeada ao longo do fluxo em redes. Com isso, essa rede é descrita através de um mapeamento de controvérsias. Como afirma Venturini (2010, p. 259), mapear controvérsias é como “soltar animais nascidos em zoológico na natureza”. Ou seja, não há um método ou predisposição teórica definidos de antemão. Entretanto, algumas preocupações tanto burocráticas como epistemológicas são definidas.

Dessa forma, este projeto serve mais como algumas pistas ou suposições do que um caminho a ser seguido. Controvérsias “são situações em que atores discordam” (*ibid.*, p. 261). Isto é, mapear controvérsias é analisar situações nas quais as posições se complexificam. A partir desse olhar se dá a descrição. Há mais, nesse sentido, a cartografia é central para identificar a forma que a interação pode ser descrita e como funciona o fluxo das ações.

A cartografia das controvérsias é um conjunto de técnicas para explorar e visualizar problemas a partir da ANT. Esse método foi desenvolvido por Bruno Latour, a partir do debate sócio-técnico, objetivando elencar elementos metodológicos em pesquisas com essa preocupação. Segundo Venturini (2010, p. 258), a cartografia de controvérsias é o “exercício de elaboração de dispositivos para observar e descrever o debate social, especialmente – mas não exclusivamente – em torno dos problemas tecnocientíficos”. Para ele, as controvérsias podem ser entendidas a partir da metáfora do magma. O magma é um fluido de uma rocha praticamente derretida. Ou seja, a cartografia de controvérsias toma o social considerando estados sólidos e líquidos ao mesmo tempo. Nessa metáfora se evidencia a contribuição e a crítica aos métodos estruturalistas (sólido) e pós-estruturalistas ou pós-modernos (líquido).

As controvérsias apresentam diferentes estados de solidez, como o magma, no qual partes estão cristalizadas. Por meio desse movimento, o social é constantemente construído, desconstruído e reconstruído (ou reagregado, tomando o escopo da versão brasileira do clássico de Latour). Assim, para Venturini, a metáfora é “o social em ação e este é o porquê de nós não termos outra opção se não mergulhar no magma” (2010, p. 264).

Para o autor, ainda, a cartografia de controvérsias é uma espécie de versão amigável da ANT que, muitas vezes, é considerada como uma filosofia abstrata e de difícil assimilação. Para tal, a observação e a descrição são questões cruciais na realização da cartografia de controvérsias. Entretanto, essa separação entre observação e descrição, nesse sentido, aparece apenas de forma convencional. Ou

seja, essa distinção tem apenas fins didáticos, visto que observação e descrição de controvérsias são realizadas simultaneamente em todo o curso de pesquisa, mas como afirma Venturini, “é importante também manter a distinção a fim de não confundir a tarefa de implantar a complexidade das controvérsias com a tarefa de determinar a complexidade das mesmas” (*ibid.*, p. 259).

A controvérsia é uma questão em jogo, algo que não está definido. Isto é, vários pontos de vista partilham desta questão. Ao tratar de controvérsias, a preocupação central é a localização desses pontos de vista acima das próprias presunções ou ideias acerca do problema. Ou seja, “a definição de controvérsia é bastante simples: elas são situações nas quais os atores discordam (ou melhor, concordam em discordar)” (*ibid.*, p. 261).

Segundo Yaneva (1999), o objetivo epistemológico instaurado por trás do uso de controvérsias é o de pensar a desordem em vez de simplificá-la. Assim, a rede é seguida. Assim, é levada em conta a complexidade das práticas dos autores em contraste “com uma abordagem sociológica que tende a esquematizar e simplificar a diversidade do processo artístico, classificando as pequenas ações e efeitos em categorias gerais” (Yaneva, 1999, p. 125).

Em meu trabalho, a noção de arte digital interativa seria a primeira e a principal controvérsia a ser mapeada. Primeiramente, serão localizadas as diversas vozes que tentam solidificar ou definir essa noção. Nesse fluxo, várias outras incertezas aparecem: a noção de arte, de digitalidade, de interatividade e de suas relações. Além disso, ao longo da descrição apresentada no próximo capítulo, aparecem situações em que os posicionamentos não estão definidos, que estão em debate, como a anedota que uso no início deste capítulo, a qual expõe que todas as obras de arte da exposição são interativas, mas a interação tem um limite. Nesse jogo, o conceito de interação e a interação propriamente dita são desestabilizadas. Destarte, o meu envolvimento no processo me ajudou a amplificar ainda mais a diversidade dos fenômenos artísticos e a revelar a importância das pequenas ações e variações. Ao fazê-lo, novos conhecimentos e mediações foram produzidos na exposição artística.

O mapeamento de controvérsias envolve os diversos tipos de atores, não apenas humanos. Visto que a ANT tem preocupação em não centralizar apenas as explicações sociais para as ações, elencar isso parece repetitivo. Entretanto, ter consciência disso é fundamental nessa empreitada. Em minha pesquisa, são facilmente rastreáveis um sem número de atores. Além dos entes humanos óbvios em uma exposição, o



fluxo das obras de arte nesse contexto é expressivo na localização de incertezas e levantamento dos debates.

Por meio do mapeamento de controvérsias é possível rastrear o social em sua forma mais dinâmica. Não apenas se pode notar novos entes em alianças entre atores, mas também é colocado em cheque uma série de atores estabelecidos.

Considere qualquer controvérsia e você terá um claro esclarecimento do significado do hífen na Teoria “Ator-Rede”. Dentro das controvérsias, qualquer ator pode ser dividido em uma rede de perdedores ou de qualquer rede, não importando quão heterogêneo, ele pode vir a funcionar como um ator” (Venturini, 2010, p. 261-262).

Porém, pensar em sujeitos e papéis sociais não é o foco de meu trabalho.

A rede, na proposta da ANT, é formada pelo fluxo de ações que a desencadeiam. Ou seja, não é definida por uma estrutura, grupo ou espaço; ela se forma pelo agenciamento e nas ligações entre os entes (agentes humanos e não-humanos). A rede produz efeitos. Assim como os atores que dela participam, ela não é uma entidade fixa. Com isso, descrever uma rede tem por objetivo a redefinição dos seus componentes e dos seus efeitos.

A ANT alega que encontraremos uma maneira bem mais científica de construir o mundo social, caso nos abstermos de interromper o fluxo das controvérsias. A busca de ordem, rigor e padrão não é de modo algum abandonada. A ANT sustenta ser possível rastrear relações mais sólidas e descobrir padrões mais reveladores quando se encontra um meio de registrar os vínculos entre quadros de referência instáveis e mutáveis, em vez de tentar estabilizar um deles (Latour, 2012, p. 44-45).

Marilyn Strathern (2014) define a rede no sentido latouriano como “uma imagem adequada para descrever a maneira pela qual se pode ligar ou enumerar entidades díspares sem fazer suposições sobre níveis ou hierarquia” (p. 304). Ela é evocada aqui para pensar a exposição sem privilegiar artistas, espectadores, obras de arte ou o

ambiente. Assim, rede não é uma estrutura fixa, ela possui uma temporalidade frágil e pode ser estendida até onde “puderem ser enumerados seus diferentes elementos” (p. 305).

Nessa perspectiva, utilizo a cartografia de controvérsias em minha pesquisa. Controvérsia pode ser definida como um debate, a grosso modo, que tem por objeto conhecimentos científicos ou técnicos consagrados em algum contexto. Assim, as controvérsias técnicas e científicas são tomadas como um caminho privilegiado para os estudos das associações, pois, ao envolverem debates ligados a um círculo de teóricos e especialistas em relação com outros actantes, mapeia-se uma rede que não seria necessariamente preestabelecida.

Para Venturini (2010), as controvérsias são situações em que atores discordam. Nesse sentido, refere-se a espaços de conflitos e negociação. Ou seja, os papéis desempenhados não são claramente delimitados, em oposição a uma sociologia explicativa. Relembrando a metáfora da “caixa-preta”, usada por Latour (2001), enquanto as controvérsias estão resolvidas o conteúdo interno desta pode ser visualizado.

Mapear controvérsias enfatiza uma desestabilização ontológica que não apenas descreve o envolvimento de diferentes actantes em um fluxo de ações, mas localiza associações. Destarte, a ideia de cartografia atua no sentido de simultaneidade com o rastreamento de associações. Ou seja, acompanha o processo de disputas e controvérsias, tal como é feito pelos próprios atores. Na cartografia de controvérsias não se objetiva a localização de agências ou a estabilização de um debate, ela atua no sentido do mapeamento de atores-redes, ou seja, as configurações passageiras dos atores e da própria rede que se redefinem nesse fluxo a todo instante. (Venturini, 2010).

Para Venturini (*ibid.*), cartografar está ligado à observação e à descrição, tendo em vista que a observação sempre precede a teoria e a metodologia. Assim, utiliza a metáfora do magma como ilustração à cartografia das controvérsias, ou seja, na tomada do social não exatamente em estado líquido, fluído e efêmero, tampouco em um estado solidificado e estabilizado. Assim como o magma, o social aparece em constante transformação, ora se solidificando e encontrando consensos para as controvérsias, ora se liquefazendo, dissolvendo seus acordos e entrando em disputas e embates. Dessa forma, a cartografia de controvérsias consiste na proliferação de realidades, em uma estratégia que põe o foco nas incertezas que produzem as realidades e que possibilita a descrição dos movimentos que as tornam estáveis.

A cartografia de controvérsias se vincula à ANT. Isto é, quando as realidades não são tomadas como eventos dados, mas sim, por um viés contingencial de observação. Assim, aparece a simultaneidade no mapeamento de como os coletivos são formados através dos debates, como as realidades são experimentadas e como são construídos outros mundos. Dessa forma, neste trabalho, pelo mapeamento das associações, alguns coletivos são visualizados através do aparecimento dos actantes. Todavia, estes não são fixos e funcionam apenas no ato descritivo.

Assim, configuro meu próximo capítulo no qual descrevo a exposição do FILE e a experiência em campo. O uso da ANT e do mapeamento de controvérsias atua no sentido de desestabilização das posições estabilizadas de diversos entes. A seguir, pelo mapeamento do fluxo de agências, busco localizar uma reagregação destas posições.



## 2 A ESCADA QUE NÃO ERA PARA SUBIR

Ambientar um espaço é um trabalho nada simples. Mais complexo ainda é criar um meio ambiente que reage às ações dos indivíduos que povoam o lugar. O artista que cria instalações interativas formula uma natureza com dinâmica própria e original, reconfigurando nossos hábitos de movimentação no espaço, de ouvir o mundo, de presenciar a arquitetura, de nos relacionarmos com outros indivíduos. (Release do FILE Belo Horizonte 20147)

Em meu primeiro dia frequentando a exposição, durante a primeira tour de apresentação às obras, Isabella as descrevia para mim e levou-me até uma escada localizada centralmente no saguão. Automaticamente perguntei se deveria subir na escada por ter notado algumas marcas de pés nela e pela função óbvia de uma escada. Além disso, o esperado por mim em exposições desse tipo eram mecanismos interativos. Ela apontou para uma placa de proibição, escrita “não subir”.

Desde que participei de meu primeiro projeto de iniciação científica, interessei-me por temáticas relacionadas às tecnologias digitais. Primeiramente, estudava algumas formas de acesso a bens culturais e, ligado a isso, formas de produção, de compartilhamento, de propriedade intelectual. Devido a dificuldade que me deparei em encontrar algum grupo ou espaço para realizar meu trabalho de campo, o tema se estreitou para as categorias de arte produzidas digitalmente.

De início, meu trabalho estava ligado a mecanismos artísticos concebidos e desenvolvidos para/na internet, como já citei anteriormente. Com a oportunidade de estar visitando uma exposição de arte ligada às tecnologias digitais, vislumbrei meu projeto de mestrado como continuidade aos trabalhos anteriores.

Por fim, pude concretizar meu trabalho de campo no FILE Belo Horizonte, conforme já descrevi. No escopo do ótimo artigo já citado da Yaneva, alimentava intenções de poder participar da montagem da exposição. Primeiro, por acreditar que, nesse momento, as posições estão em negociação, não são delimitadas claramente por

---

7 Disponível em [http://filefestival.org/site\\_2007/pagina\\_conteudo\\_livre.asp?a1=309&a2=935&id=1](http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=935&id=1).

papéis ou funções fixas, a caixa-preta não está fechada. Segundo, para fugir do rastreo que me parecia óbvio, em que visitantes, obras de arte, monitores ocupam posições fixas e objetiva-se analisar os papéis que são desempenhados no espaço. Ou seja, um pensamento sociologizante.

Fugir de um método tradicional de análise requer alguns esforços. Desde a fuga dos jargões facilitadores e clássicos da antropologia como cultura, indivíduo, estrutura, papéis sociais, que têm uma função explicativa e implicadora de sentido. Até alguns macetes, como o estranhamento e relativismo, devem ser questionados. A forma de eu me posicionar em campo e de trazer sentido aos eventos era e é permeada por estes. Assim, o exercício de descrição de meu trabalho de campo é, antes de tudo, um empreendimento de desconstrução.

Este capítulo divide-se em algumas partes. Na primeira, localizo a exposição na cidade de Belo Horizonte e narro minha chegada na cidade e no espaço, depois apresento as fichas técnicas anexadas em todas as obras da exposição e, por fim, descrevo a estadia no FILE Belo Horizonte.

## 2.1 UM BREVE PASSEIO PELO FILE BELO HORIZONTE

A exposição estava montada em uma galeria de arte no prédio do Oi Futuro e contava com seis obras, além de uma mostra de curtas em televisores. O Oi Futuro está situado numa das principais avenidas de Belo Horizonte, a Avenida Afonso Pena, que corta grande parte da região central da cidade. O prédio tem três portas, da direita pra esquerda: a primeira entrada, na qual se localiza o museu de telecomunicações e uma galeria pequena, onde havia uma exposição de fotografias, depois, uma entrada para a Justiça Federal, que fica no mesmo prédio e, por último, a entrada onde está a galeria que abriga a exposição do FILE, além de um teatro. Há, ainda, na terceira, um café que não está em funcionamento.



Imagem 1 - Entrada do Oi Futuro. Fonte: divulgação.

Na entrada, há um cartaz anunciando o FILE e a programação do teatro. Entrando no prédio, há uma bilheteria seguida de um corredor vermelho. O corredor dobra à direita e, então, está localizada a galeria que abriga o FILE. Antes de entrar, há, também à direita, uma TV com imagens geométricas em preto e branco e uma música instrumental com percussões e instrumentos de sopro. É o SYN-Phon, obra do turco Candaş Dışman que sincroniza imagens concebidas digitalmente com sons. À esquerda, há uma parede com os créditos dos participantes da exposição. A entrada do FILE localiza-se entre estas.

Entrando na exposição, vemos o Martela, uma estrutura semelhante a uma cama com circuitos embaixo do espaço onde seria o colchão e, na parte superior, há uma série de estruturas quadradas separadas que movimentam-se e entram em contato com quem está deitado. Através desses movimentos dá-se uma interação tátil.

No centro da galeria está o Simulacra, uma configuração que consiste em quatro monitores posicionados lado a lado formando um quadrado, uma série de lupas penduradas por correntes ao redor da obra e, além disso, em uma estrutura fixa ao teto, há uma série de fios e alto-falantes. Ao olhar pelas lupas, vê-se uma série de figuras geométricas abstratas, além de pés e mãos e, ao inverter a lupa, as cores invertem-se

também.

Ao lado da obra supracitada, há uma escada de madeira que não leva a lugar algum e nela é projetada a imagem de uma mulher rolando pelos degraus. Chama-se EscadAdentro que, apesar de ser uma escada em uma exposição interativa, não deve ser subida.

Há, também, um Túnel formado por uma série de vigas de metal que são ligadas ao solo através de molas e engrenagens. Ao caminhar por ele, as paredes movimentam-se com os passos. Observando de fora, o reflexo dos passantes pode ser visto nas vigas.

Por fim, há Reler em uma sala anexa. Essa obra é uma estante de livros de madeira que ao serem abertos transmitem uma luz de LED e escuta-se a leitura de um trecho saindo do próprio livro. Além disso, escuta-se como um eco a mesma leitura em um som esterofônico, que se movimenta pela sala.

## 2.2 CHEGANDO EM BELO HORIZONTE

A chegada em Belo Horizonte foi cansativa. Dormi três horas na noite que precedia meu voo que partia de Porto Alegre com escala em Campinas e, enfim, chegaria ao aeroporto de Confins, situados na região metropolitana de Belo Horizonte. Ao chegar na cidade, no dia 13 de maio de 2014, liguei para Márcia, minha anfitriã, até então conhecida apenas por mensagens muito pontuais no Facebook sobre a estrutura da casa que eu iria me hospedar. Indicou-me a tomar um ônibus até o centro da cidade e, então, poderia tomar um táxi até sua casa. Também haveria a opção de tomar um segundo ônibus na Avenida Afonso Pena, mas ela não recomendava. No fim, essa avenida seria central em toda a minha estada em BH. Principalmente por ser onde estava localizado o prédio do Oi Futuro; prédio este que instalou a exposição do FILE, em sua galeria destinada a estes fins.

Depois de aproximadamente 50 minutos de ônibus até o centro e mais 15 de táxi, chego ao prédio em que vive a Márcia, no topo de um morro. Márcia é uma mulher de aproximadamente 50 anos, de cabelo curto e visual descolado. Sempre achei ela muito fria nas mensagens trocadas anteriormente, entretanto, a impressão é quebrada de imediato ao chegar em sua casa. Logo nos primeiros lances de escada do prédio, ela grita de cima oferecendo ajuda para carregar as malas. Eu recuso timidamente.

Márcia fala muito e sempre em um tom que parece muito amoroso, primeiramente porque ela é realmente simpática e atenciosa, mas também porque o sotaque mineiro sempre me dá essa impressão. A





## 2.3 O FILE BELO HORIZONTE

Ao entrar propriamente na galeria, vejo Isabella, a menina por quem fiquei sabendo da exposição e que trabalha como monitora. Ela rapidamente vem me abraçar e eu pergunto se é ela mesmo. Não tinha muita pretensão de ir ao FILE nesse dia (13/05) por estar cansado da viagem e planejei uma passagem rápida. Sou apresentado a outras duas monitoras que estavam no saguão: Mirna e Naiara.

As três estudaram na Oi Kabum!, uma escola com sede em quatro cidades brasileiras: Belo Horizonte, Recife, Salvador e Rio de Janeiro. Como fico sabendo posteriormente, a Oi Kabum! dá cursos técnicos para jovens objetivando aliar as tecnologias digitais e da informação com formas criativas. A escola têm um programa de assistência com bolsas para jovens estudantes de escolas públicas, além de oferecer oportunidades de trabalho para os alunos egressos e seus projetos, como no caso das mostras e exposições sediadas no Oi Futuro.

Isabella prontamente se oferece para mostrar-me as obras. De antemão, já se desculpa pelo número pequeno de obras da exposição. Começamos com Martela, que mais tarde vi que era chamada de cama de massagem entre os monitores. Também há um controle em formato semelhante a um teclado, fechado por uma tampa de vidro com um aviso de “não tocar”. Isabella diz para eu deitar, mas fico tímido e digo que terei muito tempo. Galerias de arte e exposições me causam desconforto. Imagino uma pose que deve ser mantida e não sei muito bem como mantê-la.



Imagem 3 - Martela. Fonte: acervo pessoal.

Martela tem autoria de Ricardo Barreto e Maria Hsu. Ricardo Barreto é fundador e organizador do FILE juntamente com Paula Perissinotto. Eles são figuras bastante conhecidas e atuantes no cenário da arte digital, tanto pela organização do FILE quanto pela produção teórica acerca da temática. Barreto (2010) defende uma ideia de cultura da imanência formada por uma rede de imanência de interatores e por uma rede de imanência da produção digital. Para o autor, “cada produção digital, pelas suas interconexões imanentes, envolve-se numa rede, então se pode considerar também que cada interagente possui uma rede de imanência” (p.20). Apesar da ligação entre obras e interatores, o

autor distingue claramente esses dois entes na formação da arte como processo.

Todavia, minha abordagem analítica na exposição vai em um sentido oposto, como já disse anteriormente. Entretanto, essa figura do interator é interessante de ser analisada pois ela tem a intenção de representar um ator em processo durante o ato interativo. Assim, quero trabalhar a noção de interator ligada à obra e à interação. Ou seja, pela ação, esse ente aparece ao longo da descrição e a obra, como processo, também é tomada nesse sentido no mapeamento da rede.

Mais do que pensar em um formato privilegiando ações das pessoas e respostas programadas das obras (ou aparatos tecnológicos que formariam as obras), vejo como um processo de mútua interação, em que ambos formam uma rede de ações simetrizada. Ligo-me à perspectiva de arte como processo, entretanto, não objetivo aqui a construção de uma entidade Obra de arte, como muitas teorias da arte digital fazem, mas em mais um elemento compositor dessa trama. Todavia, se chamo as obras pelo nome e trato elas desta forma, é por uma estratégia descritiva, já que as coisas precisam ser nomeadas.

Além disso, os monitores da exposição aparecem fortemente neste trabalho porque com eles tive maior contato e foram muito importantes em minha estada em campo, tanto pelos relatos do cotidiano do FILE quanto pela receptividade. Além disso, quero utilizar elementos elencados na ficha técnica presente nas obras da exposição, que será apresentada posteriormente, para lançar mão do que é dito sobre a obra como mais um elemento analítico em minha descrição.

Voltando ao primeiro dia de exposição. A seguir, Isabella mostra-me o Simulacra. Leio rapidamente a descrição, pois me parecia o caminho a ser feito. Ela espera calmamente. Simulacra é uma estrutura que desce do teto no meio do saguão principal onde está montado o FILE. Nele estão quatro monitores posicionados lado a lado formando um quadrado e uma série de lupas penduradas por correntes ao redor da obra. Além disso, na estrutura fixa ao teto há uma série de fios e alto-falantes desnudos, ou seja, sem a carapaça que encobre eletrônicos e esconde o hardware. Automaticamente, pego uma lupa e olho para a tela. Uma série de imagens revelam-se na tela que anteriormente era branca. Pés, mãos, abstrações em forma de fios. Eu rio e pergunto pra Isabella, que estava imitando o gesto, como isso funcionava, ela explica que é feito através de um processo usado em fotografia, no qual se usa o filtro de um filme. Então, diz para eu virar a lupa que o efeito mudará. As cores invertem-se.

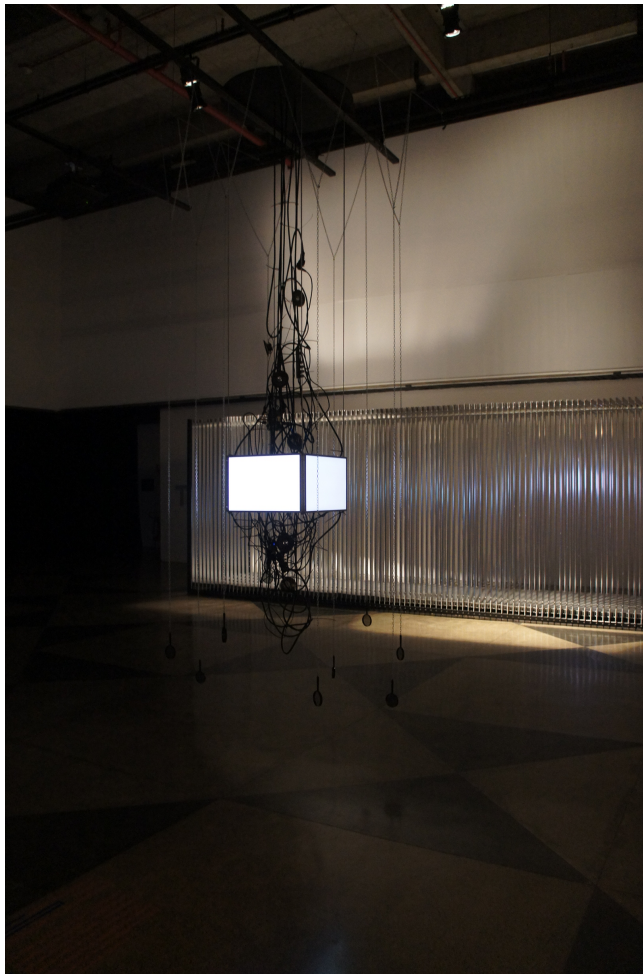


Imagem 4 - Simulacra - Fonte: acervo pessoal.

Em seguida, localizado atrás do Simulacra, estava o túnel. Entro nele antes mesmo de ser instruído e noto que ele movimenta-se um pouco quanto mais próximo da parede forem os passos e a Isabella diz para eu andar de pernas bem abertas e correr, demonstrando. O Túnel é uma série de vigas de metal que são ligadas ao solo do próprio através de molas e engrenagens. Eu pergunto se é só isso e ela responde que há uma luz que aparece quando as pessoas andam e que para vê-la devo estar na parte exterior e observar de um ângulo lateral.

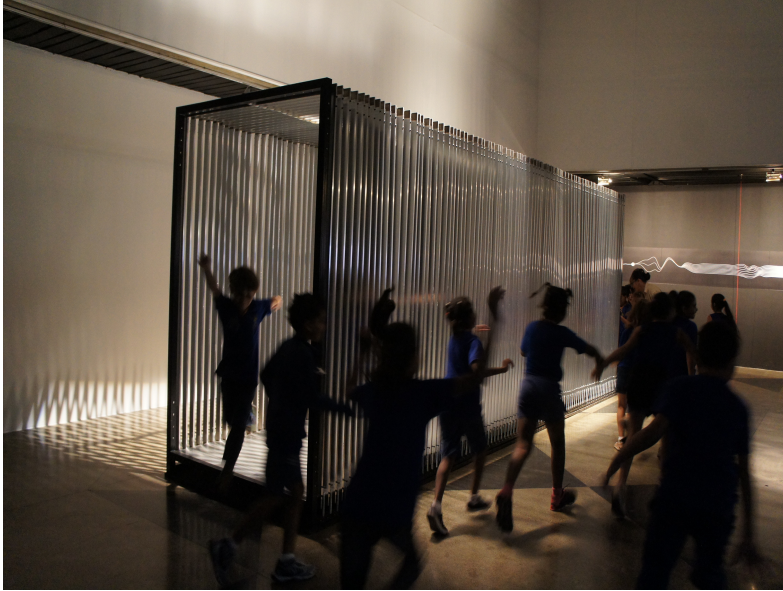


Imagem 5 - Túnel. Fonte: acervo pessoal.

O Túnel leva a autoria de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, uma dupla bastante presente em mostras e exposições de arte digital. Já havia acontecido interação entre mim e a obra Fala<sup>8</sup> da dupla na exposição Emoção Art.Ficial. Além disso, entrevistei a dupla em virtude da escrita de meu TCC. Fala são 40 celulares colocados lado a lado e ligados entre si e à frente deles havia um microfone ligado aos aparatos. Segundo a descrição, o microfone capta sons do ambiente e das falas e os celulares reproduzem visualmente e auditivamente equivalências semânticas. Nunca soube se durante minha visita à exposição supracitada a obra apresentava defeitos ou se não compreendi o funcionamento. Em exposições nesse formato, a presença de monitores é costumeira, visto que há algumas formas de interação para que o processo imaginado aconteça. Esse processo é tido como a obra de arte por muitos autores, como comentarei mais detalhadamente no próximo capítulo.

---

8 <https://vimeo.com/45152389>

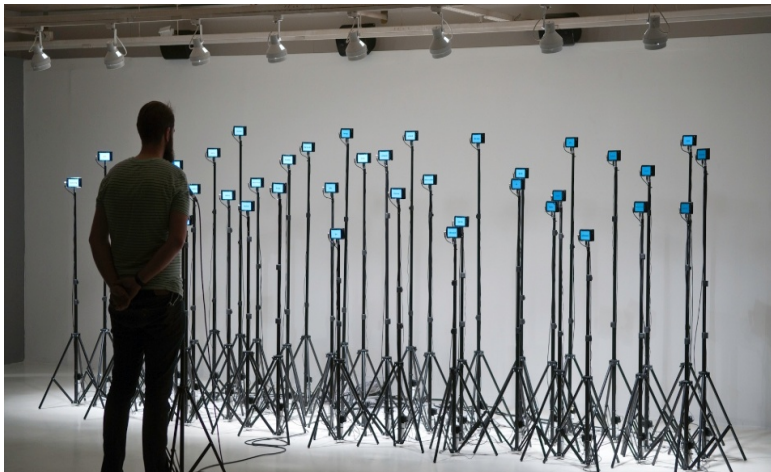


Imagem 6 - Fala. Fonte: divulgação.

Quando entrevistei Rejane Cantoni, ela afirmou que o interesse dela como artista e pesquisadora não era o entretenimento, mas sim, lançar questionamentos. No caso de Fala, o objetivo era a compreensão da questão “agora que máquinas podem falar com máquinas, que conversa é essa?”. De todo modo, a questão lúdica sempre foi bastante presente nas abordagens artísticas e, principalmente, na arte contemporânea<sup>9</sup>.

Nessa ocasião, também entrevistei Ricardo O’Nascimento, renomado artista que já ganhou vários prêmios e participou de outras edições do FILE. Para ele, o aspecto lúdico da arte também deve ser levado em conta e afirmou que “se você for no FILE em São Paulo é capaz de se divertir mais que na Disneylândia (isso quando as obras estão funcionando, o que também é um outro problema)”. No FILE que fiz minha pesquisa, havia um programa municipal de visita de escolas em museus e, durante minha estada, muitas crianças estiveram na exposição e pareciam realmente estarem em um parque de diversões. Tratarei disso a seguir.

Na exposição, há também uma escada localizada quase no centro do saguão. Nela é projetada a imagem de uma mulher rolando escada a baixo. A obra intitula-se Escadadentro. Vejo algumas marcas de

---

9 Anelise Witt (2013) analisa o ludismo na arte contemporânea e na gamearte em sua dissertação de mestrado intitulada Gamearte: subversão e diversão na arte contemporânea.

pés na escada branca, mas logo avisto no chão uma mensagem anunciando a proibição de subir nela. Comento acerca das marcas e pergunto da intencionalidade destas e Isabella ri e diz que foram crianças que foram correndo subir, antes de serem alertados.

Por último, localizado numa sala separada e escura do saguão está Reler. Isabella diz para eu pegar um livro, tento puxar, mas o livro não sai e ela diz para eu fazer força. Ao conseguir retirar um pesado livro de madeira da prateleira, tento abri-lo delicadamente, também não consigo. Ao abrir o livro, uma luz aparece em seu interior e uma voz lê algumas frases. Eu pergunto se é isso e ela responde que tem que abrir com força ou pode ser um dos livros com problema. Fecho e abro novamente o livro e uma voz ressoa em estéreo pela sala, sendo uma espécie de eco para a leitura que os alto-falantes do livro emitiam. Abro outro livro simultaneamente e começa uma pequena confusão de vozes entre os livros e as vozes ressoando pela sala. O anexo 1 mostra uma tabela dos livros escolhidos e por quem foram lidos durante a gravação das vozes.



Imagem 7 - Reler. Fonte: acervo pessoal.

Por fim, com um pouco de descaso, mostra-me três TVs com bancos localizados as suas frentes, nas quais passavam filmes de animação. Leio que são curtas de alguns festivais. Pergunto se ela já viu todos e ela diz que sim, que na exposição se tem bastante tempo livre.

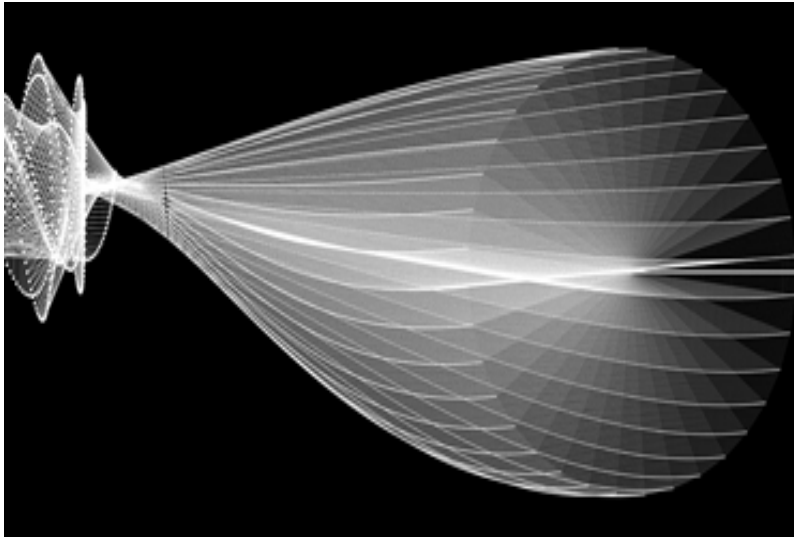




Imagem 8 - TVs com as mostras de curtas. Fonte: acervo pessoal.

Depois disso, voltamos ao Martela e ela pergunta se agora não vou deitar. Na estrutura, estou eu deitado e alguns barulhos de mecanismos elétricos saem da parte inferior. Aos poucos, partes erguem-se e, em contato com minhas costas, balançam meu corpo. Tenho a impressão de que irei cair. Depois de um minuto, me levanto e ela pergunta se já quero sair. Pergunto se o mecanismo tem algum temporizador e ela diz que cada sequência leva em torno de três minutos.

## 2.4 FICHAS TÉCNICAS



**SYN-Phon**  
**Candaş Şişman**  
**Turquia**

*"SYN-Phon" é uma instalação de timeline arte em que o artista desenvolve relações gráficas sincronizadas com os sons produzidos a partir da coleta realizada durante a sua residência em Budapest Art Factory (BAF).*

*Candaş Şişman (1985, İzmir) estudou arte na İzmir Anadolu High School for Fine Arts e formou-se na Animations Department of Eskişehir Anadolu University em 2009. Passou um ano de sua faculdade recebendo treinamento de design multimídia na Holanda (2006-2007). Com Deniz Kader, em 2011, fundou o "NOHlab", um projeto que gera projetos coletivos de arte e design. Recebeu diversos prêmios desde 2007, entre eles uma menção honrosa do Prix ARS Electronica Computer Animation/Film/VFX e primeiro lugar em design sonoro no Roma Viedram Video Festival. Participou de muitos festivais de novas mídias. O artista vive e trabalha em Istambul, representado pela PG Art Gallery na Turquia.*



**Simulacra**  
**Karina Smigla-Bobinski**  
**Polônia/Alemanha**

*SIMULACRA" é uma disposição experimental optofísica. Em seu âmago estão quatro painéis monitores de LCD, que são montados na forma de um quadrado oco e instalados na altura dos olhos no meio da sala. O conjunto aparenta estar internamente eviscerado, espalhado e envolvido. Um emaranhado de cabos e dispositivos de controle é derramado a partir do meio do quadrado. Ao redor, diversas lentes de aumento estão penduradas em correntes. O raio ofuscante e sem imagens dos monitores dá a impressão de que suas imagens caíram. O que sobra é a essência do meio: Luz. Mas as imagens estão imóveis nas telas. É necessário apenas um pequeno auxílio visual para reconhecê-las. Os monitores de LCD requerem diversas películas polarizadoras na frente e atrás da camada de pixels para produzir imagens visíveis. Essas películas polarizadoras filtram as tais direções de vibração da luz que é emitida. Uma delas está localizada na superfície do monitor e pode ser facilmente removida usando um solvente e um raspador. O monitor despido não mais apresenta imagens, mas brilha com uma intensa luz branca. Se você segurar uma película polarizadora, como em "SIMULACRA", em sua versão de lente de aumento, diante do monitor; então sua função é restaurada. É uma experiência impressionante e maravilhosa quando as imagens repentinamente aparecem do branco puro com o mero vislumbre através de uma película aparentemente transparente. Mas se você virar a lente diante dos seus olhos, a estrutura de polarização da película cria mudanças insanas de cores ou mesmo imagens complementares negativas. No design das imagens de vídeo que passam pelas telas, Karina Smigla-Bobinski trabalhou habilmente com o efeito de um corpo de luz brilhante e obscuro: - mãos, pés, cabelos negros e longos pressionados contra o interior das telas, sendo visíveis apenas através das lentes, antes de desaparecerem no vazio branco.*

*Karina Smigla-Bobinski vive e trabalha como artista freelancer em Munique e Berlim. Estudou pintura e comunicação visual na Academy of Fine Arts em Cracóvia e Munique. Trabalha como artista intermídia, com mídias analógicas e digitais. Produz e colabora em projetos que vão desde a arte de realidade mista à interativa na forma de instalações interativas analógicas, esculturas cinéticas, projetos de arte in-situ e online, intervenções de arte e performances teatrais físicas em multimídia.*



**Túnel**  
**Rejane Cantoni & Leonardo Crescenti**  
**Brasil**

*"Túnel" é uma escultura cinética, imersiva e interativa, composta de 92 pórticos que se desalinham em função da posição e da massa do corpo do interator. Vários usuários podem entrar e interagir simultaneamente na máquina. Interatores agenciam a máquina via posicionamento e peso. Um exemplo de interação é: você entra no "Túnel" e se posiciona próximo a uma das paredes laterais. Nesse caso, a posição relativa e a força gravitacional do seu corpo provocam variações na altura do piso. O piso inclina em até 5°, rotaciona progressivamente os pórticos associados na direção e no ângulo correspondentes, e com isso propaga movimentos ondulatórios em toda a extensão da obra. Para o observador externo, movimentos internos ou o seu deslocamento em relação à obra produzem efeitos óticos cinéticos.*

*A dupla atua em parceria no desenvolvimento de estratégias de experimentação e implementação de interfaces áudio-tátil-visuais, que*

*possibilitam ao público explorar e interagir de maneira natural com bancos de dados e ambientes virtuais, remotos ou híbridos. Rejane Cantoni estudou Comunicação, Semiótica, Visualização de Sistemas de Informação e Interfaces Cinemáticas, em São Paulo e em Genebra; desde 1987 pesquisa e desenvolve instalações imersivas com dispositivos de aquisição de manipulação de dados em ambientes naturais e ou sensorizados e automação. Leonardo Crescenti estudou arquitetura na FAU/USP, em São Paulo; desde 1978 investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes. Como diretor, realizou 13 curta metragens obtendo várias premiações e participações nacionais e internacionais, inclusive 3 participações na Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes.*



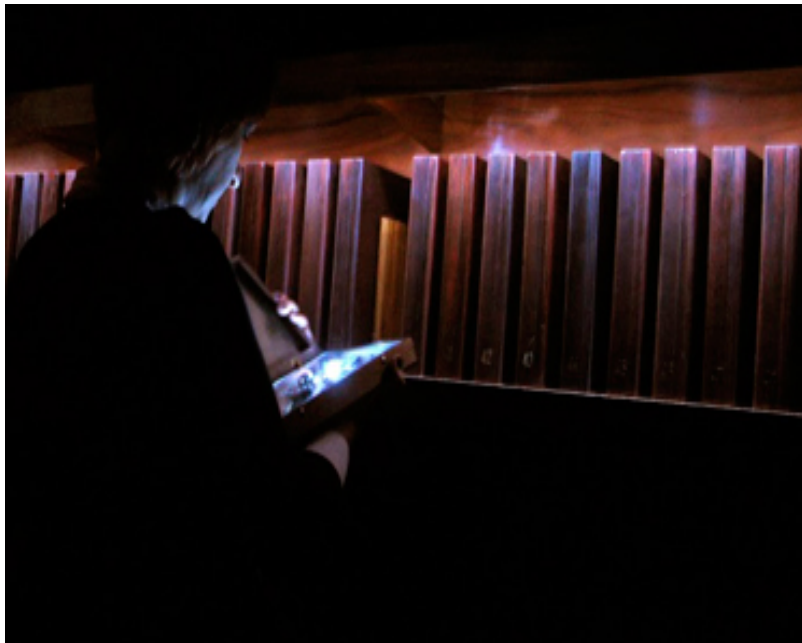
**Martela**  
**Ricardo Barreto & Maria Hsu**  
**Brasil**

*A Tactila é uma forma de arte cujo meio é o "tato-toque". O tato é um sentido independente dos demais e possui uma inteligência, uma imaginação e memória próprias; uma percepção e sensação que lhes são exclusivas. É sabido, por todos, da hegemonia nas artes, bem como em outras disciplinas, da visão e da sonoridade. A Tactila é uma forma de arte que se dá no tempo e, portanto, pode ser gravada e possuir diversas formas de notação para posteriores execuções. Por esta razão, o seu desenvolvimento se tornou possível somente agora, com o modo mecatrônico e mecânico digital (robótica), compatíveis com as linguagens de máquina. A criação das obras táteis se dá através da composição, composição esta que pode ser feita através da notação manual e executada através de um teclado ou executada diretamente do computador da máquina-tátil (robô). As máquinas-táteis podem envolver inúmeras possibilidades táteis através de pontos, vetores e texturas com ritmos e intensidades variáveis, e serem executadas sobre*

*extensões e localizações variáveis de nosso corpo. A primeira máquina tátil se chama "Martela", um robô tátil formado por 27 motores subdivididos por três quadrados (3x3), ou seja, cada quadrado possui 9 motores. Cada motor corresponde a um ponto em matriz e temos assim 27 unidades táteis que possibilitam tocar com várias intensidades o corpo do usuário. Os pontos, vetores e texturas, cada um destes, em diversos ritmos, correspondem a movimentos dos toques no corpo que podem ser singulares ou múltiplos e em diferentes direções, podendo criar situações agradáveis ou de conflito. A composição envolve relações sensoriais que serão interpretadas posteriormente pela sensibilidade do usuário, fruição esta que, como em todas as formas de arte, aprimora-se com a experiência e a pesquisa.*

*Maria Hsu tem se dedicado às Artes Visuais a partir de 2000, utilizando diversas mídias como pintura, fotografia e arte digital, após exercer a medicina por muitos anos. Apresentou diversos trabalhos de arte digital como TransEstruturas, Charles in London, Nietzsche - o Primeiro Avator e feelMe em co-autoria com Ricardo Barreto. Ricardo Barreto é artista e filósofo. Atuante no universo cultural trabalha com performances, instalações e vídeos e se dedica ao mundo digital desde a década de 90. Participou de exposições nacionais e internacionais tais como: XXV Bienal de São Paulo em 2002, Institute of Contemporary Arts (ICA) London - Web 3D Art 2002, entre outras. Apresentou as instalações digitais Charles in London, Nietzsche - o Primeiro Avator e feelMe em co-autoria com Maria Hsu. Concebeu e organiza juntamente com Paula Perissinotto o FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Equipe Técnica Daniel Moori é programador e desenvolvedor mecatrônico. Bruno Zanotti é desenvolvedor eletrônico.*





**Reler**  
**Raquel Kogan**  
**Brasil**

*A instalação interativa "Reler" consiste em uma prateleira de madeira com vários livros, semelhante a uma biblioteca. Todos os livros aparentemente são iguais uns aos outros, mesma cor e mesmo tamanho, identificados unicamente por um número dourado estampado na sua lombada. Mas, não são livros comuns, são livros para serem ouvidos e não lidos. Pequenos trechos prediletos, escolha pessoal de 50 pessoas convidadas a participar da execução da instalação, cada livro tem seu dono e sua voz. Ao abrir um livro, o interator tem seu rosto iluminado por um led, ao mesmo tempo que um sistema embutido de gravação de áudio com circuito integrado, especialmente desenhado para a obra, dispara o som pré-gravado da voz daquele que selecionou esse trecho do seu livro predileto, com no máximo quatro minutos. Simultaneamente, no espaço expositivo, todos os textos sendo "lidos", isto é tirados da prateleira e abertos, vão se somando uns ao outro por uma interface conectada ao computador, formando um quadrifônico no ambiente, em tempo real. Criando assim um*

*palimpsesto de vozes, timbres, idiomas que vai se modificando continuamente a medida que ocorrem novas retiradas e devoluções dos livros. Nessa instalação imersiva interativa a presença do interator e suas escolhas pessoais são parte de tantas outras escolhas individuais, que juntas, formam a voz da instalação.*

*Raquel Kogan: Formada em arquitetura. Premiada no Transmídia Itaú Cultural 2002, faz reflexão#1, apresentada também no Ciber@ em Bilbao. A investigação em mídias digitais prossegue: projeção, 401; au.to-re.tra.to 1, ocupação#1, reflexão#2 na exposição cinético\_digital no Itaú Cultural e no ZKM Centro para Arte e Mídia Karlsruhe, reflexão#3 no Festival Art@outsiders, Memória do Futuro no Itaú Cultural, File São Paulo/ Porto Alegre e na exposição Instante no Sesc. O vídeo BMG 8970 vai para 15º Videobrasil; [[[prog:ME]]] ; Rencontre Internationales Paris / Berlin. O objeto rever é exposto no Centro Cultural de Espanha em Montevideo, e a instalação mov\_ing no Festival Transitio-mx, Ctrl V+Ctrl C no Sesc Pompéia e no code live em Vancouver. Executa a vídeo-instalação interativa ponte para o SESC Paulista, Fundação Telefônica de Buenos Aires e a exposição Agora/Ágora; apresenta a instalação sonora reler na a 4ª bienal de arte tecnologia Emoção Art.ficial, participando do File 2010, sendo premiado no File Prix Lux.*



**EscadaAdentro**  
**Thembi Rosa & Lucas Sander**  
**Brasil**

*"EscadaAdentro" é uma videoinstalação feita pela coreógrafa e dançarina Thembi Rosa em parceria com o cineasta Lucas Sander. Foi concebida através de um sistema de mapping que permite que a proporção do corpo seja mantida em relação à escada, trazendo à tona movimentos inusitados a serem realizados nessa superfície. Registro audiovisual pela videoartista Paula Santos e trilha sonora por Ricardo Carioba. [www.vimeo.com/tauma](http://www.vimeo.com/tauma)*

*Thembi Rosa é dançarina e coreógrafa. Mestre em dança pelo PPG Dança da UFBA (2010) e graduada em Letras pela UFMG. Desde 2000, realiza projetos solos e duos de dança em parceria com O Grivo, e com coreógrafos e criadores convidados. Integra o Dança Multiplex com Renata Ferreira e Margô Assis, e o Projeto Interferências, comunidade nômade formada por mais de 20 artistas de diversos países. Lucas Sander atua na área de audiovisual, como diretor, montador, finalizador e artista digital. Dirigiu os curta-metragens Caixa de Pandora, em*

*parceria com Paula Santos, Funeral for a friend, com Milan Pingel e Leonardo Amaral. Trabalhou em diversas obras do diretor Cao Guimarães, como montador, finalizador, fotógrafo e assistente de direção. Atualmente está trabalhando como montador e finalizador no longa-metragem O Homem das Multidões, de Cao Guimarães e Marcelo Gomes. Realizou as vídeo-instalações Escada Adentro, em parceria com Thembi Rosa, exibida na Galera Maristella Tristão, Palácio das Artes e Belonging to Dice, que integrou a exposição Corpo Coletivo (parceria entre a UFMG e University of Lincoln (Inglaterra) no Centro Cultural da UFMG (2011). É sócio-fundador do coletivo audiovisual Tauma.*

## 2.5 O PRIMEIRO DIA NO FILE E A ESCADA QUE NÃO ERA PARA SUBIR

Passadas as apresentações aos aparatos, sento-me com os monitores. Eles dizem para eu deixar minha mochila ao lado do banco, que estava encostado na parede da direita de quem entra na galeria. Eles dizem que depois poderia guardar em uma sala que eles deixam as coisas. Ofereço-me para levar lá e eles dizem que depois levariam.

Esse acesso à sala em que são guardadas as mochilas e outros pertences pessoais é conquistado aos poucos ao longo da minha estadia. Nessa sala também está o computador que controla Reler. Ao fim da minha estada, já permitiam que eu mesmo reiniciasse o sistema em caso de problemas na instalação, que ocorriam com certa frequência.

Pergunto sobre o público que frequenta a exposição, da quantidade de visitantes, faixa etária. Eles respondem dizendo que nesse dia o movimento estava fraco, mas que quando tem espetáculo no teatro, costumam vir mais pessoas. Ou seja, a localização da exposição no espaço que antecede à entrada do teatro objetiva ser um espaço de passagem para visitantes do teatro e também como um local de espera. Enquanto conversávamos, vejo um grande grupo de pré-adolescentes andando pelo corredor vermelho. Pergunto quem são e dizem com naturalidade que é uma escola. Interrogo sobre a frequência das visitas escolares e respondem que elas vêm todos os dias.

Antes da turma de estudantes entrar no saguão, eles são instruídos a interagir com as obras, como falei acima. O monitor do museu – há monitores fixos do Oi Futuro (chamados de os “monitores do museu” por serem responsáveis pela monitoria do museu de telecomunicações e também pelas visitas guiadas das escolas) e os quatro monitores da exposição – falam que eles podem deitar na cama, andar pelo túnel, mas que a única obra que não é interativa é a escada, já que ela não é uma escada para subir.

A turma espalha-se em pequenos grupos. Noto que um deles direciona-se diretamente para o túnel. Andam timidamente. Logo o monitor chega e diz para correrem. Após esse incentivo, o grupo começa a correr e rir dentro do túnel. Alguns tiram fotos da passagem dos colegas. O monitor instrui a se posicionarem na parte externa enquanto alguns passam para notarem o reflexo que é projetado. Eu não consigo notá-lo.

Em Reler, eles parecem interessados em abrir o maior número de livros possíveis para criar um ambiente de confusão e polifonia. As luzes movimentam-se pelos rostos ao serem abertos os livros e ao serem

direcionados aos rostos dos colegas. Alguns livros falham em emitir som. Os monitores da exposição posicionam-se ao lado, ajudando na abertura dos livros.

Forma-se uma fila ao redor de Martela. Primeiramente deitam um por um na cama de massagem e vejo na expressão uma variação entre um assombro inicial precedido de risos e semblantes de relaxamento. A fila aumenta pouco a pouco após os outros alunos terem percorrido o túnel, a estante de livros e terem dado uma olhadela na lupa. As sessões são interrompidas em menos tempo para que todos deitem-se em Martela. Ligada a obra, há uma espécie de teclado com teclas quadradas pretas e brancas. Também há um pedestal de partituras com um livro aberto. Pergunto a Isabella se o teclado controla o movimento das estruturas e ela responde positivamente, que a obra havia sido programada dessa forma e que ela não tocava, mas o Vinícius, que era o outro monitor da tarde que ainda não havia chegado, tocava de vez em quando. Embora houvesse a instrução para não fazer. Feito o percurso na exposição, os alunos retiram-se acompanhados do monitor do museu que havia conduzido eles até lá.

Haviam dois bancos encostados na parede lateral do saguão que está o FILE. Mirna, Naiara e Isabella sentam-se neles e se apertam para que eu sente também. Além delas, há uma outra mulher de aproximadamente uns 40 anos que chega para sentar com um contador de visitantes e usa um uniforme social de uma empresa terceirizada. Vinícius chega. Descubro que o trabalho dos monitores na exposição divide-se em dois turnos: na parte da manhã ficam Mirna e Naiara; na parte da tarde Vinícius e Isabella. Entre a troca de escala há uma hora em que os quatro ficam na exposição. Durante a exposição, fui na maioria dos dias na parte da tarde, pela proximidade com a Isabella. O FILE Belo Horizonte ocorreu entre os dias 29 de abril e 1 de junho de 2014. O Oi Futuro não abre às segundas-feiras.

Ainda no primeiro dia em que estive, um pouco após à saída do grupo escolar, anunciam que virá um grupo da emissora de TV da Universidade Federal de Minas Gerais gravar uma matéria no FILE e entrevistar Thembi Rosa, a autora de Escadadentro. Empolgo-me com a sua ida à exposição e na possibilidade de conversar com ela.

Chegado o grupo de TV que filma as obras e conversa um pouco com os monitores, entrevistam Thembi em frente a sua obra. Ela fala da concepção da obra, de seu trabalho e de como vê o FILE em Belo Horizonte. O grupo da TV brinca um pouco com as obras com algumas risadas e logo vão embora.

O grupo de monitores, que já conhecia a Thembi, chama-me

para falar com ela. Ela mostra-se bem receptiva logo no início da conversa. Pergunta os motivos do interesse de um estudante de antropologia na exposição e se irei estudar outros espaços artísticos na cidade. Respondo que me interessa em conhecer outros lugares, mas que o foco era o cotidiano do FILE. Ela não entende muito bem como um trabalho de campo poderia se configurar de tal forma e questiona se irei entrevistar os visitantes e se me interessa em saber de que forma eles interpretam a exposição. Respondo que na minha pesquisa tanto os visitantes quanto as obras e o ambiente têm uma importância semelhante.

Essa confusão reflete bastante a minha relação com os monitores, com o responsável pelo museu e com os visitantes que converso. Em todas conversas e entrevistas que realizei nesse período, os interlocutores tinham respostas prontas sobre formas humanas de participar de uma exposição.

Thembi conta que é dançarina e *performer*, e que *Escadadentro* foi uma performance realizada por ela na escadaria do Palácio das Artes<sup>10</sup> e que havia concebido como uma forma de happening<sup>11</sup>. Na ocasião, ela própria realizava a performance em uma escada do museu com pessoas transitando. Dançava deitada sobre a escada, descendo os degraus através de movimentos corporais. Com isso, a performance não estava dada com uma apresentação, mas fazia parte do espaço. Esse projeto já havia sido realizado em outros lugares e a forma que estava montado no FILE era o registro de uma dessas ocasiões.

Ela me pergunta o que achei da montagem da obra e eu respondo que é engraçado ser uma escada que não poderia subir. Ela conta que a intenção dela é que as imagens fossem projetadas em uma escada que era usada pelas pessoas e não como um objeto decorativo. Entretanto, a organização do FILE alegou que toda a mostra deveria ser montada na galeria e isso impossibilitou que se realizasse a intenção

---

10 O Palácio das Artes é um complexo cultural localizado na Av. Afonso Pena, na região central de Belo Horizonte.

11 O happening (que pode ser traduzido para acontecimento) é um formato artístico que une elementos das artes visuais com artes cênicas. Neste tipo de obra, quase sempre planejada, incorpora-se algum elemento de espontaneidade ou improvisação, que nunca se repete da mesma maneira a cada nova apresentação. Arantes (2005) defende a ideia que as artes performáticas da década de 1980, incluindo em formato de happening, são bastante influentes na formação da arte interativa e digital.

inicial. Ela sugeriu as escadas do teatro que localizavam-se ao lado, mas não conseguiu permissão com a organização do Oi Futuro. Thembi diz que a escada poderia ser um pouco mais resistente – ela é feita de MDF – para que as pessoas pudessem subir mesmo nesse formato, porém, a montagem foi realizada pela organização do FILE.

Eu digo a ela que dependendo da posição em que se está posicionado diante da obra, o reflexo de quem está observando é projetado na escada, já que há um projetor anexado ao teto transmitindo as imagens. Ela gosta desse “problema” dizendo que parece que a pessoa está lá. Ela também pergunta se vi alguém subindo nas escadas e digo que não, que as marcas de pés já estavam quando cheguei. Ela coloca os pés em alguns degraus para ficarem marcados e brinca dizendo que agora parece mais uma escada de verdade.

Nesse aspecto, a presença de intermediários e mediadores (Latour, 2012, p. 65-65) pode ser localizada. O papel esperado, estabilizado de uma escada é claro: serve para subir ou descer. Entretanto, ao mover uma escada de seu lugar de passagem e o processo de transformação em arte fragiliza essa posição ontológica já delimitada de uma escada. A mediação da escada como aparato de mobilidade é desestabilizada ao ocupá-la como tela de arte. A utilização desta como um cenário de performance transporta sua atuação de um lugar de passagem a um elemento que transforma a dimensão corporal.

Por outro lado, essa representação de escada exposta em museu coloca em questão outros elementos: a proibição de subir, o reflexo de sombras de uma projeção, a resistência do material, a sujeira. Esse percurso de mediação para intermediação desestabiliza a entidade escada e a torna visível neste fluxo. A escada passa a ser escada, quadro, superfície suja, aparato de uma obra de arte e/ou objeto de proibição.

Além disso, o uso de um registro audiovisual transforma o acontecimento performático original da obra. Além das implicações artísticas que podem ser pensadas disso, a experiência é transformada. A artista transita entre idealizadora, atriz, ser invisível. Os movimentos são realizados na escada ou apenas transmitidos nesta?

Thembi fala mais de seu trabalho. Conta de alguns intercâmbios com dançarinos da Bélgica, da cena de arte e performance de Belo Horizonte. Pergunto acerca dos trabalhos relacionados com arte e tecnologia. Ela diz que preciso conhecer O Grivo, uma dupla de artistas que trabalha com engenhocas e Manuel Guerra, que é um matemático que trabalha com eles.

Fala-me de um trabalho feito em parceria dos três que era uma espécie de câmara sensível que capturava movimentos realizados por



quem estava dentro e transformava em imagens projetadas e sons. Conta que a ideia era coletar o máximo de interações para que o aparato ficasse cada vez mais rico e com isso aumentasse o seu banco, a partir desse jogo entre pessoas diferentes e o próprio mecanismo. Eu digo que isso me interessa muito, a relação entre o conhecimento da máquina e das pessoas que estão atuando. Ela afirma que esse é um dos objetivos do aparato.

Ela me apresenta outro artista que está com ela, o Patitas. Conversamos um pouco sobre a disposição da escada. Eles olham para ela em vários ângulos e dialogam acerca do tamanho e da posição. Logo eles vão embora.

O restante desse dia há poucas visitas ao FILE. Pergunto sobre a montagem e a preparação dos monitores a eles próprios. Eles contam que teve um curso de uma semana aproximadamente, em que foram instruídos em como receber os visitantes na exposição e à manutenção básica de cada obra. Além disso, também ajudaram na montagem das obras juntamente com outros funcionários do Oi Futuro, que fazem parte da equipe técnica, e um grupo do FILE que foi a Belo Horizonte para montar a exposição.

Isabella já havia me dito antes de minha ida que a exposição era pequena e haviam poucas obras. Novamente os outros monitores reiteram essa posição como um pedido de desculpas. Também falam um pouco sobre o mau funcionamento de alguns dos aparatos dizendo que volta e meia devem apertar alguns dos parafusos do túnel.

## 2.6 O COTIDIANO DA EXPOSIÇÃO



Imagem 9 - Monitores e eu. Fonte: acervo pessoal.

No dia seguinte, não há muito movimento. Há um homem em torno de 40 anos, grisalho, de preto, que aparece algumas vezes na galeria em que está o FILE, fazendo algumas perguntas e sempre com um ar de quem está atrasado. Dizem jocosamente que é o Sérgio, o chefe do Oi Futuro.

Um dia depois, logo que chego à exposição, Sérgio está lá conversando com os monitores. Sou apresentado a ele, que não demonstra surpresa de minha presença ali. Ele é extremamente simpático e pergunta se já conheço todo o prédio. Respondo que havia feito um *tour* no dia anterior. Mesmo assim, ele me convida para conhecer as instalações do prédio do Oi Futuro.

Primeiramente, mostra-me o teatro, por estar localizado logo ao lado da galeria do FILE. Saímos do prédio, para entrar pela porta que está à esquerda. Ele mostra a galeria de fotos e diz que esta também é uma galeria com obras que não são fixas e que a exposição é mudada de tempos em tempos. Entramos no hall do museu de telecomunicações.

Pergunta se já havia visitado o museu e respondo afirmativamente. Também me mostra um outro teatro localizado nesse lado do prédio que não conhecia. Nesse espaço, as escolas recebem instruções acerca do Oi Futuro, assim como assistem filmes. Nesse momento, uma escola está recebendo instruções e só espiamos pela porta. Pergunto se haveria problema de eu assistir a uma dessas sessões

com alguma escola e ele, após uma hesitação, responde negativamente, concedendo a autorização. Ele diz que está apressado e precisa resolver algumas pendências, mas se disponibiliza a ser procurado caso eu tenha alguma dúvida ou problema.

No mesmo dia, um dos seguranças do Oi Futuro entra na galeria e pergunta sorridente o que é que se vê na lupa (de *Simulacra*), enquanto vai em direção à obra para tomar uma delas e olhar para o monitor (nesse caso o monitor é a tela em que se projetam imagens). Os monitores do FILE explicam que são imagens de corpos, abstratas e que ele deveria olhar em todas as telas para ver imagens diferentes.

Logo depois, ele vai em direção aos bancos que ficam localizados em frente as TVs que transmitem os curtas. Liga seu notebook na tomada e fica algum tempo. Com o passar dos dias, vejo que esse uso é rotineiro e quase diariamente ele senta por ali alguns instantes. Íris, que conheço este dia e é responsável pela recepção do museu, diz que em dias de apresentação há mais visitantes e que eu não deveria desanimar.

Os monitores são treinados a tentarem manter sua presença despercebida o máximo possível. A instrução dada é que os visitantes possam transitar e interagir com as obras livremente e que a atuação dos monitores só deve acontecer em caso de acionamento. O projeto das obras requer um visual intuitivo, ou seja, que a presença de determinados aspectos apareçam mais claramente. Desde o formato do Túnel, de Martela, até a localização das lupas em *Simulacra*. Ou seja, o facilitador da interação tem a presença distribuída. Desde os painéis explicativos em cada obra, seu *affordance*<sup>12</sup>, até a presença dos monitores. Isto é, o caminho dos aspectos visuais e táteis se confundem todo o tempo.

No dia 16 de maio, alguns minutos depois de chegar ao Oi Futuro, chega uma turma de aproximadamente 30 crianças, entre 8 e 10 anos, no corredor que precede a galeria da exposição. São guiados por um monitor do Oi Futuro de boné e cabelo chanel, chamado Fred. Antes de entrarem na galeria propriamente dita, são instruídos a parar um

---

12 *Affordance* é um conceito cunhado por Gibson (1986) que indica a qualidade de um objeto que permite ao identificar sua funcionalidade sem a necessidade de prévia explicação, o que ocorre intuitivamente ou baseado em experiências anteriores. O autor ainda trata de graus de *affordance* de um objeto que está ligada a facilidade de identificação de seu uso. Tim Ingold lança mão da abordagem ecológica na percepção visual de Gibson em *The Perception of Environment* (2000).

pouco no corredor e formarem um círculo.

Ele inicia seu discurso de instrução fazendo uma analogia entre exposições de arte tradicionais e interativas. Nas primeiras, deve-se apenas olhar as obras porque o que elas representam e seu conteúdo já estava dado na obra. Já as exposições interativas, são compostas por obras que devem ser tocadas, tal como o museu de telégrafos que eles haviam visitado anteriormente. As obras devem ser tocadas para que se completem, ou seja, tornam-se obras de arte com a interação.

Ao entrarem na galeria em que está o FILE, elas dispersam-se rapidamente. Grande parte do público divide-se entre os que correm no túnel e os que aguardam em uma fila indiana para deitarem no Martela. Alguns outros poucos interagem com as outras obras da exposição. Há confusão porque crianças que já haviam ido ao Martela querem ir de novo. Eles deitam-se de dois em dois para apurar o processo. Eu fico andando e tirando fotos. Uma criança pergunta se eu trabalho ali.

Logo após a visita, as crianças voltam com o monitor ao lugar que haviam conversado anteriormente e são instruídas a sentarem no chão para conversar sobre a exposição. Primeiramente, ele pergunta de que obra gostaram mais e um menino menor que os demais em estatura, mas que durante a visita se mostrou muito animado, sorridente e falante é o primeiro que se dispõe a falar. Ele diz que gostou mais da estante de livros (*Reler*) porque os livros normalmente devem ser lidos e estes se leem sozinhos. Outra menina responde que gostou de Martela porque parece uma cadeira de massagem do aeroporto.

Fred pergunta se eles acharam a exposição diferente de algum museu que eles haviam ido e a resposta é afirmativa devido a possibilidade de tocar nas obras. Ele também explica que esta exposição privilegia obras de arte em formato eletrônico, ou seja, que está relacionada com a tecnologia digital como computadores, celulares e faz uma oposição a coisas analógicas tais como engrenagem; e, além disso, pergunta para eles se alguma das obras não eram nesse formato. As crianças não chegam a uma conclusão definitiva e ele pergunta se o túnel tem algo eletrônico. A resposta é negativa. Ele justifica que essa obra, antes de ser montada, havia sido projetada em um ambiente virtual, ou seja, que a forma que o túnel balança já havia sido simulada em um computador e, por isso, estava na exposição. Além disso, fala que o processo de concepção da obra foi composta por várias pessoas tais como os artistas, engenheiros, montadores.

Logo após a conversa, o grupo é encaminhado pelas professoras que acompanham à saída. Um dos funcionários da equipe técnica que conheço nesse dia, fica na galeria juntamente comigo e os

quatro monitores do FILE. Ele fala que o material utilizado para a construção do túnel é extremamente simples: são apenas vigas de alumínio, molas e parafusos. Naiara diz que o interessante na obra é como ela foi feita e não o que a gente vê. Nesse sentido, o coletivo emerge. Ou seja, a obra e o artista mudam de posição em lugar de um corpo técnico. Assim, a autoria pode ser repensada.

No dia 20 de maio, uma escola de ensino fundamental visita a exposição. Todas as crianças carregam câmeras penduradas no pescoço. Uma monitora do museu que acompanha a turma me informa que essas crianças têm aulas de fotografia na escola e esses passeios fotográficos são rotineiros e bastante interessantes. Também diz pejorativamente que a professora não tem curso de fotografia e, por isso, ela só ensina o básico às crianças.

Duas meninas andam por todo o espaço sempre juntas. Elas posam para *selfies* e fotografam uma a outra dezenas de vezes. Naiara comenta que elas não estão ligando para a exposição e só querem tirar fotos delas mesmas. No túnel, um menino pede que os outros passem de dois em dois para que fotografasse os colegas caminhando pela estrutura. Logo depois, outro menino anda pelo túnel filmando com a câmera. Nas lentes de Simulacra, as pessoas olham bastante e todos imitam a professora quando ela tenta fotografar através destas.

No dia 21, entram duas mulheres. Uma de aproximadamente uns 20 anos, outra de 30. Junto com elas, dois senhores com algum problema mental. Eles andam devagar, meio curvados e com as mãos nas costas. Ambos devem ter em torno de 50 anos e tem os rostos cansados. Imagino que este problema foi adquirido recentemente porque eles parecem bastante desconfiados, ao mesmo tempo em que demonstram apatia pelas outras pessoas no ambiente. A moça mais velha tenta agradar eles de todas as formas. Ela parece cuidadora deles. Deita no Martela e diz várias vezes que é ótimo, que é como uma massagem. Convida eles a deitarem diversas vezes e eles negam sempre. Um dos homens que vestia branco, diz que está com medo. Eles têm medo de atravessar no túnel também, mas são convencidos e atravessam vagorosamente.

Mais tarde, vai um senhor sozinho ao museu. Deve ter uns 60 anos. Age timidamente diante de todas as obras e não deita no Martela. Diz que voltará outra hora com mais calma.

No dia 22, crianças de pré-escola vão ao museu. O monitor pede muito silêncio junto com as professoras. Todos andam juntos e em fila. Vão de três em três no *Martela* e riem muito quando a cama se mexe. O monitor e as professoras ainda tentam manter a calma nas

crianças. A professora deita-se instantaneamente quando as crianças saem.

Quando os grupos começam a correr pelo túnel, eles gritam muito e parecem bem alegres. Ficam bastante tempo no túnel. A professora mais velha faz muita graça. Uma professora não quis entrar no túnel. Depois, as crianças observam o túnel de fora e dizem ver três pessoas. Por fim, várias das crianças ficam bastante impressionadas vendo as lupas de Simulacra e, na confusão de objetos exibidos, brincam de adivinhar o que são. Esse grupo é diferente dos demais grupos de crianças, porque todos andam sempre juntos e não se espalham pela exposição como é costumeiro.

O percurso explicitado objetivou mostrar de que forma as negociações aparecem. Os objetos atuam em diversos sentidos como obras de arte, sendo objetos de apreciação e interação, como brinquedos, como aparatos tecnológicos. Da mesma forma, os agentes humanos como monitores e visitantes também se transformam a partir de suas ações; a rede é tecida.

Uso essa descrição não com o objetivo de solidificar posições ou definir o que é arte, o que é a exposição ou como se comportam os atores humanos ou não-humanos, mas para dialogar com o próximo capítulo, no qual levanto os debates da arte digital. Assim, estes capítulos podem ser lidos um em relação ao outro.

### 3 MAPEANDO DEBATES NA ARTE DIGITAL

Na Net, não há arte desse tipo (ainda): não houve tempo para desenvolver uma noção de Outro, cujo ponto de fuga seria a Morte. O modelo para a cultura da Net é a vida, e, porque lá abriu mão de sua existência singular, ela em geral se torna facilmente um modelo. Os algoritmos usados pelos engenheiros e artistas, que estão trabalhando mais ou menos em sigilo sob o comando da Circe Telecom, foram copiados das formas (fórmulas) bio-lógicas de vida e traduzidos em matemática. Os algoritmos genéticos são úteis e fascinantes devido à sua proximidade com essa vida. Eles são repletos de força e confiança. No que se refere à arte, valeria à pena tentar inventar algoritmos de (auto) desperdício, de vacilação, de êxtase e de (auto) destruição como um experimento. Em total reconhecimento e aceitação do risco de que talvez não houvesse muito o que ver e ouvir, eles seriam transformados em sons e imagens. Na sombra universal, na aura escura, onde os fortes corpos de conhecimento dos 'Knowbotic Research' se movem, mas onde também são protegidos da dispersão, há um pressentimento desse segredo (INTERLAB, p. 13).

Chamar computador de computador é uma tarefa que, em si mesma, já gera alguns questionamentos. Se considerarmos outras línguas de origem latinas, tais como o espanhol e o francês, computadores são chamados de ordenadores. Levando em conta os dois termos, posso elencar características importantes na definição do computador, mas também levantar questões controversas acerca de pontos que parecem já dados e definidos. Computador é o que faz cálculos, segundo o dicionário<sup>13</sup>, e cálculos são cálculos, logo, o computador é uma calculadora. Ordenador remete a uma ferramenta de colocar em ordem, ou seja, ordenar sequências numéricas ou, mais ainda, binárias<sup>14</sup>, que compõem a experiência de computação digital.

---

13 <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=computador>. Acessado em 25 de abril de 2015.

14 Bits, ou seja, sequências de zero e um, nas quais um indica presença de sinais elétricos e o zero indica ausência.

Digital vem do latim *digitus* que pode ser traduzido como dedo, ou seja, o formato mais óbvio de se mostrar números. Da mesma forma que as marcas deixadas pelos dedos são digitais, embora esses digitais não sejam os mesmos. Em francês é usualmente usado o termo numérico para designar ferramentas ou dispositivos digitais. Já em português, tanto computadores quanto digital são termos herdados do inglês, que hoje são de uso comum.

Tendo em vista isso, podemos tratar o numérico e o digital como sinônimos para designar o tipo de processamento realizado pelos computadores, quer dizer, através de bits ou sequências de zero e um. Por outro lado, gostaria de atentar às sutilezas que podem ser levantadas nas duas conceituações neste capítulo.

Eis que se instala a primeira controvérsia no estudo da arte digital. Considerando que objetos artísticos são dados como tal devido a sua unicidade e materialidade, como pensar arte sob uma ótica digital? Digitalização consiste no processo de transformar um objeto em informação, ou seja, numa sequência binária. Dessa forma, podemos questionar uma separação entre a significação e sua representação:

As formas digitais também demonstram o que se poderia chamar de “aura da informação” - a separação entre o significado presente em uma obra e a representação física dessa obra. Como as obras digitais com a “aura da informação” implicam uma transformação de objetos em informação (Betancourt, 2010, p. 42).

No Brasil, grande parte dos autores que discutem teoricamente as ferramentas digitais e suas perspectivas artísticas também são artistas, ou seja, há uma união entre o fazer acadêmico e a prática artista. Nomes como Lucia Leão, Diana Domingues, Gilberto Prado, Giselle Beiguelman, Edmond Couchot são recorrentes nas teorias sobre arte digital e também são artistas e curadores reconhecidos dentro do campo. Por outro lado, o material teórico disponível é bastante fragmentado no formato de artigos ou coletâneas organizadas em livros.

Assim, neste capítulo busco mapear alguns discursos ou vozes no campo da arte digital interativa, objetivando relacionar as discussões teóricas com os trabalhos artísticos e com a exposição na qual realizei meu trabalho de campo. Além disso, procuro pensar nas categorias tomadas como chave nesse contexto e, também, de que forma elas são tomadas nas discussões.



Primeiramente, faço um levantamento dos autores envolvidos nas discussões de arte digital para, então, analisar o papel do FILE, não só na exposição de obras de arte, mas também, como ator importante no desenvolvimento acadêmico de pesquisas na área. Além disso, objetivo neste capítulo analisar como são engendrados os debates acerca do que é arte digital, do panorama histórico no Brasil e o estado atual de discussões na área.

### 3.1 ARTE DIGITAL E ARTE EM NOVAS MÍDIAS

Em Arte Digital (2009), Wolf Lieser define a categoria como uma “disciplina que agrupa todas as manifestações artísticas realizadas por um computador” (p. 11) e que “estas obras de arte devem ter sido obrigatoriamente elaboradas de forma digital e podem ser descritas como uma série eletrônica de zeros e uns” (p. 11). Com isso, o autor objetiva excluir a produção artística realizada em outros formatos que não digital – que é contraposta por ele como domínio do analógico – e, posteriormente, digitalizada.

Trago esta obra para introduzir este capítulo devido a sua importância como manual para uma introdução à arte digital. O livro define os domínios da arte digital e faz um levantamento histórico do percurso da arte digital de forma ilustrada e cronológica. Percurso percorrido pelos trabalhos artísticos em plotter<sup>15</sup>, considerada uma categoria outsider e pouco valorizada; passa pelas colagens realizadas em computador, trabalhos artísticos produzidos em mundos virtuais, pela net art e, por fim, na instalação de objetos interativos em espaços públicos e museus. Nessa última, foi centrado meu trabalho de campo.

Giselle Beiguelman (2005), importante artista e também curadora de arte digital, participante da exposição Emoção Art.ficial que analisei em meu trabalho de conclusão de curso; diferencia a arte que se faz em mídias digitais e eletrônicas das tradicionais pelo diálogo com os recursos tecnológicos e a imbricação com a produção científica, cultural e de informação.

Também lanço mão dos trabalhos de Lev Manovich. Desde sua publicação em 2001, o livro *The language of new media* é uma grande referência para os pesquisadores de arte digital. Na obra, o autor compara as novas mídias derivadas da informática com as linguagens

---

15 Impressora de jato de tinta que reproduz gráficos linha a linha com três cores primárias (ciano, magenta e amarelo) a partir de informações armazenadas no computador.

mídias das tradicionais. Ao longo do livro são delimitadas algumas questões básicas referentes às novas mídias e examinadas as propriedades dos dados de computador. Por meio de uma abordagem histórica e de comparações com o cinema, o autor discorre sobre os interfaceamentos das novas mídias por um viés sociologizante, pois analisa como os novos meios alteram a totalidade da cultura. Para ele, a interação entre o humano e o computador possui uma gramática específica de ação e uma organização em hierarquias dependentes das interfaces e determinantes nas formas de pensamento acerca destas.

Para o autor, o fato de ele possuir uma sólida expertise na área de programação, devido a sua formação em matemática e ciências da computação, é essencial na sua trajetória de pesquisa acerca dos meios digitais. Assim, o autor questiona como a revolução possibilitada pela tecnologia do computador implicaria na emergência de novas formas de cultura, até que ponto as novas mídias dependeriam das que as antecederam. Em termos culturais e de linguagem, como as propriedades das imagens artísticas e em movimento poderiam ser alteradas por elas, como elas incorporariam o espectador, como representariam o espaço e o tempo e, por fim, quais seriam os seus desdobramentos estéticos e técnicos.

Manovich destaca cinco princípios das novas mídias. Primeiramente, a representação numérica e a modularidade – este princípio pode ser conhecido como a “estrutura fractal das novas mídias”. Como os fractais, estas possuem a mesma estrutura modular, porém em escalas diferentes. Mesmo organizadas de modo a formar um todo maior, as partes menores são independentes e não perdem sua autonomia como objetos. O outro princípio é o da automação em que os códigos numéricos que partem da intencionalidade humana podem ser removidos do processo criativo; variabilidade, ou seja, várias mídias podem ser criadas a partir dos mesmos dados; e, por fim, a transcodificação na qual através do computador as mídias são transformadas em dados com uma estrutura própria.

O autor defende a ideia de uma ontologia criada pela computação, ou seja, o modo como o computador modela o mundo possibilita que o indivíduo nele possa interferir, assim como nas operações implícitas aos seus programas para ele.

De forma análoga, lanço mão também dos trabalhos de Priscila Arantes (2005) para localizar o debate em torno da arte digital e mapear as construções para os autores de categorias como indivíduo e cultura. A autora é crítica, teórica e pesquisadora em arte e tem mais de 40 artigos publicados sobre o tema. Essa escolha se deu porque a sua

obra @arte e Mídia (2005) é um dos poucos compêndios publicados no Brasil sobre o tema.

Ambos autores defendem ideias de ontologias ligadas às tecnologias digitais estabelecendo uma relação do homem com a máquina e como o primeiro é desestabilizado com o advento do segundo. Essa proposta vai de encontro ao que proponho, visto que objetivo estabilizar uma nova ontologia. Em minha pesquisa, é fundamental pensar os entes como fluxos em que sua solidez só é dada momentaneamente a partir da forma como atuam nesse fluxo. Ou seja, as entidades não são estabilizadas tais como artistas, monitores, obras de arte.

Para Lev Manovich (2006), a obra de arte analógica possuía apenas uma interface e esta era sinônimo da obra em si, ou seja, a interface era a representação da obra de arte e era única, a interface era a própria obra. Dessa forma, um dos principais aspectos, para esses autores, da formação da obra de arte digital é a multiplicidade de interfaces. Steven Johnson (2001, p. 10) define interface digital como “metaforma” e “informação sobre a informação”. A interface digital é mais do que uma representação de uma informação. A interface é a informação sob uma nova linguagem, é a virtualização de uma informação produzida através de zeros e uns.

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

Partindo do ensaio “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin, Arantes (2005)

questiona a possibilidade de pensar uma estética digital e os conceitos estéticos reclamados em tal empreitada. Nesse texto além de discutir a formação de uma estética voltada para a arte digital, ela também faz um levantamento histórico do percurso da arte até o uso de ferramentas digitais e mostra um estado da arte das produções de arte digital no Brasil. Como é comum nas produções da área, a autora inicia a obra posicionando as artes em mídias digitais (como são tratadas esse formato de arte no texto) como integrante da produção artística contemporânea (p. 25). Para ela, a arte em mídias digitais traz consigo questionamentos relativos ao campo de desenvolvimento das tecnologias informáticas – como as noções de interface, software e hardware – e, nesse primeiro momento, gostaria de focar-me em como é pensado esse campo dentro das discussões das artes digitais.

O conceito de estética digital de Arantes (2005) é chamado de interestética e toma a interface como elemento central na construção desse conceito. Para ela, diferentemente das obras de arte participativas da década de 80, as produções artísticas em mídias digitais são mediadas por uma interface técnica, por um elemento intermediário, o qual permite a troca de informações entre os homens e as máquinas (p. 65).

Seguindo o fluxo, é dada uma noção em que a obra interfaceada é uma arte do evento a ser vivido em tempo real. A interestética é dada como uma estética híbrida que dilui os limites, trazendo para seu interior as interrelações e interconexões interdisciplinares. Para a autora, essa estética visa romper com as fronteiras entre perto e longe, artificial e natural, real e virtual. Em suas diferentes manifestações, a partir dos trabalhos de telepresença, netarte, realidade virtual ou vida artificial, a interestética revela uma forma de compreensão da arte na qual estas categorias se hibridizam continuamente (p. 173)

Ampliar a noção de interface para outros domínios além dos aparatos estritamente informáticos permite-nos, assim, repensar, como foi mostrado anteriormente, as relações sujeito/obra da produção estética na era digital. Parafraseando Couchot, poderíamos dizer que, assim como o sujeito traspassado pela interface é, de agora em diante, muito mais trajeto do que sujeito, a obra interfaceada, ou a obra-interface, é muito menos objeto acabado e muito mais criação que se manifesta em processo a partir de suas interfaces, seja com o iterator, seja com as

interações realizadas dentro do próprio sistema computacional. (ibid., p.170)

Já para Manovich, cada estágio na história das mídias por computador apresenta suas próprias oportunidades estéticas, bem como sua própria projeção do futuro: em resumo, seu próprio “paradigma de pesquisa”. Ou seja, em um próximo estágio, esses paradigmas serão modificados ou mesmo abandonados.

É recorrente a abordagem teórica pelos autores dos meios digitais e, conseqüentemente, das produções artísticas digitais com uma centralização do conceito de interface e da multiplicidade desta. O papel da interface nos meios digitais é de tornar invisíveis códigos e signos e tornar visível uma imagem amigável que parece simples e facilmente manipulada ou interagida. Fazer arte através de dispositivos eletrônicos ou com o uso destes em sua concepção só é possível devido a multiplicidade de interfaces que invisibiliza as linhas de programação neste sentido.

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

Arantes (2005) considera as interfaces como o coração do trabalho artístico em mídias digitais, pois “elas explicitariam não somente a forma e o desenvolvimento do trabalho como também a forma pela qual o interator se relaciona com a obra” (p. 66). Seu conceito de estética digital ou interestética, é baseado na centralidade das interfaces nas obras de arte digitais. Para Manovich (2001), a multiplicidade de interfaces também é importante e, além disso, sua

imbricação, pois, para o autor, “o conteúdo e a interface mesclam-se de tal forma que não podem ser mais pensadas como entidades separadas” (p. 67).

Há um determinismo claro nesses trabalhos no que se refere à interface. Para a autora, a interface permite a troca de informações entre sistemas tanto os de mesma natureza, ou seja, entre computadores ou de naturezas diferentes como computador e usuário (*ibid.*, p. 64). Assim, direciona o fluxo da ação na qual o ator humano é priorizado. A autora diferencia as obras em mídias digitais das artes participativas por elas serem mediadas por uma interface técnica, por um elemento intermediário que permite a troca de informações entre os homens e as máquinas (*ibid.*, p. 65).

Participar de una obra no equivale a interactuar con ella, ya que no siempre el espectador recibe nuevos estímulos producidos por la obra surgidos a su vez de sus primeras reacciones frente a ella; pero el arte de los happenings, las ambientaciones y los objetos manipulables había preparado el terreno para la incorporación de la tecnología en obras que seguían intentando pasar de la participación a la interacción. (Kozak, 2012, p.154)

Além disso, na obra @rte e Mídia (2005) , Arantes defende a ideia de que as artes em mídias digitais e a própria estética ganham um estatuto ontológico e epistemológico de explicação e de modelo para o mundo com suas interfaces. Assim, evidenciam uma dimensão epistemológica que vai além da própria estética, pois são tomadas como modelo no entendimento da relação das pessoas com o mundo (p. 73). Essa ideia vai ao encontro de Manovich (2001) no sentido de pensar novas formas de cultura com os usuários interfaceados nos meios digitais.

Usando a categoria interator-observador, Arantes (2005) defende a ideia de sujeitos interfaceados com domínios que não podem ser percebidos separadamente.

A interface é assim considerada numa visão sistêmica, como uma espécie de membrana que, ao invés de promover o afastamento entre dois ou mais domínios, os aproxima permitindo uma osmose, uma influência recíproca entre as partes

(Arantes, 2005, p. 74)

Assim, amplia a noção de interface para outros domínios, além dos aparatos informáticos, permite-nos pensar as relações obra/público da produção artística em mídias digitais. A autora retoma Peter Weibel, importante autor sobre arte digital que, entre outros temas, defende a ideia de pensar o mundo como interface:

As mudanças no mundo ocorrem de acordo com nossas interfaces. As fronteiras do mundo são os limites de nossa interface. Nós não interagimos com o mundo, somente com a interface do mundo. A arte eletrônica nos ajuda a compreender melhor a natureza da cultura eletrônica e os fundamentos de nosso mundo eletrônico. (Weibel apud Arantes p. 61)

A autora também lança mão dos trabalhos de Edmond Couchot que, a partir da noção de interface, fala na constituição de uma nova forma de subjetividade com o advento das tecnologias digitais. Ou seja, está sendo buscada a explicação de uma constituição do sujeito.

De todas as hibridações em direção das quais o numérico se inclina, a mais violenta e decisiva é a hibridação do sujeito e da máquina, através da interface. Violenta porque ela projeta o sujeito – tanto o autor da obra quanto o espectador, o artista quanto o amador da arte – em uma situação nova, em que ele é intimado insistentemente a se redefinir [...]. A aparelhagem numérica do sujeito perturba, com efeito, novamente as relações entre o eu e o nós, mas de uma maneira que se confirma sem comum medida com que já conhecemos. (Couchot apud Arantes, 2005, P. 74 - 75)

A interatividade é uma chave para as formas de artes que se utilizam das tecnologias digitais. Isso quer dizer que o fluxo da ação perde uma direcionalidade única, ou seja, o receptor da obra como um sujeito passivo que recebe a obra, tal como é concebida pelo artista. Por outro lado, a obra é um convite à participação do público, à interação que modifica, em diversos graus, o resultado artístico.

### 3.2 INTERATIVIDADE

Nesse sentido, gostaria de pensar a interatividade não só como característica essencial da obra de arte tal e qual é tomada nos autores supracitados, mas, também, como no fluxo de ações em diversas direções na estada em campo. A interatividade aqui é tomada no aspecto de um conjunto de ações que desencadeiam outras e não em uma lógica de interação social comum na antropologia. Ou seja, tomar a interatividade como centro analítico e, a partir desta, rastrear associações.

Por outro lado, tomo a noção de interatividade para além da resposta de um dispositivo em tempo real a uma ação humana. A interatividade aparece aqui como elemento central para mapear a presença de intermediários e mediadores. Para Latour (2012, p. 64-65), os mediadores são aqueles agentes humanos ou não-humanos que interrompem o fluxo da ação, ou seja, exercem um papel relevante e claro no decorrer da interação. Contudo, o intermediário é invisível neste fluxo. Ele “transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai” (*ibid.*, 2012, p. 65). Assim, a resposta de um intermediário é sempre esperada, como clicar com o mouse no ícone e o programa abrir. Já os mediadores,

[...] não podem ser contados como apenas um, eles podem valer por um, por nenhuma, por várias ou uma infinidade. O que entre neles nunca define exatamente o que sai; sua especificidade precisa ser levada em conta todas as vezes. Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam. (*ibid.*, 2012, p. 65)

Destarte, para mapear a interação é necessário localizar os agenciamentos. A partir disso, pode-se tecer a rede de relações que é formada a partir das diversas agências humanas e não-humanas no ato interativo.

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



digital é uma transcodificação para transformar em informação e esta é infinitamente manipulável. A reprodução técnica, partindo da noção de Benjamin (2004), adquire um estatuto diferenciado.

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

A noção de sacralidade da obra de arte como objeto único também é questionada nesse contexto. A perda da aura se complexifica com o que Arantes (2005) chama de “morte e declínio do objeto” (p. 57). Desse modo, a obra de arte se torna informação no formato de fluxos de corrente elétrica. Portanto, a obra de arte é dada como o “resultado que se constrói na inter-relação entre os vários participantes de um evento em uma proposta comunicativa e em processo” (p. 58).

O que acabou, por certo, para estes artistas era uma forma de fazer arte que postula uma radicalização de oposições com arte/vida, pintura/escultura, público/obra. A arte se mistura com a vida, e o público é chamado a “viver” a obra. No lugar do mutismo contemplativo há uma produção que reclama a participação do espectador. Ao mesmo tempo, a participação ativa do espectador na produção da obra de arte sugere a ideia de processo, chamando a atenção para a maneira como a obra se manifesta entre o público. (Arantes, 2005 p.37)

Nesse processo, a estabilidade de uma outra forma de arte, em que “viver a obra” é parte fundamental, busca-se uma nova estabilização. Ou seja, a ruptura da arte como objeto contemplativo em acréscimo de uma arte em processo ou participativa.

Durante a estadia no FILE e em minha descrição, várias situações apontam como um fluxo de vários caminhos. Nele, a arte aparece como acontecimento, como objeto contemplativo, como brinquedo, como aparato tecnológico. Ou seja, pensar a entidade arte se torna uma tarefa difícil e, vale destacar, não é meu objetivo.

Assim, como Yaneva (1999) em *When Bus Met a Museum*, busquei mapear essas negociações dos diversos envolvidos com o objetivo de pensar um coletivo em transformação, não em entidades definidas tentando negociar sua estabilidade. Assim como o Magma que parte é solidificada e parte é líquida.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se deu em continuidade a pesquisa que venho desenvolvendo desde a graduação sobre arte digital interativa. Desde então, objetivo pensar nas formas em que o ciberespaço extrapola a fronteira do online. Assim, questiono a ampla utilização do conceito como delimitador de um lócus, para analisá-lo sob um viés em que o ciberespaço se estende através de ligações em uma rede.

Dessa forma, penso o ciberespaço e, por consequência, a cibercultura, não como conceitos fechados e sociologizantes, mas, acima de tudo, tento localizar entidades que os tornam evidentes. Com isso, essa categorização perde um sentido conceitual e se apresenta apenas para fins explicativos ou didáticos, visto que se tornam apenas mais um elemento a ser analisado em uma rede complexa e infinita de atores.

No primeiro capítulo desta dissertação, fiz o levantamento da base teórica que utilizei como referencial para o questionamento do que foi encontrado em campo e das hipóteses que alimentava anteriormente. Lançando mão do mapeamento de controvérsias e sua relação com a Teoria ator-rede, busco desestabilizar as explicações que o campo coloca e que, eu mesmo colocava anteriormente, a respeito da temática.

Seguindo esse viés, descrevo a entrada em campo, a escolha do objeto, a minha estadia durante o percurso da exposição, relacionando questões desse espaço com experiências anteriores de pesquisas. Além disso, mostro como as expectativas se alteraram ao longo da pesquisa. Primeiramente, tomava o digital como central em meu trabalho. Após a experiência em campo, tive que repensar algumas certezas que tinha sobre exposições de arte digital e sobre a arte digital em si.

Por fim, no último capítulo, relaciono a experiência em campo com o arcabouço teórico que lanço mão para analisar as vozes de "experts" sobre a temática escolhida, a arte digital interativa. Assim, questiono o funcionamento da interatividade como uma entidade fixada e como característica essencial de obras de arte que privilegiam esse formato.

Este trabalho é uma fronteira. Em minhas pesquisas anteriores, questões do digital e da cibercultura apresentavam papel central. Com esta pesquisa, pude notar que esses elementos não são tão essenciais em exposições em formato de arte digital interativa. A experiência em campo serviu para um levantamento de questões, acima de tudo, e como um novo olhar para as próximas análises.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, Priscila. **@rte e Mídia: Perspectivas da Estética Digital**. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- BARRETO, Ricardo. "Cultura da Imanência". In: **Teoria Digital: Dez anos do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010.
- BECKER, Howard S. "Mundos artísticos e tipos sociais", In: VELHO, Gilberto. **Arte e Sociedade: ensaios de sociologia da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, pp. 9-26, 1977.
- BETANCOURT, Michael. "A aura do digital". In: **Teoria Digital: Dez anos do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se - Arte/Mídia/Política/Cibercultura**. São Paulo: Petrópolis, 2005.
- BENJAMIN, Walter. "A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica". IN: \_\_\_\_\_ **Magia e Técnica, Arte e Cultura: Ensaio Sobre Literatura e História de Cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- COUCHOT, Edmond. "O Tempo Real nos Dispositivos Artísticos". In: LEÃO, Lucia (org.) **Interlab: Labirintos do Pensamento Contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- DEVOS, Rafael Victorino; VEDANA, Viviane. "Do audiovisual à hipermídia". **Antropologia em Primeira Mão**, no. 120, 2010.
- GIBSON, James. **The Ecological Approach to Visual Perception**. Londres: Pergamon Press, 1978.
- INGOLD, Tim. **The perception of the environment: essays on livelihood, dwelling and skill**. London: Routledge, 2000.

KOZAK, Claudia. **Tecno-poéticas argentinas**: archivo blando de arte y tecnología. Buenos Aires: Caja Negra, 2012.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: Como o Computador Transforma Nossa Maneira de Criar e Comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LATOUR, Bruno. **A Esperança de Pandora**: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Bauru, Edusc, 2001.

\_\_\_\_\_. **Jamais Fomos Modernos**: ensaio de antropologia simétrica. São Paulo, Editora 34, 2005.

\_\_\_\_\_. **Reagregando o Social**. Bauru, SP: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA, 2012.

LEÃO, Lucia (org.). **INTERLAB**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

LEÃO, Lucia. **O Labirinto da Hiper-mídia**. Arquitetura e Navegação no Ciberespaço. São Paulo: Iluminuras, 2005.

LEITÃO, Débora K. “Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life”. **Horizontes antropológicos**. vol.18, n.38, pp. 255-285, 2012.

LIESER, Wolf. **Arte digital**. Königswinter: H.F. Ullmann, 2009.

MALGARIN FILHO, Marcello; LEITÃO, Débora . Interagir é fazer? Uma descrição de uma exposição de arte digital e interativa. **Cadernos de Campo** (USP. 1991), 2014

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

STRATHERN, Marilyn. **O efeito etnográfico e outros ensaios**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

VENTURINI, Tommaso. "Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory". **Public Understanding of Science**, 19(3), 2010, p. 258–273.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. "O nativo relativo". In: **Mana** 8(1), 2002a, 113-148.

YANEVA, Albena. **When a bus met a museum**. To Follow Artists, Curators and Workers in Art Installation. 2003;1(3) p. 116-131.

WITT, Anelise. **Gamearte**: subversão e diversão na arte contemporânea. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Artes Visuais), Universidade Federal de Santa Maria, 2013.