

A large, stylized number '9' is the central graphic of the page. It is composed of a white outline and a solid grey fill. The top of the '9' is a semi-circle, the middle is a vertical oval, and the bottom is a wide, curved base. The number is positioned on the right side of the page, with its left edge aligned with the right edge of the page.

ARTIGOS



# Tensões entre a política e a estética na cibercultura

Silvana Macêdo

Diana Domingues

**Resumo:** Este texto aborda tensões entre aspectos políticos e estéticos da cibercultura. Primeiramente, discute-se as aspirações utópicas iniciais em torno da internet como um instrumento democrático que motivou a produção de artistas da *net.art* e posteriormente grupos associados ao movimento antiglobalização e ciberfeminismo. Estes grupos se concentraram no uso da tecnologia para mobilizar ações e discussões sobre o impacto da cultura digital na vida de comunidades marginalizadas, questionando o papel da internet na economia global de mercado, articulando formas de resistência ao neoliberalismo. Em seguida, examinamos produções artísticas de caráter mais lírico, ligadas à instalação interativa. Ao examinar separadamente os aspectos políticos e estéticos nas diversas manifestações da cibercultura, encontramos facilidade em identificar grupos com tendência maior ao ativismo político ou ao desenvolvimento de obras ligadas à percepção sensorial, mas concluímos que uma divisão rígida de posicionamento “estético” versus “político” deve ser evitada.

**Palavras-chave:** cibercultura; instalação interativa; estética versus política

**Abstract:** *Tensions between politics and aesthetics in cyberculture* – We begin by examining the tensions between political and aesthetic aspects of cyberculture. Initially, we discuss the early utopian aspirations which saw the Internet as a democratic instrument, motivating the practice of artists who created *net.art* and, more recently, groups associated with the antiglobalization movement and cyberfeminism. These groups focused on the use of technology to mobilize actions and discussions about the impact of the digital culture on the life of marginalized communities, questioning the role of the Internet in the global market economy, articulating forms of resistance to neoliberalism. We then examine artistic productions of a more lyrical nature connected to the interactive installation. Upon examining the political and aesthetic aspects of cybercultural practices separately, we find it easy to identify groups with a strong tendency either for political activism or for involvement in research on sensorial perception, but we conclude that a strict division between “aesthetic versus political” approaches should be avoided.

**Keywords:** cyberculture; interactive installation; aesthetics versus politics

## Introduzindo debates sobre a terminologia

Muitas vezes os termos “novas mídias”, instalação “intermídia” ou “multimídia” são usados para se referir a obras que combinam uma série de mídias e estratégias na sua estruturação, mas estes termos são pouco específicos. Oliver Grau usa o termo “arte virtual” para se referir a uma vasta gama de formas artísticas que incluem arte genética, telepresença, realidade virtual, arte transgênica, vida artificial, entre outros subgêneros (GRAU, 2003, p. 3).

Há uma diversidade de termos associados a esse campo, mas neste texto optou-se pelo uso do termo Ciberarte por se referir diretamente à incorporação dos recursos tecnológicos da telemática na prática artística. Diana Domingues define a ciberarte como a arte que faz “uso de tecnologias computadorizadas, resultantes das descobertas científicas da microinformática e da telemática, gerando ambientes interativos que usam a expressividade do ciberespaço, espaço de computadores pessoais ou conectados em redes” (2002, p. 59). Portanto, a ciberarte é um termo genérico que engloba uma diversidade de estratégias, modalidades e técnicas, como a produção gráfica computadorizada, ciberinstalações, ambientes imersivos virtuais (cavernas digitais), realidade virtual, a telerrobótica, vida artificial, *Internet art*, artes interativas entre outras categorias.

A ciberarte em diversas vertentes cresce e se institucionaliza rapidamente, pois há um crescente número de teóricos que vem se ocupando de tarefa de escrever a história das novas mídias e ciberarte. No Brasil, Gilberto Prado, entre outros, embarca na tarefa de registrar a história e origem da ciberarte ou arte telemática, e associa suas preocupações com as do projeto da *mail art* (*arte postal* — década de 1960). Prado cita, entre outros, os projetos anteriores à internet, como *Artbox* (1980), de Robert Adrian (futura *Artex*), e *Aspects of Gaia* (1989), de Roy Ascott e colaboradores, como obras pioneiras de redes artísticas eletrônicas de acesso internacional, que foram precursoras de projetos de telecomunicação e da futura *Internet art* (PRADO. In: DOMINGUES, 2003).

Considerando esta linhagem histórica que liga a ciberarte à neovanguarda de 1960 e subsequente crítica institucional de 1970 em diante, a presente pesquisa buscou aprofundar neste paralelo entre os debates da ciberarte com posicionamentos históricos da arte contemporânea. Nesta perspectiva, foi proposta a identificação de duas tendências principais na ciberarte: uma vertente política e outra poética. Esta divisão se baseou na tensão histórica entre as abordagens estética e política que se desenvolveu na produção e recepção crítica da neovanguarda e mais tarde da arte dita “pós-conceitual”. Propomos que esta categorização em termos de conteúdo estético ou político possa iluminar alguns aspectos das discussões sobre a ciberarte. A divisão proposta não representa uma polaridade claramente definida, mas sim uma dialética entre duas vertentes que se constituem e se alimentam mutuamente.

Então, parte-se da idéia de que a clássica tensão entre a estética e a política na história da arte contemporânea possa ser articulada também no campo da ciberarte. Grupos de

artistas com maior envolvimento com ativismo político, a *net art*, podem ser associados mais diretamente com a tradição antiarte das vanguardas históricas e, mais recentemente, da arte conceitual. Com relação aos artistas que exploram questões ligadas à percepção sensorial, expressão artística, especificidade da mídia eletrônica, criatividade e ao projeto de “humanização das tecnologias” argumentamos que, em alguns aspectos, poderiam estar (discursivamente) mais ligados à tradição estética do modernismo.

## Vertente política – *Net.art* e seus desdobramentos

Rachel Greene (afiliada à comunidade artística *on-line* Rhizome.org) traça um histórico das primeiras obras de arte produzidas na internet no início dos anos 1990 (GREENE, 2004). Considera como os pioneiros da *Internet art* o grupo de artistas associados à *net.art*, cujas obras tinham como objetivo principal a criação de meios alternativos de produção e distribuição, fora do circuito oficial das instituições artísticas. Entre os artistas do período que se destacam estão Heath Bunting (Inglaterra), Olia Lialina (Rússia), Alexei Shulgin (Rússia) e Vuk Cosic (Eslovênia). De acordo com Greene, estes artistas receberam influências de outros artistas que produziram obras com uso de computadores antes da popularização da internet, como Robert Adrian X, Hank Bull, Sherrie Rabinowitz, Kit Galloway e Roy Ascott.

Greene identifica a origem geográfica da *net.art* no leste europeu:

O ponto geográfico inicial desta história está na Europa, no leste europeu em particular, onde iniciativas democráticas e tecnológicas da pós-guerra fria abriram espaços para centros de avançadas práticas artísticas e mídia ativismo que deu origem à legendária “net.art” (necessariamente com ponto) [...]. (2004, p. 10)

O artista Vuk Cosic é membro desta comunidade artística desde seu início e uma referência internacional em termos desta vertente. Cosic começou suas experimentações com a internet em 1994, e em 1995 participou do primeiro encontro do grupo *nettime* em Veneza. A concepção da arte pronunciada pelos artistas associados à *net.art* se aproxima dos ideais das vanguardas históricas que propunham o fim do objeto de arte e uma dissolução dos limites entre a arte e a vida:

Arte não é apenas a produção de um produto, que depois pode ser vendido no mercado de arte e celebrado por um pensador ou mediador artístico. É também uma performance. Quando você está se divertindo, é muito parecido como quando você é criativo ou produz alguma coisa. Quando você tem um bom diálogo, e é estimulado por novas argumentações, com novas idéias, isso é criatividade para mim, portanto arte. Quando acontece esse tipo de encontro, como foi este da *nettime*, isso para mim é *net.art*, como uma escultura. Uma *net.art* escultura, eu diria. (COSIC, 1997)

A ambigüidade entre obra e vida cotidiana, arte e não arte, está presente na abordagem de Alexei Shulgin, outro artista associado à *net.art*. Shulgin criou o projeto *wwwart medal*

que premiava *web-pages* não artísticas com medalhas, conferindo-lhes o status de arte ao designá-las como parte de um projeto artístico, num gesto tipicamente vanguardista. Em 1996, a internet ainda era vista como um espaço democrático e uma rede para livre expressão de idéias e compartilhamento de informações, ao contrário da comercialismo que tomou conta da rede atual. Podemos perceber o caráter utópico que permeava as discussões naquele período, em um trecho do manifesto escrito por Shulgin:

A internet é um espaço aberto onde a diferença entre 'arte' e 'não arte' tornou-se diluído como nunca antes no século XX. Por isso é que há tão poucos 'artistas' neste espaço. Há a possibilidade da má interpretação e perda da identidade 'artística' aqui. Isso talvez seja bom. Não há familiares instituições artísticas nem infra-estruturas aqui. Internet arte ainda não é bem paga por enquanto... as oportunidades igualitárias das apresentações *www* dissolvem os limites ainda mais. Hierarquias são construídas diferentemente, mas como? O que é *wwwart*, é arte em espaço público? É propaganda? Mais data noise? Tem alguma coisa a ver com galerias e críticos? Será que a queremos? (SHULGIN, 1996)

O posicionamento irônico e crítico de Shulgin é característico desta vertente, reconhece que para ele arte sempre tem um caráter político. Ativismo político além de ser uma das principais características da *net.art*, também é uma questão central em outros círculos teóricos *on-line*, como o ciberfeminismo — um termo criado pela teórica Sadie Plant, associada ao grupo australiano *VNS Matrix*. A artista Coco Fusco, associada ao ciberfeminismo, fala da divisão cultural em torno da cibercultura, entre vertentes mais politizadas e críticas em relação à tecnologia em oposição aos entusiastas:

Cibercultura marca pontos entre entusiastas que celebram a Internet e a realidade virtual como "transcendência" das limitações do corpo e do mundo físico. Entretanto, existem exemplos de ciber-teoria e *net.art* que oferecem uma crítica desta celebração da descorporificação e que desconstroem a noção de identidades fluidas. Estas críticas questionam se a identidade poderia de algum modo ser articulada sem os fatores delimitantes como os históricos, mesmo *on-line*. Nenhuma escolha nunca é inteiramente livre ou original. (FUSCO, 2003, p. 47)

Em 2001-02, Coco Fusco iniciou, juntamente com as feministas Maria Fernandez, Faith Wilding e Irina Aristarkhova um grupo de discussão *on-line* chamado *Undercurrents*, com o objetivo de discutir e refletir sobre os problemas e a "opressiva relação dos milhares de mulheres a nível global com a tecnologia; como a tecnologia digital, o neoliberalismo e a globalização afeta as vidas das mulheres pobres" (FUSCO, 2003, p. 47). Portanto, Fusco não está concentrada na disputa entre "tecnofóbicos" e "tecnófilos", mas sim no uso da tecnologia para mobilizar ações e discussões sobre o impacto da cultura digital na vida de comunidades marginalizadas.

As aspirações utópicas iniciais sobre a internet vir a ser um instrumento democrático e aberto ao compartilhamento solidário de informações vêm sendo progressivamente

substituídas pelo forte caráter comercial da rede. Cientes desta mudança de caráter da internet, muitos artistas associados à “tradição” ativista da *net.art* se voltaram justamente para os aspectos ambivalentes desta mídia, questionando seu papel na economia global de mercado. Estes artistas buscam articular formas de resistência à ideologia do capitalismo global e tratar de problemas sociais, políticos e ecológicos gerados por este sistema.

Há inúmeros grupos mais recentes de artistas alinhados numa perspectiva mais política, anticapitalista ou vanguardista, destacando-se *rtmark*, *Jodi* (Joan Heemskerk e Dirk Paesmans), *Critical Art Ensemble CAE*, entre outros. *CAE* vem articulando a prática da “Desobediência Civil Eletrônica”, que seria uma inversão do modelo de desobediência civil tradicional:

[...] ao invés de tentar criar um movimento de massa de opositores, a “Desobediência Civil Eletrônica” sugere a fruição descentralizada de micro-organizações particularizadas (células) que produziriam múltiplas correntes e trajetórias para diminuir a velocidade da economia política do capitalismo. (*CAE*, 2001)

Natalie Bookchin, membro do grupo *rtmark* discorda deste posicionamento do grupo *CAE* quanto à relação do artista com o mundo *off-line*. Para Bookchin ativismo *on-line* e *off-line* não se excluem, pelo contrário, muitas vezes trabalham em conjunto, como nos projetos *on-line* do grupo *rtmark*, as ações coletivas conhecidas como *Toy Wars*, e as atividades do *Electronic Disturbance Theater*. Um exemplo foi a criação de um falso site oficial da Organização Mundial do Comércio (OMC), lançado poucas semanas antes da reunião de cúpula em Seattle no outono de 1999. O site do *rtmark* continha material crítico sobre globalização, OMC e informação sobre ações ativistas programadas em Seattle.

Desde os primórdios da *net.art*, na segunda metade da década de 1990, até o presente, este segmento cresceu e inevitavelmente foi absorvido pelas instituições artísticas que buscava desafiar. Surgiram curadores de novas mídias especializados em pesquisa e organização de exposições tanto *on-line* quanto em museus de arte consagrados internacionalmente. Paradoxalmente, este sucesso causa problemas, pois a *net art* surgiu justamente para desafiar este sistema que agora lhe acolhe e promove.

Entretanto, as críticas principais direcionadas à *net art* estão relacionadas às condições de acesso e recepção das obras. Da mesma forma que muitos outros segmentos da arte contemporânea exigem algum conhecimento de história e teoria da arte por parte do público, a *net art* requer uma gama maior de conhecimentos e equipamentos para ter acesso às obras, como observa Josephine Berry:

Não apenas uma familiaridade com a arte conceitual é essencial, mas também familiaridade com os protocolos da internet. Além disso, o público precisa de um computador com o sistema operacional adequado, bem como software e plug-ins, etc.; para ser capaz de ver a maioria das obras. Neste caso, o perfil do público pressuposto da *net*

*art* é quase sempre o de um cidadão ocidental privilegiado, mesmo quando o tema da obra explicitamente envolve o ‘outro’ excluído, como no projeto *BorderXing Guide*, de Heath Bunting, que agora pode ser visto através do novo programa de comissões da Tate. (BERRY. In: COOK, 2001, p. 3)

Realmente a questão do acesso é um problema para o projeto crítico da *net art*, mesmo que existam programas para promover a inclusão digital por parte de muitos governos em países emergentes, a internet ainda está muito longe de ser um sistema realmente inclusivo a nível global e acessível a todos níveis sociais dentro de diferentes países.

## Vertente poética

“Arte e tecnologia”, como arte-e-alguma-coisa, tem sempre uma agenda dupla. Descrever-se como artista conceitual, artista feminista ou vídeo artista é reconhecer um dualismo entre seu gênero, sua postura política ou mídia utilizada e sua arte. Como todos dualismos, às vezes há simbiose e às vezes acontecem conflitos violentos. Acredito na existência da “arte pura”, arte sem nenhuma outra agenda a não ser a própria arte. (NAIMARK. In: SOMMERER, 1998, p. 123)

A postura artística descrita acima (arte pela arte) nas palavras de Michael Naimark, sintetiza de maneira geral uma tendência a se priorizar a dimensão formal e perceptiva na apresentação de obras artísticas, que podemos identificar como próximas a uma “vertente poética”. Nesta tendência, o foco dos projetos está mais voltado para os aspectos estéticos das obras, mesmo quando há dimensões políticas ou discursivas envolvidas nos projetos. Na afirmação acima, pode-se reconhecer um distanciamento dos objetivos e aspirações dos artistas associados à *net.art*, com seu radical ativismo político, questionamento do corporativismo global, envolvimento com teorias críticas feministas e pós-colonialistas.

Em termos estruturais, pode-se dizer que esta vertente esteja mais próxima na sua apresentação formal pela videoinstalação, por lidar com aspectos “fenomenológicos” da relação do corpo com o espaço físico. O termo “arte interativa” pode ser destacado como uma categoria da ciberarte que lida com a exploração das interfaces computacionais, espaço físico e a ação do público participante para o desdobramento da obra. Então, a instalação interativa pode ser identificada como a forma da ciberarte mais representativa da “vertente poética”.

Pode-se argumentar que as obras de artistas como Roy Ascott, Fred Forest, Jeffrey Shaw, Lynn Hershman e Michael Naimark, entre outros, estejam na raiz desta vertente “poética”. De acordo com o historiador de “novas mídias” Erkki Huhtamo, a arte interativa foi influenciada pela idéia de “computação interativa” que começou a se desenvolver na década de 1960, muito antes da interação via internet. Huhtamo cita as instalações *Deep Contact*, do Lynn Hershman, *The Legible City* (1988-91), de Jeffrey Shaw, entre as obras que se tornaram referências no gênero das artes interativas, bem como *Videoplacement*,



de Myron Krueger, *Very Nervous System*, de David Rokeby, *The Surprising Spiral*, de Ken Feingold, *Handsight*, de Agnes Hegedues, *Bar Code Hotel*, de Perry Hoberman, *Telematic Dreaming*, de Paul Sermon, entre outras (HUHTAMO, 2004).

Huhtamo (1995) propõe uma abordagem na história das Novas Mídias (New Media History) que ele chama de “arqueologia mídiática” (*media archeology*). Esta abordagem estudaria elementos recorrentes ao longo do desenvolvimento da cultura mídiática, “escavando” as tradições discursivas associadas às máquinas em diferentes contextos históricos. Já a “arqueológica” seria uma estratégia para evitar que a arte tecnológica se torne apenas uma aplicação ou demonstração técnica da ciência computacional, desprovida de conteúdo artístico ou crítico. Huhtamo vê o interesse de arqueólogos midiáticos pelas máquinas (novas e velhas, *high e low tech*) entrelaçados com uma mistura de ansiedade e suspeita sobre seu real papel na sociedade contemporânea.

Na (agora “clássica”) instalação *The Legible City* (1988-91) do australiano Jeffrey Shaw, o público participante é convidado a pedalar uma bicicleta ergométrica que permite navegar em um ambiente virtual composto de palavras, baseado na arquitetura de cidades reais. Neste caso, o espaço da cidade virtual é construído a partir de mapas de cidades específicas, criando relações lingüísticas e geográficas entre o espaço virtual, simbólico e físico em que a pessoa interage com a obra.

Nos ambientes virtuais imersivos criados pela artista canadense Charlotte Davies, a percepção sensorial do corpo do participante e suas ações ocupam o ponto central da obra. Há também um nível complexo de entrelaçamento entre o espaço físico e o virtual, criado através de técnicas de realidade virtual. Em sua obra mais conhecida, *Osmose* (1995), Char Davies explora a relação do corpo, especialmente a respiração, com os meios de navegação no ambiente virtual que cria um ambiente sintético que simula ambientes naturais. Em *Éphémère* (1998), Davies também usa recursos de computação gráfica 3-D e áudio para criar uma “viagem” em diversos ambientes virtuais que representam o espaço sideral, florestas e riachos, para depois explorá-los simulando uma viagem dentro do corpo humano. Através de vestes com sensores de pressão e capacete estereoscópico, o participante interage com o ciberespaço de acordo com seus movimentos respiratórios, tendo a sensação de subir ao inspirar e descer ao expirar. Os sensores da veste também simulam a direção de um movimento no espaço virtual de acordo com a inclinação do torso.

Além da exploração da realidade virtual na subcategoria “arte imersiva” da ciberarte, a telepresença tanto representa uma ampla área de experimentação neste campo quanto permite uma interação em tempo real com um espaço geográfico distante, a realidade virtual cria a ilusão de presença em um mundo artificial, simulado, dando ao indivíduo capacidade de ação e controle, mas estes são sobre uma “realidade de mentira” (MANO-VITCH, 2001, p. 166). Ken Goldberg considera a relação na telepresença como “distal”, diferenciando-a do engajamento do indivíduo na realidade virtual, que é caracterizado por ele como “simulacral” (GOLDBERG, 2001, p. 5). Portanto, ambas permitem uma ação

e a sensação de presença, mas na telepresença há uma ação que interage com o mundo físico. Ao tratar da interação na telepresença, a artista Yara Guasque faz uma distinção importante quanto aos termos *interatividade* e *interação*:

A *interatividade* é mais salientada nos formatos do videogame, do hipertexto, bem como dos programas educacionais e informacionais, nos quais o interlocutor tem opções de comandos anteriormente pré-fixados pelo sistema. Já a *interação* exige uma comunicação bidirecional que veicule também sinais não verbais, entendidos, por exemplo, como os estados mentais que o corpo simula e involuntariamente os comunica a outro interagente, numa espécie de “contágio de afecção”. (ARAUJO, 2005, p. 23)

Portanto, a noção de interação acima pode ser compreendida como uma possibilidade mais aberta de ação por parte do público participante, pois não se limita a um número pre-determinado de opções disponíveis. Há ainda outras subcategorias como a vida artificial, estando entre os exemplos mais conhecidos *A-Volve* (1994) e *Interactive Plant Growing* (1992-3) de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Estas obras interativas consistem de elementos orgânicos virtuais que respondem às intervenções do público.

## As vertentes poética e política no Brasil

Não se pode fazer uma separação geográfica de artistas atuantes nos debates da ciberarte no Brasil daqueles que atuam no cenário internacional, pois a maioria dos artistas brasileiros participa de exposições, festivais, conferências e publicações internacionais especializadas neste segmento artístico. Feita esta ressalva, abrirei um “parêntese” para comentar a obra de alguns artistas brasileiros separada e simplesmente para ressaltar alguns dos pontos de partida históricos deste segmento no país.

Entre os precursores das artes interativas no Brasil, considera-se a obra de Abraham Palatnik com suas “máquinas cinemáticas” na década de 1950, importantes para a idéia de um engajamento mais ativo do espectador com a obra, apesar de não se poder falar de uma interação fisicamente ativa por parte do público. Mas o uso de conhecimentos de engenharia e a centralidade da máquina como parte da obra é um significativo antecedente da instalação interativa. Júlio Plaza e Waldemar Cordeiro estão também entre os artistas considerados pioneiros da arte computacional no Brasil, por abrirem espaço para discussões em torno do uso de mídias digitais nas artes plásticas nos anos 1960, que continuaram sendo exploradas pela atual geração de artistas atuantes nesta área no cenário nacional.

Muitos artistas brasileiros, que trabalham no campo da ciberarte, vêm desenvolvendo projetos que podem ser alinhados à “vertente poética” por suas pesquisas em imersão e percepção corpórea. Na década de 1990, artistas como Diana Domingues, Eduardo Kac, José Wagner, Anna Barros, Gilberto Prado, e grupos como o Sciats voltaram-se para a investigação de conceitos e aparatos científicos criando uma ponte entre a arte e a ciência em suas obras.

Em diversos projetos, a artista Diana Domingues e o Grupo *Artecno* exploram o uso artístico de imagens do corpo humano produzidas a partir de aparelhos médicos. O corpo e a percepção sensorial ocupam um lugar central na sua pesquisa com tecnologia, como pode-se observar em obras como *Enigmas da Pedra* (1997), *In Viscera* (1995), *Our Heart* (1997), *My Body, My Blood* (1997). Mesmo quando a temática dos trabalhos se volta para a observação de animais, entre outros temas, o corpo humano continua o ponto de referência principal para se compreender a dinâmica da obra de Domingues. Por exemplo, no ambiente imersivo de realidade virtual e realidade aumentada *VR Aquarium* (2005), Diana Domingues e *Artecno* associam a realidade virtual à telepresença, criando um intrincado jogo perceptivo. Imagens de peixes nadando em um dos aquários do Museu de Ciências Naturais da Universidade de Caxias do Sul são capturadas em tempo real e projetadas em uma caverna digital (CAVE) situada em outra sala deste mesmo museu. Na CAVE as projeções dos peixes reais se misturam com imagens de peixes virtuais. Com a visão estereoscópica propiciada pela modelagem 3D, os peixes sintéticos parecem compartilhar do espaço físico com o público, que interage com eles através de um rastreador de movimento.

Também pesquisando na área da arte, ciência e tecnologia, Eduardo Kac usa diversas mídias em seus projetos. Suas pesquisas mais recentes concentram-se na exploração do campo da engenharia genética, sendo responsável pela articulação dos termos “arte bio-telemática” e “arte transgênica”. Entre os artistas estabelecidos que vêm desenvolvendo projetos artísticos na área de percepção, interação no ciberespaço e criação de ambientes virtuais estão Gilberto Prado, Maria Luísa Fragoso, Luísa Paraguai Donati, Lúcia Leão, Yara Guasque, Giselle Beiguelman, Suzete Venturelli, Tânia Fraga, entre outros.

Trabalhando na área de teleperformance, ou seja, performance em telepresença, merecem destaque os grupos *Corpos Informáticos* (coordenado por Bia Medeiros), *Perforum SP* (coordenado por Artur Matuck) e *Perforum Desterro* (coordenado por Yara Guasque) que desenvolveram séries de teleperformances em colaboração entre 1999 e 2001. Usando salas virtuais de ambientes multiusuários na internet, iVisit, os dois grupos também interagiam com os membros do *Corpos Informáticos*.

A vertente política no Brasil pode ser representada pelo trabalho de alguns artistas mais engajados com a problemática social brasileira. Entre estes, destaca-se a obra dos colaboradores Kiko Goifman e Jurandir Müller, que desenvolvem projetos na área de cinema, vídeo, videoinstalação e *internet art*. A vida e a passagem do tempo nas prisões brasileiras foram abordadas na obra *Valetes em Slow Motion* — em colaboração com Alberto Blumenschein e Silvia Laurentiz, que participou da 24ª Bienal Internacional de São Paulo, 1998. Através da telepresença, a obra permitiu contato entre os visitantes da Bienal e os detentos do Presídio da Papuda, em São Sebastião (DF).

No texto *Softwares sociais: o autor como produtor de ciberativismo cultural*, Diana Domingues retoma premissas benjaminianas (“autor como produtor digital”) para discutir o agenciamento político de artistas que atuam no campo da ciberarte. Domingues parte

da perspectiva da *Engineering Culture* articulada por Cox e Krysa, considerando o papel do artista como engenheiro de relações sociais, no qual o artista expressa seu desejo de mudança social através do uso criativo de sua força produtiva (2007). Pode-se argumentar que a instalação interativa *Você tem fome de quê?*, de Rejane Spitz, apresente este forte desejo de mudança, podendo ser categorizada como representativa de uma vertente política da ciberarte brasileira. Apesar dos elementos interativos e perceptivos importantes em sua estrutura, o forte conteúdo social, político e econômico que envolve a questão da fome ultrapassa as questões sensoriais envolvidas na recepção do trabalho. Como parte deste projeto, Spitz entrevistou centenas de pessoas de diversos segmentos sociais sobre a questão da fome no Brasil, resultando numa obra politicamente instigante.

Além de artistas, há um número significativo de autores na área da comunicação no Brasil pesquisando questões políticas na cibercultura. Destaca-se o trabalho de Henrique Antoun, Eugênio Trivinho, Francisco Rüdiger e André Lemos, entre outros.

## Conclusão

Ao traçarem-se paralelos entre os discursos em torno da ciberarte, com debates teóricos de outras esferas da arte contemporânea, pudemos identificar duas tendências dentro deste campo que, apesar de estarem entrelaçadas nas obras de muitos artistas, serviram para mapear diferenças conceituais e formais úteis na discussão destas práticas artísticas. Mas uma divisão rígida de posicionamento “estético” versus “político” deve ser questionada. Pode-se argumentar que a dimensão poética da obra artística tenha um potencial emancipador que possa ser articulado aos conteúdos políticos na estrutura de projetos artísticos. Portanto, parte-se da premissa de que se possa aliar estes aspectos contraditórios na construção de obras artísticas que sejam relevantes no contexto social, geográfico, político e histórico em que se originam ou nos quais se inserem ou intervêm.

Apesar de muitas vezes encontrarmos referências à arte da vanguarda nas discussões sobre arte tecnológica, tanto na vertente política quanto na tendência poética, é importante pontuar diferenças contextuais significativas na relação da arte com a tecnologia em cada contexto. O discurso da arte interativa busca reforçar sua conexão histórica com a vanguarda e a neovanguarda por meio da desconstrução da concepção tradicional de autoria, pela colaboração e participação do público na construção da obra. Entretanto, a postura artística atual difere de maneira significativa ao posicionamento radicalmente subversivo das vanguardas históricas. A vanguarda do início do século procurou romper com o sistema ao tentar destruir a arte e o objeto artístico, desafiando a ordem social vigente. Já a neovanguarda, dos anos 1960, apropriou-se das estratégias antiarte da vanguarda como *uma nova forma artística*, o que marca a falha da vanguarda em atingir seu objetivo de destruir a arte e estetizar a vida, como defende Peter Bürger em sua teoria da vanguarda (1960). Ao traçar uma genealogia para a ciberarte, críticos e artistas buscam no dadaísmo e na

neovanguarda dos anos 1960 sua raiz histórica, muitas vezes sem considerar a mudança do significado no uso artístico da tecnologia daquele período para os dias atuais.

A discussão de Benjamin sobre o impacto das novas tecnologias na arte é citada algumas vezes na teorização e prática da ciberarte para legitimar seu *status* como arte. O problema é que esta manobra seria uma inversão da lógica da vanguarda e sua articulação por Benjamin. Para um artista de vanguarda o importante era se distanciar ao máximo da arte e não buscar reconhecimento de suas atividades como artísticas. Naquele contexto histórico foi possível usar o aspecto não artístico da tecnologia para a articulação política. Este ideal foi buscado e renovado na fase inicial do surgimento da *net.art*, mas, a gradual absorção da *net.art* pelas instituições oficiais artísticas, e com a substituição do ideal democrático utópico da internet pelo comercialismo atual da “classe virtual”, ficou mais difícil de se manter a coerência deste discurso vanguardista. Ao invés de propor o fim da arte, como a vanguarda propôs e falhou famosamente, a articulação política na arte hoje se volta mais para questões específicas de segmentos sociais ativistas na área feminista, pós-colonialista, ambientalista, movimento antiglobalização, entre outras frentes de ação.

As críticas direcionadas à questão da institucionalização da produção e distribuição da ciberarte são pertinentes, mas a falta de autonomia não se dá apenas no seu segmento. A arte contemporânea em todos os seus gêneros e subgêneros está intimamente ligada à economia de mercado no capitalismo global, desde as formas artísticas mais “imateriais” como a arte conceitual, até as vertentes mais institucionalizadas, como as videoinstalações tidas como formas artísticas dominantes nos contextos de museus, galerias e festivais internacionais.

## Referências

- ARAÚJO, Yara G. Rondon (2005). *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: Educ/Fapesp.
- BÜRGER, Peter (1974; 1989). *Theory of the Avant-Garde*. (Trans. Michael Shaw.) Minneapolis: Minnesota University Press.
- CAE, Critical Art Ensemble (2001). *Digital resistance: exploration in tactical media*. New York: Critical Art Ensemble e Autonomedia.
- COSIC, Vuk. Entrevistado por Tilman Baumgaertel, em 30 junho de 1997. Disponível em: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9706/msg00211.html>> ou <<http://www.heise.de/tp/r4/artikel/6/6158/1.html>>. Acesso em 20/6/2007.
- DOMINGUES, Diana (org.) (2003). *A arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Ed. da Unesp.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Softwares sociais: o autor como produtor de ciberativismo cultural*. Texto apresentado na conferência Compós, Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Curitiba, Paraná.
- FUSCO, Coco (2003). Entrevistada por Ana Finel Honigman. *Cyber Distopia. Contemporary – Special Issue: Focus Digital & Media*, n. 47/48. Londres: UK, p. 47.
- GOLDBERG, Ken (ed.) (2001). *The robot in the Garden: telerobotics and telepistemology in the age of the internet*. Leonardo Books. Cambridge, MA: The MIT Press.

GRAU, Oliver (2003). *Virtual art: from illusion to immersion*. Cambridge, MA: The MIT Press Leonardo Books.

GREENE, Rachel (2003). *Internet art*. Londres: Thames and Hudson Ltd – World of Art Series.

HUHTAMO, Erkki (1995). Resurrecting the Technological Past: An Introduction to the Archeology of Media Art. In: *InterCommunication*, n. 14. Disponível também em: <[http://www.ntticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic014/huhtamo/huhtamo\\_e.html#type-13](http://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo/huhtamo_e.html#type-13)>. Acesso em 20/6/2007.

MANOVICH, Lev (2002). *The language of new media*. Cambridge, MA: The MIT Press – Massachusetts Institute of Technology.

PAUL, Christiane (2003). *Digital art*. Londres: Thames & Hudson.

\_\_\_\_\_. Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. Trabalho apresentado na conferência *Refresh*, de setembro a outubro de 2005. Banff New Media Institute, The Banff Centre, Canadá. Disponível em: <<http://www.mediaarthistory.org/>>. Acesso em 20/6/2007.

PRADO, Gilberto (2003). Ambientes Virtuais Multiusuário. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Ed. da Unesp.

SHULGIN, Alexei. *Who drew the line?* Conversa com Vuk Cosic, em 17 de maio de 1996. Disponível em: <<http://www.fundacion.telefonica.com/at/theline.html>>. Acesso em 20/6/2007.

SOMMERER, Christa & MIGNONNEAU, Laurent (ed.) (1998). *Art@Science*. New York: Springer Wien.

SILVANA MACÊDO tem pós-doutorado (2005) na UCS, Brasil; PhD Fine Art (2003), Northumbria University, Newcastle, UK. É professora do Centro de Artes, Udesc, artista plástica; trabalha com diversas mídias, como vídeo, instalação, pintura, fotografia, projetos para internet e uso da telepresença. Sua obra tem sido apresentada em galerias, museus e festivais nacionais e internacionais.

<[www.silvanamacedo.com](http://www.silvanamacedo.com)>

[silvana\\_b\\_macedo@hotmail.com](mailto:silvana_b_macedo@hotmail.com)

DIANA MARIA GALLICCHIO DOMINGUES tem pós-doutorado na Université de Paris VIII, França e doutorado em Comunicação e Semiótica na PUC-SP. É artista, professora e pesquisadora da Universidade de Caxias do Sul, e coordenadora do Grupo de Pesquisa NTAV. Suas pesquisas exploram a dimensão artística e estética das tecnologias através do tratamento eletrônico de imagens, vídeo, dispositivos de interação, redes neurais, em instalações interativas, *web art*, eventos robóticos.

[diana@visao.com.br](mailto:diana@visao.com.br)

*Artigo recebido em 27 de junho de 2007 e*

*aprovado em 6 de agosto de 2007*

Agradecemos à Universidade do Estado de Santa Catarina, ao CNPq e à Universidade Caxias do Sul pelo apoio a esta pesquisa, especialmente ao Laboratório Novas Tecnologias nas Artes Visuais (NTAV), da UCS.