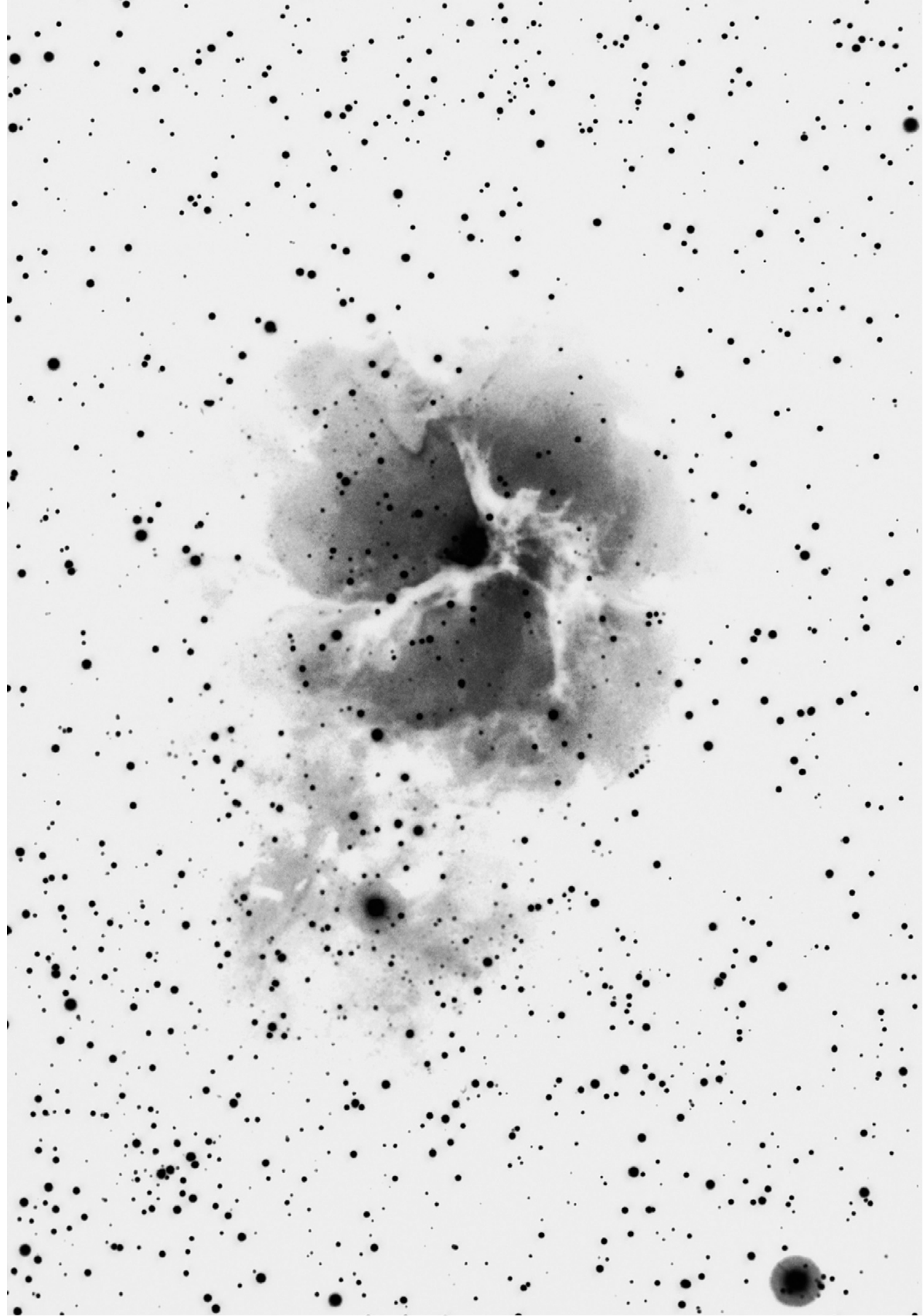


A black and white photograph of a human skull, viewed from the front, centered in the upper half of the frame. The skull is set against a background of numerous small, dark, circular spots, resembling a starry night sky or a microscopic view of a textured surface. The lighting on the skull is soft, highlighting its contours and the eye sockets. The overall composition is symmetrical and has a high-contrast, grainy aesthetic.

entrevista



Galáxia forma mosaico digital com artistas e teóricos das novas mídias

.....

MIRNA FEITOZA PEREIRA
ROGÉRIO SILVA DE MAGALHÃES

Resumo Em que medida a arte-mídia da América Latina é diferente da produzida no primeiro mundo? É necessário ter alta tecnologia para fazer arte-mídia? Qual é a ética que subjaz a estética dessa arte emergente? Estes são alguns aspectos contemplados nesta entrevista realizada com artistas e pesquisadores que exploram as relações da arte com a tecnologia e a ciência em diferentes países do mundo, entre eles, Claudia Gianetti (Mecad/Espanha), Monika Fleischmann (Mars/Alemanha), Silvia Laurentiz (PUC-SP/Brazil), Shuddhabrata Sengupta (Sarai/Índia) e Eduardo Kac (The School of the Art Institute of Chicago). Eles falaram com *Galáxia* nos intervalos de suas apresentações em dois importantes eventos internacionais de arte-mídia realizados em São Paulo em 2002, o File (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) e o Emoção Art.ficial.

Palavras-chave novas mídias, cibercultura, arte, ciência, tecnologia

Abstract At what extent is media art in Latin America different from the one made in the First World? Is it necessary to have high technology to make media art? What are the ethics underneath the esthetics of this emerging form of art? These are some of the aspects contemplated in this interview made with artists and researchers that explore the connections between art, technology and science in different countries around the world. Some of them are: Claudia Gianetti (Mecad/Spain), Monika Fleischmann (Mars/Germany), Silvia Laurentiz (PUC-SP/Brazil), Shuddhabrata Sengupta (Sarai/India) and Eduardo Kac (The School of the Art Institute of Chicago). They have spoken to *Galáxia* during the breaks of their presentations in two important international events about media art which took place in the city of São Paulo last year, File (Electronic Language International Festival) and Emoção Art.ficial.

Key words new media, cyberculture, art, science, technology

A entrevista que se segue é resultado do diálogo de *Galáxia* com dez artistas e teóricos das novas mídias que se reuniram em São Paulo em agosto do ano passado para participar do File (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) e do Emoção Art.ficial, dois eventos de grande porte que discutiram as conexões da arte, da cultura e da ciência com as novas mídias (ver *Arte digital é tema de dois encontros em SP*, seção "Notícia"). Embora apareçam aqui agrupados, os entrevistados conversaram com a revista individualmente, de modo que o texto agora apresentado é um mosaico de opiniões especializadas sobre temas de interesse no campo da investigação da arte-ciência-tecnologia.

Aproveitando as diversas nacionalidades dos participantes, um dos assuntos privilegiados foi a relação global/local na produção em artemídia. Ainda que num cenário de conexão global, é curioso observar como os trabalhos de *web art* guardam especificidades locais importantes. Segundo a designer multimídia e pesquisadora das linguagens digitais Silvia Laurentiz, o tema "poesia e novas tecnologias" é tipicamente reconhecido como brasileiro, assim como o vínculo da produção em artemídia com a arte e a poesia concretas. "*Em qualquer parte do mundo, se estiver ocorrendo um evento sobre poesia e novas tecnologias, provavelmente os brasileiros serão convidados a participar*", diz. Silvia Laurentiz, Jorge La Ferla (Universidad de Buenos Aires/jorgelaferla@hotmail.com) e José-Carlos Mariategui (Alta Tecnologia Andina/Peru/http://www.ata.org.pe) falam sobre a produção em arte tecnologia na América Latina.

Claudia Gianetti, pesquisadora brasileira que dirige o centro de mídia espanhol Mecad (<http://www.mecad.org>), discute a validade de uma idéia em voga entre entusiastas das novas tecnologias: o mito de que a arte digital teria introduzido o questionamento da autoria da obra de arte. "*O questionamento da autoria não é novo. Bakhtin foi um dos que problematizou a autoria, claro que dentro do mundo dele, a literatura, mas já reivindicando o papel do leitor na formação da obra*", analisa.

Se o questionamento da autoria não é uma inovação das mídias digitais, não se pode negar, entretanto, que os trabalhos em arte tecnologia deram mais visibilidade à intervenção do receptor na obra. O artista indiano Shuddhabrata Sengupta dá mostras disso com os *software* de compartilhamento e criação coletiva desenvolvidos no Sarai (www.sarai.net), centro de mídia localizado em Nova Déli – e sugere uma definição incomum para compreender o que vem a ser novas mídias: "*Pensamos na conexão entre rádio e gravadores, entre impressoras e computadores. É na conexão entre essas mídias, dos séculos 19, 20 e 21, que se faz novas mídias*".

Levando em consideração que a estética carrega consigo a ética, *Galáxia* não

poderia deixar de lado este aspecto da produção em arte tecnologia. Ele está contemplado nas intervenções de Shuddhabrata Sengupta, Claudia Gianetti e do espanhol Francesc Abad (<http://www.francescabad.com>). Por fazer suas experimentações estéticas no campo da ciência, o brasileiro Eduardo Kac (<http://www.ekac.org>) é o que vai mais longe no assunto, discutindo o estranhamento provocado por sua arte transgênica. "*Acho que no fundo não é uma ética diferente. O nascimento de um ser vivo, no contexto da arte transgênica, não é fundamentalmente diferente do nascimento daquele ser vivo num outro contexto.*"

Também falaram à *Galáxia* a veterana da artemídia Monika Fleischmann (MARS/Alemanha/<http://imk.fhg.de/mars>) e os jovens web artistas Peter Style (Polônia/<http://cukt.art.pl>) e David Clark (Canadá). Este último teve seu filme *A is for Apple* (<http://www.aisforapple.net>), primeiro colocado do File 2002, entre os selecionados para o Festival de Cinema de Sundance 2003, seção filmes *on line*.

Galáxia – A exibição dos trabalhos de *web art* extrapola as fronteiras dos países em que são produzidos. Entretanto, os eventos internacionais de cultura digital realizados no Brasil costumam discutir a artemídia na América Latina. Em que sentido a artemídia feita aqui é diferente?

Jorge La Ferla – Se compararmos com o que é feito no primeiro mundo, é radicalmente diferente, pois eles têm mais dinheiro, mais qualidade, mais tecnologia. Os artistas têm mais condições de subsistência. As três primeiras coisas, que são econômicas, são superiores lá. Quanto à criatividade, eu acho que há coisas mais interessantes na América Latina, o que é um paradoxo. Ao mesmo tempo, é uma distinção importante, no sentido de que ter alta tecnologia e muito dinheiro não garantem criatividade. Há grandes diferenças, e é bom que elas existam. O que é ruim é a dificuldade de recursos que normalmente os artistas latino-americanos têm para produzir. O mais importante é que na América Latina há grandes artistas que produzem obras admiráveis e de modo autônomo.

José-Carlos Mariategui – Eu creio que há vários caminhos a seguir, não há somente a tendência global. Há uma perspectiva tradicional, folclorista, que usa elementos pré-colombianos, trazendo formas do passado para a atualidade. No entanto, as formas pré-colombianas também podem ser associadas a modelos globais, comunicando-se com o contexto mais atual. Minha incursão é mais crítica em relação a isso. Quando falamos em arte na América Latina, muitos localizam, falam de algo folclórico e tradicional. Esta é uma visão que nos foi dada, que foi criada pelos museus e espaços de arte da Europa, que muitas vezes pedem um conteúdo latino-americano específico, com imagens de índios, e nos promovem desse jeito.

Mas esse não é necessariamente o conteúdo produzido na América Latina. É somente um tipo de conteúdo feito aqui.

David Clark – A *net art* é um tipo de arte internacional. Se olharmos para trás, na história dos movimentos artísticos, uma das coisas que é interessante sobre a *net art* é que ela desfaz a idéia de um tipo de história de arte nacional. É desfeita a idéia de arte canadense, arte francesa, esses nacionalismos. Na Internet, realmente não pensamos sobre o país ou a origem de muitos trabalhos em razão das fronteiras geográficas. No File, eu vi trabalhos de diferentes lugares. Dois dos projetos que me interessaram são brasileiros, e acho que eu os vi em outros lugares. Não encontrei um rótulo de "arte brasileira", normalmente encontrado em diferentes categorias de arte. Quando vemos as coisas na Internet, geralmente, elas não estão categorizadas por país.

Monika Fleischmann – Muitos laboratórios de mídia europeus começaram suas atividades há 15 anos, e o trabalho feito neles, em geral, é sobre "comunicação" e sobre "comunicação e tecnologia". Portanto, eu acho que não há mais fronteiras, pois as pessoas estão interessadas em discutir e produzir comunicação com a ajuda da tecnologia. Isto é, para mim, em suma, a artemídia. Ainda é importante não ter tudo em uma mesma parte do mundo e, portanto, é importante desenvolver trabalhos que dêem às pessoas a possibilidade de reagir com suas próprias culturas e visões.

Peter Style – Eu acho que a maior fronteira ou a maior diferença entre as regiões é econômica, porque a arte tecnológica, infelizmente, depende muito dos recursos do país e de dinheiro. Se tivermos acesso a alta tecnologia e tivermos centros independentes em que os artistas possam trabalhar com a tecnologia, teremos mais trabalhos feitos com programas e computadores de última geração. Contudo, isso não tem nenhuma relação com o valor da obra, do ponto de vista artístico. É apenas uma diferença econômica. Seria realmente interessante ver, por exemplo, como pessoas da Índia e do Brasil trabalham com a tecnologia. Há obviamente um tipo de fronteira entre o mundo ocidental e o oriental, e isso é muito interessante.

Shuddhabrata Sengupta – Nós vivemos em uma época que é completamente global e temos de compreender isso em nosso trabalho. No entanto, também é muito específico, muito local, por causa dos recursos que dispomos. Não podemos usar computadores e programas caros, temos de nos adaptar. Trabalhamos com *Linux*, portanto, com programas completamente gratuitos. Assim como nós, há pessoas que trabalham com programas gratuitos na Europa, no Brasil e nos Estados Unidos. É uma cultura de trabalho diferente, que tem a ver com o que é possível fazer. Trata-se de uma escolha que o artista faz: trabalhar com materiais simples para expressar algo que não é simples.

Silvia Laurentiz – Eu colocaria o Brasil a parte. Nós fizemos uma pesquisa sobre a arte tecnologia produzida no país a partir de conceitos¹ que não valem de maneira universal. Provavelmente, se fizessemos esse mesmo recorte em outro país, iríamos observar outros aspectos. Quando fizemos essa pesquisa, estávamos preocupados com a poética e com as questões lançadas por essas obras. A partir da observação delas por esse viés, acabamos determinando alguns temas, tais como "hibridismo", "poesia e novas tecnologias", "arte holográfica". Por exemplo, o tema "poesia e novas tecnologias" é tipicamente reconhecido como brasileiro, assim como questões vindas da arte concreta, da poesia concreta. Em qualquer parte do mundo, se estiver acontecendo um evento sobre poesia e novas tecnologias, provavelmente, os brasileiros serão convidados a participar. Nós já somos reconhecidos com essa poética.

Galáxia – José-Carlos Mariategui: em sua apresentação no Emoção Art.ficial, o senhor disse que a produção de artemídia no Peru demorou a começar. Por quê?

José-Carlos Mariategui – Por uma razão simples: não existia uma organização que se preocupasse com a produção cultural contemporânea que usasse as novas tecnologias, que é o que nós estamos fazendo na ATA (Alta Tecnologia Andina/<http://www.ata.org.pe>). Também não havia os meios de produção, ou seja, nós precisávamos de equipes, máquinas para produzir. A ATA tem um laboratório que facilita a produção dessas obras, que juntas somam mais de cem trabalhos. Portanto, é necessário ter os meios de produção e um festival de divulgação dos trabalhos para o público. É o que a ATA vem fazendo há cinco anos. Possivelmente, o Peru é um dos países que aumentou com mais rapidez sua produção de arte eletrônica na América Latina. Os mais ativos são México, Argentina e Brasil. O Brasil é uma potência, podemos dizer que é um dos países mais ativos do mundo. Mas eu posso dizer que estamos em uma boa posição.

Galáxia – Os artistas brasileiros de arte tecnologia costumam produzir seus trabalhos nas universidades. Essa relação se deve a que?

Silvia Laurentiz – Eu sempre digo a meus alunos que ninguém precisa ir para a universidade para ser artista, o que parece ser um paradoxo, pois, no Brasil, a gente precisa da universidade não só para discussões teóricas como para conseguir viabilizar os projetos, que só encontram instituições de fomento para pes-

1 Silvia Laurentz se refere à pesquisa *Panorama da Arte Tecnologia do Brasil*, realizada em parceria com Arlindo Machado e Fernando Iazzetta para o Itaú Cultural, publicada no site do instituto (<http://www.itaucultural.org.br>).

quisas desse tipo se o artista estiver ligado a uma universidade. É um paradoxo, mas esta é uma realidade brasileira. Não é necessário que o artista vá à universidade para fazer arte, mas, ao mesmo tempo, as questões da arte tecnologia acabam levando o artista para a universidade. Não acho que ir para a universidade seja a questão principal, mas é onde o artista encontra diálogo com seus parceiros e um universo maior.

Galáxia – É necessário ter alta tecnologia para fazer artemídia?

Shuddhabrata Sengupta – Não, de forma alguma. Na verdade, é um erro achar que a artemídia precisa ser elitista, cara. Ela pode ser, mas a escultura e a pintura também podem. Se você quiser, essa nova arte pode ser popular e barata. Nós não pensamos as novas mídias somente em termos de Internet ou computadores, mas em novas maneiras de pensar a mídia. Assim, pensamos na conexão entre rádio e gravadores, entre impressoras e computadores. É na conexão entre todas essas mídias diferentes, dos séculos 19, 20 e 21, que se faz novas mídias. Claro que pode ser elitista, cara, de alta tecnologia, mas também pode ser o oposto. É uma escolha, que envolve a maneira como você situa a si mesmo.

David Clark – Muitas pessoas estão trabalhando com questões formalistas sobre a artemídia, isto é, escolhem uma parte da mídia e reinventam coisas com câmeras de vídeo filmando. Esse é um tipo de investigação formal do que é a mídia. Eu não me sinto atraído para este tipo de investigação. Exploro no *software* o conteúdo que acho apropriado. Não sou um artista vanguardista da mídia, uso a tecnologia para explorar minhas idéias. O que é interessante no fato de os artistas brasileiros não terem acesso a computadores de última geração é que eles se concentram mais no conteúdo e estão mais interessados em explorar o que eles têm. Eu encontrei uma curadora que estava interessada em pessoas que conheceram a Internet depois de passar anos sem contato com a cultura ocidental. Ela descobriu que essas pessoas tinham trabalhos mais imaginativos e provocativos. Isso aconteceu na Chechênia, em uma comunidade onde havia 50 pessoas usando o mesmo computador. As pessoas se atrapalhavam o tempo todo. Era toda uma comunidade respondendo ao que viam na Internet de maneira não usual.

Galáxia – Algumas experiências de *web art* retomam o artista como ativista político...

Claudia Gianetti – Eu acho que não só retoma como esta deveria ser uma das funções principais da *web art*. Da mesma maneira que na primeira etapa do vídeo e da produção de vídeo-arte havia uma função social e de contestação política e só-

cio-cultural, a *web art* deveria assumir parte dessa função, desenvolvendo trabalhos que possibilitassem uma visão distinta da tradicional. Há uma certa dificuldade para esse tipo de arte, mais crítico e talvez mais agressivo com a linguagem, para ser aceito no mercado da arte.

Jorge La Ferla – Penso que a Internet é um lugar interessante de difusão, mas não sei se dá para falar em ativismo. Há grupos de ultradireita que também têm ativismo na rede, há os paramilitares da Colômbia que têm sua página, os narcotraficantes e os zapatistas também. A Internet é um meio de difusão interessante, que é usado por diferentes forças e ideologias. Portanto, o ativismo não é só uma coisa de centro-esquerda, é mais complicado. É propaganda.

Francesc Abad – No primeiro mundo, não podemos cobrar dos jovens que eles façam um trabalho ideológico, pois lá a ideologia deixou de existir. Em todo caso, no terceiro mundo, no segundo mundo ou na América Latina, é possível surgir um trabalho ideológico. O primeiro mundo está comprometido com otimismo de poder ter tudo, e a partir do otimismo não se cria nada. É a partir de um pessimismo ativo que é possível conseguir coisas diferentes.

Galáxia – O senhor está dizendo que há mais abertura para trabalhos contestadores nos países em desenvolvimento que nos países de primeiro mundo?

Francesc Abad – Eu acredito que sim. Há uma diferença muito grande nas coisas que eu vi aqui. As pessoas que têm a alta tecnologia, como as do Japão e da Alemanha, só fizeram jogos. Tudo bem, elas fazem jogos. No fundo, elas dominam a técnica, mas não me dizem nada. Os países que contribuem com alguma coisa com o pensamento e com as pessoas vão desde o Peru, ainda que com um trabalho de pequeno porte, até a Argentina e a Polônia. Nos países de tecnologia mais avançada, em geral, a inclinação é para jogos artificiais. Não há um trabalho consistente. Há uma diferença muito grande.

Shuddhabrata Sengupta – Em nosso trabalho, a idéia principal é criar um clima de reflexão sobre a sociedade. A idéia é fazer as pessoas questionarem, refletirem sobre suas vidas, cabe a elas decidirem como mudar suas vidas por intermédio da reflexão. Nós estamos sempre criando atmosferas para as pessoas refletirem, questionarem suas vidas cotidianas. Como você vive? Como você trabalha? Como você viaja? Qual é o ar que você respira? Quais são suas condições de moradia? Como a lei o afeta? Essas são as perguntas sobre as quais refletimos e queremos que o nosso trabalho faça as pessoas pensarem a respeito.

Galáxia – Como é o acesso a um trabalho de artemídia na Índia?

Shuddhabrata Sengupta – De maneiras diferentes. Nós temos um pequeno laboratório digital em um lugar que vocês chamariam aqui de favela. Trabalhamos com adolescentes. Eles pensam sobre suas vidas, usando computadores, vídeos, fotografia e o som. Na visão deles, o que fazemos é uma reflexão sobre a vida. Se lhes dissermos que aquilo que fazem é arte, eles vão dizer que não. Antes desse trabalho, fizemos um *software* chamado *Opus* (<http://www.opuscommons.net>). É um espaço em que as pessoas podem repartir a criatividade digital. Ouvimos falar que no Brasil há algo parecido acontecendo na música, o *Re:combo* (<http://www.recombo.art.br>): você faz uma música e a coloca na Internet; alguém baixa a música, faz um remix e a coloca na Internet novamente. Dessa forma, a música não é somente compartilhada, dividida, mas feita coletivamente por pessoas que não se conhecem. Nós criamos um *software* que é similar a este para trabalhar com vídeo, fotografia, som e texto. A idéia era criar uma comunidade de pessoas que pudessem fazer arte coletivamente, com autoria dividida, dispersa. A autoria não estaria presa a somente uma pessoa.

Galáxia – Até que ponto o questionamento da autoria é uma novidade trazida pelas novas mídias?

Claudia Gianetti – Às vezes são criados determinados mitos e um deles é pensar que o questionamento da autoria tenha vindo junto com as novas tecnologias. Na verdade, não é isso, o questionamento da autoria não é novo. Bakhtin foi um dos que problematizou a autoria, claro que dentro do mundo dele, a literatura, mas já reivindicando o papel do leitor na formação da obra. A obra só existe na medida em que o receptor existe. A recepção é um dos pontos que mais mudou com a artemídia, e este ainda é um aspecto descoberto nos encontros. Discute-se a interface, mas ela só tem sentido se pensarmos na recepção, na percepção das pessoas e na parte sensorial desse tipo de obra. Por isso, em minha conferência, eu falava de uma nova compreensão do corpo, de um corpo que já não existe compartimentado ou de uma forma hierarquizada. Este novo corpo é também uma metáfora para entender esse tipo de produção. Cada vez mais esse tipo de produção tem de trabalhar com idéia de rede, mas uma rede não hierárquica, uma rede transversal, que dê a possibilidade de máxima participação do público.

Peter Style – Os trabalhos de artemídia não se completam sem a interação do usuário. Eles funcionam, mas, sem as pessoas, são apenas imagens, sons. Havia essa grande questão: as novas tecnologias vão revolucionar a nossa habilidade de criação? Em certa medida, isso é verdade: nós podemos ter uma câmera de vídeo, produzir uma música nos computadores. Mas se falarmos em exposições e festivais, se

não tivermos apoio de centros independentes ou do governo de seu país, não dá para confiar nenhum pouco. Podemos produzir um trabalho para os amigos ou por prazer, mas se quisermos produzir algo para ser exibido, precisamos de apoio.

Galáxia – Como solucionar os problemas operacionais de montagem dos trabalhos em artemídia? Como exibir um trabalho de *web art* em uma sala de museu?

Claudia Gianetti – Este é um grande problema, sobretudo, porque, com o salto que se deu com as redes telemáticas e com a Internet, o mundo teórico, o mundo da crítica e com isso também o mundo da curadoria foram se adaptando de maneira atropelada. Tem-se a sensação de que as pessoas vão correndo atrás para conseguir acompanhar as transformações que têm ocorrido. Acho que ficou um vazio, sobretudo na formação das pessoas mais jovens, no que seria a formação específica de uma curadoria voltada para obras que utilizam recursos tecnológicos. A verdade é que é muito diferente montar uma instalação interativa e montar uma exposição de pintura. E quem te ensina isso? Quem vai te ensinar como repensar a questão do espaço, e até se cabe colocar dentro de uma sala uma obra que está em rede. A própria situação do espectador é desafiante: uma coisa é um circuito que pode ser criado dentro de um museu para um espectador que vai ver uma obra fixa na parede; outra é criar um circuito onde a interatividade exige a participação do espectador. Todas essas questões, a reformulação do espaço, a reformulação do tempo, porque entra o fator tempo, que antes não existia: o tempo necessário para que um espectador possa se comunicar com a obra.

Galáxia – Você veio ao Brasil para discutir as perspectivas da artemídia. Quais são as perspectivas do tipo de arte que você faz?

Eduardo Kac – Nos últimos cinco anos, eu tenho trabalhado com a biologia molecular como meio de criação artística. No momento, eu estou desenvolvendo duas novas obras nessa área, sobre as quais ainda não posso falar a respeito. Eu acho que a engenharia genética abre um campo de pesquisa na arte sem precedentes. Enquanto nos anos 60 usávamos a metáfora da "arte como vida", "vida como arte", hoje já não é uma metáfora. É uma manifestação real.

Galáxia – Quando se fala de arte transgênica sempre há repercussão, pois se trata de uma intervenção em um organismo vivo. O seu trabalho ainda causa muita polêmica?

Eduardo Kac – A intervenção ocorre num organismo vivo, mas é preciso esclarecer um detalhe que a princípio pode parecer técnico, mas é relevante pois afeta a

ética. É o caso da coelha Alba, criada com o projeto *GFP Bunny*². O público tem a impressão de que a coelha foi alterada, mas não é assim que funciona. A introdução do material genético ocorreu em uma célula de reprodução masculina de reprodução individual. Para ser mais claro, quando há um processo de fecundação, isto é, a célula masculina introduzida no óvulo, há um período de dez ou 12 horas antes que ocorra a fusão da célula masculina com a feminina. Uma vez que acontece a fusão, as células começam a se separar e geram o embrião e, depois, a criança, o coelho, o cachorro, a forma de vida que for. A introdução desse material genético novo ocorre nesse período em que a célula masculina está dentro do óvulo, mas ainda não se fundiu. Então não estamos alterando o coelho. Introduzimos o material genético novo em uma única célula, não há uma forma de vida nascida, não injetamos nada em um coelho.

Galáxia – Que tipo de ética a arte transgênica vislumbra? É bem diferente da que temos hoje, pois causa estranhamento...

Eduardo Kac – Eu acho que não é diferente, mas esse efeito do estranhamento é, sem dúvida, importante, pois leva a pensar, a questionar o que o artista está fazendo e porque eu, como receptor da obra, reajo dessa maneira, quais são os padrões culturais e históricos que me levam a pensar que existe uma noção de natureza, que existe uma noção do que é o certo e o errado? Quais são os parâmetros que me fazem reagir assim? Acho que no fundo não é uma ética diferente. No caso do nascimento de um ser vivo, no contexto da arte transgênica, não é fundamentalmente diferente do nascimento daquele ser vivo num outro contexto. Bactérias, por exemplo, são formas de vida. No entanto, não há uma preocupação ética fundamental com o destino de uma bactéria. A gente compra sabão antibactericida, evita que haja bactéria em nossa comida, para que não haja contaminação. Então, é uma relação com esse organismo que, no caso da arte transgênica, não difere fundamentalmente da relação ordinária que temos com esse organismo. Uma planta, por mais diferente e por mais que seja inventada por um artista, iremos regá-la, faremos todo o possível para que ela cresça. Mas um dia, como é o destino de toda forma de vida, ela vai perecer. No caso do mamífero, trabalhamos com o material genético no nível individual da célula. Alguém poderia argumentar que há uma

2 Alba emite luz verde fluorescente quando exposta à luz azul. Ela foi criada por meio de técnicas de engenharia genética. Ver mais em *GFP Bunny: A Coelhinha Transgênica*. In *Galáxia. Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica e Cultura*. São Paulo: Educ/PEPG em Comunicação e Semiótica PUC-SP, 2002 (Número 3).

"objetificação" desse material, porque o manipulamos. Só que levamos esse processo de objetificação para um tratamento do sujeito, porque aquela forma de vida não é confinada à condição de objeto. Isso sim, seria um erro ético. Fazemos uma manipulação que não é fundamentalmente diferente da fertilização *in vitro*: no momento em que o esperma é selecionado, pois o esperma é isolado para ser introduzido no óvulo *in vitro* e gerar a gravidez, talvez a célula de reprodução esteja sendo "objetificada", porque ela é objeto de sua manipulação. Se a criança que nasce fosse tratada como objeto, aí, sim, seria um grave erro ético. Mas uma vez que os pais a tratam com amor, que fazem todo o possível para ela ser feliz, há uma passagem da objetificação daquele material genético para o reconhecimento da condição de sujeito que nasceu. No caso da arte transgênica, é a mesma coisa. Há uma ênfase no fato de que aquele ser que nasceu é um sujeito e deve ter sua vida emocional e cognitiva reconhecida como tal, e não como objeto de contemplação, de pesquisa, do que seja.

MIRNA FEITOZA PEREIRA é jornalista, editora-assistente de *Galáxia* e doutoranda do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, onde pesquisa a relação da criança com os games e desenhos animados. pfmirna@uol.com.br

ROGÉRIO SILVA DE MAGALHÃES é secretário de redação de *Galáxia* e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. magales@terra.com.br

A entrevista foi agendada em agosto de 2002 e aprovada em janeiro de 2003.