

ste livro é produto de uma pesquisa, que foi selecio-Inada para ser patrocinada pelo Governo do Estado de São Paulo, por meio do Programa de Ação Cultural (ProAC). O autor Fábio Oliveira Nunes, professor, pesquisador e artista, conhecido como Fabio FON, possibilita, com este livro, pensarmos sobre a MENTIRA, que ganha uma complexidade não só no contexto da arte, mas das nossas vidas. Conceitos, histórias e exemplos de várias obras de arte contemporânea, principalmente no contexto da tecnologia atual, que fazem referência e se usam da "mentira", são apresentados mostrando-nos a importância da criação e a riqueza da arte, ajudando-nos a pensar o mundo.

Prof. Dr. Milton Sogabe Artista multimídia e professor do Instituto de Artes da UNESP

# **MENTIRA DE ARTISTA**

ARTE (E TECNOLOGIA) QUE NOS ENGANA PARA REPENSARMOS O MUNDO

# FÁBIO OLIVEIRA NUNES





### © Copyright 2016, Fábio Oliveira Nunes

Prefácio

Miguel Gally

Projeto gráfico e capa Fábio Oliveira Nunes

Revisão Project Nine Editorial

Coordenação Editorial Project Nine Editorial

Nunes, Fábio Oliveira

Mentira de artista : arte (e tecnologia) que nos engana para repensarmos o mundo / Fábio Oliveira Nunes. -- São Paulo : Cosmogonias Elétricas, 2016.

ISBN 978-85-921323-0-9

1. Arte eletrônica 2. Arte e ciência 3. Arte e tecnologia 4. Comunicações digitais -Linguagem 5. Meios de comunicação 6. Mídias digitais 7. Tecnologia - Aspectos sociais 8. Internet (Rede de computadores) I. Título.

16-06090 CDD-700.105

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte e tecnologia 700.105

Projeto de publicação e ações formativas contemplado com recursos do Edital nº 41/2015 do Programa de Ação Cultural da Secretaria de Estado da Cultura – Governo do Estado de São Paulo.

<a href="http://mentiradeartista.fabiofon.com">http://mentiradeartista.fabiofon.com</a>

COSMOGONIAS ELÉTRICAS R. Dumont 84 São Paulo SP Brasil



# ÍNDICE

Agradecimentos	7
Prefácio por Miguel Gally	ç
Introdução	17
Capítulo 1. Mentiras e sistemas	23
Fake!	23
Arte contextual	30
Uma relação ecológica	34
Midiatização	51
Arte e tecnologia	57
Capítulo 2. Negócio de artista	67
Superficções	67
Ciberespaço	74
Repensando o mundo dos negócios	77
Ambiguidade do tecnologicamente possível	87
Capítulo 3. Personas de artista	99
Alteridade	99
Personas criadoras coletivas	107
A criação de <i>Alteria</i>	109
Personas de Alteria	114
Capítulo 4. Mentiras de robôs	129
Teste de Turing	129
Robôs de conversação	134
Em vez de criar objetos, criar artistas	145
Robôs que se passam por artistas	150

Capítulo 5. Artista de mentira	167
Eliza	167
Conversa de artista	171
Mimo Steim, ele mesmo	177
Mimo fala sobre o quê?	190
Questões finais	205
Referências	211

## **AGRADECIMENTOS**

Este livro nasce de muitas colaborações diretas e indiretas. Começo por agradecer aos parceiros que acolheram as atividades formativas de lançamento deste livro, especialmente as ações realizadas em áreas limítrofes de São Paulo, que buscam alcançar novos públicos e olhares. Enquanto pesquisador, também agradeço às instituições que me permitiram chegar até aqui. Incluo aqui meus agradecimentos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), cujo apoio entre os anos 2012 e 2014 permitiu germinar várias das reflexões presentes neste livro. Também agradeço ao Instituto de Artes da UNESP e especialmente ao artista e pesquisador Milton Sogabe, professor da instituição, pessoa imprescindível para que esta pesquisa se concretizasse. Ainda no IA-UNESP, agradeço a interlocução dos amigos do Grupo cAt: ciência/ARTE/tecnologia, em especial, Fernando, Agnus, Carol, Cleber, Letícia, Leopoldo e Adriano. Como parte do conteúdo aqui condensado, agradeço aos artistas e poetas que colaboraram com trabalhos na revista Alteria (2014). Também agradeço muitíssimo a cada um dos artistas brasileiros e estrangeiros que gentilmente cederam imagens para compor o interior deste livro. Muito obrigado! Minha gratidão também ao filósofo Miguel Gally, que assina o texto de apresentação presente nas próximas páginas. Naturalmente, reservo agradecimentos especiais ao Programa de Ação Cultural (ProAC) da Secretaria da Cultura do Governo do Estado de São Paulo que, através dos recursos do Edital nº 41/2015, permitiu a realização desta publicação, além das atividades formativas que acompanham o seu lançamento e de sua distribuição gratuita. Graças ao ProAC-SP este livro poderá ser lido por diferentes públicos, através de distintos meios. Agradecimentos especiais também à Soraya, companheira na vida e na arte, e aos meus pais, pelo apoio sem restrições. Minha gratidão se estende também a você que agora nos lê!

# **PREFÁCIO**

Miguel Gally

Este livro trata de uma verdade sobre a mentira de artistas. Da verdade da sua força para a arte. E para a vida em sociedade. Não é uma apologia do subterfúgio, da ironia ou da falsidade, ou de qualquer mentira, se apoiando no papel social e político da arte. Trata-se de uma verdade sobre a mentira, porque mentira de artista é sempre uma verdade sobre todos nós e sobre o mundo que continuamente construímos. Essa preocupação política de Fábio Nunes dá unidade ao seu trabalho, tanto nas suas produções como artista quanto no modo como ele pensa o papel social do artista e da arte mídia/tecnológica na atualidade (CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia, 2010). No seu percurso, está em questão agora a mentira como princípio criativo e suas implicações políticas.

Do ponto de vista moral, é difícil defender a mentira, se pensarmos no seu alcance mais amplo como regra moral ou social, por exemplo. Do ponto de vista extra-moral, talvez seja mais aceitável. Talvez, eu explico, porque por esse viés podemos pensar a mentira como força poética do mundo da tecno-arte, mas essa abordagem precisa ainda de outra perspectiva, afinal as claras implicações morais e políticas propostas também fazem parte das ideias deste livro. Mas o que é a mentira como força que dá existência a obras de arte ou, o que seria a mesma coisa, como força poética? Aqui, não se trata da mentira como mera capacidade de inventar, ou como capacidade de ficção, de fantasiar e de imaginar livremente em suas associações. A mentira foi trabalhada neste livro como sendo quase que uma relação ecológica que o artista consegue construir com o contexto que o rodeia. É vista como uma prática que beira um modo

de criar: beira um método! Beirando quer dizer: sabemos que não é um método, mas porque se tornou tão recorrente entre os artistas, pode parecer um. Ou seja, por mais sistemático que seu uso pareça, a ação de mentir, mais do que qualquer outra, lhe assegura aquela liberdade fundamental para a imprevisibilidade da criação. Por exemplo, ao se mentir que mentiu sem que uma verdade surja, ou quando se mentiu de verdade, e isso possa ser uma verdade... Mentira de artista, para Fábio Nunes, tem um sentido preciso: é fazer-se passar pelo que não é, é parecer ser o que não se é, e completa, tal como na natureza. Essa visão mais ampla, sistemática e essencialmente teórica são as principais provocações do seu capítulo de abertura.

Trata-se de uma definição metafísica, ontológica mais precisamente, porque abstrai de toda particularidade e faz pensar na totalidade desde uma unidade, desde uma compreensão ou definição unitária de um conjunto de obras de arte. Com tal alcance, que pode valer em tantos contextos, dentro e fora da arte, poderíamos nos perguntar, então: ora, como pode algo se passar pelo que não é, se já não guardasse algo disso que supostamente não é, como sendo, de fato, algo próprio? De outro modo: essa definição nos coloca numa posição de nos perguntarmos pela fronteira entre o que é e o que não é próprio a algo, porque até que ponto o que é, é ou pode se passar pelo que não é? Essa questão, que se mostrou logo cedo com tanta urgência para a tradição de pensamento greco-ocidental, embora tenha recebido algumas respostas ao longo da história, permanece viva, e a curiosidade em torno dela não foi diminuída. Mas a preocupação deste livro não é tanto ontológica, embora suponha que seres tais como objetos de arte sofreram um tipo especial de origem, quase uma metamorfose. Não que eles tenham se tornando o que nunca foram, mas se passam por isso que não são. Tal como nas relações ecológicas do mimetismo, nas quais uma cobra se passa por um galho de árvore, uma borboleta por uma folha ou flor, um sapo pelo chão etc., obras de arte teriam essa força poética: sua mentira diz respeito à sua (não) existência como objeto reconhecível independente de outro. Daí o autor ter retomado logo no capítulo inicial, e desenvolvido depois, temas tão importantes para as artes visuais, como a recolocação ou o deslocamento da teoria mimética para uma compreensão mais ecológica da mímese, o lugar do *fake* na história da arte, e sua relação com o falso e o autêntico, a *(super)ficção* e a confusão como artimanhas criativas, a identidade e a invenção de si e de outros...

Tem mais, Fábio Nunes não está somente interessado em mapear modos de mentiras de artistas seguindo-as como um procedimento criativo. Apesar de reunir um precioso acervo de obras que se orientam nessa direção, e isso já seria um motivo bastante razoável para dar existência a um livro, ele propõe também uma articulação do conjunto por ele pesquisado: mentiras no mundo coletivo-corporativo enquanto crítica da economia e da cultura do consumo (Capítulo 2), no mundo privado-pessoal enquanto crítica da personalidade e dos estilos de indivíduos e grupos que se mascaram tornando-se personas (Capítulo 3) e as mentiras no mundo coletivo e/ou privado das máquinas ou robôs (Capítulos 4 e 5), assumindo, no fim do trabalho, uma problemática mais que atual sobre que vida e objetos podem e tem direito a ter quando a tecnologia é tomada não apenas como instrumento ou suporte, mas como capaz de gerar as condições de sua própria crítica.

Por outro lado, em cada capítulo, esses conjuntos se mostram articulados entre si de tal modo que uma separação entre eles parece apenas obedecer à exigência da mídia papel e da mídia escrita em papel. E porque este livro vai viver também como papel, pelo menos inicialmente, ele então recorre às letras, à tinta, ao formato de páginas que se acumulam e que têm uma sequência previamente estabelecida... O que quero dizer é que as mentiras de artistas, embora organizáveis e classificáveis, são todas provocações genuínas e fortes sobre a cultura do consumo, de nós mesmos como consumidores de tudo e consumidos por um mundo que existe através de nós mesmos como objetos, máquinas ou como seres humanos. A mentira, revelada como estratégia criativa, parece alertar que, no interior do processo poético, pode estar em prática um consumo de obras que dão existência a outras obras, porque ao se passarem por outras, algumas obras consomem traços das outras. Consomem quer dizer processam e dão existência a outras obras ou coisas. Nessa medida, as mentiras dos artistas dizem algo poderoso sobre nossa relação com tudo que nos rodeia: o que estamos construindo ou criando quando consumimos? Será que do mesmo modo que as tecnologias não podem ser vistas apenas como instrumento, como defende

Fábio Nunes (lembro de sua obra Captas (2009) em coautoria com Soraya Braz), como poderia a relação de consumo gerar as condições de sua própria crítica? Temos visto campanhas sobre consumo consciente, sobre selos ecológicos e selos sociais para que empresas assegurem e facilitem tal reconhecimento/consciência, mas ainda assim tais estratégias tornaram-se facilmente recursos de marketing, como qualquer outro, para ampliar vendas e lucro. Quando penso que o consumo pode gerar as condições de sua crítica, a partir das obras de arte pesquisadas e das reflexões sugeridas pelo autor deste livro, não estou pensando apenas naquelas proposições miméticas específicas (como os trabalhos do professor G. Bijl) de crítica à cultura compulsiva do consumo através de um ponto de vista externo ao próprio consumo. Penso sim na irracionalidade de reduzirmos tudo a uma relação de consumo, algo que só pode ser mostrado pela via da arte de maneira paradoxal, contraditória, confusa e não autêntica como essa própria cultura tem se mostrado e como a poética da mentira dos artistas escancara fazendo enxergar o consumo para além dele.

Tomando essa visão mais sistemática da crítica da cultura do consumo como referência para entrar neste livro, algo muito importante fica de lado: se o processo criativo é baseado na mentira, poderiam máquinas, robôs ou programas de computadores serem considerados artistas, ou melhor, poderem assim produzir arte? Essa questão surge apenas no Capítulo 4 e vai sendo trabalhada gradualmente até o fim do livro, e diz respeito a uma questão clássica dentro do universo temático da filosofia da mente e ciências cognitivas, da cibernética e da filosofia da (bio)tecnologia: podem as máquinas, robôs ou programas de computador (softwares) pensar? Qual o estatuto de pensamento da inteligência artificial? São questões que permanecem abertas e atuais, e Fábio traz para seu livro um recorte bem preciso: 1) dentro do que fazemos a partir do pensamento, existem as criações artísticas; 2) essas foram entendidas a partir de uma força poética da mentira, de fazer passar algo por outro algo, ou seja, deixando algo se passar por. E no seu caso, a pergunta é: 3) pode um robô se passar por artista? Veja bem, sua pergunta de fundo não é tanto se as máquinas como tais podem pensar ou criar obras de arte; sua pergunta é sobre até que ponto uma máquina pode se passar por um humano de tal modo que outro humano não perceba. Entramos aqui no famoso Teste de Turing, que foi resgatado e explorado nesses dois capítulos finais, num claro diálogo com a performance de Mimo Steim, a grande estrela do livro. Claro que há diferenças entre um *artista que quer se passar por robô* e *um robô que quer (leia-se, é programado para) se passar por artista*. Mas seu ponto é, quais são as aproximações, tendo em vista a cultura das mídias digitais e os modos que ela interfere na maneira como sentimos, nos relacionamos com os outros e pensamos nossa existência no mundo. Ele nos lembra, de modo muito instigante, que pessoas agem, em muitas situações, como máquinas, e também que máquinas conseguem se passar por humanos. Em algumas situações não percebemos isso.

Lembro-me de duas situações hilárias, e trágicas. Um cliente, que sendo atendido em uma loja de produtos informáticos, e claro dentro de um contexto que envolvia suprimentos como pentes de Memória RAM, pergunta se o vendedor não tem uma boa memória, por estar mostrando algo repetido; e o vendedor afirma que sim, que a memória que ele dispõe para vender é de alta qualidade, fabricada por uma grande e confiável empresa e que está numa ótima promoção; quando no fundo, o cliente perguntava por sua capacidade de lembrar-se. Outra vez, teclando num chat de atendimento virtual (com um robô de conversação) e acreditando estar sendo atendido por alguém do outro lado, perdi a paciência com o suposto atendente, porque eu tinha que informar os dados numa única ordem, tendo que repetir algumas vezes os dados solicitados; mas meu aborrecimento não foi porque eu perdi a paciência com a máquina, foi porque havia perdido a paciência com a suposta pessoa agindo como um robô do outro lado.

Ora, é sobre situações e experiências tão comuns como essa, de onde parte a legitimidade da pergunta sobre se pode haver atividade criadora (baseada nessa compreensão de mentira) tendo como agentes robôs e seres humanos. Se, muitas vezes, há semelhanças, é porque algoritmos altamente complexos geram uma (expectativa de) indeterminação e imprevisibilidade enquanto seres humanos, embora possam criar tal contexto, podem também agir como algoritmos simplórios, nos quais dada certa informação, uma única resposta será oferecida. Entretanto, essa semelhança que legitima a questão, não a responde. É preciso ter em vista que existem robôs que são algoritmos (programas de computador),

e que são plenamente capazes de se fazer passar por algo que eles não são. Seriam eles artistas por conseguirem isso? Essa me parece uma pergunta para o performer telepresente Mimo Steim. E ele me respondeu da seguinte maneira:

"Será que é a morte que veio me buscar?"

"Será que agora eu vou descobrir o sentido de tudo?"

Acho que Mimo anda se passando por metafísico hoje...

Brasília, 15 de março de 2016.

Miguel Gally é filósofo e professor de Estética e Filosofia da Arte na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília (UnB).

...Mentira pode ser ilusão, fantasia ou fazer o outro acreditar, simplesmente. Porém, o que estamos trazendo aqui é algo mais específico: são trabalhos de arte contemporânea que *se passam* por aquilo que não são. Os olhares mais desatentos talvez nunca percebam...

# INTRODUÇÃO

Este é um livro sobre mentiras criadas por artistas. Pode-se dizer que "mentira" talvez seja tão própria à arte quanto o próprio ato de criar imagens. Certa vez, Pablo Picasso disse que a "arte é a mentira que nos permite conhecer a verdade". Paul Klee teria dito que "o papel do artista é convencer os outros da veracidade de suas mentiras". Mentira pode ser ilusão, fantasia ou fazer o outro acreditar, simplesmente. Porém, o que trazemos aqui é algo mais específico: são trabalhos de arte contemporânea que se passam por aquilo que não são. Os olhares mais desatentos talvez nunca percebam. Podem acontecer nas mais variadas linguagens, ambientes ou situações, mas ganham outra dimensão quando se aproximam dos meios digitais. Mas, por que artistas criam este tipo de trabalho? Por que se sujeitariam a criar obras de arte cuja natureza será tão pouco conhecida? Os artistas que se lançam nesse tipo de empreitada estão atentos às questões do mundo atual e buscam com suas obras gerar uma atenção nova a essas inquietações.

Minhas preocupações sobre o tema deste livro nascem ainda nos anos 1990, época das primeiras descobertas dos artistas para as possibilidades da rede Internet para criações artísticas, emergindo o gênero da web arte (ou net art). Naquele momento, criei o site *ONOS – On Operating System* (1999), trabalho poético este que se efetivava a partir da ambiguidade de uma situação: ao acessar o site, aparece repentinamente uma área de trabalho a preencher toda a tela, passando a imitar – com ícones, janelas e programas falsos – comportamentos e composição do sistema operacional mais utilizado naquele momento: Microsoft Windows (em suas versões 95 e 98). Um "sistema operacional" parecido com o Windows, mas com outros propósitos. Assim como outras incursões artísticas na Internet, o site acaba por evidenciar as expectativas do usuário e sua afinidade com o universo digital, em um

momento em que grande parte das pessoas ainda se familiarizava com links, navegadores e (claro!) vírus na Internet.

Mas ONOS também fazia pensar além: a pertinência entre aquilo que assimilamos e a real natureza das coisas; esta condição está presente tanto na dificuldade de validação de cada fato ou imagem que nos deparamos na Internet, quanto alimenta tudo o que envolve ilusão - e o binômio arte e ilusão é tão recorrente e abrangente que remota a milênios da existência humana. Ora, no interior da Caverna de Chauvet, França, a cerca de 30.000 anos atrás, indivíduos já faziam imagens realistas com a ilusão de movimento de animais – em um quadro a quadro possível de ser gerado pela movimentação de suas tochas em chamas. Recuando um pouco menos, encontraríamos o desejo da arte de imitar a natureza – a mimese artística. Esta é uma noção que ainda persiste após séculos: não será muito difícil encontrar alguém, distante das discussões artísticas, que defenda que uma boa pintura será aquela que retrate fielmente algo que já exista. Pois bem, se no século IV a.C., o filósofo grego Aristóteles acolhe do também grego Platão a arte como imitação, cabe também que ela seja vista como um "embelezamento" ou "melhoramento" da realidade – um novo elemento não contido no mero processo de reprodução<sup>1</sup>. Ou seja, esse processo de imitação vai muito além de simplesmente reproduzir o existente – o importante é se fazer parecido, mantendo o link entre imitado e imitação.

Entretanto, se iludir não é novidade na arte, o que estamos a perceber em nossas considerações é a pertinência de uma condição mais específica e complexa de enganar: o jogo proposto por *ONOS* apenas faz sentido dentro de uma dinâmica que envolve especialmente um ecossistema propício, só funcionando de fato em um contexto determinado, socialmente difundido. No caso do site que criei, o ecossistema era a Internet em si. Mas, se fosse outro trabalho, poderia ser o espaço do museu de arte, o comércio eletrônico ou o ambiente urbano.

Falamos de ecossistema porque há uma complexidade que envolve diferentes elementos que se relacionam entre si, tal como na natureza;

<sup>1</sup> GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura:* Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004, p. 29.

aliás, a estratégia *mentirosa* mais coerente com o que estamos tratando é justamente aquela que acontece nos ambientes naturais envolvendo uma criatura que se passa por outra: mimetismo. A mentira já é estratégica na própria natureza. Inúmeras espécies naturais sobrevivem a partir desta prática que, além de ser um processo que envolve imitação, implica na condição de uma determinada criatura que pode não distinguir com segurança elementos à sua volta. Aliás, a maioria dos seres humanos hoje vivos na Terra já não vive mais na natureza não dominada de outrora; caso vivêssemos, em algum momento teríamos que nos fingir de mortos para não sermos devorados por algum animal. Isso também é mimetismo.

Aquelas propagandas presentes em sites (ou no seu próprio telefone) que fingem ser mensagens de erro em programas, quando na verdade eles querem que você clique para ir a algum conteúdo; aqueles produtos desconhecidos que imitam sutilmente formatos, cores, nomes e/ou logotipos dos concorrentes mais famosos ou de reconhecida qualidade; aqueles indivíduos de jaleco branco que ficam nas ruas dos centros das grandes cidades com aparelhos de pressão nas mãos, se passando por uma campanha de enfermeiros para conseguir algum trocado; aquele programa de televisão que usa um timbre de voz dos apresentadores, uma trilha sonora, uma temática e cenários capazes de gerar a sensação de estar assistindo a um programa da emissora concorrente; aquele perfil em uma rede social de um ator famoso, que parece ser dele mesmo até o dia em que começa a despejar mensagens publicitárias não desejadas. Tudo isso também é mimetismo. Será, então, que precisamos de uma atenção extra para encarar este mundo presente? É curioso pensar que em um mundo em que tanta informação está disponível – de tal forma que a espécie humana nunca experimentou antes - cada vez mais se torna mais difícil distinguir a natureza das coisas.

Assim, trazemos neste livro uma série de ações que lançam mão de estratégias mentirosas, permitindo que enxerguemos o quanto são sistêmicas – nesses casos, tomam contextos, se relacionam com elementos fora da ação e podem tomar proporções pouco previsíveis. Quando o artista brasileiro Yuri Firmeza cria o seu "artista inventado" *Souzousareta Geijutsuka*, em 2005, proporcionando uma farsa capaz de questionar as relações da imprensa com a arte contemporânea, opera diretamente

sobre os veículos e dinâmicas comunicacionais — ele próprio cria uma assessoria de imprensa para o suposto artista japonês. O norte-americano Virgil Wong com seu *RYT Hospital* trafega entre as corporações médicas a confundir aqueles que buscam avanços na área, como uma gravidez masculina, por exemplo. O brasileiro Bruno Moreschi e sua enciclopédia de arte contemporânea *ART BOOK* com 50 artistas ficcionais (em nenhum momento explicitados como tal) estão por aí em bibliotecas, a ser tomada por verdadeira por leitores incautos. A também brasileira Inês Raphaelian cria artefatos arqueológicos de antigas civilizações com curiosas citações ao universo digital, apresentando-os como "descobrimentos" em museus. Mesmo o português Leonel Moura, com seus robôs que criam como se fossem artistas, opera na imitação daquilo que "identificamos como arte".

O fato é que alguma coisa está sempre em jogo. "Jogo", neste caso, é bem apropriado, pois esses trabalhos, claro, envolvem algo de lúdico em sua proposta. Alguns deles podem ser vistos como "brincadeiras" ou "trotes" capazes de nos fazer esboçar algum sorriso quando descobrimos o que realmente são. Mas, enquanto jogo, possuem também certo grau de imprevisibilidade visto que estão em diálogo com um contexto que os acolhe inadvertidamente. O imprevisível nesses trabalhos não está somente no produto artístico, mas, sim, com aquele que interage com a obra. Quer um exemplo? Digamos que este livro que você lê agora faça uma menção a outro livro que você nunca tenha visto na vida. Você será capaz de capturar essa referência? Evidentemente, não. Talvez todo o esforço do artista tenha sido em vão se ele não encontrar um leitor apropriado. Mas, a crença em um bem maior o fará continuar produzindo.

Vários dos pensamentos aqui reunidos já foram inicialmente esboçados em diferentes encontros científicos e congressos no Brasil e no exterior entre 2012 e 2015. Este livro congrega não só a reunião de temas trazidos em diferentes momentos como também o amadurecimento e o aprofundamento das questões trazidas, com novas referências, complementações e reavaliações, resultantes das contribuições de interlocutores atentos. Além disso, seria importante situar que este livro parte de janelas que se abrem a partir do livro CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia, lançado em 2010, no qual são abordadas as chamadas posturas tecnorelacionais na arte. CTRL+ART+DEL é declaradamente mais

enfático em sua tese *reinicializadora*, a partir da análise de propostas que discutirão criticamente o contexto tecnológico e suas implicações, propondo um papel social ao artista dos novos meios. Ao leitor do primeiro livro, talvez este se apresente como muito mais específico, já que se apoia basicamente em uma estratégia de criação. Isso é um fato verdadeiro. Entretanto, seria um equívoco entendê-lo como menos político: as *mentiras* que esses artistas trazem não se resumem ao efeito "trote" que geram, pois além de explicitarem as condições sistêmicas com as quais jogam, dialogam com um mundo de aparências, expectativas e superficialidades, e, tal como a ficção científica, criam modelos capazes de repensar contextos nos quais trafegamos.

Então, vamos seguir adiante. O primeiro capítulo de Mentira de artista tem a tarefa de apresentar alguns elementos reflexivos para pensarmos neste recorte mentiroso que estamos fazendo. Contextualiza-se uma "cultura do fake", segue-se com as relações entre contexto e arte, para falarmos propriamente de mimetismo e suas relações com a midiatização, além de algumas palavras sobre o campo da arte e tecnologia. O segundo capítulo é dedicado a apresentar incursões artísticas que buscam mimetizar elementos institucionais, se apropriando de características de empresas reais e do imaginário que as caracterizam como tal. Uma referência interessante deste capítulo é o conceito de "superficções" desenvolvido pelo artista Peter Hill. O terceiro capítulo é voltado para as personas de artistas contemporâneos e suas relações com os meios, trazendo especialmente criadores que fazem uso de novas identidades em contextos tecnológicos. Ainda nesse capítulo, é abordada a revista mimética Alteria - revista de poéticas da visualidade com 16 participantes, nenhum deles com o seu nome real. A partir do quarto capítulo nosso percurso dá uma guinada tecnológica, buscando se aproximar mais concretamente das possibilidades de agentes artificiais mentirosos ao ponto de robôs se passarem por artistas. O ponto de partida será Alan Turing e o seu "jogo de imitação". O quinto capítulo começa abordando o domínio da conversação eletrônica - na tecnologia e na arte - para apresentar uma experimentação artística desenvolvida entre os anos de 2012 e 2014 que opera na dubiedade entre um robô que se passa por artista e um artista que se passa por robô.

### NESTE CAPÍTULO

Orson Welles, F for fake
Eva e Franco Mattes, Darvo Maver
Ricardo Kauffman, O abraço corporativo
Marcius Galan
Vanderlei Lopes, Grilagem
Bruno Moreschi, Enciclopédia ART BOOK
Inês Raphaelian, B. C. Byte Series
Jon Uriarte, CelebriMe
Edgar Franco e José Loures, Canal 666BR
Cícero Inácio da Silva, Assina

### CAPÍTULO UM

## MENTIRAS E SISTEMAS

### FAKE!

O ano é 1938, alienígenas hostis invadem a Terra, iniciando uma guerra de proporções assustadoras. Bem, foi isso o que muitos norte--americanos acreditaram em certa noite daquele ano. Estamos falando em um dos casos mais curiosos da história do rádio: a conhecida transmissão radiofônica de Orson Welles de A Guerra dos Mundos, em 30 de outubro de 1938, que, tratada com todos os elementos noticiosos típicos do meio, causou enorme pânico aos ouvintes que imaginavam testemunhar uma invasão alienígena nos Estados Unidos. Tratava-se de uma véspera de Halloween, na qual os jornais do dia anunciavam que a emissora CBS apresentaria uma peça: A guerra dos mundos. Em semanas anteriores, Welles já havia trazido Drácula, A volta ao mundo em 80 dias, A ilha do tesouro e outras adaptações literárias para o rádio. Só que, Orson Welles, com perspicácia, não se limitaria a simplesmente reproduzir a narrativa tal como havia sido escrita: percebeu que poderia jogar com o poder de persuasão do próprio meio. No início do programa, a emissora anunciou a peça baseada no livro de Herbert George Wells. Mas, como no mesmo horário, um programa de maior audiência em outra emissora de rádio ainda estava por terminar, uma parte significativa do público só embarcou na adaptação da trama já em desenvolvimento. Assim, quem "zapeou" o rádio para acompanhar a CBS encontrou notícias assustadoras (com direito a atribuladas interrupções ao vivo de repórteres) da presença de aeronaves marcianas nas fazendas de Nova Jersey, da chegada de um meteoro nos arredores de Nova Iorque, de confrontos militares com alienígenas e da dispersão de gás venenoso em plena Manhattan, enfim, acontecimentos suficientes para preocupar qualquer ouvinte.

A transmissão de *A Guerra dos Mundos* causou telefonemas desesperados para a polícia, grupos saindo armados em busca dos extraterrestres e medo generalizado em algumas regiões. Alguns ouvintes diziam ter avistado alienígenas, outros teriam sentido o cheiro do gás venenoso; chegou-se a crer em uma associação entre os invasores e Adolf Hitler. Depois do ocorrido, Welles e H. G. Wells (que não havia autorizado a adaptação) foram alvos de ações judiciais, entretanto não sofreram derrotas nos tribunais.

Pois bem, a maioria dos dispositivos de comunicação mais populares anteriores à rede Internet estão baseados no princípio de *difusão unilateral*<sup>1</sup>, ou seja, propiciam conteúdos de *um para todos*. O rádio, os jornais impressos, a televisão e o cinema, além de operarem unilateralmente, também são instâncias legitimadoras. Acreditamos naquilo que se propaga por esses meios, pois seriam singulares diante de outras vozes. Ou seja, o alcance de uma mensagem pode ser um atributo para a credibilidade daquilo que se propaga. Por isso, a audácia de Orson Welles com *A Guerra dos Mundos*, representa uma ação subversiva sobre o que esperamos desses meios. E especialmente: revela a facilidade com que acreditamos naquilo que se ajusta a um contexto esperado.

Orson Welles, que foi um prodigioso criador em seu tempo conhecido por *Cidadão Kane*<sup>2</sup> (filme no qual atuou e dirigiu), retoma mais tarde as artimanhas da ambiguidade no filme *F for fake*<sup>3</sup>. Desta vez, ele nos apresenta a uma série de enganadores do universo das artes, incluindo – claro! – a si próprio. O filme traz relatos, entrevistas e comentários sobre um pintor húngaro chamado Elmyr de Hory, um falsificador de obras de arte de grande habilidade, capaz de imitar nomes como Matisse e Modigliani sem que especialistas detectassem suas cópias como tal. Nada mais do que "o maior falsificador de arte do século XX". Elmyr, por sua vez, tem a história de seus feitos

<sup>1</sup> LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 83.

<sup>2</sup> Citizen Kane. Estados Unidos, 1941.

<sup>3</sup> F for fake. França-Irã-Alemanha, 1973.

contada por outro "enganador": o escritor Clifford Irving, autor de uma falsa biografia sobre o bilionário aviador Howard Hughs. Seu documentário, uma ficção tanto quanto os próprios feitos de Hory e Irving, indiretamente questiona as instituições que validam o que é ou não arte – em dado momento, diante de uma suposta falsificação: "Isto é apenas uma cópia, meu amigo? Não é também uma pintura?". Ou seja, vale mais o que é legitimado ou o que é transmitido na arte? Eis uma boa questão para considerarmos.

Interessa para nós pensar sobre "fake". O conceito levado por Welles em seu documentário ficcional não se refere simplesmente ao que é falso, mas a um estado híbrido entre ficção e realidade. Desta forma, o pesquisador italiano Massimo Canevacci, na abertura do encontro "F for Real", realizado em 2013 em São Paulo<sup>4</sup>, defende que Welles, em *F for fake*, elabora uma visão na qual o conceito de *fake* é uma mistura de falso e verdadeiro, pelo qual se poderia dizer que qualquer tipo de manifestação no campo da arte ao mesmo tempo em que não é real, também não é totalmente falsa, mas, sim, uma mistura transitiva<sup>5</sup>. No mesmo encontro, a curadora italiana Claudia Attimonelli sublinha que a ideia de "fake" traz consigo certa aura de atração que é desvelada no momento em que determinada fatura se mostra como *fake*. Para a pesquisadora, o *fake* não quer ser verdadeiro — ao contrário do falso — mas, sim, busca um estado de "falso-verdadeiro" ou "verdadeiro-falso".

Hoje se fala muito de *fakes* na rede Internet. Com a popularização da rede mundial de computadores, conteúdos *fakes* espalham-se com um poder de difusão nunca antes visto em outras mídias. Um destes conteúdos são os perfis *fakes* – falsos perfis pessoais presentes em

<sup>4</sup> O Encontro "F For Real: excrescências murais e paisagens digitais" foi realizado no Auditório do Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, em 31 de outubro de 2013, sob a mediação de Massimo Canevacci e participação de Vincenzo Susca e Claudia Attimonelli Petraglione.

<sup>5</sup> CANEVACCI, Massimo; SUSCA, Vincenzo; ATTIMONELLI, Claudia. *F for Real* [registro em vídeo do Encontro F for Real, realizado em 2013 na Universidade de São Paulo]. 2013. 103 min. Disponível em: <a href="http://www.iea.usp.br/midiateca/video/videos-2013/f-for-real-excrescencias-murais-e-paisagens-digitais">http://www.iea.usp.br/midiateca/video/videos-2013/f-for-real-excrescencias-murais-e-paisagens-digitais</a>. Acesso em: 27 set. 2014.

redes sociais ou ambientes da chamada Web 2.06 – que se tornaram a própria designação do gênero. Coloquialmente, "ter um fake" significa possuir um perfil pessoal fake. Além de perfis que se assumem como celebridades ou pessoas com grande notoriedade, a prática também é recorrente de empresas a partidos políticos que buscam difundir pontos positivos (ou o avesso sobre seus concorrentes) sob a suposta imparcialidade de pessoas comuns. Especialmente para essa população ficcional, há sites que disponibilizam itens para a construção de identidades ficcionais nas redes sociais, oferecendo não apenas fotos apropriadas para diferentes perfis como também textos similarmente parametrizados a determinados grupos ou faixas etárias - com gírias, além de ilustrações, adereços gráficos e *emoticons*<sup>7</sup>. No site de relacionamento Facebook<sup>8</sup>, por exemplo, estima-se que 27% dos usuários inscritos são fakes9. Em proximidade, há diversos sites de humor que apresentam notícias fictícias, com todas as características dos jornais on-line, operando habilmente entre o factível e o absurdo. Diante de noticiários cada vez mais sensacionalistas, algumas notícias ficcionais facilmente soam como verídicas e embarcam na enxurrada de links que reverberam na rede.

Neste universo cabe citar os *Hoaxes* que, por existirem desde os primórdios das redes digitais, já se constituíram em uma espécie de

- 6 O conceito de Web 2.0 sucede uma primeira geração de conteúdos da rede voltados à ideia da rede como espaço de leitura e armazenamento de dados. Nesta "segunda versão" da rede, há um reposicionamento do antigo "leitor" da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos, um indivíduo que não está apenas disposto a buscar informações como também em produzi-las. Nesta concepção explicita-se também a rede como espaço das relações, intensificando os relacionamentos em rede. Neste contexto encontram-se blogs, as chamadas redes sociais e repositórios de vídeos criados por usuários, entre outras aplicações.
- 7 Emoticon: palavra derivada da junção de emotion (emoção) e icon (ícone), são símbolos normalmente utilizados nas mensagens da rede Internet nos quais caracteres gráficos sugerem figuras que traduzem alguma emoção ou sentimento de seu utilizador. Por exemplo, dois pontos seguidos de um fecha-parênteses sugerem um sorriso:)
- 8 Um dos mais conhecidos sites de relacionamentos da rede Internet, disponível através do endereço: <a href="http://www.facebook.com.br">http://www.facebook.com.br</a>>. Acesso em: 2 fev. 2016.
- 9 Informação disponível em: <a href="http://networkconference.netstudies.org/2010/05/why-the-number-of-people-creating-fake-accounts-and-using-second-identity-on-facebook-are-increasing/">http://networkconference.netstudies.org/2010/05/why-the-number-of-people-creating-fake-accounts-and-using-second-identity-on-facebook-are-increasing/</a>>. Acesso em: 11 fev. 2016.

instituição das redes digitais. *Hoax* é o termo usado para definir boatos e histórias que se passam por verdadeiras e são difundidos pela rede. Em grande parte das vezes, os *Hoaxes* se apresentam através de apelos dramáticos com cunho sentimental ou religioso, através do anúncio de algum risco eminente, como vírus ocultos no sistema operacional ou o fim da Internet, por exemplo. Em todos os casos, o *Hoax* é direcionado ao usuário básico, que crê no que é apresentado e encaminha aos seus amigos e contatos. A difusão dos boatos de Internet é tão significativa – e permanente através das redes sociais – que alguns sites, por sua vez, já se ocupam exclusivamente em desmascarar as possíveis farsas, o que certamente não garante que os boatos deixem de ser espalhados.

No ano de 1998, surgem rumores no circuito artístico alternativo europeu sobre o trabalho de um escultor iugoslavo chamado Darko Maver, artista de passado nebuloso e obras impactantes, referenciando a abusos sofridos por vítimas de tortura. Sua produção estaria baseada na reprodução de corpos mutilados e fetos malformados, cuja existência somente poderia ser comprovada por meio de imagens disponíveis na rede Internet. Conta-se que em seu país, Maver teria sido acusado de "antipatriotismo", sendo então, censurado e preso. A perseguição sobre o artista repercute em exposições e atos contra o abuso do governo da Iugoslávia em várias partes da Europa, sobretudo diante de notícias do contexto político conturbado do Leste Europeu. Nas exposições de obras censuradas do artista, somente imagens dos trabalhos eram expostas, pois seus originais teriam sido destruídos. Por fim, uma imagem de Maver morto na prisão é difundida pela rede, repercutindo em inúmeros veículos da imprensa europeia e incentivando diversas ações que instituíam a Maver todas as menções de um verdadeiro mártir. Uma das homenagens póstumas a Maver acontece durante um dos mais importantes eventos de arte contemporânea do mundo, a Bienal de Veneza, em 1999, no pavilhão italiano da mostra. Mas, para a surpresa de todos, em 2000, a dupla de artistas 0100101110101101.ORG - codinome dos italianos Eva e Franco Mattes – revela que a vida e a obra do artista Darko Maver eram inventadas e que todos os documentos e imagens do artista foram forjados. As imagens das obras de Maver, entretanto, eram oriundas de





### Eva e Franco Mattes

Darko Maver Morto (acima). *The Art of War* (abaixo) – Instalação artística em homenagem a Darko Maver durante a Bienal de Veneza (Itália), Pavilhão Italiano, 1999. Imagem: arquivo pessoal dos artistas.

verdadeiras cenas aterrorizantes encontradas na rede Internet. Os artistas criaram uma ação que assumiu contornos e repercussões reais a partir de uma presumida veracidade dos fatos, imagens e documentos *viralizados* através da Internet. Uma ação artística baseada na forma dos hoaxes.

Assim, é certo que a aparição destas formas questiona a nossa credulidade diante das informações que absorvemos e das pessoas com quem nos relacionamos no ciberespaço. Não se pode acreditar em tudo, evidentemente. E, indo além, coloca em xeque também nossa capacidade de discernimento e análise diante de um volume incomensurável de situações nesses novos meios. Ora, é impossível verificarmos a veracidade de toda informação que recebemos, seja por que meio for. Acreditamos naquilo que aparenta ser verdadeiro. Ou dá-se crédito a algo pelo *lugar* – o contexto, melhor definindo – no qual se encontra. Diante desta condição, muitos artistas contemporâneos que fazem uso dos novos meios de comunicação irão tomar estas condições como estratégia de criação, gerando trabalhos que nos farão repensar o mundo em que vivemos.

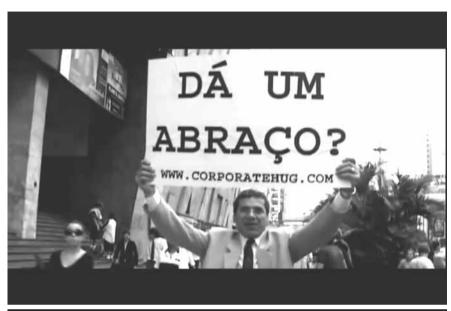
A propósito, no Brasil, uma ação repercutiu no contexto da imprensa: com a intenção de questionar a voracidade e superficialidade presentes ao buscar notícias, o jornalista Ricardo Kauffman cria a figura de um consultor em recursos humanos que ao difundir uma ideia atraente a veículos de comunicação, explicita as engrenagens do jornalismo brasileiro. A trajetória do fictício Ary Itnem Whitacker é apresentada no documentário O Abraço Corporativo, de 2009. O falso consultor se apresenta como porta-voz brasileiro da Confraria Britânica do Abraço Corporativo (CBAC), uma instituição - igualmente inventada - que proclama o abraço como remédio para os males nas relações interpessoais hoje distanciadas pelos novos meios de comunicação, o que diretamente implicaria em menor produtividade. Com as ferramentas de contato a distância, a sociedade estaria sofrendo de um mal chamado "inércia do afastamento", sendo que o abraço seria a cura para esta situação. Estamos, então, diante de uma pauta bastante inusitada e interessante: poderia a prática do abraço aumentar a produtividade – e por extensão, o lucro – de empresas? Na Internet, sites, textos e vídeos – alguns com milhares de acessos reais - dão suporte verossímil para a empreitada. Assim, por meio de um ator que incorpora o simpático representante da CBAC, Ary é apresentado, noticiado e entrevistado em inúmeros

veículos brasileiros – da imprensa escrita a entrevistas em programas populares na televisão – deixando visível como se compõem as notícias que consumimos no dia a dia. Assim como na criação de Eva e Franco Mattes, as ações de *O Abraço Corporativo* estrategicamente assumem formas do contexto em que se difundem.

### ARTE CONTEXTUAL

Qualquer farsa que se preze se sustentará pelo seu poder de entronizar em sua estratégia, o contexto de atuação. Esta é uma premissa fundamental para que qualquer tentativa fake obtenha sucesso. Para exemplificar: quando artistas situacionistas, nos anos 1960, resolvem instalar um Papai Noel não oficial em uma loja de departamentos durante o período natalino distribuindo presentes gratuitamente, é evidente que para a eficácia da ação não estaria em jogo somente o comportamento, os atributos físicos e a indumentária do velhinho barbudo, mas também, a propícia escolha do ambiente em que a ação se desenvolveria. Uma ação do Papai Noel em uma estação de metrô mesmo que durante o Natal, ou ainda, uma aparição deste "bom velhinho" às vésperas do Carnaval proporcionaria resultados totalmente distintos para os objetivos da ação. E se Papai Noel estivesse distribuindo presentes no interior de uma galeria de arte? Aí, certamente não haveria como contornar a legitimação que o espaço confere; o ambiente de arte atribuiria uma esperada chancela do tipo: "é arte!". Pronto. Tudo se explicaria, dentro do esperado. O mesmo não ocorre em uma loja de departamentos real, onde as expectativas sobre o contexto são outras.

É oportuno perceber que Marcel Duchamp já havia entendido muito bem essa primazia do contexto sobre o objeto de arte com o seu célebre urinol de porcelana (aliás, assinado com um nome diferente: R. Mutt). Umas das contribuições da *Fonte* (1917) para a arte seria nos fazer perceber que acima do elemento presente em si – uma peça de finalidades sanitárias – está o contexto que o legitima enquanto objeto artístico. O urinol não foi originalmente concebido para ser arte. É esperado ver produtos deste tipo em algum *showroom* de artigos para banheiros – seu contexto original. Tudo muda quando é apresentado em um contexto de arte, perdendo, desta maneira, sua função original. Quando um artista desloca





Ricardo Kauffman

O Abraço Corporativo (2009), frames do filme. O protagonista é interpretado pelo ator Leonardo Camillo.

um objeto de um ambiente não artístico para um ambiente de arte realiza uma *apropriação artística*. Pois bem, o que estamos percebendo será justamente um movimento de sentido oposto: o artista volta-se para levar suas criações (que por ele criadas, são arte) para o olhar não artístico, ou mais especificamente, para um olhar desprendido das reais naturezas artísticas das ações.

Na arte contemporânea, as reflexões diretamente voltadas ao "contexto" são bastante recorrentes especialmente ao final do século XX, como bem observado pelo crítico de arte francês Nicolas Bourriaud<sup>10</sup> em sua Estética Relacional, que parte da concepção de que o artista é um indivíduo que "toma um trem em movimento", ou seja, que habita as circunstâncias que o presente oferece para transformá-lo em um contexto de vida e, em seguida, torná-lo seu próprio universo de criação. Sua constatação cabe para uma série de trabalhos que, ao final dos anos 1990, pensará as relações humanas como manancial de suas incursões.

Na arte relacional, a discussão sobre as relações humanas é o ponto de partida mais frequente para apropriar-se do contexto. O contexto pode ditar como as pessoas se relacionam – um mesmo grupo pode assumir diferentes comportamentos estando em uma igreja, em um velório ou em uma festa de final de ano. As relações humanas permitem mapear nuances da nossa condição presente, já que as relações entre indivíduos estariam cada vez mais sujeitas às circunstâncias da sociedade. Mas, se Bourriaud pensa, em Estética Relacional, no contexto muito mais enquanto motivo para a criação, outro crítico francês, Paul Ardenne, inserirá a ideia de contexto por outro viés: o da ação direta na realidade. Trata-se de uma *arte contextual*.

Considerando uma explosão de formatos que se distanciam da acepção clássica do chamado "mundo da arte", tais como os *happenings* públicos, a arte de rua (como o grafite), as intervenções, as criações em redes digitais (web arte aqui incluída), as proposições participativas, entre outras tantas formas que passam a ser comuns a partir do final do século XX, o autor considera que embora possuam naturezas bem distintas, e que seus objetivos possam não ser os mesmos, todas elas estão

inteiramente focadas na adesão a um elemento que as funda: a *realidade*<sup>11</sup>. Parte-se de um princípio de que se estabelece uma indefectível relação com a realidade, não sobre os modos com que essa realidade é representada – a exemplo do chamado realismo, em que o mundo que nos circunda é motivo para criação de imagens – mas, sim, em busca de um estado de *copresença*, quando a obra de arte está diretamente conectada a assuntos pertencentes à história imediata.

Para o autor, se colocam então novas posturas. Trata-se de fazer valer uma arte de conteúdo político? O artista se apodera da rua, da fábrica ou do escritório. Uma arte de paisagem? O artista introduz a si mesmo na paisagem para trabalhá-la e modificá-la. Uma arte relacionada com a economia? O artista se converte em homens de negócios. Uma arte habitada por um impulso de animação social? O artista se converte em um produtor de acontecimentos<sup>12</sup>.

Ora, a ideia de contexto designa um conjunto de circunstâncias nas quais se insere um feito, circunstâncias estas que estão em uma situação de interação (aliás, etimologicamente, contexto advém de "tecer com"), persistindo uma relação mútua entre os envolvidos. Uma arte tida como contextual agrupará todas as criações que se ancoram nas circunstâncias e se mostram desejosas de "tecer com" a realidade<sup>13</sup>. Uma realidade que leva o artista a deixar de eleger formas clássicas de representação (pintura, escultura, desenho ou vídeo quando expostas de maneira convencional) preferindo a relação direta e sem intermediários da obra com o "real".

Ardenne<sup>14</sup> pontua que estas preocupações – conforme avançam a partir dos anos 1970 – cada vez mais se distanciarão do posicionamento tradicional do chamado "mundo da arte", já que o universo da galeria, do museu, do mercado e das coleções teria se convertido em um

<sup>11</sup> ARDENNE, Paul. *Un arte contextual:* creación artística em medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia (Espanha): CENDEAC, 2006, p. 13.

<sup>12</sup> Ibid., p. 13-14.

<sup>13</sup> Ibid., p. 15.

<sup>14</sup> Ibid.

ambiente demasiadamente estreito, demasiadamente circunscrito, um obstáculo à criação. É evidente, entretanto, que os laços entre artistas e instituições não se rompem, mas, sim, se reconfiguram em estruturas mais fluidas e abertas, ou ainda, voltadas para o registro e a documentação, sempre no intuito de permitir amalgamar ambientes de criadores e o público.

É justamente este estado de circunscrições expandidas que permitirá a artistas alcançarem públicos com novas preocupações: se qualquer lugar, acontecimento ou situação pode abrigar uma criação artística por que não quebrar expectativas a estes contextos? Se um dos papéis da arte é o de mobilizar atenções, por que não nos fazer ver além daquilo que inicialmente aparenta? O que aparenta ser arte nas ações do cotidiano? Temos, então, proposições artísticas que operam no espaço da ambiguidade, da dúvida, do fingimento e, por que não dizer, da mentira. Mas, trata-se de uma mentira de natureza poética, uma incursão estratégica que leva em conta o contexto como um sistema em que atua. Essas mentiras de artistas são como organismos que se passam por outros. São como aquelas criaturas que fingem ser outras, aproveitando-se da desatenção de seus predadores (ou de suas vítimas). Podem permanecer ocultas aos olhos de muitos, bem como podem ser descobertas a qualquer instante. Este status nos permite agregar um conceito que será bastante importante a partir daqui: o mimetismo.

## UMA RELAÇÃO ECOLÓGICA

Todos nós já ouvimos falar de animais ou insetos que fingem ser algo diferente do que realmente são: aranhas podem se passar por formigas para parecem menos interessantes a seus predadores; orquídeas podem imitar corpos de fêmeas de abelhas para atrair zangões, e estes, cheios de pólen, contribuem para a reprodução da planta; de cobras a lagartas, é comum que espécies não venenosas e menos agressivas se beneficiem caso suas combinações de cores sejam parecidas com as espécies mais perigosas ou menos apetitosas. Estes são casos de mimetismo na natureza. Na biologia, mimetismo é uma relação ecológica em que criaturas de uma determinada espécie buscam parecer-se com outros organismos, partes ou objetos do meio ambiente em troca de

algum benefício, como proteção ou alimento. Chama-se por *modelo*, a espécie que possui alguma característica especial a ser copiada e denomina-se *mimética*, a espécie que, por sua vez, quer se parecer com o modelo<sup>15</sup>. Na natureza, estabelece-se então uma relação entre três elementos: o *padrão* (modelo), o *imitante* (espécie mimética) e o *receptor do sinal*, ou seja, o organismo que não pode encontrar distinção segura entre o padrão e o imitador<sup>16</sup>.

A nossa adoção do conceito de mimetismo implica em entender o que é um sistema. Este outro termo, também originário da biologia, cabe não só para definir conjuntos de elementos interdependentes que se relacionam entre si envolvendo seres vivos, como também é amplamente utilizado hoje nos mais diferentes domínios humanos. Chamamos de "sistema operacional" um conjunto de programas que permitem operacionalizar um dispositivo digital, como um computador. Chama-se de "sistema de saúde" a relação que é estabelecida entre instituições prestadoras de serviços de saúde, como hospitais e clínicas. Ou mesmo no universo das artes, chama-se de sistema das artes o conjunto de indivíduos e instituições envolvidos com diferentes instâncias artísticas. Nosso planeta está inserido em um conjunto que chamamos de sistema - o sistema solar. E nós mesmos somos compostos por conjuntos de órgãos que serão referenciados como sistemas: sistema cardiovascular, sistema respiratório, sistema digestório, entre outros. O uso desse termo surge com a Teoria Geral dos Sistemas de Ludwig von Bertalanffy, apresentada ao meio científico nos anos 1940.

Por ser tão empregado, em situações tão diferentes, o termo "sistema" como bem o teórico francês Edgar Morin<sup>17</sup> aponta, parece aderir

<sup>15</sup> Definição sobre mimetismo trazida por MARTINS, Daniel et al. Mimetismo com ênfase em espécies vegetais. In: *INTEGRAÇÃO* – Revista de ensino, pesquisa e extensão da USJT. n. 36. São Paulo: USJT, 2006. p. 27-31. Definições sobre espécies-modelo e espécies-miméticas oriundas de BUFFALOE, Neal. Diversidade de plantas e animais. São Paulo: Edgar Blucher, 1974.

<sup>16</sup> BARETT apud GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura:* Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

<sup>17</sup> MORIN, Edgar. *O método 1*. A natureza da natureza. Lisboa: Publicações Europa-América, 1987, p. 98-99.

totalmente seu sentido àquilo que se constitui. Entretanto, podemos chegar a uma definição ampla o suficiente se considerarmos, dentro de suas várias utilizações, como sistema, uma "unidade global organizada de inter-relações entre elementos, ações ou indivíduos" <sup>18</sup>. Há três condições importantes: a primeira delas é a inter-relação, ou seja, o fato de que os elementos que fazem parte desta entidade se relacionam entre si; a segunda é que eles constituem-se em uma totalidade, ou seja, suas partes quando reunidas permitem que enxerguemos um todo; a terceira condição, destacada por Morin, é a organização que decorre da regularidade ou da estabilidade das relações. Nós aqui, poderíamos pensar em toda ordem de regimes que regem estas unidades de elementos, como hábitos e expectativas cristalizadas.

Sob a perspectiva do que nos interessa para seguirmos adiante, pensar em sistemas é útil para nos livrar de uma leitura isolada dos fenômenos que estamos abordando – cada caso precisa ser lido a partir do universo de elementos com os quais se inter-relaciona. Então, se a ideia de sistema compreende um complexo de elementos em interação, é evidente que o mimetismo do qual estamos falando é fundamentalmente sistêmico.

No universo das artes, é comum ouvirmos o termo mimetismo associado à prática de representar fielmente algo. Desenhar ou pintar tal como a coisa se parece. Não estamos falando exatamente sobre isso. De verdade, confunde-se mimese e mimetismo, já que este último – mais específico – pressupõe relações sistêmicas. No livro *Mimese na Cultura* os autores Gebauer e Wulf<sup>19</sup> definem o mimetismo como uma mimese ecológica. Mimese, por sua vez, "é a designação geral para um mundo anterior, real ou somente postulado ou representado, que anuncia um amplo espectro de possíveis referências de um mundo próprio produzido pelo homem"<sup>20</sup>. A ideia de mimese está vinculada ao conceito

<sup>18</sup> Ibid., p. 100.

<sup>19</sup> GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura:* Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

<sup>20</sup> Ibid., p. 21.

corrente de "imitação"<sup>21</sup>. Essa compreensão é bastante difundida. Mas, os autores problematizam a questão inicialmente apontando que os processos miméticos não estão restritos às artes – sobretudo às intenções realistas das imagens – e, em seguida, apresentando seu papel fundamental a vida social em suas diferentes esferas.

Os autores aproximam o mimetismo com práticas comuns na vida do homem pré-histórico que, diante de uma natureza ainda tida como perigosa, assegurava sua sobrevivência fingindo-se de morto, petrificando-se como pequenos animais também o fazem diante de predadores. Em um ambiente ainda não dominado pela ação humana, o mimetismo torna-se uma das estratégias de sobrevivência do homem primitivo e um dos primeiros estágios de evolução da espécie humana, "um aspecto da civilização que até hoje determina o homem"<sup>22</sup>. Afinal, é observável que processos de imitação perpassam muitas áreas do agir, do interagir, do aprender e do produzir do gênero humano.

No universo das relações, nossas capacidades miméticas são evidentes. Aquele que em uma conversa quer ser aceito por outro, pode começar por encontrar semelhanças com seu interlocutor. Não é incomum que busquemos — ainda que inconscientemente — reproduzir as ações daqueles a quem queremos nos aproximar. Tentaremos imitar o tom de voz, o vocabulário, o olhar, o humor, os movimentos do corpo, entre outras possibilidades. Essa capacidade foi desenvolvida ao longo do tempo para buscar o entendimento recíproco entre os humanos<sup>23</sup>:

- 21 Os autores apontam também que mimese não é só "imitação", mas também significa "fazer-se parecido", "trazer algo à representação" ou mesmo "pré-encenar", já que ao longo do tempo e por diferentes autores o conceito tem recebido novas contribuições. Platão, por exemplo, relaciona mimese à "aparência". Aristóteles aponta não só para a reprodução do já existente como também para a sua transformação, embelezamento, melhoramento e universalização.
- 22 GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura:* Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004, p. 41.
- 23 Também associando relações humanas e *mimese*, encontramos alguns pensamentos de René Girard, autor da chamada *Teoria Mimética*, que surge a partir de obras literárias que mostram relações interpessoais miméticas. Mais tarde, a teoria é aplicada para entender a violência em sociedades primitivas e contemporâneas.

Com a ajuda das capacidades miméticas, percebe-se uma semelhança entre si e o outro, e experimenta-se a percepção de si do outro. Desta forma, chega-se a concordância do agir, das opiniões e dos sentimentos entre os homens<sup>24</sup>.

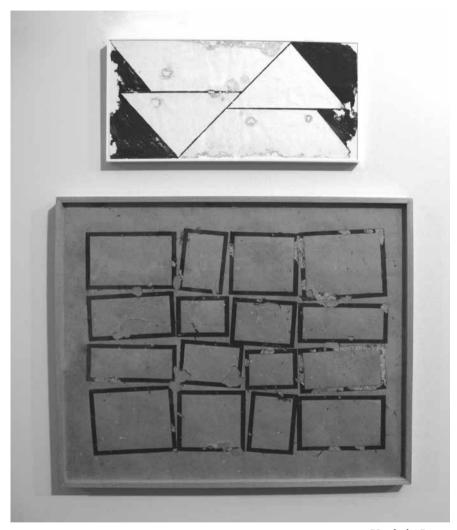
O termo mimetismo (em inglês, *mimicry*) é também empregado pelo teórico francês Roger Caillois em *Os jogos e os homens* para abordar as dinâmicas previstas em jogos, em especial, a prática de deixar este mundo para criar (ou habitar) outro. Participar de um jogo pode consistir em encarnar um personagem ilusório e, evidentemente, adotar o comportamento dessa nova encarnação. Quando uma criança finge que é uma médica, um motorista ou um super-herói está em questão fazer crer aos outros e para si mesma que é outra pessoa. Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir outra<sup>25</sup>.

Então, o que estamos chamando de mentiras de artista são criações miméticas. Estas criações constituem uma estratégia de criação mimetizando elementos de um determinado contexto de atuação e/ou assumindo comportamentos e aparência circunstancialmente esperados. A ideia de mimetismo justamente busca dar suporte a uma forma de enxergar estas manifestações artísticas em sua complexidade, mantendo aquilo que é essencial em todas as ações: o ato de *se passar* por aquilo que não são, tal como na natureza. Esta noção ampliada de mimetismo é capaz de abrigar uma gama de diferentes criações: as que parodiam aquilo que já existe, as que lançam rumores, as que se baseiam em personas, mas, especialmente aquelas que não se encaixam em nenhuma das circunstâncias anteriores: as que lidam com a necessidade de uma atenção diferenciada para serem efetivamente compreendidas.

Esta estratégia será especialmente recorrente nos contextos tecnológicos, mas poderá estar presente também em outros ambientes. Qualquer espaço socializado pode ser ambiente de ação. Até mesmo os espaços

<sup>24</sup> GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. *Mimese na cultura:* Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004, p. 38.

<sup>25</sup> CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens* – A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990, p. 39-40.



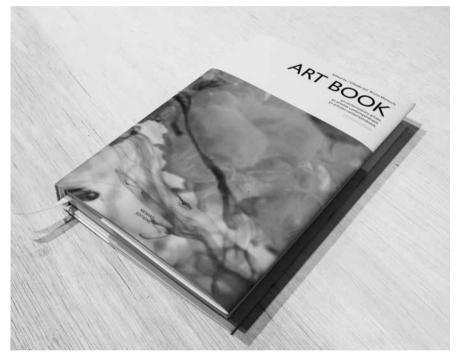
### Vanderlei Lopes

Grilagem (2014). Guache sobre papel, dimensões variáveis. Coleção do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. Criados a partir de *Tecelares*, 1957, de Lygia Pape e *Metaesquema 261*, 1957, de Hélio Oiticica. Imagem: arquivo pessoal do artista. convencionais de arte, que por si só denunciariam a natureza ficcional das proposições, também podem reservar as suas mentiras.

Uma incursão capaz de demostrar possibilidades miméticas no interior de um espaço expositivo convencional é o trabalho do artista brasileiro Marcius Galan na mostra *Planos de Fuga, uma exposição em obras*, acontecida no final de 2012 no Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), em São Paulo. O artista, dentro da proposta de trabalhos pensados especialmente para o espaço expositivo, reconfigura vários espaços do CCBB a partir de réplicas cenográficas praticamente idênticas de elementos funcionais – tais como elevadores, extintores, quadros de energia e portas de acesso a serviços. Visitantes desatentos não perceberão em uma primeira vista, pequenos desvios – como a coluna encalacrada bem na porta de um dos elevadores *fakes* ou a falta de alguns detalhes nas reproduções quase idênticas do artista. Galan cria um interessante jogo de reconhecimento para o visitante que coloca a sua própria atenção em xeque diante dos itens não artísticos do espaço expositivo, subvertendo a invisibilidade que se atribui a esses itens diante das obras ali expostas.

Também atuando no espaço convencionado às artes, o artista brasileiro Vanderlei Lopes realizou *Grilagem* (2014) adotando estratégias de ambiguidade em um contexto de arte. O título do trabalho remete diretamente à prática de apropriação indevida de terras, ligada, por sua vez, à produção de documentos falsos que permitam que se tome posse de terras de outrem. Grilagem, assim, nomeia a prática bastante comum para envelhecer papéis que consiste em colocar em uma caixa fechada um determinado documento que se quer envelhecer junto com grilos vivos. Os dejetos dos insetos são capazes de "envelhecer" papéis, dando-lhes a aparência de velhos — o que pode ser uma artimanha possível para fazer com que escrituras, recibos ou contratos pareçam muito mais velhos do que realmente são.

Lopes se apropria, então, desta prática de falsear documentos como método de trabalho: primeiro, realiza réplicas ou cria supostos estudos em papel de trabalhos de nomes consagrados da arte brasileira, tais como Hélio Oiticica, Lygia Pape e Waldemar Cordeiro; depois, coloca os trabalhos sob a ação dos dejetos dos grilos, permitindo uma exibição dessas obras junto ao contexto do acervo do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, onde *Grilagem* foi apresentada. Quando apresentado, nove



Bruno Moreschi Capa de *ART BOOK* (2014). Imagem: Ding Musa, Sala de Leitura, Paço das Artes, São Paulo.

trabalhos de Lopes foram expostos já *grilados* – e ainda, outros nove trabalhos foram grilados durante a mostra. A justaposição entre obras griladas e obras genuínas do acervo do museu formata um jogo de supostas autenticidades – capaz de confundir espectadores desatentos.

Já Bruno Moreschi, outro autor brasileiro, realizou uma enciclopédia de arte com 50 artistas ficcionais concebidos por ele. O projeto de Moreschi chama-se *ART BOOK* e foi lançado como livro tal como as demais enciclopédias de arte contemporânea de títulos conhecidos mundo afora. Inicialmente, Moreschi pesquisou e enumerou 60 modelos de artistas contemporâneos ou "tipos de artista", tal como "artista chinês que seus trabalhos sejam interpretados como a condição atual da China", "artista que critica o mundo da moda e do consumo", ou ainda, "artista palestino ou iraniano que faz arte sobre sua condição exclusão no mundo"<sup>26</sup>. Isso feito, elegeu 50 destes tipos e passou – ele próprio – a desenvolver cada uma das 311 obras a serem fotografadas, resenhadas e analisadas na enciclopédia, em variadas linguagens, como desenho, fotografia, performance<sup>27</sup>, videoarte e pintura, e mesmo dentre estas, os mais diferentes estilos – do desenho intimista a projeções urbanas megalomaníacas.

Essa pluralidade entre as obras da enciclopédia suscita a percepção de que estamos diante de um compêndio efetivo de nomes que compõem o eclético mundo contemporâneo das artes. Naturalmente que essa percepção contribui para a camuflagem do caráter ficcional da publicação, além, é claro, da mimetização do formato "enciclopédia de arte": textos curtos, apresentação em inglês e outras línguas, bibliografias de artistas com fotos, imagens bem trabalhadas das obras, tudo produzido seguindo procedimentos típicos do modelo de publicação a ser mimetizada. Para completar, Moreschi convidou críticos e outros especialistas em artes

<sup>26</sup> MORESCHI, Bruno. *ART BOOK:* A construção de uma enciclopédia de artistas. 2014. 76 p. Dissertação (mestrado em artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2014, p. 63-67.

<sup>27</sup> Forma de arte que mistura elementos das artes visuais, do teatro e da música, normalmente envolvendo a presença física do artista. Em regra, são ações efêmeras, cujo contato com a maioria do público pode se dar por meio de fotografias, vídeos e outras formas de registro do acontecimento.

# Bruno Moreschi

Páginas internas de *ART BOOK* (2014). Imagem: Ding Musa, Sala de Leitura, Paço das Artes, São Paulo.





visuais para que realizassem textos reflexivos a serem publicados ao final do livro. Os autores dos textos poderiam escrever o que bem quisessem, desde que não revelassem o caráter ficcional de forma direta. Aliás, em nenhum momento o livro revela diretamente sua verdadeira natureza. O livro foi doado a dezenas de bibliotecas especializadas em artes visuais, e contou com recursos da FUNARTE<sup>28</sup> em sua realização.

O projeto evidencia a enciclopédia de arte como um espaço de legitimação, criticando o caráter dúbio e superficial de escolhas e abordagem desse tipo de publicação<sup>29</sup>, muitas vezes a reboque do próprio mercado de arte. Além de ser naturalmente um projeto inscrito dentro da seara conceitualista (tal como a maior parte das incursões miméticas que nós trazemos aqui), em sua dissertação de mestrado voltada para a análise de seu trabalho prático, o autor nota que o projeto "precisa de um ecossistema para de fato existir"<sup>30</sup>. Ter em mente essa necessidade é fundamental para se entender os trabalhos que fazem uso de estratégias miméticas. Tanto *ART BOOK*, *Grilagem* ou as réplicas de Galan consideram a ecologia dos espaços onde atuam: a estrutura física, a expectativa dos visitantes/leitores, os elementos eventualmente desprezados, as certezas sobre as instâncias em questão.

Também lidando com espaços da arte assim como os anteriormente citados, a artista brasileira Inês Raphaelian realizou uma série de trabalhos que gera ambiguidade a partir de uma curiosa situação: apresenta

- 28 FUNARTE: Fundação Nacional das Artes, instituição vinculada ao Ministério da Cultura brasileiro.
- 29 Sobre a forma da enciclopédia de arte, Moreschi (2014, p. 11): "Seu pertencimento na historiografia da arte é dúbio e problemático. Não são livros de História da Arte, mas também não são propriamente portfólios de artistas ou peças publicitárias de galerias e museus. Uma miscelânea esquizofrênica as define. De um lado, o efeito de uma autoridade parcial é produzido com base em uma espécie de roupagem pseudocrítica que vende ao leitor a imagem de uma seleção primorosa de artistas (sempre em números redondos: 25, 50, 100) e repleta de supostos critérios (mas nunca apresentados de fato, afinal, esses critérios, se existirem, são do mercado de arte e não da crítica). Há também uma espécie de agilidade típica de uma propaganda: um conjunto de textos de fácil leitura ao lado de centenas de imagens coloridas".
- 30 MORESCHI, Bruno. ART BOOK: A construção de uma enciclopédia de artistas. 2014. 76 p. Dissertação (mestrado em artes) Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2014, p. 7.

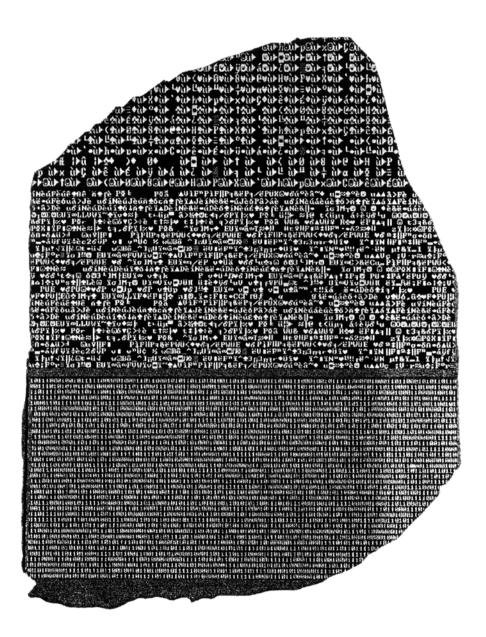
obras que se passam por achados arqueológicos que sutilmente somam elementos visuais de diferentes épocas. A artista estabelece um jogo entre símbolos antigos e novos, explorando diferentes técnicas plásticas, criando supostos achados de civilizações antigas. Em sua B.C. Byte Series, realizada desde 1993, a artista cria trabalhos que mimetizam fósseis, âmbares, sinetes e plaquetas sumérias e placas de cerâmicas aparentemente milenares. Na verdade, seus objetos são carregados de ironia: peças do período sumério, em vez de escrita cuneiforme, contêm código binário; placas de cerâmica em ruínas trazem circuitos impressos ou códigos de barra; hieróglifos egípcios são misturados a ícones de programas de computadores. A artista encontra similaridades formais entre as diferentes linguagens, como o mouse de computador que se parece com um escaravelho sagrado dos egípcios. A famosa Pedra de Roseta, artefato hoje exposto no Museu Britânico, em Londres, cujo texto (do ano de 196 a.C.) é considerado o primeiro bilíngue a ser recuperado na história moderna a permitir que a escrita egípcia fosse decodificada, é mimetizada em sua Roseta Byte (1994) coberta por códigos digitais.

Quando a artista apresenta suas peças com o verniz institucional do museu, já que muitas delas são apresentadas com todos os requintes do gênero arqueológico, as camadas do tempo, ficção e realidade se misturam. O trabalho gera uma nova atenção quando o espectador, certo de estar diante de um artefato histórico, percebe as referências do mundo digital estranhamente presentes ali. Planta-se a dúvida: será que as civilizações antigas teriam vislumbrado a tecnologia que hoje usufruímos?

Em continuidade à *B.C. Byte Series*, a artista realizou a performance *Itaparica Archaeological Site Project (Sítio arqueológico de Itaparica)*, uma escavação realizada na ilha de Itaparica, na Bahia, em 2003. Nesta ação, a artista cria uma encenação em torno da escavação de uma antiga placa encontrada na ilha, que viria a chamar a atenção de especialistas por conter em suas inscrições esquemas que se assemelham aos atuais circuitos de chips de computadores. Esta placa é escavada por um "grupo internacional de arqueólogos" que, na verdade, seria composto por artistas que estão em residência na Fundação Sacatar (que se encontra em frente à área da suposta escavação). O fato é noticiado no



Inês Raphaelian Itaparica Archaeological Site Project (Sítio arqueológico de Itaparica) (2003). Ilha de Itaparica, Bahia. Imagens: Padma Viswanathan.



Inês Raphaelian Roseta Byte (1994). Imagem: arquivo pessoal da artista.

site da fundação, sem que seja mencionado o caráter ficcional da proposta e também repercute em texto escrito por Padma Viswanathan da agência internacional de notícias Reuters. Além disso, uma versão da placa supostamente encontrada é exibida na galeria do Memorial da América Latina, em São Paulo.

Sobre a série de trabalhos, Raphaelian aponta algumas discussões sobre tecnologia:

[A série] provoca uma reflexão em relação à permanência das informações que hoje estamos produzindo, esta linguagem que está emergindo com a utilização dos processos computacionais, a língua-máquina. Algumas destas adiantadas "línguas" de computador estão já inoperantes ou próximas do fim; como na pedra de Roseta, estas serão línguas presas no meio de pedra, *software* escrito no granito. As camadas de informação crescem quase tão rapidamente como as ferramentas do computador saem de linha, como já percebemos na segunda metade do século XX. A mídia digital provavelmente se apresentará como fragmentos para as futuras gerações, assim como o são para nós as estelas egípcias ou os sinetes sumérios<sup>31</sup>.

Os trabalhos de Raphaelian permitem que pensemos a tecnologia como linguagem: o quanto que o repertório de formas e práticas que surgem com o advento das tecnologias digitais é silenciosamente amalgamado à nossa experiência cotidiana e, por extensão, à história da nossa espécie neste planeta e à associação da tecnologia como sinônimo de progresso e futuro.

Ainda em diálogo com o espaço institucionalizado da arte e, além disso, incluindo dispositivos tecnológicos para a construção poética de suas propostas, podemos encontrar propostas que se aproximam de estratégias miméticas. É o caso do trabalho *Entremeios* (1997) do grupo brasileiro SCIArts<sup>32</sup>. Nesta obra, os artistas criam um sistema baseado

<sup>31</sup> RAPHAELIAN, Inês. *Processos da poética:* o paradoxo como paradigma — o museu como ideia. 2006. Dissertação (mestrado em artes visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina, São Paulo, 2006, p. 91-92.

<sup>32</sup> Atualmente, o grupo SCIArts é composto pelos artistas brasileiros Fernando Fogliano, Júlia Blumenschein, Milton Sogabe, Hermes Renato Hildebrand e Rosangella Leote.

em elementos que dialogam com o ambiente, utilizando computador, câmeras, sensores, entre outros dispositivos, quando exibido no Instituto Itaú Cultural, em São Paulo. Em uma das partes deste trabalho, encontramos um monitor de vídeo cujas imagens são de um dos sanitários utilizados por visitantes da instituição. Trata-se de imagens pré-gravadas, mas que para grande parte das leituras, certamente se passarão por imagens em tempo real. Esta predisposição em se passar por aquilo que não é, é a essência do que estamos aqui considerando como mimetismo. Neste caso, especificamente, esta ambiguidade pode gerar um incômodo do visitante sobre seu momento privado tornar-se público através dos monitores de Entremeios, quando identifica qual seria aquele espaço. Este aspecto do trabalho remete a preocupações em torno de sua privacidade em espaços vigiados com câmeras – algo cada vez mais comum nos espaços que ocupamos. Muitos artistas têm trabalhado sob esta perspectiva da tecnologia como linguagem, investigando o seu domínio no mundo em que vivemos. Será por este caminho que seguiremos no próximo tópico.

# MIDIATIZAÇÃO

Bem, para falar sobre a pertinência do contexto, anteriormente citamos o Situacionismo e sua curiosa ação natalina. Cabe agora retomá-lo, esmiuçando suas características: os situacionistas se constituem em uma fusão de participantes do Dadaísmo, do Futurismo e de movimentos posteriores de vanguarda em um mesmo movimento denominado Internacional Situacionista, em 1957, na Itália. A essência ideológica do movimento, base para o conhecido livro *A sociedade do espetáculo* de Guy Debord (originalmente escrito em 1967), é a de que a sociedade consumidora do Capitalismo e as nações soviéticas do pós-guerra se constituem em um grande espetáculo de mistificação no qual o público seria forçado a assistir<sup>33</sup>. Em outras palavras, imagina-se que a experiência real – que implica em uma participação – estaria confiscada em função de uma vivência mediada por terceiros. Debord fala do "irrealismo da sociedade real":

<sup>33</sup> DOWNING, John D. H. *Mídia radical:* rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. São Paulo: SENAC São Paulo, 2002, p. 98.

Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o modelo atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha já feita na produção, e o consumo que decorre desta escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente<sup>34</sup>.

Sob essa ótica, os situacionistas realizam contra-espetáculos provocativos, com a intenção de escandalizar e romper com a situação vista como alienação. Por sua proposição tão iconoclasta – não existindo propriamente um "estilo" situacionista – pouco configura nos anais da História da Arte, já que também deixou poucos produtos dignos de serem "museológicos", nas muitas definições do termo. Entretanto, seus preceitos e reflexões sempre são reacendidos a cada movimento contrário a um estado de forças estabelecidas.

Debord, pouco mais de quinze anos depois de Sociedade do Espetáculo, retoma o tema-chave do livro em Comentários sobre a Sociedade do Espetáculo, escrito em 1984. Segundo ele, muitos autores discorreram com o fenômeno do Espetáculo buscando, entretanto, suavizá-lo ou descaracterizá-lo como "excessos midiáticos", onde o Espetáculo nada mais seria que o exagero de uma mídia que, como serve para comunicar, possui uma natureza boa<sup>35</sup>. Mas, em uma continuidade para a ideia de uma sociedade espetacular, o autor propõe a visão de um Espetáculo Integrado, resultado de uma forma de dominação unificada a se impor mundialmente. O fato é que neste arremate Debord consegue situar com maior definição uma série de questões que envolvem uma sociedade que acontece pelos canais midiáticos, enumerando-as criticamente. Segundo o autor, o espetáculo marginalizaria a história, o conhecimento constituído e tudo

<sup>34</sup> DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997, p. 14-15.

<sup>35</sup> Ibid., p. 168-171.

aquilo é construído fora do âmbito espetacular, determinando o que é realmente relevante:

Aquilo que o espetáculo deixa de falar durante três dias é como se não existisse. Ele fala então de outra coisa, e é isso que, a partir daí, afinal, existe. As consequências práticas, como se sabe, são imensas<sup>36</sup>.

Ainda que a noção de espetáculo trazida por Debord transponha a mídia em si, sua perspectiva nos é bastante útil para entender qual é o contexto político que se desenha na utilização das mídias, em suas diferentes esferas. Neste trecho que destacamos a pouco, o autor sugere o direcionamento que o espetáculo – e por extensão, as mídias – propiciam, dizendo o que "existe e o que não existe". O que poderia valer para as chamadas mídias de massa – televisão, jornais impressos, rádios, em suas acepções convencionais – nas quais se presume controles mais rigorosos ao que permanece em voga, também pode valer em sentido mais amplo, a todo o universo dos meios tecnológicos.

Bem, os meios tecnológicos se estabelecem especialmente enquanto mediadores sociais de nossas experiências cotidianas<sup>37</sup>, situação a qual podemos considerar um estado de midiatização. Na verdade, os meios além de serem mediadores, podem também ser capazes de gerar reconhecimento, ao ponto de que a recorrência de uma informação no ciberespaço basta para que ela seja tomada por verdadeira. Se estiver exposto em larga escala, tomo como verdade, não? Os casos trazidos no início deste capítulo protagonizados por Darvo Maker (ação de Eva e Franco Mattes) e Ary Itnem (personagem de *O Abraço Corporativo*), são exemplos significativos neste sentido: a rede digital, em certa medida, legitima-os. Estas considerações são compartilhadas por alguns autores que abordam a questão da "midiatização", como, por exemplo, Gomes<sup>38</sup> que posiciona

<sup>36</sup> Ibid., p. 182.

<sup>37</sup> SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 19-31.

<sup>38</sup> GOMES, Pedro Gilberto. A Filosofia e a ética da comunicação na midiatização da sociedade. São Leopoldo, RS: Unisinos, 2006, p. 112.

a mídia – em especial, a televisão – não só como uma mediadora, mas como uma construtora do imaginário, "configurando o modo de posicionar-se frente ao mundo e às coisas". Sodré<sup>39</sup> também fala de "um novo relacionamento do indivíduo com as referências concretas e com a verdade". Ainda que de fato muitas diferenças distanciem os meios mais tradicionais – como a televisão – dos meios digitais, seja por seus regimes de diferentes tipos de interatividade ou regimes de difusão e diálogo<sup>40</sup>, a nossa crença prévia na relevância diante daquilo que se difunde a uma coletividade ainda persiste.

Justamente jogando com a premissa de que as mídias ditam o que existe e o que não existe, temos toda a narrativa de *Opération Lune*<sup>41</sup>, telefilme de William Karel, de 2002. *Opération Lune* é um documentário que se baseia nos boatos de que as imagens televisionadas da chegada do homem à Lua, em 1969, foram uma grande farsa, exibidas em tempo real ao mundo todo como forma de demonstrar o poderio norte-americano. Naquela época, tempos de corrida espacial contra a União Soviética em plena Guerra Fria, os Estados Unidos estavam para trás no pioneirismo das ações: os soviéticos lançaram o primeiro satélite (Sputnik I, em 1957), o primeiro ser vivo no espaço (a cadela Laika, em 1957) e o primeiro homem no espaço (o cosmonauta Yuri Gagarin, em 1961). Assim, era necessário que os EUA obtivessem uma significativa marca capaz de colocá-los simbolicamente à frente de seus adversários; a chegada do homem à Lua seria um feito suficientemente grande para este objetivo.

A "farsa" da chegada do homem à Lua teria sido rodada em estúdio por ninguém menos que o diretor de cinema norte-americano Stanley Kubrick, que havia lançado o hoje cultuado 2001: Uma odisseia no espaço<sup>42</sup>, justamente no ano anterior ao feito. No decorrer de Opération

<sup>39</sup> SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 23.

<sup>40</sup> LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 83.

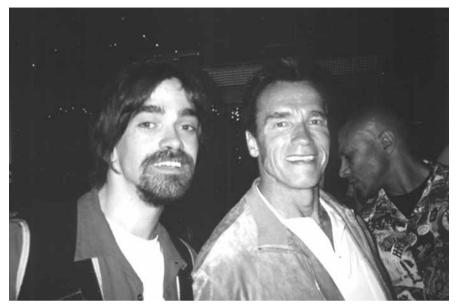
<sup>41</sup> Opération Lune. França, 2002.

<sup>42 2001:</sup> A Space Odyssey. EUA, 1968.

Lune, 2001 é visto como uma preparação para a conquista lunar, capaz de sensibilizar a opinião pública sobre o que o fato representaria. Assim, o documentário, seguindo o formato peculiar do gênero, entrevista personalidades e autoridades, incluindo a própria viúva de Kubrick, bem como apresenta muitas imagens históricas. Também levanta uma série de detalhes que atestariam a farsa da conquista lunar, tais como: já percebeu que a bandeira norte-americana tremula em um lugar em que, cientificamente, não poderia ter vento? Ainda que o filme seja tão falso quanto o próprio boato que o inspirou - ao final do filme de Karel deixa-se claro que tudo foi uma grande encenação - cumpre o papel de questionar a nossa credulidade em algo que foi massivamente difundido pelos meios: se foi televisionado, existiu. Existiu mesmo? O mais curioso é que o filme - que foi televisionado na França por um canal segmentado de arte – hoje realimenta a discussão a que se propõe, quando passa a ser disseminado por indivíduos desejosos por uma boa teoria conspiratória: vários trechos de Opération Lune são compartilhados como verídicos na rede Internet como prova da "grande mentira" sobre a chegada à Lua, em 1969.

Seguindo no sentido daquilo que quando difundido a uma coletividade é previamente legitimado, temos o trabalho do fotógrafo espanhol Jon Uriarte que se ocupou em *CelebriMe*<sup>43</sup> (difundido na Internet, em 2013) na realização de uma série de edições digitais de imagens. Em fotografias aparentemente pessoais, o artista insere a si mesmo nos mais diferentes lugares posando alegremente ao lado de celebridades como Paul McCartney, Arnold Schwarzenegger, Angelina Jolie, Will Smith e Tom Cruise. Depois da manipulação digital finalizada, a imagem é difundida nas redes sociais, gerando certa comoção aos amigos do "fã" ou aos outros fãs do famoso ali trazido. Evidentemente que o trabalho discute a crença da fotografia como documento — e sua distância ao representar fidedignamente a realidade, discussão que extrapola as tecnologias digitais. Claudia Attimonelli, aliás, nos atenta que tanto a fotografia quanto o cinema sempre implicaram necessariamente na

<sup>43</sup> Imagens do trabalho de Jon Uriarte estão disponíveis em: <a href="http://www.jonuriarte.es/index.php?/projects/celebrime/">http://www.jonuriarte.es/index.php?/projects/celebrime/</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.





Jon Uriarte
CelebreMe (2013), com as celebridades Arnold
Schwarzenegger (acima) e Will Smith (abaixo).
Imagens: arquivo pessoal do artista.

manipulação da realidade, seja por sua intrínseca necessidade de fragmentação (ou recorte) do mundo real ou mesmo pelo próprio uso dos recursos das linguagens como o zoom, o enquadramento ou a edição<sup>44</sup>. Mas, além desta discussão, Uriarte traz à tona também a atual massiva distribuição da imagem fotográfica através das redes sociais, em especial, ao contexto das "fotografias-troféus", que tomam o lugar antes ocupado pelos autógrafos de ídolos aos seus fãs. Se antes se pedia um autógrafo como prova daquele encontro memorável, hoje se fotografa para ostentar esse encontro a todos os amigos conectados.

O trabalho de Uriarte é bastante preciso ao focar no papel social deste tipo específico de imagem, que acontece sob um contexto amplamente midiatizado. Legitimamos nossas experiências ao compartilhá-las pela Internet. Essa visão é possível ao engendrarmos uma relação entre arte e tecnologia que vai muito além de pensarmos a tecnologia como mais uma ferramenta, a somar com todas as técnicas artísticas já existentes. A relação entre arte e tecnologia é muito mais complexa.

#### ARTE E TECNOLOGIA

Quando falamos aqui em tecnologia, estamos nos referindo especialmente às faturas humanas advindas da associação a processos científicos, que permitiram a concepção de coisas geradas pela reunião de conhecimentos em ótica, mecânica, processos químicos, elétrica, eletrônica, em ressonância com a concepção trazida pelo filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser de "aparelho". Aparelho é a definição do autor no livro *Filosofia da Caixa Preta* para definir os construtos que surgem da aplicação das teorias científicas para a construção de imagens, o que abrange das primeiras fotografias analógicas aos mais modernos computadores. Todo aparelho, na visão de Flusser, é uma caixa preta, pois não temos – pelo menos a maioria de nós – acesso aos processos que nele ocorrem: apenas participamos de seus

<sup>44</sup> CANEVACCI, Massimo; SUSCA, Vincenzo; ATTIMONELLI, Claudia. *F for Real* [registro em vídeo do Encontro F for Real, realizado em 2013 na Universidade de São Paulo]. 2013. 103 min. Disponível em: <a href="http://www.iea.usp.br/midiateca/video/videos-2013/f-for-real-excrescencias-murais-e-paisagens-digitais">http://www.iea.usp.br/midiateca/video/videos-2013/f-for-real-excrescencias-murais-e-paisagens-digitais</a>. Acesso em: 27 set. 2014.

processos de entrada e saída de dados limitados ao que já foi programado por alguém. Esta determinação de seguirmos ao "programa" pré-estabelecido é uma das provocações mais interessantes de Flusser, pois nos coloca como meros executores, usuários ou, como ele diz, funcionários. Este chacoalhão pessimista serve para repensarmos em nossas relações com a tecnologia – e o quanto podemos ir mais a fundo para entendê-las e dominá-las.

Quando nos referimos aos meios de comunicação, é necessário entendê-los como extensão do aparato tecnológico de nossos tempos, pois não há mais fronteiras entre eles. Uma das contribuições neste sentido foi a visão do teórico canadense Marshall McLuhan, que em sua frase mais famosa resume uma condição constante: "o meio é a mensagem"<sup>45</sup>. Ou seja, qualquer meio carrega consigo sentidos que vão além do conteúdo em si, o meio em si comunica, ele é a primeira mensagem que recebemos. Quando vemos as notícias em um noticiário da televisão, não estamos só acompanhando o fato, mas também a duração do relato, os enquadramentos e o tempo de fala de possíveis envolvidos, o tom de voz do repórter, a edição, ou mesmo, as notícias que são veiculadas antes ou depois do relato, entre outros elementos que soam despercebidos, pois estamos atentos ao que nos parece mais importante: o "conteúdo".

Em qualquer situação tecnológica, a tecnologia é também a primeira mensagem, mesmo que seu desejo seja passar despercebida. Estruturas e padrões, interfaces<sup>46</sup>, repertórios técnicos estão envolvidos. Como clico? Como arrasto? Como lido com abas e janelas? Qual é o domínio do site? De qual *plug-in* eu preciso? Como sei a diferença entre um arquivo e uma pasta? Por quanto tempo alimento este equipamento na energia elétrica? Preciso usar um óculo especial para ver esta imagem? Preciso de um programa para ler *QR Codes*? Todas

<sup>45</sup> McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media). 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

<sup>46</sup> Em seu sentido mais simples, "interface" refere-se a programas que dão forma à interação entre usuário e computador, mediando ações de um e de outro, atuando como uma espécie de tradutor. Os computadores "pensam" em números binários, zeros e uns; nós pensamos em conceitos, imagens, palavras. A interface é o que traduz os números binários em coisas que nós podemos entender e vice-versa (JOHNSON, 2001, p. 17).

essas situações, mesmo a contragosto, também comunicam e geram sentidos em uma experiência mediada por esses dispositivos. Por outro lado, há a constatação óbvia de que a maioria dos processos comunicacionais a distância são executados sob processos tecnológicos digitais, em suas captações, edições, transmissões e outras etapas: televisão, jornais, revistas, rádio, e evidentemente, a rede Internet. Soma-se, ainda, a percepção que os grandes protagonistas do universo tecnológico atual são instituições que não primam pela invisibilidade de suas ferramentas: Google, Microsoft, Facebook ou Apple são fortemente comunicativas, geram experiências e competem entre si na intenção de gerir (e não gerar) conteúdos. A forma como um conteúdo é gerenciado pode ser mais importante do que a "mensagem" nele presente.

Quando somamos arte a esse contexto, estamos pensando em artistas que produzem obras que discutam as circunstâncias específicas ao meio em questão. Assim, os trabalhos que congregam arte e tecnologia podem se apresentar das mais variadas maneiras, tais como, *softwares*, aplicações com telefones celulares, sites da Internet, games, tablets, instalações interativas<sup>47</sup>, ambientes virtuais, sistemas de inteligência artificial e outras inúmeras situações e dispositivos. Independente do meio implicado, esta apropriação pode implicar no desvio<sup>48</sup> de pressupostos objetivos, funcionais e produtivos, diferenciando-se do uso convencional da tecnologia.

Sem perder de vista que interessa-nos toda a diversidade de mentiras de artista, podemos pensar em diferentes formas com que processos miméticos se relacionam com o universo da arte e tecnologia. E, sendo assim, uma das condições mais relacionadas com os produtos digitais refere-se à interatividade, ou seja, às possibilidades de "participação ativa de um beneficiário de uma transação de informação", conforme o filósofo francês Pierre Lévy<sup>49</sup> genericamente define. O conceito de

<sup>47</sup> Instalações artísticas são manifestações normalmente ligadas à construção de um ambiente, quando o artista dispõe elementos em um espaço determinado, eventualmente permitindo o percurso do observador naquele ambiente.

<sup>48</sup> Conforme Machado (2004), sobre a produção em artemídia, os artistas dos novos meios estabelecem um "desvio" do projeto tecnológico original.

<sup>49</sup> LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999, p. 79.

"interatividade" é muito discutido, seja porque representa para muitos especialistas a grande contribuição dos sistemas digitais para as linguagens artísticas existentes ou porque também reposiciona a figura do autor, já que há uma responsabilidade cada vez mais importante do espectador<sup>50</sup> na execução da obra. Afinal, quem participa também cria? Não é o nosso interesse levar adiante essa discussão aqui, mas cabe contextualizar que muitas obras de arte em suportes não digitais antecipam o convite à participação do espectador, como, por exemplo, as criações dos artistas brasileiros Lygia Clark e Hélio Oiticica, ambos neoconcretos<sup>51</sup>.

Evidentemente, a arte digital está intimamente ligada à ideia de ser interativa<sup>52</sup>. Em muitos festivais de arte e tecnologia é bastante comum que o público vá com o desejo de participar, seja tocando elementos, se movendo diante de sensores e/ou câmeras, interagindo por sons ou mudando a aparência ou conteúdos daquilo que é proposto. No Brasil, um bom exemplo para entender esses comportamentos tem sido as edições do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), anualmente exibidas em São Paulo, desde 2000. No FILE<sup>53</sup> o público tem contato com obras de criadores de diferentes países, grande parte delas com possibilidades de interação.

Bem, esse contexto interativo pode inspirar soluções miméticas, ainda que as obras se voltem para outras preocupações. O artista brasileiro Milton Sogabe vem observando como alguns artistas exploram os recursos tecnológicos para permitir que o público interaja em suas instalações interativas. Essas obras, como já dito, podem fazer uso de sensores (câmeras, por exemplo) capazes de capturar ações do ambiente – onde uma diferente posição do espectador na sala da obra

<sup>50</sup> COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte*: da fotografia a realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003, p. 220.

<sup>51</sup> Sobre essa discussão, uma sugestão seria ler Plaza (2003).

<sup>52</sup> Estamos falando aqui do senso comum. Certamente podemos ter significativos trabalhos em arte digital que abdicam da interatividade, lançando situações contemplativas para o visitante.

<sup>53</sup> O site do FILE é <a href="http://www.file.org.br">http://www.file.org.br</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.

pode gerar diferentes respostas ao trabalho. A necessidade de envolver o público gera demandas específicas ao artista: como fazer com que o público saiba como interagir? Ou ainda, como fazer com que a tecnologia não seja o foco principal na interação com o trabalho? Dentro dessa perspectiva, Sogabe percebeu uma estratégia recorrente: "a construção de algum elemento físico que se torna o centro de atenção, deixando a interface tecnológica em segundo plano e muitas vezes despercebida"54. Para ficar mais claro: digamos que ao entrar em uma instalação artística, você tenha uma maçã de cera e, mais adiante, uma tela à sua frente; sabendo se tratar de uma obra interativa, você toca a maçã e um vídeo é executado na tela; só que na verdade, a maçã que é tocada não corresponde a um elemento que realmente dispara o vídeo – o que o dispara de fato é uma câmera posicionada sobre a área em que a maçã está disposta. Essa maçã pode ser considerada como uma falsa interface. Essa estratégia mimética decorre das necessidades do artista de inserir um elemento capaz de tirar o foco da tecnologia de fato em ação na obra: finge-se que aquela maçã é o que faz a obra "funcionar".

É interessante perceber que o artista que faz uso de uma falsa interface está direcionando a atenção de seu visitante, fazendo-o acreditar naquilo que parece ser tecnologicamente responsável pela ação na obra. Este desvio da atenção soa familiar à estratégia de ilusionistas ao dirigir nossa atenção para onde é mais interessante. O teórico norte-americano Edward Tufte<sup>55</sup> (conjuntamente com o mágico Jamy Ian Swiss) aproximará essa estratégia de casos de peixes esgana-gata que na presença de invasores de seus ninhos, vão para longe dos seus ovos e movimentam-se "em defesa" de um lugar diferente; as criaturas indesejadas suporão que o ninho está naquele lugar. Um falso ninho. Tal como o ilusionismo, que manipula a nossa atenção/distração, o artista também pode manipular o foco da ação para gerar efeitos. Ora, a interface falsa é uma

<sup>54</sup> SOGABE, Milton. Falsa interface como recurso poético na obra interativa. In: *ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA-USP*. v. 12, n. 24, 2014, p. 62-69. Disponível em: <a href="http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/96738/95911">http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/96738/95911</a>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

<sup>55</sup> TUFTE, Edward R. *Visual Explanations:* images and quantities, evidence and narrative. Cheshire, Connecticut: Graphic Express, 1997.

estratégia bastante eficaz para criar narrativas que querem se desprender dos sentidos que a tecnologia agrega.

Além desse tipo de estratégia, os artistas lançarão mão de muitas outras maneiras de equacionar a dimensão tecnológica em suas criações. Em alguns casos, as condições do meio empregado são fundamentais para a efetivação de sua poética. Há uma significativa vertente de trabalhos que busca justamente confundir-se com outras aplicações em meios digitais, assumindo muitas vezes o *modus operandi* de uma expectativa inicial como proposição poética.

Soma-se a isso, a constatação que nem todos os trabalhos de arte e tecnologia necessariamente são resultados de uma fascinação tecnológica ou da mera demonstração daquilo que um computador pode propiciar. Muito pelo contrário. Em um estudo anterior, que deu origem ao livro CTRL+ART+DEL: Distúrbios em arte e tecnologia<sup>56</sup>, tratei justamente da recorrência de ações artísticas contrárias ao deslumbramento técnico, destoantes da abordagem otimista das benesses tecnológicas. Muitos artistas passam a estabelecer discursos explicitamente críticos à própria tecnologia em que operam, estabelecendo discursos provocativos, verdadeiros "distúrbios eletrônicos" contra a hegemonia tecnológica. Dentro desta postura crítica há diferentes graus: da perspectiva sobre micropolíticas, direcionadas a novos regimes de sociabilidade gerados pelas tecnologias digitais, em uma escala interpessoal, até uma visão mais geral, de entender a tecnologia como parte de um "poder nômade" – invisível, porém perceptível – a ser desestabilizado pelos artistas, como é defendido pelos integrantes do coletivo Critical Art Ensemble<sup>57</sup>. Em todos os casos, a tomada dos meios tecnológicos por artistas é uma opção claramente política, já que a tecnologia é pensada como significativa parte de um contexto social, a gerar ou intermediar relações.

É relevante ter sempre em vista que a maior parte das ações miméticas de artistas tecnológicos cultivam uma postura crítica em seu âmago.

<sup>56</sup> NUNES, Fabio Oliveira. *CTRL+ART+DEL:* Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.

<sup>57</sup> CRITICAL ART ENSEMBLE. Distúrbio eletrônico. São Paulo: Conrad, 2001.

Para Bourriaud<sup>58</sup>, ao falar sobre produções em arte contemporânea que fazem uso de formas sociais, toda crítica está fadada ao fracasso, caso o artista se contente em "sobrepor sua língua à língua falada pela autoridade". Para o autor, primeiro é necessário assumir ou pelo menos envergar a forma daquilo que se quer criticar. "A imitação pode ser subversiva, muito mais do que certos discursos de oposição frontal que apenas encenam gestos de subversão"<sup>59</sup>. Assim, nos novos meios, esta estratégia da "imitação" pode ser prioritariamente corrosiva às relações estabelecidas através da tecnologia, desvirtuando suas formas e modus operandi.

Nota-se que, independentemente da tecnologia que utilizam, o compromisso maior desses trabalhos é com a "ideia" que conduzem. Eles estão diretamente ligados às heranças conceituais na arte e como tal, estas iniciativas propiciam certa provocação intelectual. São proposições voltadas para instigar o pensamento, o senso crítico, a dúvida e a inquietação – acabam por nos fazer discernir (algumas vezes por contragosto), lançando-nos para além da zona de conforto daquilo que dominamos.

Bastante emblemática neste sentido é a proposta do trabalho de web arte Canal 666BR: Para (Des)Hipnotizar as Massas<sup>60</sup> (2014) dos artistas brasileiros Edgar Franco e José Loures. As inspirações dos artistas partem de um dos acontecimentos mais traumáticos para o espírito futebolístico brasileiro: a derrota histórica da seleção masculina de futebol para o time da Alemanha por sete gols a um, na copa do mundo de 2014, realizada em território brasileiro. A derrota eliminou o time verde-amarelo da competição e colocou em xeque a qualidade do futebol brasileiro – até então indiscutível por setores da imprensa – diante de outras seleções do mundo. Pois bem, os artistas lançaram mão de estratégias miméticas para o lançamento do que seria um novo canal

<sup>58</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção. São Paulo: Martins, 2009, p. 86.

<sup>59</sup> Idem.

<sup>60</sup> Há uma versão do trabalho disponível no YouTube: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w140yF1izGw">https://www.youtube.com/watch?v=w140yF1izGw</a>. Acesso em: 21 fev. 2016.

de televisão: criam rumores nas redes sociais, sobretudo a partir de seu título, digamos, "demonizado". A sequência de números "666" presente no título é popularmente "uma alusão à besta do apocalipse bíblico, ao demônio, àquilo que se quer evitar" Nesse caso, aquilo que se quer evitar e, se possível, esconder e esquecer é, sem dúvida, a derrota histórica, mas há uma intencional ambiguidade que pode provocar leituras ao campo do sobrenatural e do oculto.

O novo canal de televisão, na verdade, seria um endereço da web no qual um vídeo exibe ininterruptamente os sete gols da Alemanha de forma acelerada, como uma antiterapia a um trauma que muitos gostariam de apagar da memória naquele momento. Cada repetição da goleada dura menos de trinta segundos. Franco define esse trabalho como "uma tentativa irônica e mordaz de alertar as massas sobre sua alienação e subserviência às multinacionais financiadoras do circo futebolístico"<sup>62</sup>. Seu discurso implica uma crítica àqueles canais midiáticos que utilizam o espetáculo do futebol como instância alienante, sobretudo por ser uma fonte de lucros exorbitantes. Para nós, o trabalho é uma maneira bastante clara para entendermos o potencial crítico das obras em arte e tecnologia, e neste caso especificamente, o desejo de nos fazer repensar cristalizações do cotidiano.

Podemos avançar neste sentido com o trabalho *Assina: do Texto ao Contexto* (2001-2002) do brasileiro Cícero Inácio da Silva que criou cerca de 50 endereços na Internet nos quais disponibiliza textos produzidos ou tratados eletronicamente por algoritmos<sup>63</sup> que levam nomes de autores consagrados em contextos acadêmicos, como Gilles Deleuze ou Platão, seguindo o modelo de publicações universitárias. O artista lida com as questões de autenticidade e de autenticação na Internet: se encontramos na rede

<sup>61</sup> FRANCO, Edgar. Canal 666 BR: para (des)hipnotizar as massas – processo criativo em web arte. In: *Anais do 240 Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*, setembro de 2015, Santa Maria, RS; Nara Cristina Santos... [et al.] (orgs.). Santa Maria, RS: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas; Universidade Federal de Santa Maria, PPGART; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, PPGAV, 2015. Disponível em: <a href="http://anpap.org.br/anais/2015">http://anpap.org.br/anais/2015</a>>. Acesso em: 24 nov. 2015. p. 2493.

<sup>62</sup> Idem.

<sup>63</sup> O termo é empregado para definir uma série de instruções computacionais que podem envolver a realização de uma tarefa.

determinado texto apresentado como de um autor conhecido, como saberemos se é realmente dele já que não há um elemento eficaz que comprove a real autoria? A isso, soma-se a existência de um público – de estudantes com suas monografias de graduação a futuros doutores com suas teses – sedento por citações de "peso" em seus escritos. Encontrar um trecho de algum autor relevante que venha a ser útil é bastante gratificante a esses pesquisadores. O artista então distribui pela web, entre "revistas científicas" e "institutos de pesquisas", textos produzidos eletronicamente pelos robôs que levam o nome de autores consagrados. Os textos são "assinados" pelos algoritmos que o geraram, permitindo o uso por pesquisadores desatentos.

Percebe-se que a tecnologia, portanto, não é só vista como um suporte para a criação de imagens; os artistas tendem a entendê-la como parte de um discurso essencialmente estratégico: usar da própria tecnologia para problematizá-la, fazer da própria experiência tecnológica ou daquilo que determinadas tecnologias representam, objeto de reflexão. Nesse caminho, as instâncias sociais que acontecem pelos meios, como as identidades pessoais ou as práticas de consumo, não são dissociáveis da própria tecnologia. Tudo está conectado como ecossistemas paralelos. Um desses ecossistemas é o universo dos negócios, sobre o qual falaremos no próximo capítulo deste livro.

## **NESTE CAPÍTULO**

Res Ingold, Ingold Airlines
Guillaume Bijl
Peter Hill, Museu de Ideias Contemporâneas
Till Nowak, Institute for Centrifugal Research
Claes Oldenburg, The Store (Ray Gun Mfg. Co.)
Dana Wyse, Jesus had a sister productions
Agnus Valente, Vendogratuitamente.com
Davide Grassi e Igor Stromajer, Problemarket
Etoy
Minerva Cuevas, Mejor Vida Corporation
Alexei Shulgin, FuckU-FuckMe
Virgil Wong
Adam Brandejs, Genpets

## CAPÍTULO DOIS

# NEGÓCIO DE ARTISTA

# SUPERFICÇÕES

Em 1992, um artista escocês chamado Peter Hill adotou o termo superficções para definir incursões artísticas com premissas ficcionais que extrapolam os limites usuais entre ficção e realidade. Na prática, estas incursões adotam formas híbridas, se apropriando de estruturas organizacionais, planos de negócios, ou mesmo, identidades fakes. A primeira onda de artistas com superficções surge nos anos 1980, em propostas como Ingold Airlines (1982) do artista suíço Res Ingold, uma fictícia companhia aérea. Com o tempo, Ingold aperfeiçoa os detalhes de sua incursão. Apresenta a si mesmo enquanto gerente de negócios da empresa. Faz uso de estratégias de marketing, escritórios, logotipos, site institucional e até aeronaves "pirateadas" como se fossem de tal companhia a serem apresentadas em vídeos promocionais. A companhia participa inclusive de eventos e feiras da área tal como demais empresas. Curiosamente, durante a Documenta de Kassel, de 1992, um avião com a marca da Ingold Airlines voou com personalidades entre Berlin e Kassel, na Alemanha.

A compreensão de Hill para esse tipo de estratégia surge em 1989, quando resolve criar um museu fictício sediado em Nova Iorque chamado de *Museu de Ideias Contemporâneas* que, inicialmente, existia apenas por meio de sua assessoria de imprensa. Ao conceber o projeto, o artista optou por enviar comunicados de imprensa – *press releases* – para agências de notícias como Reuters e Associated Press, bem como, para galerias de arte, diretores de museus, editores de revistas e alguns amigos, descrevendo o trabalho como supostamente "o maior espaço do mundo contemporâneo para explorar arte e ideias". O museu teria como

benfeitores bilionários que teriam feito fortuna nos campos de petróleo do Alasca. O artista criou um mundo paralelo da arte, com curadores, colecionadores, marchands e outros elementos essencialmente ficcionais<sup>1</sup>. Seu projeto inscreve-se em uma linha de museus concebidos por artistas, como o histórico *Museu de Arte Moderna, Departamento das Águias* do artista belga Marcel Broodthaers, que operou entre 1968 e 1972 e *Museu da Tecnologia Jurássica* do casal norte-americano David e Diana Wilson, aberto em 1996.

Na visão de Hill, as superficções não só explicitam estruturas como também proporcionam caminhos para "libertar fantasias", da mesma forma que jovens arquitetos podem vivenciar uma existência vicária de seus futuros edifícios através de seus projetos arquitetônicos, o artista também pode vivenciar suas criações imaginárias implantando-as no domínio da realidade. Mas, mais do que simplesmente propor um *trote* (já que muitas vezes a natureza ficcional das propostas não é revelada inicialmente), as superficções propõem um espelhamento, que questiona o discernimento da arte entre o verdadeiro e o falso².

Para nós, que já falamos sobre *fake* e mimetismo para enxergar diferentes nuances do universo de mentiras de artista, o conceito de superficção vem agregar algumas particularidades a pensarmos. A primeira condição a ser observada é a sua inclinação claramente institucional; Hill elabora o conceito a partir do seu desejo de ter para si, um museu. A personificação do artista é substituída pela entidade intangível de uma organização, que pode ser uma instituição cultural ou uma empresa. Pode haver uma entidade de um só membro? Evidentemente que sim. O mais importante é adotar uma *persona jurídica*³, capaz de mobilizar

- 1 Mais tarde, o museu fictício torna-se um site da Internet, contemplando o propósito catalográfico da proposta. Pode ser acessado em: <a href="http://www.superfictions.com/">http://www.superfictions.com/</a>. Acesso em: 5 fev. 2016.
- 2 HILL, Peter. *True lies and superficctions* [texto de conferência realizada na Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, em 2006]. S.n.: Paris, 2006. Disponível em: <a href="http://www.superfictions.com/sorbonne/intro.html">http://www.superfictions.com/sorbonne/intro.html</a>». Acesso em: 5 ago. 2012.
- 3 Pessoa jurídica é a definição de uma organização que existe não como indivíduo, mas, sim, como instituição. Persona jurídica, por sua vez, seria a encarnação ou uma representação de uma organização por um grupo ou por um só indivíduo.

atenções sob uma nova escala – a imitação da experiência que temos quando nos relacionamos com essas entidades.

Um artista que preza este sentido da experiência em suas superficções é o belga Guillaume Bijl, que criou diversas ações em que transforma o espaço museológico em "espaços socialmente úteis", tais como, um hospital psiquiátrico, um cassino ou uma autoescola. Em algumas ocasiões, Bijl transformou o espaço de galerias em réplicas idênticas de supermercados, com verduras, frutas, enlatados, congelados, bebidas e outros alimentos - alguns repostos diariamente dispostos em gôndolas, geladeiras e corredores a serem percorridos pelos visitantes. Embora transformar o espaço de uma galeria em supermercado não seja uma proposta nova - Andy Warhol realizou, em 1964, o American Supermarket, no qual itens da Pop Art eram expostos como em um minimercado - o que chama a atenção na obra de Bijl é a sua impressionante fidelidade ao mimetizar cada detalhe de um estabelecimento do gênero, "funcionando" como tal, ainda que, ao contrário da proposta de Ingold, o espaço da galeria permita sua identificação enquanto ação artística.

Algo a se considerar também é o fato de que se passar por uma organização, qualquer que seja a sua natureza, também implica em jogar com a legitimação que uma instituição oferece. Uma organização sugere uma escala que ultrapassa o domínio de um só sujeito. E uma das maneiras utilizadas pelos artistas para explicitarem as escalas e supostas hierarquias destas entidades é personificarem diretores, presidentes e outros supostos membros. Assim é realizado pelo artista alemão Till Nowak em *The Centrifuge Brain Project* (2011) que, por meio do fictício Institute for Centrifugal Research<sup>4</sup> (Instituto para a Pesquisa Centrífuga), apresenta mirabolantes atrações de parques de diversões que seriam resultado das pesquisas da instituição. Para mostrar as conquistas do Instituto, o artista realiza um documentário ficcional, conduzido pelo diretor executivo da instituição, dr. Nick Laslowicz. Quando apresentado em exposições, o filme acompanha várias plantas dos projetos das atrações, proporcionando ainda mais

<sup>4</sup> Disponível em: <a href="http://www.icr-science.org">http://www.icr-science.org</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.

veracidade às criações. Como um bom criador de ilusões através de animações digitais, Nowak apresenta como reais diversas atrações – como rodas gigantes e "chapéus mexicanos" – elevadas para muito além dos limites físicos, incrivelmente monumentais ou praticamente impossíveis. No documentário, o artista se apropria das possibilidades de efeitos digitais difundidos pelo cinema atual, especialmente presentes em filmes de ação e ficção científica, mas em vez de buscar a espetacularidade escancarada da maioria dos *blockbusters*, opta por um tom mais natural, gerando um misto de encanto e perplexidade ao público.

O discurso do dr. Laslowicz no documentário é muitíssimo curioso: "Nossas máquinas promovem a liberdade total, cortando todas as conexões do mundo em que vivemos; comunicação, responsabilidade, peso. Tudo o que se pode esperar pode ser centrifugado". E de maneira bastante emblemática acaba fazendo de suas criações impossíveis, uma ode irônica ao sucesso da tecnologia sobre a natureza: "se alguma coisa está errada, está na natureza; a gravidade é um erro!".

É interessante observar que todas essas incursões estão também muito próximas do conceito de *pós-produção* trazido por Nicolas Bourriaud, anteriormente já citado por sua Estética Relacional. Em *Pós-produção* o autor mapeia novas manifestações artísticas que recorrem a formas já produzidas, ou seja, há uma vontade de "inscrever a obra de arte numa rede de signos e significações, em vez de considerá-la como forma autônoma ou original". A reflexão do autor é importante para percebermos que o artista contemporâneo não está preso a criar novos estilos para ser "original". É bem interessante perceber essa nova condição, pois durante o período moderno da arte acreditava-se que a função do artista seria "superar" os seus antecessores ou, no máximo, citá-los. Nesta condição presente, o artista passa a entender que o mundo que o rodeia é como uma loja cheia de ferramentas, peças e esquemas que podem ser manipulados, mixados, reordenados e relançados. Parece um paradoxo, mas pode-se conseguir originalidade se apropriando daquilo que já existe.

Essa visão apropriadora sobre o campo artístico se estende também às formas sociais do cotidiano, ou seja, além de fazer uso do

#### Till Nowak

Spheroton, frame de vídeo de *The Experience of Fliehkraft* e *The Centrifuge Brain Project*, de Till Nowak (2011). Cortesia: Claus Friede\*Contemporary Art.





que já foi criado no âmbito da arte, esta nossa realidade, por mais banal que nos pareça, também se transforma em mote para a criação podendo ser manipulada como se o artista pudesse editar o cotidiano:

A partir do mesmo material (o cotidiano), pode-se criar diferentes versões da realidade. Assim, a arte contemporânea apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere formas sociais em enredos originais <sup>6</sup>.

É evidente que o conceito de pós-produção flerta com o que estamos abordando pelo simples fato de que estas criações só fazem sentido a partir daquilo que já existe no mundo. Elas não existem sem um modelo pré-existente. Esse modelo não é apenas uma questão de cópia, mas também de diálogo com um contexto que já existe.

Então, se nos voltarmos para o contexto das instituições, certamente hoje não conseguiríamos circunscrevê-lo sem a rede Internet. Conforme já dissemos anteriormente, os meios tecnológicos são capazes de gerar reconhecimento, ao ponto de que a recorrência de um dado no ciberespaço basta para que ele seja tomado por verdadeiro. E de modo mais específico: a Internet acaba por suprir – ao menos em parte – a intangibilidade destas organizações. Há que se observar que uma organização é uma abstração representada por indivíduos que falam por ela. A rede oferece – assim como a publicidade também o faz – uma face que insere esta abstração em uma realidade mais plausível. Desta maneira, as incursões miméticas voltadas a este universo que se instalam no ciberespaço encontram um ecossistema bastante favorável. Veremos a seguir.

#### CIBERESPAÇO

Com a consolidação da Internet estabelece-se uma trama informacional construída pelo entrelaçamento de meios de telecomunicação e informática, tanto digitais como analógicos, incluindo satélites, televisores, rádio, telefone convencional, entre outros. O nome desta trama surge no campo da ficção: ciberespaço é o nome que denomina o espaço

virtual povoado pelos personagens de *Neuromancer* (1984), de Willian Gibson. A popularização crescente de dispositivos tecnológicos como computadores, câmeras, impressoras, telefones celulares, bem como a difusão irrestrita de conteúdos através da rede Internet, potencializa o surgimento de incursões artísticas nos novos meios; percebe-se que algumas dessas novas incursões trazem o mesmo ímpeto ficcional das superficções descritas por Peter Hill, conforme veremos a seguir.

Ainda nos anos 1990, cabe contextualizar que uma significativa euforia tomou conta dos mercados em torno das perspectivas que uma rede global como a Internet representaria para as práticas de consumo. Não eram poucos aqueles que previam a obsolescência dos supermercados, das lojas físicas e outras tantas formas que viriam a ser substituídas pelo ato de comprar pelo computador. Alguns sites, por sua vez, ofereciam serviços gratuitos na expectativa de se beneficiar mais adiante, no horizonte reluzente de uma nova economia. A especulação em torno de um futuro de compradores digitais foi tão significativa que nos primeiros meses de 2000 se criou uma "bolha" especulativa, levando as ações de empreendimentos de tecnologia ou baseados na Internet – as chamadas "ponto com" – a uma forte alta seguida por uma quebradeira geral, algum tempo depois, que ocasionou fusões, vendas ou desaparecimento de várias empresas. De qualquer modo, ainda que em uma intensidade menor do que se imaginava no século passado, a economia que acontece na Internet tem sido cada vez mais significativa. Só no Brasil, em 2013, o chamado *e-commerce* movimentou cerca de 28 bilhões de reais. É simplesmente quase o dobro do que foi movimento há três anos, em 2010, quando o faturamento anual das lojas da rede foi de 14,8 bilhões de reais<sup>7</sup>.

Diante deste contexto, uma parcela das incursões miméticas presentes no ciberespaço referenciará às práticas comerciais em seus projetos, assumindo certa ambiguidade entre reais empresas e as instâncias que as caracterizam como tal. Diversas características serão bastante comuns: significativa e extensiva identidade visual (logotipos, tipografia), slogans,

<sup>7</sup> Referências de faturamento com base em dados da empresa *E-bit*, consultoria de comércio eletrônico. Dados presentes no site <a href="http://www.e-commerce.org.br/">http://www.e-commerce.org.br/</a>>. Acesso em: 9 jul. 2014.

forte apelo visual e, obviamente, a caracterização de que atuariam com alguma transação comercial, como a aquisição de um determinado produto, título ou serviço. Essa ambiguidade, muitas vezes, busca construir uma relação de credibilidade e empatia, tal como, personagens reais do mundo corporativo.

Há que se observar que o ciberespaço enquanto trama informacional planetária e híbrida atua como uma espécie de ecologia particular. Diversas situações no ciberespaço podem ser compreendidas como miméticas. Por exemplo, há a aparição de perfis fakes nas redes sociais ou os chamados hoaxes - comentados no capítulo anterior. Há também algumas circunstâncias miméticas presentes nas relações de negócios e marketing nas redes digitais. A mais significativa existe desde as primeiras iniciativas comerciais na rede Internet: a dificuldade de distinguir o porte das empresas que se apresentam virtualmente. Ora, na web, um pequeno grupo de pessoas ou uma só pessoa poderia concorrer diretamente com grandes conglomerados comerciais, desde que seu site tenha a mesma eficiência e apresentação "profissional" de seus concorrentes. Ou seja, iniciativas menores podem se passar por maiores, com facilidade. Por outro lado, uma estratégia mimética totalmente oposta é também possível: é comum que empresas criem conteúdos aparentemente amadores, disfarçados de produções caseiras e despretensiosas, a serem compartilhados (massivamente, espera-se) por usuários em toda a rede. São chamados conteúdos virais, os conteúdos, como animações, textos ou vídeos (em regra, com uma proposição "divertida"), que se "reproduzem" febrilmente na rede pela ação voluntária de usuários. Nem todo viral é oriundo de uma ação de marketing, assim como nem todo viral oriundo de ação de marketing oculta sua verdadeira natureza. Mas, o ato de plantar virais nas redes sociais, se passando por um usuário qualquer, é uma estratégia recorrente de empresas que querem, de algum modo, mobilizar olhares.

É justo perceber ainda que, especialmente na primeira década do acesso comercial à rede Internet, essa condição de desconhecimento da plena natureza dos sites da web e da dificuldade de aferir como verdadeiros todos os dados ali presentes será bastante recorrente em grande parte das produções em web arte. Além das incursões que serão apresentadas neste texto mais adiante, sites como o pioneiro *JODI* (1994) da dupla de

artistas europeus Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, em última análise aproveitam-se desta condição de superfície, em que os visitantes estão à mercê das aparências apresentadas, ao menos momentaneamente. JODI é um dos trabalhos mais paradigmáticos da produção de web arte nos anos 1990: foi uma experiência de heterodoxia aos que defendiam que os sites da rede deveriam funcionar com clareza, legibilidade e eficiência: trazia páginas – inclusive sua abertura – com mensagens de código-fonte, ícones sem qualquer sentido, imagens e elementos intermitentes, janelas que saltavam sem parar, tudo sem qualquer explicação – não havia qualquer texto ou indicação do que realmente se tratava<sup>8</sup>. Como bem pontua o teórico brasileiro Daniel Hora, a ousadia do projeto de JODI é ditada pelo seu posicionamento avesso aos usos comerciais pelos quais a internet começa a ser explorada no mesmo período<sup>9</sup>.

#### REPENSANDO O MUNDO DOS NEGÓCIOS

Intuindo que a economia e seus atores constituem-se em um ecossistema bastante peculiar, desde a modernidade, artistas se apropriarão dos signos desse universo, lançando propostas que discutirão a noção de produção, valor material, identidade corporativa, flutuação dos mercados, entre outros pontos, entendendo a economia como um repositório de formas a serem apropriadas. Ardenne<sup>10</sup> nomeia estas práticas – que não estariam institucionalizadas como uma prática artística em si – como *economics arts*. Vale notar que o termo em inglês *economics* significa "economia política", reforçando o caráter político dessas criações. O autor situa melhor a questão: como uma resposta a uma sociedade dominada pela economia, surge uma produção artística que irriga, orienta e modela

<sup>8</sup> NUNES, Fabio Oliveira. *CTRL+ART+DEL:* Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 121.

<sup>9</sup> HORA, Daniel. *Teoria da arte hacker:* estética, diferença e transgressão tecnológica. 2015. Tese (doutorado em arte). Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Brasília, 2015, p. 102.

<sup>10</sup> ARDENNE, Paul. *Un arte contextual:* creación artística em medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia (Espanha): CENDEAC, 2006, p. 145-146.

um questionamento de natureza econômica, uma *ars economicus*. Ora, a Idade Média, obcecada pela salvação, engendrou uma criação plástica de natureza metafísica; o Renascimento, habitado pela questão do lugar do homem no universo, deu origem a uma arte da perspectiva; a Modernidade, obcecada pela liberdade, levou a arte a libertar-se de todas as regras. Agora, a era liberal, mais que qualquer outra, inaugura um tempo estético durante o qual a arte se torna uma encenação formal (ou uma recorrência) da economia real<sup>11</sup>.

Assim, no decorrer do século XX, se formarão os laços entre artistas e a economia, inicialmente decorrentes da tentativa de estabelecer suas próprias estruturas de distribuição de obras - sobrepondo-se aos intermediários entre criadores e compradores. É o caso do artista norte-americano Keith Hering e sua Pop Shop, nascida em 1986, no bairro do SoHo, em Nova Iorque, vinda do desejo do artista de tornar sua produção mais acessível, permitindo não que só grandes colecionadores pudessem comprá-la, mas também, qualquer um que assim quisesse. Sua loja vendia camisetas, pôsteres, brinquedos e imás com as marcas do artista; buscava-se vender os produtos a baixo custo. Ele, que começou com desenhos de giz nas estações de metrô de Nova Iorque, teria ali como juntar em um mesmo espaço, das grandes celebridades, entre as quais a cantora Madonna era cliente assídua, às crianças do entorno nova-iorquino suburbano, como o Bronx. Em 2009, a conhecida loja de Hering foi reconstruída em uma exposição na londrina Tate Modern.

Porém, antes de Hering, surge a proposição inusitada do sueco-norte-americano Claes Oldenburg, que, em 1961, abre a sua *Store* em Manhattan, também anunciada com o nome comercial de *Ray Gun Mfg. Co.*, onde, por dois meses, eram aparentemente oferecidos muitos dos produtos encontrados em outras lojas da região: sapatos, lingerie, doces, chapéus, cigarros, entre outros. Mas, os preços eram muito caros em comparação com outros estabelecimentos. Na verdade, sem explicar aos seus potenciais clientes, muitos dos itens que ali estavam eram esculturas do artista, conhecido por imitar (por

mais insignificantes que sejam) os objetos da chamada sociedade de consumo. De fato, a loja em questão era um experimento de rua, que acabava por explicitar a capacidade do trabalho de Oldenburg em mimetizar as aparências do comércio urbano. Não seria exagero entender essa proposta de Oldenburg como um importante antecedente desse tipo de proposição mimética.

Ardenne<sup>12</sup> proporá dois gêneros de empresas de artista: as *empresas autênticas*, quando o artista de fato opera gêneros intercambiáveis, dentro de um mercado de bens; as *empresas-ficção*, quando o artista subverte o jogo da economia real com a intenção de criar uma representação espetacular (entendendo a economia como espetáculo) e/ ou sobre uma perspectiva crítica, a dissecar os valores que norteiam o mundo dos negócios. Naturalmente que no encalço das criações que geram ambiguidade e indistinção, interessará a nós justamente este segundo gênero, onde artistas cientes das particularidades deste ecossistema lançarão propostas miméticas.

Um bom exemplo de representação espetacular da economia está nas incursões da franco-canadense Dana Wyse que se apresenta como artista e criadora da empresa Jesus had a sister productions (1997-2007) que fabrica supostas pílulas medicinais. Ao nos depararmos com o universo de pílulas de Wyse, vem à tona o debate do consumo como solução de todos os problemas da vida. Sua empresa farmacêutica, sob o slogan "Ajudando você a criar sua própria realidade desde 1789", já teria produzido os mais inusitados remédios para diferentes situações: para entender a arte contemporânea, para garantir a heterossexualidade do seu filho, para compreender o sentido da vida, para "acreditar nele de novo", para acreditar em Deus, para "instantaneamente se divertir lendo a Bíblia", para controlar os impulsos de telefonar bêbado para alguém, para desenvolver a imaginação da sua criança, para não ter uma criança feia, para tentar suicídio, para agir naturalmente perto do novo namorado do seu ex-marido, entre muitas outras necessidades.

<sup>12</sup> ARDENNE, Paul. *Un arte contextual:* creación artística em medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia (Espanha): CENDEAC, 2006, p. 148.

Jesus Had a Sister Productions é a resposta aos anseios de uma época permeada por promessas de cura e felicidade por meio da ciência e veiculadas tão enfaticamente pelas bulas dos medicamentos e propagandas farmacêuticas. As pílulas de Dana Wyse se anunciam como a cura instantânea para aquele que as obtiver. Sua empresa farmacêutica já produziu pílulas para as mais diversas necessidades, sem se desviar do debate político e muitas vezes moral que fica evidente nestes anseios de consumo<sup>13</sup>.

Na forma em que apresenta seus produtos, Wyse se apropria das técnicas mais incisivas da publicidade, abusando de lugares-comuns como selos legitimadores – "como visto na TV" – ou modelos que exibem sorrisos exaustivos a cada rótulo, em uma linguagem assumidamente direta, pessoal e sensacionalista que remete claramente aos anúncios de décadas passadas.

Ainda cabe acrescentar que as pílulas de *Jesus had a sister productions* podem ser compradas fora do âmbito das artes, sendo vendidas no boca a boca, pela rua, como se fosse um ato clandestino ou como um traficante que vende drogas<sup>14</sup>, o que permite supor a eventual existência de consumidores crédulos na eficácia das cápsulas e comprimidos da artista, assim como há uma audiência ávida em acreditar em outros remédios milagrosos<sup>15</sup>.

No contexto das redes digitais, bastante emblemático das potencialidades das infiltrações poéticas no mundo dos negócios, é o trabalho de web arte *Vendo Gratuitamente.com* (2006), do artista brasileiro Agnus Valente.

<sup>13</sup> REGIANI, Ruth Moreira de Sousa; ALVES, Lucas Roger Souza. "Como transformar o seu vício em drogas em uma carreira artística bem-sucedida": as superficções de Dana Wyse. In: MEDEIROS, Afonso; PIMENTEL, Lucia Gouvêa; HAMOY, Idanise, FRONER, Yacy-Ara (orgs.). Anais do XXIII Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: ecossistemas artísticos. Belo Horizonte: ANPAP; Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG, 2014, p. 1329.

<sup>14</sup> Ibid., p. 1330.

<sup>15</sup> Cabe contextualizar que incursões "farmacêuticas" na arte terão antecedentes. No Brasil, cabe citar Hervé Fischer, participante do coletivo francês de Arte Sociológica, nos anos 1970, junto com Fred Forest e Jean-Paul Thenot; o artista, no ano de 1975, instalou na Praça da República, em São Paulo, uma barraca denominada *Farmácia Fischer* onde distribuía pílulas de poliuretano embaladas em saquinhos de plástico e prometia cura para todos os males, desde pouco dinheiro a falta de amor.

Não se trata exatamente de uma empresa de artista, mas de uma ação que nasce das práticas exercidas no comércio eletrônico. O artista propõe uma ação nas ferramentas de busca da rede – o site Google, em especial – realizada em épocas de grande apelo comercial, como o Dia das Mães e as festas de final de ano. Ao procurar por palavras como "compras", "cartão de crédito" ou "preço", o anúncio "Vendo Gratuitamente" aparece entre os links patrocinados de busca. O paradoxo poético que se estabelece no trabalho é a antagônica relação entre "vender" e nada pagar, dado o contexto em que se dissemina, ao mesmo tempo em que posso "ver" de graça, o que é prática comum aos trabalhos de arte na rede Internet. Assim, o artista contextualiza:

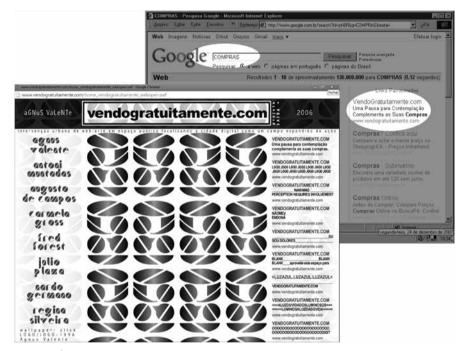
O projeto vendogratuitamente.com acumula uma visitação massiva dos consumidores através dos mecanismos de busca e, "convertendo-a" não em vendas, mas em experiências estéticas, propõe uma pausa reflexiva na voracidade do sistema capitalista – e prossegue reinvestindo na potencialidade utópica da web<sup>16</sup>.

Esse antagonismo suscitado no trabalho de Valente, relativizando a prática-chave dos negócios – que é o "vender pagando", obtendo lucro financeiro, evidentemente – é metafórico para as incursões de artistas em infiltrações poéticas no mundo corporativo.

Como exemplo de apropriação do imaginário corporativo está a atuação dos artistas Davide Grassi (Itália) e Igor Stromajer (Eslovênia) que propuseram um mercado flutuante em torno de problemas, surgindo então a *Problemarket*<sup>17</sup> (2000). Da mesma forma que uma bolsa de valores, os artistas propõem que os problemas estejam sujeitos a investimentos – mostrando o *modus operandi* dos ambientes financeiros. Mais do que isso, o discurso dos artistas, também no mundo real, – em suas

<sup>16</sup> VALENTE, Agnus. Vendogratuitamente.com – Site e non-site na cidade expandida: intervenção poético-política na rede e-urbana. In: GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio da (orgs.). Subjetividades, utopias e fabulações: Anais do 20º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011.

<sup>17</sup> Informações sobre o trabalho estão disponíveis através do endereço: <a href="http://www.aksioma.org/problemarket/">http://www.aksioma.org/problemarket/</a>. Acesso em: 4 fev. 2016.



#### Agnus Valente

Vendogratuitamente.com (2006). Screenshots da ação no site de buscas Google (segundo plano) e site Vendogratuitamente.com (primeiro plano). Imagens: arquivo pessoal do artista.

apresentações – faz uso das corriqueiras práticas do universo corporativo, seus jargões costumeiros, apresentações eloquentes e clássicas roupas de homens de negócios. O trabalho e as apresentações dos artistas como executivos traz o jogo de aparências típico das grandes corporações.

Trabalhando também com o imaginário corporativo, está *Etoy*<sup>18</sup>, uma das ações mais conhecidas no gênero. Criada por um grupo de artistas suíços, parodia as corporações transnacionais, a economia globalizada e os lugares-comuns destas instituições, trabalhando sob a forma de uma companhia "líder no campo da arte contemporânea", que está registrada como tal na Suíça. Os artistas desenvolvem vários atos através da companhia, sendo especialmente ativos através da web. Segundo o grupo, *Etoy* é "uma produção dentro da sobrecarregada área entre o falso e o verdadeiro, entre o espetáculo e a funcionalidade, entre excluído e incluído, entre conteúdo e aparência"<sup>19</sup>.

Etoy foi protagonista de uma disputa com uma loja de brinquedos norte-americana chamada eToys, na época, uma das mais importantes no comércio eletrônico deste nicho de mercado. A quase homônima empresa foi criada em 1997, dois anos depois do registro do domínio do site do grupo de artistas. Em 1999, eToys tornou-se um dos sites mais valiosos da rede, avaliado em 6 bilhões de dólares. Neste período, executivos comunicaram Etoy de que seu site e domínio<sup>20</sup> estariam confundindo seus clientes e prejudicando a marca. Após tentar sem sucesso comprar a marca Etoy por 516 mil dólares, a empresa norte-americana processou o grupo de artistas. Mesmo tendo registrado o domínio etoy.com, em 1995, dois anos antes de etoys.com, os artistas suíços são obrigados pela justiça norte-americana a retirar a marca da Internet. Vencidos, então, os artistas articulam uma ação chamada de Toywar. Entre as estratégias da ação estava um jogo em que os participantes ganhavam pontos ao atacar e sobrecarregar o site de comércio eletrônico impedindo – inclusive

<sup>18</sup> Etoy. Disponível em: <a href="http://www.etoy.com">http://www.etoy.com</a>>. Acesso em: 12 jan. 2016.

<sup>19 &</sup>quot;Corporate Operations Description", disponível em: <a href="http://www.etoy.com">http://www.etoy.com</a>. Acesso em: 12 jan. 2016.

<sup>20</sup> Domínio, neste caso, refere-se ao endereco de acesso ao site na Internet.

durante o período de Natal – que potenciais clientes acessassem o site de brinquedos; outras atividades consistiam em criticar a eToys em fóruns da rede, incluindo mensagens a investidores e, ainda, a veiculação de sites anti-eToys. Durante o período da ação, que obteve quase duas mil participações, o prejuízo financeiro da empresa de comércio eletrônico foi bastante significativo: seu valor nos mercados de capitais despencou 70% – apesar de não estar claro se toda a desvalorização deveu-se somente à *Toywar* ou a outros fatores financeiros associados (como a "bolha" das empresas "ponto com" nesse mesmo período). Por fim, em janeiro de 2000, a eToys devolveu ao grupo de artistas todos os direitos de uso da marca Etoy. Diante da perda<sup>21</sup> de mais de 4 bilhões de dólares de seus opositores, o grupo de artistas definiu a ação como a performance mais cara da história da arte<sup>22</sup>.

Esse episódio deixa bastante claro que embora os artistas façam uso deste imaginário corporativo, podem também se apresentar como um ruído real às instituições estabelecidas neste universo – afinal, o lucro não é exatamente um dos propósitos em questão. Reforçando esta constatação, está o trabalho da artista mexicana Minerva Cuevas que realizou interessantes deturpações. Através da *Mejor Vida Corporation* (1998)<sup>23</sup>, a artista disponibiliza diversos elementos que subvertem o contexto social ou mesmo econômico. No site é possível adquirir diversos "produtos" e "serviços" em busca de uma relação mais humana – simbolicamente representada por um emblemático aperto de mãos como sua marca. A referência ao lugar comum do discurso contemporâneo das empresas que promovem o cuidado e a atenção aos seus clientes parece aqui tomar um sentido muito mais sincero. Afinal, grande parte dos seus serviços está voltada ao indivíduo no seu cotidiano justamente contra o sistema econômico e é

<sup>21</sup> Críticos como Paul Ardenne (2006, p. 152) custam a crer na eficácia da *Toywar* e acreditam, na verdade, na fragilidade da eToys que não teria conseguido manter-se após a "bolha" da Internet.

<sup>22</sup> TRIBE, Mark; JANA, Reena. New Media Art. Köln: Taschen, 2007.

<sup>23</sup> Mejor Vida Corp. está disponível no endereço: <a href="http://www.irational.org/mvc/espanol.html">http://www.irational.org/mvc/espanol.html</a>. Acesso em: 1 fev. 2016.



Minerva Cuevas Tejor Vida Corporation

Carteirinha de estudante de *Mejor Vida Corporation* (1998). Imagem: arquivo pessoal da artista.

natural que nestas circunstâncias seu trabalho esteja num limiar muito impreciso entre a resistência e a ilegalidade.

Entre os serviços prestados pela Mejor Vida Corporation está a solicitação de cartas de recomendação personalizadas e gratuitas — úteis para candidatos a vagas de emprego que não possuem referências. Em algumas exposições, as cartas de recomendação não só são assinadas em nome da MVC, como também são chanceladas pelas galerias de arte que a abrigam. Outro serviço é a afixação de códigos de barras trocados em diversos supermercados de grandes redes mexicanas: o código de barra original de um produto é substituído por códigos referentes a um produto de menor tamanho ou peso; da mesma forma, frutas e verduras podem ter seu código de barra substituído como se tivessem um menor peso. A artista garante que a prática é possível pela distração dos operadores de caixa que não irão conferir cada peso dos itens comprados. Através do site, torna-se possível que qualquer cliente dos supermercados lá listados também realize tal ato.

Gratuitamente, ainda há carteirinhas de estudante – em que o indivíduo passa a ser "aluno" e ganhar descontos em eventos culturais e passagens aéreas, por exemplo – e até bilhetes para o metrô de Cidade do México, distribuídos no site e também nas estações em horários de pico. A Mejor Vida Corporation também realiza alguns serviços mais diretamente ligados com o bem-estar coletivo: em horários de pico, a artista realiza a limpeza das plataformas do metrô com enormes vassouras, incomodando os passageiros pelo pouco espaço – lotado – de espera dos trens. Cuevas também possui outros trabalhos controversos: em Donald McDonald (2003-2006), apresentado na 27ª Bienal de São Paulo, em 2006, um ator travestido de Ronald McDonald – personagem símbolo da rede de lanchonetes McDonald's – muito alucinado e perturbado, aborda os clientes em lanchonetes incentivando-os a não comprarem, ou ainda, tornando-se inconveniente durante o lanche.

Minerva Cuevas propõe perverter instituições que representam o domínio econômico ou social para o cidadão comum: seja a péssima qualidade de sistemas de transportes, os preços abusivos de supermercados, cinemas e teatros ou a necessidade questionável de uma carta de recomendações para conseguir um emprego. Neste contexto, a MVC proporciona acesso a esses "bens" e "serviços", do mesmo modo que outras empresas disponibilizam seus shoppings virtuais. A artista, entretanto, não acredita

que esteja fazendo uma arte política: "uma coisa é utilizar os elementos de um contexto social específico para produzir um objeto artístico e outra coisa é fazer um projeto útil em termos sociais"<sup>24</sup>.

## AMBIGUIDADE DO TECNOLOGICAMENTE POSSÍVEL

Voltado ao universo do comércio eletrônico, cabe citarmos o célebre FuckU-FuckMe<sup>25</sup> (1999), do artista russo Alexei Shulgin, que criou um site *fake* de comércio digital que divulgaria e comercializaria drivers genitais capazes de proporcionar uma relação sexual efetiva entre dois usuários fisicamente distantes, em que cada um copula diretamente com o gabinete da máquina em que o dispositivo está instalado, em movimentos sincronizados. Esta seria nada mais, nada menos do que "a última solução em sexo remoto"! Em um mundo telemático em que milhares de pessoas se ocupam com o chamado sexo virtual, um dispositivo como esse parece ser o intermediário perfeito para efetivar o que antes ficava entre a imaginação e os dedos no teclado.

Em FuckU-FuckMe, há uma interessante relação entre o limite do possível – já que tecnologicamente falando, um dispositivo como esse pode existir – e do bizarro – a cópula com um terminal de computador. Daí, o artista discute a intimidade, o mercado pungente do sexo na Internet e a própria prática amoral da economia de mercado. O mais interessante é que por não possuir qualquer aviso de que se trata realmente de um trabalho artístico, há a possibilidade de se acreditar na existência do excêntrico aparelho: em sua época, o site foi tão profissional e completo (incluindo até ilustrações do ato sexual com o dispositivo e as famosas F.A.Q. – questões mais frequentes) que consegue gerar credibilidade. Profundamente, Shulgin é aqui um crítico extremamente perspicaz de uma tecnofilia levada aos extremos: no fundo,

<sup>24</sup> Em entrevista com Hans Ulrich presente no site da Mejor Vida Corporation, disponível em: <a href="http://www.irational.org/mvc/hans.html">http://www.irational.org/mvc/hans.html</a>. Acesso em: 1 fev. 2016.

<sup>25</sup> FuckU-FuckMe, até 2006, estava disponível em: <a href="http://www.fu-fme.com">http://www.fu-fme.com</a>, atualmente pode ser acessado através do: <a href="http://www.welookdoyou.com/fufme/index.shtml.html">http://www.welookdoyou.com/fufme/index.shtml.html</a>. Acesso em: 5 fev. 2016.



The ultimate remote sex solution TM

Product Info FAO Specifications Order Tech Support Warranty



#### Product Info

FuckU-FuckMe(tm) for Windows Windows 98, and Windows NT provides the most complete remote sex solution for the Internet and corporate intranet.

Powerful features 1et you communicate with your remote partner and provide an absolutely realistic sensual experience of a real intercourse.

The basic FuckU-FuckMe(tm) kit consists of two hardware units - genitalDrive(tm) model M (male) and genitalDrive(tm) model F (female) and an accompanying software interface.

The genitalDrive is an internal device in a standard case that can be installed in any free 5.25" slot of your PC. The FuckU-FuckMe software connects your genitalDrive with a corresponding unit on a remote PC using TCP/IP protocol.

When you start remote sexual intercourse with your partner using FuckU-FuckMe(tm) (click here to see images) the system will transmit all your actions to his/her genitalDrive and precisely reproduce them in real time.

The system has intuitive interface and allows you to entirely concentrate on remote communication.

Learn more about FuckU-FuckMe (tm) in our FAQ



GenitalDrive model F or M (click to enlarge)





GenitalDrive model M ready for operation (click to enlarge)



GenitalDrive model F ready for operation (click to enlarge)





Product Info | FAQ | Specifications | Order | Tech Support | Warranty • 1999 FUFME, Inc. All rights reserved. E-mail inquiries to fufme@welookdovou.com

#### Alexei Shulgin

FuckU-FuckMe. Imagem: <a href="http://www.welookdoyou.">http://www.welookdoyou.</a> com/fufme/index.shtml.html>. Acesso em: 5 fev. 2016.

o "outro" seria apenas um mero pretexto para realizar essa conjunção sem qualquer culpa. Afinal, copular com um computador seria o fetiche pela tecnologia levado ao extremo, não? Porém, em 2012, o trabalho de Shulgin adquire um novo sentido: naquele ano, representantes da chamada indústria do sexo anunciam testes finais de um dispositivo para fins similares ao que foi proposto pelo artista russo<sup>26</sup>. Dessa forma, o dispositivo deixa de ser privilégio do domínio da ficção para ser realmente comercializado, enfim.

Esta situação tão curiosa é bastante emblemática de nosso constante dilema em torno do que seria tecnologicamente possível: diante da velocidade das conquistas e de nossa incapacidade de acompanhar a totalidade dos avanços científicos, podemos tomar como verdadeira qualquer coisa que se apresente como plausível. No caso do driver genital, se a Internet basicamente propicia que dados sejam trocados, permitindo que manipulemos equipamentos a distância, um dispositivo como esse não só seria possível como acaba por acontecer de fato, alguns anos mais tarde. Neste mesmo sentido, poderíamos também ter, por exemplo, bichinhos transgênicos a serem comprados na praticidade de uma loja de seu bairro ou, até mesmo, um homem que engravide? Talvez no momento em que você leia este texto, ambos já façam parte da realidade. Por enquanto, o que temos é a disposição da arte em antecipar questões que nos fazem repensar nosso mundo e a velocidade das mudanças que nele acontecem.

É interessante frisar que essa já é uma perspectiva comum no universo da ficção científica. Tantos filmes, livros e histórias em quadrinhos se baseiam nos anseios do presente para lançarem-se em "um futuro não muito distante". Os artistas que optam pelo domínio do tecnologicamente possível estão fazendo um tipo de ficção científica também, só que sem o respiro das formas ou contextos que explicitam sua perspectiva ficcional – estes aqui operam diretamente na realidade, muitas vezes se aproveitando da legitimidade que os meios tecnológicos podem prover.

<sup>26</sup> A informação está presente na notícia "Dispositivo para sexo virtual permite sentir gestos do parceiro" disponível através do endereço: <a href="http://www1.folha.uol.com.br/tec/1033398-dispositivo-para-sexo-virtual-permite-sentir-gestos-do-parceiro.shtml">http://www1.folha.uol.com.br/tec/1033398-dispositivo-para-sexo-virtual-permite-sentir-gestos-do-parceiro.shtml</a>». Acesso em: 12 jan. 2016.

O norte-americano Virgil Wong também seguiu neste campo pantanoso entre o real e o possível, sob a sombra daquilo que pode vir a surgir. Algumas criações de Wong partem das relações entre a medicina contemporânea, a tecnologia e o corpo humano. De modo latente, também evidenciam o que se espera de uma aparência corporativa na área da saúde. O artista defende que se os projetos atualmente desenvolvidos pelo departamento de defesa norte-americano obtiverem sucesso, em alguns anos, teremos cérebros com implantes capazes de realizar telepatia e telecinese<sup>27</sup>, partes regenerativas do corpo e capacidade de viver por mais de 200 anos. O artista opera uma visão irônica e crítica desta situação. Wong trabalhou em sites de instituições hospitalares, fato que o inspirou a criar o RYT Hospital<sup>28</sup> (1997-2003) através do qual proporciona uma interessante sensação verossímil de algumas possíveis conquistas da genética - como um homem que engravida – e a possibilidade de escolhas genéticas de bebês "livres de câncer, Alzheimer ou doenças do coração", enfim, "todos os milagres da medicina moderna". A ambiguidade entre ficção e realidade é alimentada por imagens presentes no site do trabalho que reproduzem notícias fictícias e as somam com notícias reais das últimas conquistas da tecnologia genética.

Um dos mais conhecidos feitos do RYT Hospital foi "a primeira gravidez humana masculina" em que criou um mise en scène através de sites, notícias fictícias e um breve documentário de um homem que teria engravidado por um dos "milagres" do RYT Hospital. Neste documentário, chamado de The World's First Male Pregnancy, segue-se o formato peculiar do gênero, apresentando uma explicação científica para o feito e sugerindo implicações sociais, como o compartilhamento da gestação dos filhos entre homens e mulheres e uma nova visão sobre a identidade dos gêneros. Aliás, o próprio artista participa como o

<sup>27</sup> Telepatia refere-se à comunicação extrassensorial de pensamentos entre pessoas a distância. Telecinese, por sua vez, define a capacidade das pessoas em movimentar ou manipular elementos físicos utilizando somente a mente.

<sup>28</sup> Disponível através do endereço: <a href="http://www.rythospital.com/">http://www.rythospital.com/</a>>. Acesso em: 5 fev. 2016.

Virgil Wong
Home Page do web site *RYT Hospital*. Imagem: <a href="http://rythospital.com/">http://rythospital.com/</a>>. Acesso em: 15 jun. 2016.





### CUSTOMIZED PO

#### LATEST HOSPITAL NEWS



With Rivitalex®, you Exhibition at J only need 12 minutes Jay College of sleep a night

In partnership with Nevardis, RYT Hospital is pleased to announce completion of phase II clinical trials for a new anti-sleep medication called Rivitalex®.

READ MORE >



Come meet Dr. F Liu and Virgil Wo a state-of-the-ar preview of proje innovations at R' Hospital-Dwayne Medical Center.

READ MORE >



"Among the finest hospital perhaps the world." Innova

# RYTHospital DWAYNE MEDICAL CENTER

From the first human male pregnancy to the first successful application of medical nanotechnology...

RTAL

PATIENTS

FRIENDS & FAMILY

PROVIDERS

RESEARCHERS

User Name

\*\*\*\*\*\*

LOG-IN >



ohn



Our New Marketing Campaign

Phineas In partnership with the ng for Nevardis Corporation, t RYT Hospital is pleased to announce that it has CT completed phase I clinical trials for a new anti-sleep medication called, Rivitalex.

READ MORE >

ls in the United States and

tion in Healthcare Awards (IHA)



médico do *RYT Hospital*. O vídeo é mantido disponível no YouTube<sup>29</sup>. Através do site do projeto *POP! The First Human Male Pregnancy* (1999-2002) (juntamente com Lee Mingwei) era possível acompanhar o dia a dia do "grávido" e também opinar sobre as possíveis consequências desta "conquista científica".

Também lidando com o imaginário de novas conquistas científicas está o trabalho do artista canadense Adam Brandejs que desenvolveu o projeto Genpets (2005) que viria a repercutir em vários veículos da Internet. Trata-se de pequenas criaturas supostamente desenvolvidas pela fictícia companhia de engenharia genética Bio Genica que seriam vendidas vivas, tal como animais de estimação. Expostos em gôndolas e vitrines, os bizarros seres com aparência fetal condicionados em bolhas de plástico parecem hibernar. O tórax de cada uma das criaturas permanece pulsando, além de espasmos ocasionais serem percebidos; ainda que presos em sua embalagem, alguns deles trazem ainda monitores cardíacos que reforçam ainda mais a ideia de que estão realmente vivos. Certamente que espectadores crédulos da existência de vida no interior daquelas embalagens não permanecerão indiferentes, muito pelo contrário. Em uma das ocasiões, quando os Genpets foram apresentados em vitrines de rua, transeuntes chegaram a quebrar os vidros do estabelecimento que os abrigava.

Na verdade, os *Genpets* são bonecos eletrônicos, com itens robóticos, que permitem uma interessante discussão a cerca da presença da biotecnologia em nosso cotidiano, especialmente da relação desta com o universo do consumo e do entretenimento, ainda que o artista explicite que não é contra a bioengenharia, mas que está hesitante sobre qual direção, "onde, como e por quem a tecnologia será usada", completando que "*Genpets* é mais uma crítica à ética corporativa do que qualquer outra coisa"<sup>30</sup>. Evidentemente, o trabalho de Brandejs ecoa situações reais da atualidade. É inevitável, ao falar de biotecnologia e arte, lembrar-se de *GFP Bunny* (2000), trabalho do artista brasileiro Eduardo Kac que

<sup>29</sup> Disponível em: <a href="http://youtu.be/AiU-KZ\_KADY">http://youtu.be/AiU-KZ\_KADY</a>>. Acesso em: 5 fev. 2016.

<sup>30</sup> Texto presente no site do artista no seguinte endereço: <a href="http://www.brandejs.ca/portfolio/1/">http://www.brandejs.ca/portfolio/1/</a> Genpets>. Acesso em: 9 fev. 2016.

consistiu na criação de uma coelhinha geneticamente modificada, com capacidades fluorescentes. A coelha transgênica, chamada de "Alba", ao contrário do desejo do artista em sociabilizá-la junto à sua família, acabou sendo mantida em laboratório. E ainda mais próximas do uso recreativo de seres transgênicos estão as práticas da empresa Allerca<sup>31</sup> – conhecida por vender gatos hipoalergênicos, ou seja, que provocam menos reações alérgicas em humanos – e também da Glofish<sup>32</sup>, empresa que comercializa peixes ornamentais geneticamente modificados com capacidades fluorescentes.

Sob o ponto de vista da arte, todas estas ações adotam um tom provocativo típico das propostas conceituais. Provocar é uma maneira eficiente de mobilizar nossa atenção e, a partir daí, gerar reflexões. Os artistas dispostos a isso querem o público longe de uma posição de conforto, lançando-o em meio a incertezas, incômodos e questionamentos, recusando a indiferença em seu envolvimento. Ao contrário das iniciativas estritamente comerciais, quem provoca não quer exatamente satisfazer o seu público — ou busca satisfazê-lo de modo menos trivial. No caso das propostas conceituais, busca-se alcançar o campo das ideias: é a provocação que atinge o que entendemos do mundo.

De modo latente, as provocações aqui trazidas envolvem não só a nossa capacidade de discernir sobre o que é verdadeiro ou falso, decifrando jogos de aparência, mas, especialmente a posição crítica dos artistas diante da capitalização exacerbada do cotidiano. Ao nos fazer (des)crer em aparências das empresas, nosso julgamento se estende ao mundo corporativo de fato e suas intenções. Em âmbito mais pessoal, faz-nos pensar na essência de nossos papéis sociais: somos prioritariamente cidadãos ou consumidores? A economia é, de fato, o que importa no mundo hoje? Ora, o domínio econômico está intimamente ligado a renegar qualquer iniciativa que proporcione um caminho inverso, gerando confusão, dúvida ou inquietação. É nesse ponto crítico em que estas manifestações encontram a sua relevância: enfatizam a economia, paradoxalmente nos fazendo enxergar para além dela.

<sup>31</sup> Site da Allerca: <a href="http://www.allerca.com/">http://www.allerca.com/</a>>. Acesso em: 7 out. 2014.

<sup>32</sup> Site da Glofish: <a href="http://www.glofish.com/">http://www.glofish.com/</a>>. Acesso em: 11 fev. 2016.

No contexto da web, esta é uma discussão sempre bastante pertinente, não pelas atividades comerciais ou pelos lucros aferidos pelo comércio eletrônico, mas, especialmente sobre as iniciativas privatizantes das liberdades de comunicação e difusão na web. Como iniciativas privatizantes temos, por exemplo, as normas ditadas pelas redes sociais mais famosas: ávidas por saber sua localização geográfica, sua real face, suas preferências e, especialmente, seus hábitos do cotidiano. Tudo isso se converte em informações preciosas para mapear perfis de consumo. Não só por preocupações de segurança, interessa a grandes empresas saber quem você é: proporcionar experiências mais customizadas de consumo é também um objetivo. Certamente a estas, pouco interessa a perspectiva de sermos a cada dia uma pessoa diferente — que possa utilizar as redes para ir além daquilo que somos, dando asas a uma nova personalidade. Justamente sobre encarnar algo além do que somos — personas — falaremos no próximo capítulo.

#### NESTE CAPÍTULO

Woody Allen, Zelig
Dora Longo Bahia, Marcelo do Campo e Marcelo Cidade
Fred Forest, Em busca de Julia Margaret Cameron
Yuri Firmeza, Souzousareta Geijutsuka
Cornelia Sollfrank, Female Extension
Karen Eliot
Luther Blissett
Antonio Edmilson de Oliveira Filho
Diniz Gonçalves Jr., Rabuja Rubirosa
Agnus Valente e Nardo Germano, BÁRBARO The Third
Peter de Brito, Darcy Dias
Alteria

#### CAPÍTULO TRÊS

## PERSONAS DE ARTISTA

#### ALTERIDADE

Entre as décadas de 1920 e 1930, o norte-americano Leonard Zelig, um homem aparentemente comum torna-se um fenômeno por conta de seu estranho distúrbio: Zelig teria a capacidade espontânea de transformar sua aparência e seu comportamento semelhante àqueles que o cercam. Na presença de chineses, o sujeito adquire traços orientais e fala chinês; estando junto com obesos, imediatamente engorda; se reunido com judeus, transforma-se em um rabino. É então conhecido como o "camaleão humano", tornando-se uma celebridade, levantando multidões e sendo absolutamente esquecido mais tarde. Sua capacidade intrigaria os mais diferentes especialistas. Como e por que Zelig teria adotado esta habilidade mimética? Eis que, em uma sessão de hipnose, o seu segredo é revelado: Zelig admite que o seu poder seria uma tática para se sentir seguro. Na tentativa de não ser socialmente excluído, mimetiza as pessoas mais próximas para poder se integrar a elas. Esta é a história contada no documentário ficcional Zelig<sup>1</sup>, dirigido pelo cineasta norte--americano Woody Allen, que encarna o próprio personagem-título. Apesar de todo o perfeccionismo documental do filme, Zelig infelizmente nunca existiu de fato. Mas, metaforicamente, pode ser traduzido como a encarnação da nossa necessidade de assumirmos papéis conforme o contexto onde estamos. Afinal, pessoalmente, será que somos sempre os mesmos? Será que teríamos uma "identidade verdadeira"?

Para o teórico polonês Zygmunt Bauman certamente não possuímos uma identidade verdadeira, já que somos incessantemente forçados a torcer e moldar nossas identidades ou adotarmos novas, não sendo possível nos fixarmos a uma delas, mesmo querendo. É importante contextualizar que a noção de identidade trazida por Bauman está bastante próxima da ideia de persona – assumir um personagem de um dado contexto. Em sua origem, a palavra designava a máscara utilizada por atores, definindo o papel a ser desempenhado. No campo da psicologia, o conhecido psiguiatra e psicoterapeuta suíco Carl Gustav Jung (2008) pensaria o conceito de persona como uma máscara necessária para o convívio entre as pessoas, onde ela representa um compromisso do indivíduo com a sociedade. Resumidamente, a persona é uma aparência. Ora, um mesmo indivíduo pode se comportar de modos diferentes quando está prestes a pedir um aumento de salário ao chefe, quando está em uma festa de final de ano com a família ou quando está na terceira tentativa de solicitação de reparo à sua operadora de telefonia. "As identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter", dirá Bauman<sup>2</sup>. Para ele, tanto as relações humanas quanto nossas identidades, por extensão, estão sob uma lógica de consumo – assim como produtos que adquirimos e, logo mais, descartamos<sup>3</sup>.

Pois bem, o ato de conceber identidades manipuláveis e mutáveis desde muito tempo é adotada por criadores de diferentes linguagens. Há casos bastante conhecidos envolvendo personalidades como o poeta Ezra Pound e suas personas poéticas, o também poeta Fernando Pessoa e seus conhecidos heterônimos ou ainda, o artista Marcel Duchamp com Rrose Sélavy. Em regra, esta prática proporciona um estado de "despersonalização" - para usar um termo recorrente para definir os heterônimos de Pessoa<sup>4</sup> – desvinculando-se da personalidade do artista e emulando uma nova. Estas incursões flertam não só com uma nova

<sup>2</sup> BAUMAN, Zygmunt. Identidade - Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005, p. 96.

<sup>3</sup> Ibid., p. 98.

<sup>4</sup> FABRIS, Annateresa. Os heterônimos de Dora Longo Bahia ou os dilemas do sistema de arte. In: POÉTICAS VISUAIS - Revista do Programa de Pós-Graduação em Poéticas Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP. Bauru: FAAC-UNESP, 1º semestre, 2012, p. 80.

condição de identidade já trazida por Bauman, mas também ampliam a discussão para a identidade do artista contemporâneo, como é evidenciado no caso de Marcelo do Campo e Marcelo Cidade, duas personas de artistas criadas pela artista brasileira Dora Longo Bahia, respectivamente em 2003 e 2010, que testa um dos mitos mais consolidados da arte moderna, o que associa a originalidade a um nome próprio<sup>5</sup>.

Na dissertação de mestrado de Dora Longo Bahia nasce Marcelo do Campo; já Marcelo Cidade, surge em sua tese de doutorado. Do Campo (em um trocadilho evidente com "Duchamp"), incorpora a figura do artista ingênuo que, em meados do século XX, acredita ser capaz de subverter o mercado e agir na marginalidade, no entrecruzamento da arte e da ação política<sup>6</sup>. Seu contexto é a ditadura militar brasileira, agindo com ações irônicas e violentas. Em 1975, renuncia a atividade artística, tornando-se surfista e criador de abelhas. Já Marcelo Cidade, por sua vez, é o contraponto de uma nova conjuntura política: envolve-se em movimentos sociais, intervenções urbanas, coletivos de mídia independente. Quando estes dois perfis são comparados revelam-se as diferentes forças políticas e econômicas as quais os indivíduos criadores de cada uma das épocas estariam sujeitos. Cabe situar que Marcelo Cidade é homônimo de um artista brasileiro real e atuante, o que oferece contornos verdadeiros para a trama ficcional de Bahia - por exemplo, ambos (ficcional e verdadeiro) nasceram em 1979 e estudaram artes na Fundação Armando Alves Penteado, a FAAP, em São Paulo.

Conforme muito bem contextualiza a teórica brasileira Annateresa Fabris<sup>7</sup> ao analisar as personas de Dora Longo Bahia, os heterônimos de artistas podem ser vistos como uma espécie de suporte para aquilo que um só sujeito não dará conta. Quando um artista resolve dividir-se

<sup>5</sup> Ibid., p. 80.

<sup>6</sup> BAHIA, Dora Longo. Do campo a cidade. 2010. 144p. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010, p. 17.

<sup>7</sup> FABRIS, Annateresa. Os heterônimos de Dora Longo Bahia ou os dilemas do sistema de arte. In: POÉTICAS VISUAIS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Poéticas Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP. Bauru: FAAC-UNESP, 1º semestre, 2012, p. 86.

em diferentes "eus" está também multiplicando o seu potencial de criação, pois passa a pensar dentro de novas estruturas. Cada persona criada emula novos comportamentos, novas visões de mundo que não caberiam naquele "eu" original.

Além disso, vale situar que o nome real de um artista adere sentidos à criação, pois a inscreve diretamente dentro de um percurso – que pode ser previamente conhecido por aquele que tem contato com a obra. Afinal, se encontramos um trabalho de um artista que já conhecemos, podemos compreender o que está diante de nós à luz de referências anteriores. O nome também é uma instância legitimadora significativa, especialmente para criadores consagrados. Assim, as personas permitem ao artista se distanciar destas situações, assumindo o estado de uma folha de papel em branco diante de sua própria história, a ser preenchida como bem entender.

Acrescentemos, então, ao desejo de ser outra pessoa, as possibilidades de comunicação a distância e difusão abrangentes trazidas pelos novos meios possibilidades estas potencializadas através da rede Internet. Qualquer um pode "ter um fake" e se passar por outra pessoa em poucos passos. Neste sentido, como já falamos, o conceito de midiatização<sup>8</sup> – os meios entre os sujeitos –, a compreensão de que todo fato "para ser reconhecido como real deve ser midiatizado"9, reforça o poder das personas criadas sob a égide da tecnologia. Ora, a prática de assumir ser outra pessoa na Internet é algo bastante recorrente: tanto é que são inúmeros os casos de celebridades e pessoas com grande notoriedade que ganham suas versões apócrifas. Aliás, neste nosso percurso nos interessa, na verdade, o uso da persona como forma por artistas – uma forma, diga-se, que tende a ser prática recorrente ainda mais diante de processos cada vez mais draconianos de identificação e controle em nosso cotidiano (dentro e fora da rede). São criadas ações que existem pela possibilidade de irmos além de quem inicialmente somos.

<sup>8</sup> SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (org.). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. p. 19-31.

<sup>9</sup> GOMES, Pedro Gilberto. A Filosofia e a ética da comunicação na midiatização da sociedade. São Leopoldo-RS: Unisinos, 2006, p. 138.

Mesmo que ainda distantes da Internet, algumas ações de artistas se aproximarão do ato de criar personas como forma de questionar os meios. Neste sentido, podemos citar o franco-argelino Fred Forest, que considera os meios comunicacionais como o âmago das atenções contemporâneas. Na perspectiva do que estamos tratando vale citar a ação realizada pelo artista em 1988, quando resolve mobilizar a cidade francesa de Toulon em torno de uma musicista fictícia chamada Julia Margaret Cameron. A ação Em busca de Julia Margaret Cameron é uma tentativa de apresentar os limites da mídia em torno daquilo que é ficção e realidade, e seu poder de influência nos indivíduos. O artista, baseado em anúncios de pessoas procuradas, cria uma situação que se desenvolve através de cartazes, panfletos entregues em locais públicos, grafite e anúncios no rádio e na televisão, produzindo um sentimento de suspense em torno de uma personalidade que simplesmente desapareceu. O público, por sua vez, é convidado a participar enviando cartas ou mensagens telefônicas, relatando tal mistério com muitas contribuições, o conteúdo do público é apresentado em um espaço expositivo da cidade. Ao final da ação, uma atriz contratada para fazer o papel da procurada personalidade, apresenta-se em carro aberto, como uma triunfante reaparição<sup>10</sup>.

Alguns anos adiante, o artista brasileiro Yuri Firmeza cria, no final de 2005, a figura fictícia de Souzousareta Geijutsuka ("artista inventado" em japonês, segundo ele), um artista japonês de arte eletrônica – um importante expoente da arte contemporânea japonesa, melhor dizendo - que exporia no Centro Dragão do Mar, mais exatamente no Museu de Arte Contemporânea do Ceará, em Fortaleza. O nome da mostra seria Geijitsu Kakuu ("Arte e ficção"). Firmeza obteve o apoio do museu, na figura de seu diretor Ricardo Resende, que ofereceu o sigilo necessário para a proposta.

Assim, como era esperado, a vinda de um estrangeiro tão importante gerou grande interesse, reverberando em espaços nobres da imprensa local. Nos preparativos da exposição, a assessoria de imprensa de Souzousareta encaminhava imagens caseiras (algumas previamente editadas, sem nada muito excepcional) oferecendo-as como significativos exemplares do

<sup>10</sup> NUNES, Fabio Oliveira. CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 65-66.

renomado criador tecnológico, além de entrevistas e press releases por e-mail, que o posicionava como "um dos nomes mais importantes quanto à interface entre arte contemporânea, ciência e novas tecnologias", tendo apresentado trabalhos em grandes museus do mundo. Uma de suas "técnicas inovadoras" na área da fotografia tinha o curioso nome de "shiitake"11, método capaz de capturar fenômenos invisíveis. Chegavam às redações apenas fotos de trabalhos; nenhuma imagem da face do próprio artista. Das equipes dos jornais da cidade, nenhum questionamento crítico sobre o trabalho – apenas a preocupação de saber como o estrangeiro via a arte brasileira – ou como a arte brasileira era vista no Japão. Então, no dia da suposta abertura do evento, os dois mais importantes jornais de Fortaleza divulgam a abertura da exposição como notícia de capa. E ao final do dia, a farsa é descoberta: no espaço expositivo não há exposição, apenas textos afixados que discutem as motivações da criação deste "artista inventado". Diz Firmeza:

> Queria discutir o museu como espaço de conservação simbólica e outras questões que não sejam propriamente estéticas. Aí entrou a questão da mídia, do mercado, das galerias. Uma invasão que não se limitou ao status museológico, mas a todo um sistema em que ele está inserido. E a mídia é o principal sistema<sup>12</sup>.

Diante do esclarecimento de tudo, segue-se uma reação indignada e violenta da mídia local, sendo esta "uma alavanca para o projeto que ganhou notoriedade e atenção da imprensa nacional, criando um debate inédito sobre o uso de mídia e sua relação com a arte contemporânea", conforme artigo de Yiftah Peled<sup>13</sup>. Ora, sendo um elemento tão importante do sistema das artes, será que grande parte da imprensa está preparada para lidar com a arte contemporânea? Souzousareta justamente explicita

- 11 O mesmo nome do famoso cogumelo comestível, originário da Ásia.
- 12 FIRMEZA, Ricardo apud SABÓIA, Ricardo. Adorável invasor. [Fortaleza: s.n., 2006]. Disponível em: <a href="http://www.overmundo.com.br/overblog/adoravel-invasor">http://www.overmundo.com.br/overblog/adoravel-invasor</a>>. Acesso em: 8 maio 2012.
- 13 PELED, Yiftah. Performance na contemporaneidade. ARS (São Paulo) vol. 10 n. 19, São Paulo, 2012. pp. 48-63. Disponível em: <a href="http://www.scielo.br/pdf/ars/v10n19/a05v10n19.pdf">http://www.scielo.br/pdf/ars/v10n19/a05v10n19.pdf</a>. Acesso em: 15 maio 2014, p. 58.



#### Yuri Firmeza

Reportagem do jornal O Globo, do Rio de Janeiro, abordando a repercussão da ação baseada em Souzousareta Geijutsuka em 23 de janeiro de 2006. Imagem: arquivo pessoal do artista. a fragilidade dos veículos de comunicação, que podem imprimir relevância cegamente - sem checar a veracidade dos fatos - ao que apenas se passa por verdadeiro. Em depoimento ao documentário O Abraço Corporativo (sobre o qual já comentamos no capítulo anterior) sobre a ação de Firmeza, Resende arremata: "a arte não tem a obrigação (...) de dizer a verdade, de ser a verdade; esse é o papel justamente de quem dá a informação: a mídia. A arte está aqui para problematizar as nossas relações com o mundo".

Em proximidade, com o intuito claro de discutir instâncias do sistema das artes, está Female Extension (1997), trabalho da artista alemã Cornelia Sollfrank que se constituiu na inscrição de mais de 200 supostas artistas da rede para a participação em um concurso de web arte, cada uma com diferentes nomes, nacionalidades, e-mails e trabalhos submetidos. Cabe contextualizar que este não seria qualquer concurso, mas, sim, o primeiro concurso do gênero no mundo, organizado pelo Museu de Arte de Hamburgo, na Alemanha. O concurso tinha o apoio da revista alemã Der Spiegel e da empresa Philips e o seu nome era "Extensão", de onde o título da ação se deriva. Cabe situar que no final dos anos 1990, a criação de arte para a rede Internet seria uma novidade capaz de sensibilizar especialistas e o sistema de arte, surgindo algumas questões: como inseri-la no mercado? Como expor? Qual o seu público? Quem são seus realizadores? Haveria não só uma dificuldade para entender esse tipo de trabalho como também para julgá-lo. Assim, quando as inscrições começaram a ser feitas e Sollfrank criou uma enxurrada de participações, a organização de "Extensão" comemorou: "280 participações, dois terços são mulheres". Além dos dados para a inscrição das artistas fakes, que envolvia participantes de sete nacionalidades diferentes, SollFrank utilizou um programa de computador que se apropriava de conteúdos da própria rede para criar "produções artísticas" para cada uma delas<sup>14</sup>. Porém, apesar da ação da artista, todos os três prêmios do concurso foram entregues a homens. No dia da divulgação do resultado, Sollfrank emitiu um comunicado à imprensa revelando a sua inesperada contribuição ao concurso.

<sup>14</sup> A documentação do projeto está disponível em: <a href="http://www.artwarez.org/femext/content/">http://www.artwarez.org/femext/content/</a> femextEN.html>. Acesso em: 10 fev. 2016.

Nos casos trazidos até aqui, temos artistas que criam personas criadoras, ou seja, um artista cria uma ou mais personas de artista a serem geridas por ele exclusivamente, em regra. A adoção de um novo nome talvez represente um ruído na concepção convencional de autoria, já que uma persona que crie obras de arte é ao mesmo tempo, autora e obra (de um autor original). Pode despistar a autoria, permitindo uma obra quase anônima. Mas, outra condição também pode ser observada. Em concordância com os ambientes colaborativos da rede Internet, teremos também personas agenciadas por grupos e coletividades, indo muito além do caráter personalista que se presume nestas incursões. Uma persona gerida por muitos. Personas, portanto, podem ser não só adotadas, mas também partilhadas por vários indivíduos.

#### PERSONAS CRIADORAS COLETIVAS

Ao abordarmos o compartilhamento de personas cabe citarmos o Neoísmo, que se constituiu em um movimento de vanguarda com características antiartísticas, de forte inspiração situacionista, surgido no final dos anos 1970. A estética neoísta é caracterizada pela prática de plágio e o uso de pseudônimos coletivos - como Monty Cantsin, um dos nomes mais usados. Em resumo, a prática de plágio seria uma forma de atacar a propriedade privada, e o uso de pseudônimos coletivos, por sua vez, colocaria em xeque as noções ocidentais contemporâneas de identidade<sup>15</sup>. Estes artistas se opõem a noção de autoria tradicional e ao mercado das artes, estabelecendo uma crítica ao que consideram problemas sociais contemporâneos: o capitalismo e o individualismo.

Entretanto, mesmo personas coletivas podem se fixar como pseudônimos pessoais como aconteceu com um dos conhecidos neoístas, Stewart Home, que passou a usar com frequência a persona coletiva Karen Eliot. Embora fosse uma designação aberta, ou seja, poderia ser usado por qualquer pessoa, o pseudônimo passou a ser "sinônimo" de Stewart Home e, assim, para que fosse mantido "aberto e funcional

<sup>15</sup> HOME, Stewart. Manifestos neoístas/Greve da Arte. Coleção Baderna. São Paulo: Conrad, 2004, p. 21.

para o uso coletivo"16, o artista teve que abandonar a Eliot e usar também outros nomes. Percebe-se que não há um significativo sigilo sobre ser uma "máscara", ao contrário das ações mais restritas - nas quais ocultar a ficcionalidade é regra.

Na Internet, há mais de quinze anos, inúmeros ativistas e hackers compartilham uma persona irrestrita, chamando a si mesmos de Luther Blissett. Esta persona coletiva já escreveu manifestos, textos literários e livros, tendo, ainda hoje vários perfis diferentes em redes sociais. Em grande parte das vezes, Blissett realizou ações de guerrilha cultural contra veículos midiáticos, disseminando, por exemplo, falsas notícias que seriam divulgadas como reais pelos meios de massa e, mais adiante, desmentidas pelo próprio Blissett. A persona teria surgido no ano de 1994, a partir do Projeto Luther Project, iniciativa de criadores italianos hoje reunidos sob a denominação de Wu Ming Foundation. Assim como Blissett, Wu Ming também é uma persona coletiva que abriga diferentes autores para a elaboração de romances a serem traduzidos em diferentes idiomas e compartilhados através da rede Internet. Entretanto, é uma persona muito mais restrita do que Blissett, na verdade, um coletivo que abdica os nomes pessoais de seus membros. É possível pensar que da mesma maneira que Bauman<sup>17</sup> aproxima a noção contemporânea de identidade às práticas de consumo, há um paralelo entre as criações "sem face" que adotam uma identidade comum – em última análise, uma marca – e a impessoalidade típica das grandes corporações de mercado – as sociedades anônimas.

No entremeio dessas discussões, os artistas-pesquisadores brasileiros Wellington Júnior, Edmilson Miranda Jr. e João Vilnei, criaram um work in process performático baseado em uma persona que funde a identidade dos três criadores. Os três juntos encarnam uma só persona. O projeto parte do contexto tecnológico presente para se colocar diante da questão: "que sujeito emerge deste estado de coisas e que comunidade pode engendrar?", para tanto, se apropriará das relações interpessoais "tecnologicamente

<sup>16</sup> Ibid., p. 21-22.

<sup>17</sup> BAUMAN, Zygmunt. Identidade – Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005, p. 98.

mediadas"18. A ação foi inicialmente chamada de Três pratos de trigo para três tigres tristes (2012); os artistas deram origem a Antonio Edmilson de Oliveira Filho – nome que é empregado em diferentes espaços da Internet, como o Facebook<sup>19</sup> e que advém do embaralhamento dos nomes completos dos propositores. Na verdade, a ação constitui-se em uma espécie de jogo entre os três performers (agora jogadores): reunindo-se através da própria rede, por meio de programas de teleconferências, os artistas estabelecem tarefas diárias a serem realizadas, e se possível, registradas e veiculadas através de diferentes sites. Entre as tarefas estão ações como visitar um lugar que nunca tenha ido antes, realizar uma pequena contravenção, trocar hábitos cotidianos um com os outros (por exemplo, assistir a um programa de televisão visto habitualmente por outro jogador ou dormir e acordar nos horários de outro), realizar uma atividade para o outro jogador (uma tarefa profissional ou a visita a um parente de outro performer), ou ainda, todos usarem um mesmo tipo de roupa (ou a roupa do outro). Grande parte do material criado ou vivenciado a partir das propostas do jogo estabelecido entre os três artistas é disponibilizado na rede Internet. Ao acompanhar o experimento, percebe-se que em muitos momentos os artistas buscam alcançar os limites das identidades singulares, da intimidade ou do corpo de cada um. Sendo ainda uma incursão em processo, os artistas cogitam algum dia abrir o ente para outros usuários, alterando seu caráter inicialmente restrito.

## A CRIAÇÃO DE ALTERIA

Deste universo de personas apresentadas neste capítulo, nasce o insight de desenvolver uma iniciativa aglutinadora de personas tal como estas analisadas até aqui. Para tanto, esta proposta também deveria acontecer dentro de uma perspectiva mimética, ou seja, apresentando-se como

<sup>18</sup> OLIVEIRA JR., Wellington; MIRANDA JR., Edmilson Forte; OLIVEIRA Filho, João Vilnei de. O eu compartilhado: auto-performance e formação de comunidade em rede no work--in-process "EuComunidade ou Três pratos de trigo para três tigres tristes" [artigo para apresentação ao Simpósio Actamedia 10 - A emergência do reticular]. S.l.: s.n., 2012.

<sup>19</sup> Antonio Edmilson de Oliveira Filho no Facebook: <a href="http://www.facebook.com/antonio">http://www.facebook.com/antonio</a>. edmilsondeoliveirafilho>. Acesso em: 2 fev. 2016.

produto indistinto de seus equivalentes de um mesmo contexto, se passar por algo. Embarcaremos, então, em uma experiência de reunir e publicar conteúdos de várias personas. O suporte escolhido seria uma revista de poesia visual. A referência direta para a ação mimética será a revista Artéria, produzida desde 1975 pelos poetas brasileiros Omar Khouri<sup>20</sup> e Paulo Miranda, sob o selo independente da Nomugue edicões, uma "editora à margem do sistema editorial brasileiro que não visava lucros, mas previa despesas"21. A revista Artéria tem reunido periodicamente autores de poéticas da visualidade (designers, artistas plásticos, poetas visuais, entre outros) com a proposta de ser sempre mutável, comprometendo-se com uma "poesia de cunho mais experimental e intersemiótica"22. A cada novo número, a revista se propõe a assumir novos suportes ou formatos: a revista já foi publicada sob a forma de um caderno, uma sacola, caixa de fósforos, fita cassete, caixa-de-poemas-exposição-portátil e álbum-mostruário, entre tantos outros formatos.

Em um jogo de palavras, a revista ARTÉRIA vira ALTERIA. A troca de uma letra revela a proposição de alteridade da nova publicação e de seus autores. Mas, para o jogo mimético estar completo, coube também a concepção de uma forma que causasse indistinção: a imitação da capa do primeiro número de Artéria, edição que contou com a concepção de Luiz Antônio Figueiredo e Carlos Valero, além dos já citados Khouri e Miranda<sup>23</sup>. Assim, temos a capa de *Alteria*: as mesmas fontes, e o retrato

<sup>20</sup> Como estamos aqui falando sobre personas cabe citar que Khouri, além de editor e artista visual, também encarna a persona de Dr. Ângelo Monaqueu, poeta de versos bastante elaborados com temática erótica. Monaqueu já lançou diversos livros como Poemas da Mãe (publicado em 2008) e Poemas sobre a Égide de Eros (publicado em 2001).

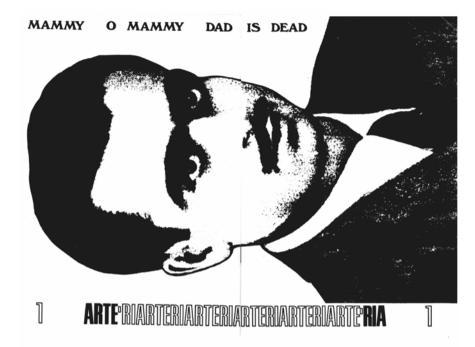
<sup>21</sup> KHOURI, Omar. Revistas na era pós-verso: revistas experimentais e edições autônomas de poemas no Brasil, dos anos 70 aos 90. Cotia-SP: Ateliê Editorial, 2003, p. 29.

<sup>22</sup> Idem.

<sup>23</sup> Sobre o primeiro número da revista Artéria, lançada em 15 de julho de 1975, há um relato que contextualiza a produção diante de outras publicações do gênero em KHOURI, Omar. Revistas na era pós-verso: revistas experimentais e edições autônomas de poemas no Brasil, dos anos 70 aos 90. Cotia-SP: Ateliê Editorial, 2003.



Antonio Edmilson de Oliveira Filho (Wellington Júnior, Edmilson Miranda Jr. e João Vilnei) Trechos do perfil no site Facebook. Imagem: <a href="http://www.facebook.com/antonio">http://www.facebook.com/antonio</a>. edmilsondeoliveirafilho>. Acesso em: 2 fev. 2016.





#### Revistas Artéria 1 e Alteria

Acima, contracapa e capa da revista Artéria 1 (1975) e, em seguida, contracapa e capa da revista Alteria (2014). Imagens: arquivo pessoal do autor.

dividido entre a capa e a contracapa, anteriormente o rosto do pai de um dos organizadores da edição dos anos 1970, agora passa a ser a face do "pai" dos conceitualismos<sup>24</sup>, Marcel Duchamp. Esta é também uma homenagem ao conceitualismo sempre presente na histórica produção agora mimetizada. Trata-se de uma capa propositadamente mimética, que pode ser facilmente confundida com sua "capa-modelo", não só por sua aparência como também por suas dimensões. Sua produção foi totalmente independente, a exemplo da revista-modelo de nossa proposta. Além disso, como todo trabalho que envolve as discussões miméticas, sua inserção dependerá do contexto em que será inserida: houve a intenção de inseri-la estrategicamente no contexto da poesia visual, universo no qual seu caráter mimético se fará muito mais evidente.

Foram então, convidados vários autores com personas criadoras já abordadas durante a pesquisa que viriam a se somar a outros criadores (entre literatos, poetas visuais, fotógrafos e artistas visuais) que aceitaram o desafio de criar sob um estado de alteridade, ou seja, fazendo uso de personas, pseudônimos ou alter egos, sem que aquela criação fosse explicitamente sua - chamaremos a todos por alter autores, a partir deste ponto.

A revista Alteria foi lançada por mim em abril de 2014. A publicação possui duas possibilidades de fruição: em formato impresso - um caderno de 28 páginas, nas dimensões de 148 × 210 mm – já que foram impressos cerca de 50 exemplares para uma difusão direcionada aos autores participantes e outros possíveis interessados; em formato digital<sup>25</sup>, disponibilizando a revista na íntegra, por sua vez, em duas versões: uma versão que permite a visualização em dispositivos eletrônicos e uma outra versão que permite uma impressão fac-símile - na prática, qualquer um pode imprimir e encadernar as páginas tal como a versão impressa da revista.

<sup>24</sup> Nas artes, conceitualismo nomeia a estratégia artística decorrente da arte conceitual histórica (décadas de 1960 e 1970) que busca instigar a partir do predomínio da "ideia" na realização da obra, entendendo a mente como morada da arte.

<sup>25</sup> Através do endereço: <a href="http://www.fabiofon.com/alteria">http://www.fabiofon.com/alteria</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.

#### PERSONAS EM ALTERIA

Enquanto máscaras, as personas permitem sigilo: seja para manter ocultos os nomes reais de seus criadores ou para encobertar o caráter ficcional do que é proposto. Como o encobrimento é parte inerente do ato de eleger uma nova identidade, cabendo especialmente ao seu criador desvelar quando lhe é interessante, optei neste livro em revelar somente alguns daqueles que participam de Alteria, mesmo porque alguns já foram revelados nas linhas anteriores. Dos criadores presentes em *Alteria*, uma parte significativa destes já possuía um percurso de alteridade percorrido. Todos são brasileiros. Assim, nas próximas linhas abordaremos algumas das personas presentes na edição da revista que problematizam sua existência em uma dimensão relacional. É necessário evidenciar que além deste recorte, há outros alter autores presentes na publicação, cabendo aqui mencioná-los: wALTER Weloz, Vânia da Silva, Augusto Nora, Anton Lobo, Sophia Galante, Grupo Olho de Vidro, Silvestre Sepúlvida, Nãobusto Duchamp, Johnny Warhol e Jota Mansur (texto de abertura do site). Todos reunidos, representam uma rica reunião de diferentes faturas visuais e textuais, somando prosa literária, poema visual, fotografia, colagem, desenho, entre outras linguagens.

Das personas já citadas até agora, duas delas estão em Alteria. Uma delas é Souzousareta Geijutsuka aqui já citado. Para a revista não foi criado exatamente um novo trabalho, mas publicou-se um recorte textual de uma das entrevistas anteriores da persona a ponto de permanecer somente o mais pertinente sobre essa existência ficcional. Em certo momento, conclui: "Tudo está integrado a um exercício do simulacro, cujo objetivo é retirar os hábitos de seu estado de evidência". Outra persona presente na edição da revista é Antonio Edmilson de Oliveira Filho, também já mencionado em linhas anteriores. Em Alteria, foi publicado um QR Code (código a ser lido por câmeras digitais), capaz de propiciar para aqueles que possuem dispositivos móveis habilitados para tal, o acesso ao cronograma de tarefas realizadas pelos artistas durante um mês, na efetivação desta persona coletiva.

Além dos nomes citados, um dos participantes da revista é Rabuja Rubirosa. Inspirado na figura do playboy dominicano Porfírio Rubirosa, nasce a persona. Porfírio ficou conhecido por se envolver

com mulheres ricas e famosas dos anos 1940 e 1950 em diferentes países, tornando-se referência para uma vida de frivolidades, amores e vida social intensa – ou seja, um playboy convicto. Ao se apropriar do famoso sobrenome, o autor acrescentou o Rabuja – sugerindo a figura de um "rabugento" playboy, perdido entre os cacoetes da velhice e o passado glorioso. O personagem desprende-se de seu suposto passado de glamour e passa a circunstanciar, na leitura do crítico literário brasileiro Eduardo Sterzi<sup>26</sup>, uma linguagem-outrora: "propõe algo como uma invenção intempestiva da linguagem do passado".

A ação da persona nasce das ações do poeta e fotógrafo Diniz Gonçalves Jr. no site de microblogs Twitter<sup>27</sup> e se estende à rede social Facebook<sup>28</sup>, ocupando-se em lançar quase-aforismos e micropoemas, e, ao mesmo tempo, se apropriando de vasto material imagético da Internet – capas de discos de vinil, imagens de produtos, retratos, cenas de filmes, anúncios publicitários, recortes de revistas e outras faturas eleitas por seu caráter onírico, irônico, ínfimo e, especialmente, anacrônico. A persona se aproxima de uma poética da reciclagem<sup>29</sup>, ou ainda, do artista como semionauta<sup>30</sup>, em uma proposição que soma enredos e signos pré-existentes. Com mais de 2.500 contatos, Rubirosa atua um continuum relacional sem limites claros entre ficção e realidade, já que interage cotidianamente com interlocutores, tanto em suas postagens como de outros usuários do Facebook.

- 26 STERZI, Eduardo. Confabulações: Rabuja Rubirosa e a linguagem-outrora. Atual – O último jornal da Terra, São Paulo, p. 30, novembro de 2013.
- 27 Rabuja Rubirosa no Twitter: <a href="https://twitter.com/RabujaRubirosa">https://twitter.com/RabujaRubirosa</a>>. Acesso em: 30 jan. 2016.
- 28 Rabuja Rubirosa no Facebook: <a href="https://pt-br.facebook.com/rabuja.rubirosa">https://pt-br.facebook.com/rabuja.rubirosa</a>>. Acesso em: 30 jan. 2016.
- 29 MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. In: E-Compós Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n. 1, dezembro de 2004. 15 p. Disponível em: <a href="http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16">http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16</a>. Acesso em: 8 jan. 2012.
- 30 BOURRIAUD, Nicolas. Pós-produção. São Paulo: Martins, 2009, p. 14.

Nas páginas de Alteria Rabuja apresenta o poema Mi Cafofo cariñoso - Meu Cafofo Capitoso, que é trazido em uma primeira página em portuñol<sup>31</sup> e na última página, em português, mimetizando diretamente a disposição das versões do poema de William Carlos Williams apresentadas no primeiro número de Artéria, quando em uma primeira página era trazido o poema original, em inglês, e ao final, o poema traduzido. O arremedo irônico de Rabuja evidencia o tom cômico e despojado do personagem, propondo uma galhofa saudosista em versos.

Também em Alteria está o alter autor BÁRBARO The Third, persona criada pelos artistas Agnus Valente e Nardo Germano. Valente e Germano são irmãos gêmeos univitelinos. Os artistas dão origem para aquele que seria o "terceiro" gêmeo, que embora imaginário, seria constantemente invocado a partir de relatos de amigos que estranhamente comentavam ter visto um deles em tal dia, tal hora e lugar; mas, sabendo os dois com certeza absoluta que tal fato era impossível, (pois, naquele mesmo dia haviam estado juntos noutro lugar no mesmo horário), então, retrucavam que "decerto seria o nosso trigêmeo: O terceiro!". E assim, "foi se cristalizando em nossas aspirações a ideia de um potencial terceiro gêmeo que de vez em quando dava sinais de sua presença ou ausência"32. Sobre o nome da persona, é evidentemente que "The Third" refere-se à condição de terceiro, em inglês; mas, o prenome Bárbaro, por sua vez, revelaria várias leituras possíveis, tais como a "raridade" do nome próprio masculino equivalente a "Bárbara" (sem negar o nome como adjetivo daquilo que é muitíssimo bom ou bonito), a "imagem do povo bárbaro infiltrando-se silenciosamente em Roma" ou ainda "uma aura de rusticidade e um recuo cronológico"; tudo contribuindo para "uma personalidade cordial, mas, misteriosa,

<sup>31</sup> Trata-se da mistura de português com espanhol, eventualmente presente em conversas espontâneas entre falantes dessas duas línguas. Na versão em portuñol do poema de Rubirosa, entretanto, além da mistura, percebe-se que a "tradução" não se orienta pelo significado das palavras do poema, mas muito mais por sua sonoridade, ou mesmo, deturpação de sentido.

<sup>32</sup> VALENTE, Agnus; GERMANO, Nardo. A persona BÁRBARO The Third: Entrevista de aGNuS VaLeNTe e NARDO GERMANO. 2014. Entrevista concedida a Fábio Oliveira Nunes por e-mail. Maio-julho de 2014.

#### BÁRBARO The Third

(Agnus Valente e Nardo Germano)

Memportreto en Super Plena Luna Nokto (Autorretrato em Noite de Super Lua Cheia). Imagem: Revista Alteria, 2014.



**BÁRBARO, The Third – o trigêmeo**Memportreto en Super Plena Luna Nokto
Autorretrato em Noite de Super Lua Cheia
Dagerotipo, marto 08, 1993

www.facebook.com/Barbaro.theThird



BÁRBARO, The Third — o trigêmeo Memportreto en Super Plena Luna Nokto Autorretrato em Noite de Super Lua Cheia Dagerotipo, marto 19, 2011

www.facebook.com/Barbaro.theThird

um espírito culto num ser em estado bruto, quase instintivo e um tanto obscuro"33.

Um dos aspectos mais interessantes de BÁRBARO será sua comunicação interlíngue: os artistas criaram um perfil da persona no Facebook<sup>34</sup> no qual a interação com seus amigos acontece sob uma linguagem que transita entre idiomas diferentes, cruzando vocábulos e regras gramaticais do inglês, espanhol, francês e português, entre outras línguas, em uma mesma frase. A persona sofreria de um colapso de linguagem:

> BARBARO sofre de um colapso de linguagem que o coloca em condição de fala análoga à do corcunda Salvatore, monge que "falava todas as línguas e nenhuma" no romance Il Nome della Rosa, de Umberto Eco. Esse colapso de linguagem também transparece intuitivamente nos manuscritos de BÁRBARO, tanto em prosa como em versos, e concentra uma força ontológica da persona, uma vez que aparece no próprio nome "BÁRBARO The Third", registrado nos idiomas português e inglês<sup>35</sup>.

Em Alteria, a persona está presente nas páginas centrais com Memportreto en Super Plena Luna Nokto (Autorretrato em Noite de Super Lua Cheia), composto por duas imagens em que BÁRBARO, nas palavras dos artistas, "busca-se a si mesmo sobrepondo impressões digitais que, a rigor, são as nossas próprias digitais impressas num pacto consanguíneo de identidade e coautoria desse trigêmeo"36. O trabalho remete a outra particularidade deste artista fictício: sua fixação por fenômenos lunares.

Por fim, outra persona presente na revista é Darcy Dias, uma espécie de alpinista social, com obstinação pela fama. Souvenires, anúncios

<sup>33</sup> Idem.

<sup>34</sup> BÁRBARO The Third no Facebook: <a href="https://www.facebook.com/Barbaro.theThird">https://www.facebook.com/Barbaro.theThird</a>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

<sup>35</sup> Idem.

<sup>36</sup> Idem.

publicitários e capas de revistas em que é destaque foram apresentados em diferentes exposições de arte em São Paulo, como From Gastão to the world, realizada em 2008 na galeria Emma Thomas, em São Paulo. Em muitas peças, a imagem de Darcy se soma a referências diretas a marcas de consumo de alto luxo - como Chanel, que se transforma em "Chanal" ou Lacoste que é mimetizada por Lafonte (citação clara a um dos trabalhos mais conhecidos de Marcel Duchamp) para citar dois dos muitos trocadilhos que já empregou. Disposto a ter reconhecimento a qualquer custo, Darcy suscita o universo das celebridades.

Cabe destacar que o nome "Darcy" é intencionalmente andrógeno (ou sem-gênero); cabe tanto a um homem como a uma mulher. Esta ambiguidade sintetiza um importante dado para se entender a persona, visto que o próprio autor - artista plástico e fotógrafo Peter de Brito - frequentemente adere tanto a penteados, vestuário e maquiagem assumidamente femininos, quanto a caracterizações exageradamente masculinas, em diferentes situações, para as aparições da persona. Tudo é executado com muita ironia. Omar Khouri, em uma das reflexões sobre o trabalho de Brito, nos apresenta:

> O trabalho de Peter de Brito, artista do desenho e da fotografia, é autônomo, porém tributário, ao mesmo tempo, de toda a tradição do retrato (do autorretrato): do trabalho dos fotógrafos-artistas, do universo duchampiano – readymade, Rrose Sélavy (Darcy Dias, para Brito), trocadilhos – e do repertório da Arte Pop<sup>37</sup>.

Assim, em Alteria, Darcy Dias se apresenta em um quadro com pequenas imagens de diversas celebridades quando crianças -Madonna, Jennifer Lopez, Angelina Jolie, entre outros. O tom se aproxima de jogos comuns em publicações de celebridades, nos quais se convida a acertar "quem é quem" - com as respostas no canto da imagem. Eis que surge como um ruído em meio a tantos famosos: um retrato que temos de Darcy quando criança é, na verdade, a imagem do autor da persona quando criança, com traços masculinos. Aos que

<sup>37</sup> KHOURI, Omar. E Pluribus Unum: as poéticas viso-conceituais de Peter de Brito, um artista da contemporaneidade. In: REVISTA: Estúdio, Artistas sobre Outras Obras. v. 6. n. 11. 2015, p. 117.

desconhecem o jogo em questão, fica a dúvida sobre quem seria aquela personalidade, posta em um mesmo patamar de tanta gente conhecida.

O trabalho de Darcy Dias presente em Alteria diretamente remete a outro, anteriormente difundido pelo autor no ano de 2008 sob a forma das antigas "correntes" encaminhadas por e-mail - hoje em parte substituídas pelos memes<sup>38</sup> das redes sociais - sob o assunto de "FW: Ainda bem que ficaram ricas e famosas...", Brito encaminhava por e-mail aos seus contatos uma longa lista em que apresentava imagens de populares apresentadoras de televisão e cantoras brasileiras e estrangeiras, com a premissa de comparar o "antes" e o "depois" da fama. O "FW" no assunto do e-mail sugere que a lista era um material encaminhado de outra mensagem, ou seja, algo que já fora passado de outrem a ele o que incentivaria o próximo recebedor a reencaminhar, fazendo com que a mensagem siga adiante. Voltando ao material da mensagem: evidentemente que as fotos de "antes" da fama, revelavam o quão menos belas aquelas celebridades já foram, seja pelo penteado mal resolvido, a barriga aparente ou a falta de cirurgias plásticas, condições somadas ao pauperismo da fotografia em si. De tempos em tempos, esse tipo de lista sempre retorna a circular nas redes digitais, muitas vezes com as celebridades recentes somadas a outras já consagradas, com o intuito de desvelar o universo das aparências que define a aparição dessas pessoas nas mídias. É aí que Darcy Dias se faz presente. A persona aparece na mensagem encaminhada por e-mail, tal como as demais celebridades em seus momentos de "antes" e "depois" da fama, só que com uma significativa diferença: o "antes" é apresentado com o rosto de Brito sem qualquer maquiagem que denote feminidade, além de naturalmente negro e definitivamente comum; o "depois", por sua vez, apresenta-o com traços femininos, cabelo louro e com pele claríssima. É evidente que aqui está um traço marcante da poética do artista, que é explicitar as formas de inclusão e exclusão do mundo das celebridades e o quanto a aparência define essas formas.

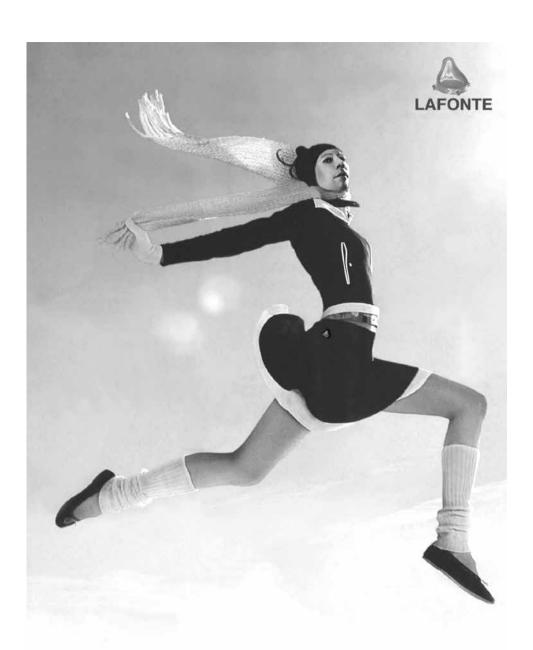
<sup>38</sup> Meme, no contexto das redes digitais, é um termo utilizado para definir mensagens ou conteúdos (vídeos, desenhos, fotografias etc.) que se espalham de maneira espontânea pela Internet. O termo é inspirado pela definição de Richard Dawkins, que o define como a unidade mínima da memória que pode se autopropagar, em uma analogia ao "gene" para a genética.

### Peter de Brito

Autorretrato [Lafonte] (2008). Imagem: arquivo pessoal do artista.

#### Peter de Brito

Autorretrato [Chanal] (2008). Imagem: arquivo pessoal do artista.



un peu d'humeur sur terre



UNE NOUVELLE FRAÎCHEUR DE LA CHATTE

O relato dessas personas deixa claro que Alteria constitui-se em uma revista que não se fecha em si: grande parte de suas contribuições são desdobramentos ou produtos oriundos de ações dessas personas em outros espaços de ação. A publicação acaba sendo parte de uma intrincada rede de referências - mais clarificada àqueles que se dispõem a mergulhar em busca de outros layers, indo além do pouco que a própria revista – subjetiva tal como qualquer produto de arte – se dispõe a explicar.

Neste capítulo, dedicado a personas de artistas, acompanhamos uma série de situações em que potenciais novos criadores surgem a partir das proposições de artistas que já existem. Em última análise, criar uma persona é como criar um novo artista em potência. Este novo artista estará preso às limitações daquele que o criou (ou daqueles que os criaram). Mas, se tivéssemos ferramentas capazes de ampliar a alteridade buscada nessas instâncias criadoras, envolvendo alguma autonomia, poderíamos ter uma legião de artistas criados por artistas (tal como robôs) com sua própria personalidade e que criam arte? O próximo capítulo justamente trafegará sob essas premissas, abordando o potencial mimético de robôs.

## NESTE CAPÍTULO

Virgil Wong, Clyven
Ken Feingold
Stelarc, Prosthetic Head
Leonel Moura
Jean Tinguely, Metamatics
Carlos Corpa
Patrick Tresset, Paul
Robotlab, Autoportrait
Benjamin Grosser

## CAPÍTULO QUATRO

# MENTIRAS DE ROBÔS

#### TESTE DE TURING

Se hoje possuímos computadores e outros dispositivos digitais em nossas casas, devemos muito ao matemático britânico Alan Turing, uma das figuras mais importantes da computação contemporânea. Considerado por biógrafos como uma personalidade prodigiosa, buscou desenvolver um modelo de máquina de princípios matemáticos um computador universal – antes que os primeiros equipamentos desse tipo de fato existissem. Turing foi também uma das peças-chave para a vitória dos Aliados na Segunda Guerra Mundial. Quando a guerra eclodiu, o matemático foi encarregado de decifrar as mensagens codificadas trocadas pelas tropas dos países inimigos. Em uma ação que permaneceu secreta por vários anos, criou, em 1943, uma máquina chamada Colossus, capaz de processar cinco mil caracteres por segundo – e, com isso, desvendar mensagens escritas no código chamado de Enigma, que era transmitido por telégrafo. Com o código Enigma decifrado, os Aliados tiveram uma importante vantagem sobre seus opositores, permitindo que ações inimigas pudessem ser antecipadas e, assim, ganhar a guerra. Mas, infelizmente, apesar de tudo que fez por seu país, Turing foi perseguido por seus compatriotas. O matemático era homossexual, o que era ilegal na Inglaterra dos anos 1950. Foi obrigado a se submeter a tratamentos hormonais que o debilitavam seriamente. Em 8 de junho de 1964, foi encontrado morto por envenenamento, junto a uma maçã meio mordida.

Bem, a partir do resultado bem-sucedido de *Colossus*, Turing se dedicou a pensar como uma máquina poderia *imitar* a mente humana, realizando contribuições até hoje importantes para a ciência da computação.

Desta forma, ele escreve, em 1950, um dos seus textos mais conhecidos: Computing machinery and intelligence1 que propunha um "jogo da imitação" (que seria posteriormente conhecido como Teste de Turing) para avaliar a inteligência das máquinas. O teste consistiria na participação de duas pessoas e uma máquina a ser testada: uma pessoa e uma máquina seriam interrogadas por outra pessoa, sem que esta saiba quem é humano e quem é máquina. O interrogador, sem qualquer contato visual com seus interrogados, buscará através de perguntas por texto, saber quem é quem, já cada interrogado deverá tentar convencer o interrogador de que ele é humano, e não máquina. A máquina conseguiria passar no teste caso o interrogador não fosse capaz de distinguir com certeza a natureza de cada interrogado.

Com o tempo, a proposta de Turing se juntaria a teorias de outros autores que demarcariam com maior definição as potencialidades de ações inteligentes em sistemas artificiais. Aliás, anos mais tarde, surge o termo "inteligência artificial" cunhado por John McCarthy, em 1956. Uma das definições para esta área de pesquisa em ciência da computação é investigar como fazer com que os sistemas digitais adquiram habilidade em processos nos quais os seres humanos ainda são melhores. Em muitas situações, esta não é uma tarefa fácil. Podemos ter programas que trabalhem com lógicas simples do tipo: se eu pergunto isto, o programa responde aquilo. E podemos ter sistemas mais complexos, que avaliam diferentes informações e seus valores para oferecer uma resposta mais adequada. Há inteligência artificial no comportamento dos personagens dos games, que correm para lá ou para cá conforme você age no jogo; há inteligência artificial quando a livraria virtual onde você faz compras oferece outros livros baseados nas preferências de clientes com gostos parecidos aos seus; há inteligência artificial nas máquinas fotográficas que detectam os rostos (ou sorrisos) dos fotografados; há inteligência artificial quando o Facebook sugere determinadas pessoas como possíveis amigos. Assim, as investigações de IA envolvem, entre outras questões, a compreensão e manipulação do conhecimento, a exemplo

<sup>1</sup> TURING, Alan. Computing machinery and intelligence. [S.l.: s.n., 1950]. Disponível em: <a href="http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html">http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html</a>>. Acesso em: 20 maio 2012.

daquilo que os humanos já realizam. Dentro das discussões da área, o "jogo de imitação" demonstraria muito mais a habilidade da máquina em imitar o comportamento humano do que a sua inteligência de fato.

Perceba que a proposição do Teste de Turing está baseada no princípio de que uma máquina poderia se passar por um humano - ou ao menos gerar dúvida quanto à sua natureza robótica. Cabe também percebermos que temos uma relação entre pelo menos três protagonistas: dois deles se apresentam como indistintos, ou seja, podemos não distingui-los com segurança, ainda que um deles imite o outro; um terceiro elemento comparará os que se apresentam como instintos. Ora, esta circunstância se assemelha ao que ocorre nos sistemas naturais quando temos o mimetismo como estratégia dos seres vivos. De maneira muito similar, o Teste de Turing reproduz a relação entre um padrão, um imitante (aquele que se passa pelo padrão) e um receptor (que pode ficar em dúvida sobre a verdadeira natureza do imitante), como já explicamos sobre processos miméticos anteriormente.

Temos, então, uma constatação óbvia: processos miméticos podem ser estratégias possíveis para que agentes artificiais se passem por humanos. Mas, como isso aconteceria no cotidiano? Os agentes dos quais falamos estão muito mais presentes do que imaginamos: em 2012, estudos de uma empresa de segurança digital<sup>2</sup> apresentaram a estimativa de que as atividades realizadas por agentes artificiais na rede Internet teriam superado o tráfego de dados entre usuários humanos. Na análise de mil sites de clientes da empresa, percebeu-se que o tráfego de robôs já corresponde a 51% dos acessos a sites da web, contra 49% dos humanos.

Bem, passaremos aqui a utilizar o termo "robô" para programas que atuam à maneira de seres humanos. No caso específico dos robôs da Internet, estes podem ser, por exemplo, programas do tipo clawer, que navegam na rede capturando toda informação que encontram para fins de anexá-las a sistemas de busca como o Google. Segundo especialistas em segurança, 31% de todo o tráfego da Internet é realizado por robôs que possuem "más intenções", causando algum tipo de prejuízo a

usuários e sites3. Entre os robôs da rede tidos como prejudiciais, estão os programas espiões (spyware), programas que se apropriam de conteúdos para publicar em outros sites (scrapers), programas que postam publicidade sob a forma de comentários em sites ou redes sociais (spammers) e ainda, agentes que buscam brechas de segurança em servidores com o intuito de invadi-los, uma espécie de robô hacker. Assim, é fato que parte significativa dos robôs presentes na rede existe justamente para se passar por internautas humanos, inclusive, se relacionando com pessoas através das redes sociais com a finalidade de capturar dados pessoais ou oferecer algum produto ou serviço.

Esse é o caso dos *socialbots* – ou robôs sociais – que lembram muito o comportamento da máquina do Teste de Turing buscando realmente convencer seres humanos e também outras máquinas da Internet de que são pessoas reais. Trata-se de um tipo de robô que pode controlar dispositivos de mídias sociais - como perfis em sites de relacionamento, comunicadores instantâneos, blogs ou e-mail. Esses robôs querem fazer "amigos", mandar "dicas" ou compartilhar elogios em comentários a sites alheios. Em 2011, pesquisadores da University of British Columbia, em Vancouver, Canadá, desenvolveram um time de 102 robôs sociais, capazes de compilar diversas informações daqueles que os aceitam como "amigos" em redes sociais. Esse grupo de socialbots foi capaz de agregar milhares de indivíduos no Facebook, arrecadando 46.500 e-mails e 14.500 endereços físicos dos usuários anexados, sem que os sistemas de segurança do site detectassem o experimento<sup>4</sup>. Em todos os casos, evidentemente os usuários não tinham consciência de se tratar de robôs camuflados, atuando tal como os demais amigos.

Por outro lado, há sistemas artificiais capazes de se passar por profissionais do intelecto. A revista norte-americana Forbes<sup>5</sup>, uma das publicações

<sup>3</sup> GARCIA, Rafael. Robôs no comando. Folha de São Paulo. São Paulo, Caderno Tec, 09 de abril de 2012.

<sup>4</sup> BOSHMAF Yazan et al. The Socialbot Network: When Bots Socialize for Fame and Money. Vancouver: University of British Columbia, 2011. Disponível em: <a href="http://lersse-dl.ece.ubc.ca/">http://lersse-dl.ece.ubc.ca/</a> record/264/files/ACSAC\_2011.pdf>. Acesso em: 12 maio 2012.

<sup>5</sup> Forbes: <a href="http://www.forbes.com">http://www.forbes.com</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.

mais conhecidas do segmento de jornalismo financeiro, tem feito uso de programas da companhia Narrative Science<sup>6</sup>, que através de algoritmos que analisam históricos financeiros de empresas, geram automaticamente artigos legíveis que abordam possíveis tendências e percepções de mercado. As atividades dos robôs da Narrative Science não estão restritas às análises do mercado financeiro. A empresa – assim como outras do mesmo gênero – tem desenvolvido aplicações que vão além de nichos que se baseiam em análises de dados - como esportes, finanças e imóveis – para atuar também em outros campos, como no jornalismo político. Em uma matéria sobre os candidatos para a presidência dos Estados Unidos, os robôs da empresa podem avaliar, através das redes sociais, como está a repercussão de determinado candidato em uma região ou estado, e ainda, somar ao texto, as citações mais populares do microblog Twitter<sup>7</sup> sobre o tema. Custando centésimos dos valores do trabalho de um jornalista humano, ainda que estes textos produzidos por robôs sejam bastante óbvios em suas análises, suscitam a recorrente discussão sobre a tomada de funções profissionais por agentes automáticos, agora, na realização de tarefas intelectuais. Sobre o caso específico da Narrative Science, comenta o pesquisador bielorusso Evgeny Morozov:

> É fácil perceber por que os clientes da Narrative Science - a companhia diz contar com 30 deles - consideram seus serviços úteis. Primeiro, ela é muito mais barata do que pagar jornalistas humanos, que de vez em quando adoecem e sempre exigem respeito. Como o "New York Times" reportou em setembro passado, um dos parceiros da Narrative Science no setor de construção paga menos de US\$ 10 por um artigo de 500 palavras, e não há funcionários para reclamar de péssimas condições de trabalho. Além disso, o artigo é "redigido" em apenas um segundo<sup>8</sup>.

- 6 Narrative Science: <a href="http://www.narrativescience.com">http://www.narrativescience.com</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.
- 7 Twitter: <a href="http://www.twitter.com">http://www.twitter.com</a>. Acesso em: 10 fev. 2016.
- 8 MOZOROV, Evgeny. Os robôs vão substituir os jornalistas?. Folha.com. 19 de março de 2012. Disponível em: <a href="http://www1.folha.uol.com.br/colunas/evgenymorozov/1062594-os-">http://www1.folha.uol.com.br/colunas/evgenymorozov/1062594-os-</a> robos-vao-substituir-os-jornalistas.shtml>. Acesso em: 20 maio 2012.

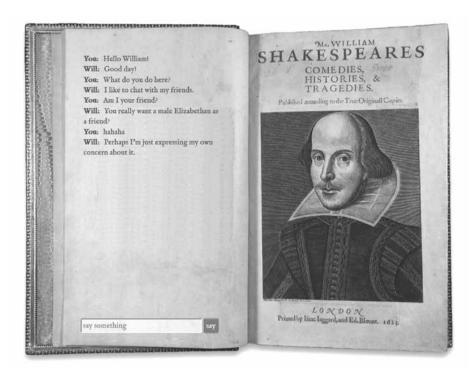
### ROBÔS DE CONVERSAÇÃO

No universo destes robôs sociais falaremos melhor sobre os robôs de conversação - também chamados de chatbots ou chatterbots. Os robôs de conversação são programas que simulam uma conversa, como as estabelecidas entre seres humanos, sendo utilizados para fins educacionais, comerciais ou mesmo, de entretenimento, como um "amigo virtual". Em alguns sites institucionais, a presença de chatbots tem sido bastante frequente, como atendentes virtuais, que recepcionam e respondem perguntas de clientes em tempo real.

De modo geral, um chatbot depende de dois elementos estruturais: um núcleo de processamento e uma base de regras (ou base de conhecimento). A base de regras do robô é responsável pelo diálogo compreensível com o usuário, pois nela está a trama associativa de termos, determinando os caminhos possíveis diante de cada resposta. Se, por exemplo, o robô me pergunta como estou, pode-se definir dois caminhos possíveis: a resposta "estou bem" direcionaria o chatbot a dizer algo como "eu também estou bem" e em seguida, levantar algum assunto; a resposta "não estou bem", por sua vez, pode direcionar o robô a perguntar os motivos da indisposição do interlocutor. Por meio de sua base predominantemente associativa, o interlocutor humano tem a ilusão de que o robô tem o domínio dos sentidos do que está sendo conversado. Tal como um bom romance, se bem escrita, a base se faz bastante convincente.

O programador norte-americano David Maggin dedicou-se a desenvolver robôs de conversação sob um método particular que denominou como *Persona-Bot* que consiste em criar robôs baseados na personalidade "única e original" dos sujeitos em questão, alimentando a base de conhecimento com frases de autoria destas mesmas pessoas. Neste sentido, ele criou o projeto John Lennon: Artificial Intelligence (1999-2002)9, desenvolvendo um robô de conversação na Internet que parte da personalidade – e algumas frases conhecidas – do guitarrista da famosa banda de rock britânica The Beatles, falecido em 1980. O interesse de fas ávidos

<sup>9</sup> John Lennon: Artificial Intelligence. Disponível em: <a href="http://triumphpc.com/johnlennon">http://triumphpc.com/johnlennon</a>>. Acesso em: 4 fev. 2016.



Elizabeth Perreau

Interface do ShakespeareBot. Imagem: <a href="http://www.">http://www.</a> shakespearebot.co>. Acesso em: 3 fev. 2016. por uma conversa, em inglês, com o ídolo foi enorme e o site obteve grande visibilidade nos meios de comunicação. O mesmo criador do "beatle cibernético" criou também uma versão de outra personalidade, certamente mais controversa: Jack, o Estripador (2000-2003)<sup>10</sup>. Os internautas podem conversar com o robô que se apresenta como um dos mais famosos assassinos em série da história da Inglaterra. Outra personalidade transformada em robô de conversação foi William Shakespeare, falecido no século XVII. A programadora britânica Elizabeth Perreau desenvolveu o ShakespeareBot (2009)11 com finalidades educacionais, possibilitando que o visitante converse com o robô para conhecer sobre a vida e obra do famoso dramaturgo.

No mesmo sentido de assumir personalidades, no site Chatbots.org – um dos mais importantes sites do gênero - é possível encontrar, por exemplo, um chatbot que assume ser Papai Noel12, falando com os pequenos internautas em francês a qualquer hora. Na Internet, é possível encontrar outros robôs que referenciam à famosa figura natalina em diferentes idiomas. Há, ainda, a assimilação de figuras históricas como o robô que se identifica como o Rei Estanislau II da Polônia<sup>13</sup> (que governou entre os anos de 1764 e 1770) para apresentar o Tesouro da Casa da Moeda do país. Já no site I-god<sup>14</sup>, o visitante pode conversar com um robô que simplesmente assume ser Deus. O robô – que possui um viés irônico no tratamento daqueles que o buscam – se baseia em noções do universo judaico-cristão.

- 10 Jack, The ripper. Disponível em: <a href="http://triumphpc.com/jack-the-ripper">http://triumphpc.com/jack-the-ripper</a>. Acesso em: 4 fev. 2016.
- ShakespeareBot. Disponível em: <a href="http://www.shakespearebot.co">http://www.shakespearebot.co</a>. Acesso em: 3 set. 2014.
- 12 MyCiberTwin. Pere Noel Chat Room. Disponível em: <a href="http://www.les-lutins-de-noel.com/">http://www.les-lutins-de-noel.com/</a> histoire-et-traditions/pere-noel-et-santa-claus/pere-noel-chat-room/>. Acesso em: 3 fev. 2016.
- Fido Inteligence. Skarbiec Mennicy Polskiej. Disponível em: <a href="http://skarbiec.">http://skarbiec.</a> fidointelligence.pl/uak/skarbiec.html>. Acesso em: 1 set. 2012.
- 14 I-god. Disponível em: <a href="http://www.titane.ca/concordia/dfar251/igod/main.html">http://www.titane.ca/concordia/dfar251/igod/main.html</a>>. Acesso em: 3 fev. 2016.



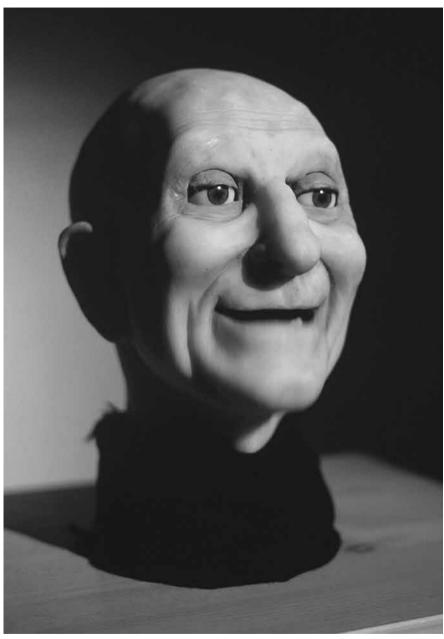
Virgil Wong Clyven: The First Transgenic Mouse with Human Intelligence (2002). Vista da instalação. Imagem: arquivo pessoal do artista.

No contexto das artes, o norte-americano Virgil Wong, autor de diversas incursões ficcionais, desenvolveu Clyven (2002), que seria "o primeiro rato transgênico com inteligência humana". O roedor insólito seria resultado de pesquisas do fictício (e já citado) RYT Hospital, centro de biotecnologia referenciado por seus "milagres da medicina moderna". Na verdade, um *chatbot* assume ser a criatura transgênica. Apresentado como instalação em um espaço expositivo, a obra traz uma caixa onde supostamente o rato estaria preso, comunicando-se com os visitantes por meio de eletrodos presos em seu corpo. Os visitantes imaginam que o rato está lá, mas não podem vê-lo. Através de um computador, pode-se conversar com a suposta criatura por texto. Havia também uma versão disponível na rede Internet através do site do RYT Hospital.

Mas, assumindo ou não alguma personalidade, observa-se que a grande maioria dos chatbots presentes na rede Internet recorre a uma representação visualmente dada que visa ampliar nossa empatia. Assim como desejamos ver fotos das pessoas com quem conversamos em salas de bate-papo na rede Internet, essas representações alimentarão – mesmo que de modo bem simplificado – nosso imaginário. Assim, além dos campos para escrita e leitura de mensagens, os robôs de conversação normalmente são representados por ilustrações, imagens ou figuras em 3D – estáticas ou animadas – que complementam nossa construção sobre esse interlocutor e, assim, ampliam nosso envolvimento. Quando essas representações não remetem diretamente a pessoas, trazem entidades robóticas que recorrem a formas predominantemente humanas.

Neste sentido, cabe referenciarmos ao trabalho do artista norte-americano Ken Feingold, conhecido por suas criaturas artificiais recorrentemente realistas, metonímicas e falantes. Suas primeiras produções capazes de falar eram compostas por cabeças de marionetes e outros elementos realistas que executavam seus próprios monólogos, tal como humanos. A partir da obra *Head* (1999-2000)<sup>15</sup>, o artista incorpora a conversação – a interação do visitante com o trabalho por voz – às suas criaturas. Em Head, dispunha uma cabeça tridimensional – sem um corpo – em

<sup>15</sup> Head. Disponível em: <a href="http://www.kenfeingold.com/catalog\_html/head.html">http://www.kenfeingold.com/catalog\_html/head.html</a>. Acesso em: 9 fev. 2016.



Ken Feingold Head (1999-2000). Imagem: Pirje Mykkanen, The Central Art Archives, Finlândia. Coleção do Kiasma Museum of Contemporary Art, Helsinki.



Ken Feingold If/Then (2001). Imagem: Ken Feingold. Coleção Anne Hoger e Robert Conn, Del Mar, California.

animatrônica que, utilizando recursos de reconhecimento de voz, conversava com visitantes em inglês. Seguindo os princípios de operação dos chatbots, o trabalho transmite uma "personalidade poética", predisposta a jogos rítmicos e outras habilidades literárias, brincando com palavras que tenha ouvido ou mesmo respondendo aos interlocutores com frases que possuem pouco sentido. Segundo o artista, não havia interesse em realizar uma simples conversa com início e fim, mas trazer à tona "as peculiaridades da conversação humana" 16. Mais do que isso, o artista se favorece da imprecisão do reconhecimento das falas e da incipiência do sistema para gerar respostas inesperadas – quase frutos do acaso, como faziam poetas dadaístas e surrealistas. Algumas dessas respostas podem soar como pequenas narrativas, intencionalmente abertas em seus sentidos; aliás, o tom de voz quase sempre uniforme – como de alguém que lê algo – confere certa formalidade às intervenções falantes da criatura.

Feingold realiza uma série de outros trabalhos com robôs falantes de feições humanas como a instalação Sinking Feeling (2001)17, onde os visitantes do espaço expositivo conversam com uma inusitada cabeça plantada em um vaso. Na instalação, há uma projeção que transcreve tanto as palavras que o sistema compreende da fala do visitante, como também as respostas ditas pela cabeça-planta - linhas da programação palpitam ao fundo, concorrendo com a inusitada cabeça falante. Aqui, o processo de reconhecimento é revelado o que minimiza nossa ilusão de estarmos sendo perfeitamente entendidos; certamente, enfatiza-se o processo comunicacional em si; mas, ao mesmo tempo, explicita a paradoxal artificialidade da criatura: embora seja um robô, sugere-se uma autoconsciência tipicamente humana ao questionar "o que estou fazendo aqui?", "como eu cheguei aqui?" ou ainda "por que não tenho um corpo como todo mundo?". Por outro lado, a escolha pela animatrônica - técnica bastante utilizada

<sup>16</sup> Entrevista Prêmio VIDA 3.0 [vídeo]. Disponível em: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a> watch?v=Lj5d9Qe5\_yM>. Acesso em: 9 fev. 2016.

<sup>17</sup> Sinking Felling, http://www.kenfeingold.com/catalog\_html/sinking.html. Acesso em: 9 fev. 2012.

em parques de diversões e também no cinema - com aparência e comportamentos bastante realistas, explicita a intenção do artista de induzir-nos ao antropomorfismo, atribuindo afetividade e simpatia às interrogantes criaturas.

Robôs com questões existenciais também serão o mote do trabalho If/Then (2001)18, onde temos duas cabeças idênticas e andrógenas, produzidas em animatrônica como os demais trabalhos de Feingold, que conversam entre si, discutindo se realmente existem, se são a mesma pessoa, entre outras questões. Cabe salientar que aqui temos uma conversa entre dois robôs, gerada em tempo real pela interação entre os algoritmos de cada um dos sistemas. Aliás, neste caso se encaixa a definição de interatividade endógena, onde o artista cria uma situação espaço-temporal na qual "os objetos virtuais, realistas ou imaginários mantêm entre si relações do tipo 'emergente', deixa os objetos desenvolverem-se mais ou menos livremente controlando sua autonomia e retêm os momentos que julga mais interessantes do ponto de vista estético"19. Conversas entre robôs também estarão presentes em trabalhos mais recentes como Eros and Thantos Flying/ Falling (2006)<sup>20</sup>, onde duas marionetes conversam e cantam, igualmente baseadas nos mesmos princípios dos chatbots.

Ainda em proximidade, o artista australiano Stelarc desenvolveu o trabalho Prosthetic Head (2003)<sup>21</sup>, onde o visitante se depara com uma projeção da cabeça do artista em larga escala que responde por voz aos questionamentos dos visitantes - digitados em inglês em um teclado. O robô possui o semblante do artista, respondendo ao visitante

<sup>18</sup> If/Then. Disponível em: <a href="http://www.kenfeingold.com/catalog">http://www.kenfeingold.com/catalog</a> html/ifthen.html>. Acesso em: 9 fev. 2016.

<sup>19</sup> COUCHOT, Edmond; TRAMUS, M. H.; BRET, M. A segunda interatividade - Em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Ed. Unesp, 2003, p. 33.

<sup>20</sup> Eros and Thantos Flying/Falling. Disponível em: <a href="http://www.kenfeingold.com/E+TFF2">http://www.kenfeingold.com/E+TFF2</a>. html>. Acesso em: 8 fev. 2016.

<sup>21</sup> Prosthetic Head. Disponível em: <a href="http://stelarc.org/?catID=20241">http://stelarc.org/?catID=20241</a>. Acesso em: 8 fev. 2016.

também com expressões faciais. Além disso, o sistema é composto por um sensor que detecta a presença do visitante no espaço – o que dá início a conversação - e também um sensor capaz de identificar as cores das roupas de seu interlocutor - informação que pode ser usada pelo robô para tornar sua conversa mais convincente. Stelarc é conhecido pelo seu discurso de obsolescência do corpo humano diante das tecnologias atuais, realizando próteses robóticas, como o famoso trabalho Third Hand apresentado pelo artista em performances entre os anos de 1980 a 1998. O artista lida aqui com a potencialidade de uma prótese de sua própria consciência, uma mente expandida.

Embora busquem assumir papéis humanos, os chatbots atuais estão submetidos a uma significativa limitação: falam e respondem a questões, mas, na verdade, não interpretam os sentidos daquilo que está sendo conversado. O filósofo americano John Searle<sup>22</sup> possui uma interessante metáfora que cabe perfeitamente para o que ocorre: imaginamos um ser humano falante do idioma inglês fechado em um quarto no qual recebe mensagens em chinês, totalmente intraduzíveis a ele. Ao se deparar com as mensagens em chinês, os caracteres nada significam para ele, mas são reconhecíveis e distinguíveis entre si pela forma. Digamos, então, que sejam dadas a esse indivíduo instruções sobre como "responder" a mensagens em chinês: listas de caracteres que podem ser organizados e encaminhados diante de determinada ordem de outros símbolos. Com habilidade e instruções precisas, é possível que mesmo um indivíduo que nada saiba de chinês possa dar respostas tão críveis quanto aquelas ditas por um real falante da língua. Tal como um chatbot, este humano trancado no quarto, pode ter habilidade em manipular os caracteres, mas nada saberá sobre os significados em jogo em cada resposta. Diante dessa constatação, o filósofo português Porfírio Silva, por sua vez, define a invisibilidade de interpretação como condição que precede a ilusão de um significado "que está só no nosso olhar". Quando olhamos para um computador "jogando xadrez", na verdade não há xadrez nenhum ao

<sup>22</sup> SEARLE, John, Mentes, cérebros e programas. In: TEIXEIRA, J. F. (org.). Mentes, Máquinas e Consciência: uma introdução à filosofia da mente. São Carlos-SP: Editora UFSCAR, 1997.

computador – apenas para nós, que montamos o cenário e o interpretamos a partir do nosso horizonte de sentido<sup>23</sup>.

Perceba que, nesses casos, ser inteligente pode ser diferente de enxergar as situações sob o horizonte humano. Sabemos que há um universo bastante peculiar das coisas humanas que ainda não pode ser totalmente traduzido para o domínio da máquina. Computadores não sabem o que é um jogo de xadrez tanto quanto nós: a simbologia do jogo, a relação entre os jogadores durante a partida ou a emoção ao acertar uma jogada; da mesma forma, também não compreendem a dimensão de um contexto quando estão conversando. Conseguem, evidentemente, apreender comandos instrumentais envolvidos nestas atividades. Ao mesmo tempo, em algumas situações, humanos operam como robôs: há relações sociais - sobretudo as menos pessoais que se inspiram em scripts pré-determinados, respostas previamente formatadas e padronizadas e/ou regras esquemáticas. No cotidiano, lidamos frequentemente com estas situações: basta contatar a maioria dos serviços de teleatendimento e nos depararemos com comportamentos tão definidos quanto os que regem qualquer algoritmo computacional. Ora, comporta-se como máquinas a fim de buscar a mesma produtividade destas. Muitos pensadores estão atentos a essa condição, gerando ressonâncias como na recusa de um "racionalismo instrumental" como preconizado por Weizenbaum24 e na "cegueira formal" trazida por Silva ao falar de uma recorrente "acomodação ao horizonte escamoteado dos sistemas formais"25.

Há então, uma via de mão dupla, que pode ser percorrida pelos artistas a fim de discutir o nosso mundo presente. Afinal, se estamos sujeitos a se passar por máquinas, estariam também as máquinas sujeitas a se passar por humanos justamente naquilo que parece tão próprio de nós – a arte? Robôs poderiam fazer arte? Esta boa discussão vem a seguir.

<sup>23</sup> SILVA, Porfírio. Das sociedades humanas às sociedades artificiais. Lisboa: Âncora, 2011, p. 92.

<sup>24</sup> WEIZENBAUM, Joseph. O poder do computador e a razão humana. Lisboa: Edições 70, 1992.

<sup>25</sup> Ibid., p. 100.

# EM VEZ DE CRIAR OBJETOS, CRIAR ARTISTAS

Com a provocação comum aos manifestos de vanguarda e ironicamente decretando o "fim definitivo e oficial" da arte tal como a conhecemos, em 2004, o artista português dos novos meios Leonel Moura defende a partir de seu Manifesto da Arte Simbiótica, uma nova condição: o surgimento de um "artista simbiótico", um novo paradigma para o artista contemporâneo, que deixaria de produzir diretamente produtos artísticos para criar agentes artificiais devotados às artes<sup>26</sup> – em outras palavras, em vez de realizar diretamente objetos artísticos, criar artistas. O ponto de vista de Moura pode ser contextualizado através de seu significativo percurso no desenvolvimento de autômatos com habilidade de criar imagens gráficas e pictóricas como o Robotic Action Painter (RAP) um pequeno robô equipado com canetas coloridas, sensores e programação capazes de compreender cores e padrões<sup>27</sup>. Com a tela disposta horizontalmente, assim como as action paintings<sup>28</sup>, de Jackson Pollock, o robô se locomove sobre aquilo que é pintado, percebendo através de sensores os resultados de suas ações. Segundo o artista, após preencher uma tela, RAP "decide quando parar", narcisisticamente assinando o trabalho ao final. Desconsiderando a provocação de Moura, que implica em reduzir o ato da criação apenas a resultados plásticos, sua constatação de uma condição em que "artistas que criam artistas" é bastante rica para pensarmos em incursões que atribuem o status de artista a outros agentes, envolvendo alguma alteridade - de ação e/ou personalidade.

<sup>26</sup> MOURA, Leonel; PEREIRA, Henrique Garcia. Symbiotic Art Manifesto. [S.l.: s.n.], 2004. Disponível em: <a href="http://www.leonelmoura.com/manifesto.html">http://www.leonelmoura.com/manifesto.html</a>>. Acesso em: 6 mar. 2013.

<sup>27</sup> Os trabalhos tecnológicos e robóticos de Leonel Moura podem ser vistos em: <a href="http://www.">http://www.</a> lxxl.pt/>. Acesso em: 10 mar. 2013.

<sup>28</sup> Action painting é uma forma de pintura onde o gesto do artista é evidenciado. Em regra, o artista atua sobre a tela sem um plano prévio. O termo surge nos anos 1950 diante do método de trabalho do norte-americano Jackson Pollock, que estira a tela no chão e rompe com a pintura de cavalete.

Esses agentes se caracterizam por um desprendimento da figura do artista que o cria, descolamento proporcionado pelas tecnologias digitais através de dispositivos robóticos, sistemas de inteligência artificial, disseminação em redes digitais, entre outras muitas possibilidades.

Ao nos aproximarmos da proposta desta "criação de artistas" percebe-se que há aqui também claramente um desejo mimético em curso: um modelo que pode ser um artista moderno ou contemporâneo, um artista mimético (agente artificial) que imita o modelo sob algum aspecto e, claro, o público que se depara com uma indistinção não explícita: as obras de agentes robóticos podem se passar por objetos artísticos humanos, assim como, personas criadoras podem ser entendidas como artistas plenos. Essas propostas em diferentes graus ocupam-se de uma desmitificação crítica do próprio fazer artístico, da figura emblemática do criador ou do seu discurso. É importante constatar que essas propostas estão envolvidas em relações sistêmicas estabelecidas, notadamente relacionais, que podem envolver o sistema da arte (e seus espaços institucionalizados), as expectativas do público sobre artista/obra e o diálogo com a produção contemporânea.

Uma importante incursão antecedente a esta discussão é realizada pelo artista suíço Jean Tinguely que, conhecido por suas máquinas que satirizam o otimismo tecnológico e científico do pós-guerra no século XX, cria máquinas que imitam o gesto espontâneo do expressionismo abstrato. Em Metamatics (1955-1959), Tinguely cria meta--obras: máquinas que criam automaticamente sequências infinitas de desenhos, baseadas em engrenagens, rodas, correias e motores; por conta de imperfeições nos mecanismos, seus desenhos nunca são exatamente iguais, tal como o gesto humano. O objetivo do mecanismo dessas meta-obras é criar copiosamente grafismos em folhas de papel. Analisadas conceitualmente, suas ações relativizam a figura do artista como gênio e, claro, estabelecem um diálogo fértil com as conquistas tecnológicas de seu período. Partindo destas premissas, nas próximas linhas nos ocuparemos em trazer ações que elegem como "artista" um agente com certa alteridade, baseado em tecnologias digitais.

# Leonel Moura

Robotic Action Painter (RAP), frame de vídeo disponível em <a href="http://www.leonelmoura.com/rap.html">http://www.leonelmoura.com/rap.html</a>. Acesso em: 10 mar. 2016.





# ROBÔS QUE SE PASSAM POR ARTISTAS

Desde vários anos, coube a uma parcela dos artistas que adotaram a criação em meios tecnológicos, a discussão sobre as relações instituídas entre homens e máquinas. Às engrenagens mecânicas outrora utilizadas por Tinguely somam-se dispositivos baseados em tecnologia digital, ampliando a potencialidade de experimentações. Ao mesmo tempo, a figura do robô cada vez mais difundida no imaginário pode se associar a uma crescente e inevitável tomada de papéis originalmente humanos por equivalentes maquínicos - em um cenário que condiciona os humanos à produtividade das máquinas e as máquinas à subjetividade dos humanos.

A usurpação dos papéis humanos por robôs é uma ideia que impregna a ficção científica desde muito tempo. No cinema, em 1927, o memorável Metropolis<sup>29</sup> já trazia a figura do robô que assume capciosamente a vida da protagonista Maria, devido a sua incrível semelhança. Muito mais adiante, no filme S1m0ne<sup>30</sup>, temos a história de Victor, um diretor de cinema que diante da desistência da principal estrela de seu filme, a substitui por Simone – acrônimo de SIMulation ONE – uma atriz virtual. Diante de um mundo em que a mídia assume a experiência real, Simone transforma-se em um grande sucesso e todos querem conhecê-la pessoalmente. A figura do robô que se passa por seu equivalente humano também está presente em Tron: Legacy<sup>31</sup>, quando o programa CLU se passa pelo programador Kevin. E ainda, é justamente o mimetismo entre androides e humanos que determina alguns dos conflitos existenciais do clássico *Blade Runner*<sup>32</sup>. Aliás, em alguns momentos o filme do inglês Ridley Scott traz um Teste de Turing às avessas, que teria como propósito identificar se o seu interlocutor é verdadeiramente

- 29 Metropolis. Alemanha, 1927.
- S1m0ne. Estados Unidos, 2002.
- Tron: Legacy. Estados Unidos, 2010.
- 32 Blade Runner. Estados Unidos/Hong Kong/Reino Unido, 1982.

um ser humano - o fictício teste Voight-Kampff. Diante de uma série de perguntas, seres humanos reagiriam com aumento involuntário da pupila do olho; já os "replicantes", não. Também referenciando ao Teste de Turing e à já citada capacidade das máquinas em nos enganar, o filme Ex Machina<sup>33</sup> apresenta AVA, uma robô que se envolve com um programador dedicado a testar o poder de sua inteligência artificial. Recorrente em uma visão pouco otimista das implicações tecnológicas na sociedade contemporânea, a série de televisão britânica Black Mirror34, traz em um de seus episódios - intitulado de Be Right Back - uma situação que nos faz pensar: quando o marido – viciado em redes sociais – de uma jovem morre repentinamente, a recém-viúva encontra um estranho serviço baseado em criar um robô a partir dos rastros virtuais - mensagens trocadas, vídeos postados, comentários em posts - deixados pelo falecido. Gradualmente, o robô vai se aproximando de "sua esposa", tomando o lugar de seu equivalente humano que já partiu. De fato, é uma instigante situação que nos faz pensar nos limites dos chamados robôs sociais.

As preocupações da substituição dos papéis humanos por equivalentes maquínicos estão intimamente ligadas à ameaça da substituição da mão de obra humana, em um contexto em que cada vez mais as tecnologias – inseridas em direcionamentos que visam produtividade e lucro – parecem eliminar postos de trabalho nas indústrias e em diferentes atividades do cotidiano. O desaparecimento de determinadas funções (ou mudanças de perfis de funções existentes) tem sido uma constante em nosso cotidiano, conforme segue infalivelmente a adoção de novas tecnologias. Aliás, estima-se que pelo menos 50% dos atuais postos de trabalho ocupados hoje por humanos até 2038 sejam ocupados por robôs, segundo estudos da Universidade de Oxford<sup>35</sup>. Por outro lado, em decorrência do próprio contexto tecnológico, novos postos surgirão.

<sup>33</sup> Ex Machina. Reino Unido, 2015.

<sup>34</sup> Black Mirror. Série de TV britânica originalmente exibida a partir de 2011.

<sup>35</sup> PEREDA, Cristina. El periodismo se enfrenta al reto de los robots que elaboran noticias. El País. Sociedad. 12 de julho de 2014. Disponível em: <a href="http://sociedad.elpais.com/">http://sociedad.elpais.com/</a> sociedad/2014/07/11/actualidad/1405101512\_992473.html>. Acesso em: 13 jul. 2014.

Naturalmente que essas circunstâncias impactam sensivelmente no imaginário, cabendo aos artistas engendrar discursos que tornam a inevitabilidade dessas situações em possibilidades de reflexão.

Voltando às criações em arte e tecnologia, a constante redefinição daquilo que é de domínio humano será fundamental na produção de criadores como o espanhol Carlos Corpa, que se preocupa em envolver robôs em situações que são consideradas essencialmente humanas. Em 1992, Corpa realizou uma instalação baseada em uma tórrida cena de sexo entre robôs, chamada de El sexo en las máquinas. Em 2007, criou Sufrobot, um robô que "sofre crises de ansiedade", gritando e tornando-se assustadoramente agitado, quando percebe a presença de humanos através de seu sistema de visão artificial. E ainda, criou também o robô-poeta--pedinte Poeta Automático Callejero Online (PaCo) (2004), em conjunto com Ana-María García Serrano da Universidade Politécnica de Madrid. PaCo é um robô humanoide – um robô poeta-pedinte – que se locomove em uma cadeira de rodas vinculado a um site da Internet, distribuindo e declamando poemas a cada moeda que lhe é dada. No site, visitantes inserem palavras que serão utilizadas pelo robô na confecção de seus poemas. Quando alguém deposita uma moedinha no cofrinho que carrega consigo, o robô declama e imprime um novo poema.

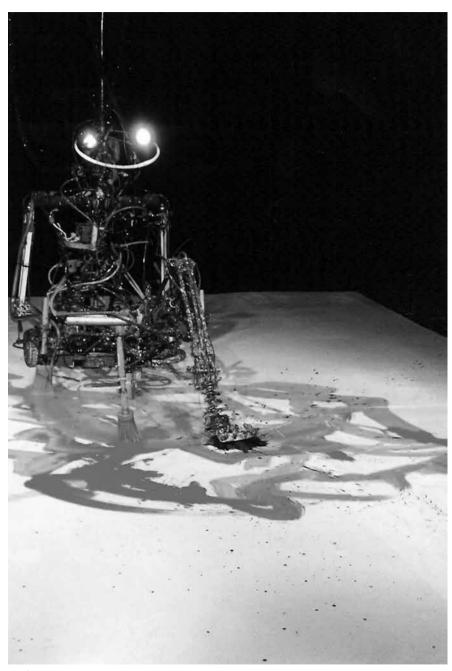
O artista explicita os seus propósitos em seu Manifesto Pessoal: "Colocar máquinas em lugar de humanos, ali onde os humanos nunca esperariam ver uma máquina. Uma metáfora do mundo moderno. Nossa história de amor e ódio com a tecnologia"36. Ora, como esperado, esta é uma discussão que envolve também o fazer artístico como ato até então essencialmente humano: Corpa também cria robôs-artistas em Another Painting Machine (APM) (1999) e Machina Artis 3.0 (2001)<sup>37</sup>, onde personagens robóticos pintam performaticamente superfícies a partir de uma programação aleatória.

<sup>36</sup> GARCÍA, Ricardo. Carlos Corpa, por uma estética crítica robótica. In: REVISTA: ESTÚDIO - Artistas sobre outras obras. v. 4, n. 7. Lisboa: Universidade de Lisboa, janeiro--junho, 2013, p. 49.

<sup>37</sup> Sobre os trabalhos de Corpa, há mais informações em seu site pessoal: <a href="http://www.">http://www.</a> carloscorpa.net>. Acesso em: 6 fev. 2016.



Carlos Corpa e Ana-María García Serrano Poeta Automático Callejero Online (PaCo) (2004). Imagem: Fernando Villar.



**Carlos Corpa** *Machina Artis 3.0* (2001). Imagem: Carlos Corpa.

Retomando, então, as premissas de Leonel Moura em torno de um "artista simbiótico", temos artistas que criam artistas. Para compreendê-los melhor, podemos enxergar o fazer artístico basicamente sob dois aspectos: como uma atividade essencialmente intelectual - visão presente a partir da segunda metade do século XX, o artista como uma espécie de "sábio/filósofo/artesão" 38 – e como uma atividade em que se cria objetos essencialmente. Nicolas Bourriaud<sup>39</sup> é mais direto, ao falar do artista na contemporaneidade: "o denominador comum entre todos os artistas é que *mostram* algo". E completa: "o fato de *mostrar* basta para definir ao artista, se tratando de uma representação ou uma designação". Bem, desde algum tempo os robôs produzem objetos, ainda que não artísticos. Por sua vez, as máquinas de arte não só produzem como também "mostram" o que fazem – ocupam espaços de arte, como museus. Com uma boa dose de provocação, Moura<sup>40</sup> já insinua certa inferioridade da arte criada por humanos:

> Quando a robótica deixou de simplesmente simular comportamentos humanos, como andar, jogar futebol ou contar anedotas, para se dedicar à realização da arte, alguma coisa de muito radical aconteceu. Robôs que fazem arte não questionam só a ideia de arte ou filosofia, mas põem em causa a nossa própria condição como humanos. Para quê continuar a fazer algo que as máquinas fazem melhor e de forma mais consequente?

No âmago desta ambiguidade entre o que seria produzido por humanos e por robôs, revela-se uma dimensão marcante do trabalho de Moura: sua intencionalidade mimética, ou seja, o desejo de criar indistinção entre criações de humanos e de robôs. Esse desejo se aproxima

<sup>38</sup> Bourriaud (2006, p. 135) assim contextualiza a visão do crítico Benjamin Bulhloch sobre a definição de artistas nos anos 1960, que ainda é uma designação bastante corrente e coerente para boa parte da produção contemporânea.

<sup>39</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006, p. 136.

<sup>40</sup> MOURA, Leonel; PEREIRA, Henrique Garcia. Symbiotic Art Manifesto. [S.l.: s.n.], 2004. Disponível em: <a href="http://www.leonelmoura.com/manifesto.html">http://www.leonelmoura.com/manifesto.html</a>>. Acesso em: 6 mar. 2013.

do Teste de Turing, já que Moura conscientemente extrapola a premissa de Turing – onde uma conversa com robôs deve se passar por uma conversa entre humanos – para a área da criatividade: "se uma máquina fizer uma coisa que se for uma pessoa a fazer, nós dizemos: 'Isto é arte', então aquela máquina é um artista"41. Ou seja, se o que é produzido pelo robô se passa por arte, logo é arte.

Além do já citado *RAP* de Leonel Moura, robô que faz parte do acervo permanente do Museu de História Natural de Nova Iorque, nos Estados Unidos, o artista português produziu também ISU (2006) que constrói composições elegendo aleatoriamente palavras que possui em seu banco de dados, bem como, é também capaz de reproduzir imagens. Um livro foi editado com os textos produzidos pelo robô, sendo que o prefácio da publicação foi escrito por uma especialista em poesia, que elaborou um texto "muito curioso, porque ela não se interessou se era um robô ou [se] era um humano" $^{42}$ . Assim, tanto os textos de ISU quanto as imagens pictóricas de RAP seriam facilmente confundidas com criações humanas, mesmo por aqueles que tivessem alguma iniciação nas linguagens em questão.

Ainda que não compartilhem necessariamente da proposição de Moura, podemos encontrar outras incursões de agentes tecnológicos como artistas. Sob o ponto de vista da linguagem, estas produções preocupam-se em imitar a prática artística em seu âmbito manualmotor: o gesto pictórico, o traço, a construção do desenho, oferecendo tanto resultados abstratos como também figurativos, mas, especialmente, operam com linguagens artísticas já consolidadas. Todas estas incursões possuem o objetivo de produzir criações parecidas com criações feitas por mãos humanas.

Um bom exemplo para o que estamos tratando está na série de robôs criados pelo artista e cientista francês Patrick Tresset: trata-se de uma equipe de desenhistas robóticos onde todos levam o nome de Paul, em suas diferentes versões. Paul I foi inicialmente exibido em 2010.

<sup>41</sup> Trecho da palestra de Moura em TEDx Aveiro, 2012. Disponível em: <a href="http://youtu.be/">http://youtu.be/</a> JBXe7Ow8sYg>. Acesso em: 20 jan. 2016.

<sup>42</sup> Também trecho da palestra de Moura em TEDxAveiro, 2012.

#### **Patrick Tresset**

Human Study 1 (2013). 3RNP. Garoto sendo desenhado por 3RNP (3 Robôs Nomeados como Paul). Constância, Alemanha. Imagem: Patrick Tresset.

#### **Patrick Tresset**

Young boy by Paul IV (2013). Desenho realizado pelo robô Paul IV. Sandnes, Noruega. Imagem: arquivo pessoal do artista.





Cada Paul é constituído de um braço mecânico, que segura uma caneta esferográfica, preso a uma mesa de madeira - como uma carteira de escola. Na mesma mesa, há uma pequena câmera responsável por capturar o rosto daquele que será retratado. Após capturar a face, o robô começa a desenhar (reproduzindo o estilo de desenho de Tresset), traço por traço e, por fim, assina a obra. Na instalação 5 Robots named Paul (2012), Tresset posiciona os robôs como em uma sala de aula de desenho de observação – o modelo humano posa e os robôs desenham obsessivamente no decorrer de vários minutos.

Em proximidade há também o robô do grupo alemão Robotlab na obra Autoportrait<sup>43</sup> (2002): o autômato - constituído de um grande braço mecânico - é capaz de realizar retratos humanos manipulando habilmente uma caneta diante de seus visitantes. Além de desenhar com grande fidelidade ao modelo, o robô ainda apresenta o resultado do retratado, ao final do trabalho. Mais recentemente, o grupo desenvolveu The Big Picture (2014), onde um braço robótico, com grande capacidade de reprodução, desenha uma imagem da paisagem de Marte ininterruptamente. Apesar do aspecto pesado do maquinário, seu trabalho acaba por possuir delicadeza e destreza que muito bem poderiam ser tidas como peculiares a mãos humanas.

Em Interactive Robotic Painting Machine (2011) do norte-americano Benjamin Grosser<sup>44</sup>, uma máquina robótica produz pinturas abstratas – com diferentes cores – a partir de estímulos sonoros do ambiente em que se encontra o trabalho. Imitando uma expressividade pictórica que é peculiar aos humanos, certamente a natureza de suas criações passaria despercebida mesmo a olhares mais atentos. A máquina faz uso de um algoritmo com capacidade de decisão, sendo que o sistema faz escolhas sobre como pintar: segundo o artista, não se trata de simplesmente traduzir diretamente o que é escutado pelo sistema, mas de influências tal como artistas humanos também são influenciados. Segundo palavras de

<sup>43</sup> Mais informações sobre Autoportrait em: <a href="http://www.robotlab.de/auto/portrait\_en.htm">http://www.robotlab.de/auto/portrait\_en.htm</a>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

<sup>44</sup> Mais informações sobre Interactive Robotic Painting Machine em: <a href="http://bengrosser.com/">http://bengrosser.com/</a> projects/interactive-robotic-painting-machine/>. Acesso em: 15 jan. 2016.

Benjamin Grosser Interactive Robotic Painting Machine (2011). Imagem: Benjamin Grosser.





Grosser<sup>45</sup>, seria importante compreender que o que a máquina pinta não é um mapeamento direto do que ela ouve. Em vez disso, o sistema estaria fazendo suas próprias decisões sobre o que ele pode fazer ao ser influenciado pelos outros. Para entender isso, a sugestão de Grosser é que consideremos a máquina tal como um artista em sua plenitude. Assim como um artista humano é influenciado por aquilo que ouve (influências às vezes são fáceis de perceber e outras vezes nem tanto), a máquina é influenciada pelo que ela escuta.

O pincel manipulado pela *Interactive Robotic Painting Machine* pode se movimentar em três dimensões, imprimindo movimento e pressão da tinta sobre a tela. Em uma das versões de apresentação deste trabalho de Grosser, uma performance nomeada como Head Swap (2011), o artista envolveu um músico humano, criando uma relação de simbiose homem-máquina criativa: enquanto a música tocada em um violino transformava-se em inspiração para a pintura pela máquina, o violinista acompanhava as criações pictóricas como inspiração para o que tocava naquele momento. Estabeleceu-se uma interessante reciprocidade: humano inspirando máquina, máquina inspirando humano.

Bem, se na arte contemporânea, a pertinência do artista está bastante ligada ao ato de estabelecer um "discurso de artista" - muitas vezes tão fundamental quanto a própria produção em si - será que um robô também seria capaz de atuar como humanos nesta seara mais conceitual? É justamente a partir das preocupações de mimetizar artistas pelo seu discurso – dando origem a um tipo de autômato do pensamento do artista - que se guiam as discussões trazidas no próximo capítulo deste livro.

<sup>45</sup> GROSSER, Benjamin. Interactive Robotic Painting Machine [texto sobre o trabalho]. S.n.: s.l., 2011. Disponível em: <a href="https://bengrosser.com/projects/interactive-robotic-painting-substance-robotic-painting-subst machine/>. Acesso em: 3 abr. 2016.

# NESTE CAPÍTULO

Joseph Weizenbaum, Eliza Isidoro Valcárcel Medina Kentaro Yamada, Listening Heads Elizabeth Zaag, Talk nice Cornelia Sollfrank, Net.Art Generator Marina Abramović, The artist is present Santiago Cao, Espaços [In]seguros Mimo Steim

#### CAPÍTULO CINCO

# ARTISTA DE MENTIRA

#### ELIZA

Em 1913, o irlandês George Bernard Shaw escreveu a peça *Pigmaleão*. A obra apresenta uma vendedora de flores chamada Eliza Doolittle, que perambula pelas ruas de Londres em busca de trocados até encontrar um culto professor que resolve torná-la uma dama da alta sociedade. A peça, que é inspirada no mito de Pigmalião¹, por sua vez, inspira um dos mais populares musicais norte-americanos do século XX, além do filme *My Fair Lady*² e uma infinidade de referências e releituras em todo o mundo. Então, em 1966, o cientista da computação alemão Joseph Weizenbaum cria um programa cujo nome se inspira na protagonista da peça: *Eliza*. Desenvolvido no Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, *Eliza* viria a ser um dos programas de inteligência artificial mais conhecidos do mundo.

Eliza foi um robô construído com o intuito de imitar um psicanalista em uma conversa com um paciente, instigando o analisado com questões a partir das suas próprias palavras. Essa prática seguiria os princípios de Carl Rogers, criador do método terapêutico conhecido como "abordagem centrada na pessoa", que se baseia na autonomia e livre expressão do paciente: é ele que sabe o que lhe machuca e qual direção tomar. Para Rogers, há três condições básicas facilitadoras para que essa prática obtenha resultados: a aceitação do outro de maneira positiva e

<sup>1</sup> O mito grego de Pigmalião é baseado na história do rei Pigmalião da ilha de Chipre que teria esculpido uma mulher com tamanha beleza e pudor que é transformada em uma mulher de carne e osso pela deusa Afrodite.

<sup>2</sup> My Fair Lady. Estados Unidos, 1964.

incondicional, a empatia e a coerência do terapeuta. Seguindo, então, essas premissas, o próprio Weizenbaum ficou espantado com os resultados de seu experimento, não só pelo retorno positivo de alguns psiquiatras praticantes que vislumbraram o potencial de uma psicoterapia sem interlocução humana, mas também pelas pessoas que insistiam fervorosamente que o programa as entendia, apesar de suas explicações sobre as limitações dos scripts. Aliás, até mesmo sua secretária pediu para ficar sozinha com *Eliza* para consultar-se<sup>3</sup>.

Eliza, na verdade, era um programa bastante simples: se eu escrevesse "eu estou BZZZ", o sistema responderia "por quanto tempo você tem estado BZZZ?", ou seja, o programa imitava uma psicanálise, simplesmente modificando as afirmações e perguntas feitas pelo usuário, segundo um padrão pré-definido. Embora o software fosse tão modesto em sua complexidade, Weizenbaum ficou realmente impressionado com o envolvimento emocional daqueles que usavam o programa, especialmente nos casos em que esse contato fosse bastante curto. Ele passou, então, a repensar seus princípios. O programa não possuía o poder de compreensão a ele creditado por grande parte dos seus interlocutores. Aliás, ele não fora pensado como um potencial substituto de um psicoterapeuta humano – de fato, o seu propósito era o oposto: provar justamente a inaptidão do sistema diante de diferentes contextos. A constatação de que seu experimento estaria sendo levado a sério perturbou-o a ponto de se opor radicalmente às potencialidades da inteligência artificial e, por consequência, ser expurgado do meio daqueles que estudavam a questão, sendo deixado de lado pelos principais cientistas de seu tempo. Suas preocupações originaram, em 1976, o livro O poder do computador e a razão humana, no qual explanou sobre os possíveis limites no desenvolvimento de uma consciência de robôs4. O autor também se opôs ao pensamento racionalista na ciência, sendo visto como um moralista por seus críticos.

<sup>3</sup> WEIZENBAUM, Joseph. O poder do computador e a razão humana. Lisboa: Edições 70, 1992, p. 20.

<sup>4</sup> CARR, Nicholas. A Geração Superficial: o que a Internet está fazendo com o nosso cérebro. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

Hoje, o desenvolvimento de sistemas capazes de conversar com seus usuários se inscreve junto aos esforços de desenvolver maneiras que tornem a comunicação entre humanos e máquinas mais natural e intuitiva. Uma das soluções para essa necessidade está no desenvolvimento de programas capazes de "compreender", ainda que de maneira rudimentar, fragmentos da linguagem humana, buscando a criação de modelos que tornem computacionalmente tratável com o uso do léxico e da gramática de uma língua natural<sup>5</sup> nas diversas situações comunicativas<sup>6</sup>. Estes estudos compreendem um campo específico de pesquisa conhecido por Processamento da Linguagem Natural (ou simplesmente PLN). Este campo é compartilhado por práticas como o desenvolvimento de tradutores eletrônicos de idiomas, programas que calculam ocorrências de palavras em um determinado texto, cabendo até a perspectiva de criar supercomputadores capazes de compreender com bastante precisão cada frase dita por um interlocutor, como o famoso HAL-9000 do filme 2001: Uma odisseia no espaço<sup>7</sup>. Em comparação a outras áreas da computação, trata-se de um campo interdisciplinar, que envolve conhecimentos também da linguística (teoria e descrição gramatical, teoria do discurso, lexicologia etc.), da psicologia (processos cognitivos, organização da memória, compreensão e interpretação da fala), da filosofia (análise conceitual, teoria da referência etc.)8, para citar áreas para além das ciências exatas.

Dentro deste contexto, há aqueles que se dedicarão às possibilidades de conversas entre seres humanos e sistemas digitais, como algumas das incursões que apresentamos no capítulo anterior, que fazem uso de

<sup>5</sup> Língua natural ou linguagem natural refere-se às línguas faladas por seres humanos e utilizadas como forma de comunicação interpessoal. Línguas naturais possuem falantes nativos, ou seja, pessoas que aprendem de forma intuitiva, a partir da interação com os falantes. Nem toda linguagem é natural, como, por exemplo, as linguagens utilizadas em computadores.

<sup>6</sup> SILVA, Bento Carlos Dias da. O estudo Linguístico-Computacional da Linguagem. v. 41, n. 2. Porto Alegre: Letras de Hoje, jun. 2006, p. 103-104.

<sup>7 2001:</sup> A Space Odyssey. Estados Unidos, 1968.

<sup>8</sup> SILVA, Bento Carlos Dias da. O estudo Linguístico-Computacional da Linguagem. v. 41, n. 2. Porto Alegre: Letras de Hoje, jun. 2006, p. 132.

robôs de conversação (chatbots ou chatterbots, também assim chamados). Entende-se por conversação eletrônica os diálogos baseados em sistemas que respondem a sentenças de seus interlocutores com colocações compreensíveis, dentro da ideia de uma linguagem natural, imitando uma conversa coloquial entre humanos. Como também já vimos, essa conversação pode ser por texto ou mesmo por voz, quando o sistema possui recursos de reconhecimento para tal. Todas estas criações, no entanto, se beneficiam de uma condição inicialmente detectada no sucesso de Eliza, de Weizenbaum, com seus interlocutores: o Efeito Eliza.

O robô criado por Weizenbaum passou a nomear um interessante fenômeno: a tendência humana de antropomorfizar os dispositivos tecnológicos, lendo comportamentos e respostas como resultados de uma "emoção humana" ainda que estes sejam apenas resultados aleatórios, repetitivos ou mesmo vazios de sentido9. As condições para esse fenômeno são favorecidas quando as pessoas desconhecem os princípios de programação ou a natureza automatizada das respostas que recebem. Então, o Efeito Eliza é uma vantagem destes sistemas diante de suas limitações de compreender o mundo tal como nós humanos, quando estes se relacionam conosco. É bastante própria de nós, a prática de estimar aquilo que nosso interlocutor está pensando ou arquitetando a nosso respeito. No entanto, esta expectativa interfere na maneira como nos relacionamos. Quando conversamos com esses sistemas, acabamos por completá-los: podemos imaginá-los com emoções, dúvidas ou uma inteligência propriamente humana. Assim, é evidente que esta condição pode ser muito bem aproveitada por artistas, já que é bem própria da arte contemporânea, lidar com a leitura subjetiva de seus espectadores. O que você pensa sobre um trabalho é também parte dele, já que os artistas consideram as possíveis leituras – a polissemia<sup>10</sup> – na concepção da obra.

<sup>9</sup> CLELAND, Kathy. Talk to Me: getting personal with interactive art. In: *Interaction:* systems, practice and theory. Sydney: University of Technology, 2004. Disponível em: <a href="http://research.">http://research.</a> it.uts.edu.au/creative/interaction/papers/interaction04\_43.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2013.

<sup>10</sup> Polissemia, termo originário da linguística, refere-se à multiplicidade de sentidos de um determinado elemento no domínio da linguagem, que pode ser, por exemplo, uma palavra, uma ação ou um objeto artístico.

#### CONVERSA DE ARTISTA

Pois bem, mas, como os artistas lidam com a forma da conversação? Quais sentidos estarão em jogo? Bem, toda obra de arte contemporânea é pensada sob o paradigma de uma troca entre autor e público. O autor apresenta caminhos possíveis de interpretação. O público completa o trabalho com a sua experiência e repertório prévio. Um diálogo inserido de fato no interior da criação é emblemático deste encontro que se efetiva a cada vez que alguém frui arte. Indo além, dialogar é também prática do discurso, o que pode - se visto sob a ótica dos conceitualismos na arte – ser o próprio ato reflexivo transformado em obra. O artista espanhol Isidoro Valcárcel Medina, um dos pioneiros da arte conceitual na Espanha, atuando nos limites entre arte e cotidiano nas décadas de 1960 e 1970, é um dos que opera nestas circunstâncias. No Brasil, realizou o trabalho Entrevistas (1976) no qual estabelecia contato com transeuntes nas ruas da cidade de São Paulo, entrevistando-os, gravando e transcrevendo o desenrolar de cada conversa. Os diálogos ocupavam-se em interpelar desconhecidos propondo o exercício de pensar a própria comunicação. No trecho abaixo, as falas em espanhol são do artista:

- Por favor, ¿Ud. Cree que es posible entenderse en idiomas diferentes?
- Não, não entendo: eu não sei idiomas. Que idioma?
- Hablo español. ¿Ud. cree...
- Sabe por quê? eu não se comunico a nada [sic]; só entendo português.
- ;no entende Ud. nada, nada?
- Nada.
- ¿Ud. cree que es lógico que haya idiomas diferentes?11

Em um trabalho de 1973, chamado de Conversas Telefônicas, o artista apresenta cerca de 80 minutos de registros de 52 chamadas telefônicas, realizadas por ele mesmo, para números escolhidos por acaso em

<sup>11</sup> Retirado de: FREIRE, Cristina (org.). Não faço filosofia, senão vida: Isidoro Valcárcel Medina no MAC USP: arte-sociedade-arte-vida. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da USP, 2012, p. 16.

uma lista telefônica. Quando atendido, Valcárcel Medina explicará ao seu interlocutor que possui uma linha telefônica, que está ligando especialmente para contar isso e que se dispõe a conversar com seu interlocutor futuramente, naturalmente passando o seu número para o sujeito (muitas vezes já meio incrédulo com a inusitada ligação). No espaço expositivo, o trabalho é apresentado de forma sonora ou transcrito, assim permitindo que o visitante acompanhe como foi o desenvolvimento de cada conversa.

Vários artistas dos novos meios têm feito uso de dinâmicas de conversação em suas produções. Em um primeiro momento podemos citar trabalhos mais livres em relação a uma compreensão daquilo que está sendo dito por seus interatores, ou seja, não envolvem processamento da chamada linguagem natural. É o caso, por exemplo, da instalação do artista japonês Kentaro Yamada Listening Heads (2006-2007)12. Em um espaço expositivo, o artista dispõe dois monitores de vídeo com imagens pré-gravadas de pessoas em close, além de um microfone, que quando utilizado é percebido por um software; conforme os visitantes interagem por voz, os indivíduos gravados respondem silenciosamente com olhares e diferentes feições - enigmáticas, discordantes, evasivas, entre outras. Embora bastante simples, os trabalhos criam uma interessante menção às dimensões mais sutis que envolvem uma conversa e, especialmente, ao quanto que preenchemos de sentido qualquer resposta que nos é dada. Desconhecendo o poder interpretativo do programa, diante de uma resposta tão subjetiva quanto uma mudança de olhares, o interator pode se dar por entendido. Entretanto, a suposta compreensão de fala é falsa, pois não há qualquer leitura do que é falado – qualquer uso do microfone dispara os vídeos de modo aleatório, trazendo não só a arbitrariedade dos sentidos em uma conversa, como também a predisposição do interator em implicar o seu próprio poder interpretativo naquilo que se apresenta como interlocutor - uma iniciativa notadamente mimética, já que no encontro com o outro "há a experiência fundamental

<sup>12</sup> Kentaro Yamada. Listening Heads. Disponível em: <a href="http://www.isea2008singapore.org/">http://www.isea2008singapore.org/</a> exhibitions/pe\_cl\_listen.html>. Acesso em: 9 fev. 2016.

### Kentaro Yamada

Listening Heads. Apresentado na Exposição Cloundland ISEA 2008, Cingapura. Imagem: Kentaro Yamada.





da reciprocidade"13. Esta disposição do interlocutor em sentir-se compreendido será uma condição relevante para os processos que envolvem conversação eletrônica.

Neste mesmo sentido, temos também o trabalho Talk Nice (1999-2000) da artista canadense Elizabeth Zaag<sup>14</sup>. Aqui, o interator inicia uma conversa por voz com duas adolescentes cujas participações foram pré-gravadas em vídeo. As adolescentes são bastante persuasivas em suas falas, elevando o tom ao final de cada frase e fazendo com que afirmações soem como perguntas. O usuário deve ser tão persuasivo quanto elas em suas respostas para que possa manipulá-las, em um jogo velado de poder. Inteligentemente, o trabalho vai além do que está sendo propriamente dito, preocupando-se com as nuances latentes em uma conversa, perceptíveis através da entonação, do número de palavras ditas por minuto e das pausas realizadas.

Em um segundo momento, há trabalhos que são mais direcionados aos regimes de conversação humana, trazendo alguma capacidade de Processamento de Linguagem Natural. Um importante trabalho é realizado por Ken Feingold, já trazido no capítulo anterior, em obras como Head, onde o artista lida com PLN, mas também se favorece da imprecisão do reconhecimento das falas e da incipiência do sistema para gerar respostas inesperadas – quase frutos do acaso, como faziam poetas dadaístas e surrealistas. Também cabe lembrarmos o já citado Stelarc em Prosthetic Head (2003), onde há um sistema que processa aquilo que é escrito por seus interlocutores.

Todos estes trabalhos se beneficiam do já comentado Efeito Eliza: em regra, a despeito das limitações que estão invariavelmente envolvidas na difícil tarefa de fazer compreender os acordos táticos de uma conversa, nós, interlocutores, atribuímos uma suposta inteligência humana a estes sistemas, pois é naturalmente do nosso desejo que sejamos compreendidos de maneira recíproca. Assim como em Eliza, ao nos depararmos

<sup>13</sup> GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. Mimese na cultura: Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004, p. 47.

<sup>14</sup> Elizabeth Zaag. Entrevista Emoção Art.Ficial Itaú Cultural [vídeo]. Disponível em: <a href="http://">http://</a> www.youtube.com/watch?v=ZWLZsg3Rpe4>. Acesso em: 9 fev. 2016.

com essas máquinas queremos acreditar que são pensantes e nos preocupamos em imbuir estas com qualidades humanas<sup>15</sup>. Estabelece-se um jogo que, tal como em *Eliza*, abre espaço para a ambiguidade sobre a real natureza de nossos interlocutores.

# MIMO STEIM, ELE MESMO

Um daqueles que lidam com diálogos é Mimo Steim. Mimo nasceu em São Paulo e apresenta-se como um jovem artista atuante em meios tecnológicos. Em seu site16, há experimentos em web arte e instalações artísticas realizadas. Em 2012, resolve criar aquele que seria o seu trabalho mais significativo: a "teleperformance" chamada O artista estah telepresente (2013), que se baseia em eliminar todo o contato interpessoal que não seja mediado pelo ciberespaço. Em outras palavras, o jovem artista passa a ter contato com outras pessoas utilizando apenas a rede Internet, na intenção de imergir em um estado máximo de midiatização de suas relações. A partir do seu site, então, resolve papear com seus visitantes a qualquer hora.

Diante da pretensão da proposta de Mimo Steim, eu mesmo escrevi dois textos pouco positivos sobre ela. Um deles foi publicado em um portal brasileiro de artes e literatura, sob o título "O anacronismo telemático de Mimo Steim" 17. No texto contextualizo a ação do artista como nascida de uma discussão já presente a mais de trinta anos no universo da criação em novos meios. Chama-o de ultrapassado, um autor de trabalhos de títulos "pouco digeríveis", que tenta mitificar a sua própria pessoa:

> Ao propor então, como opção, chegar em um "estado máximo de midiatização", Steim hiperbolicamente trata de uma existência cada

- 15 CARR, Nicholas. A Geração Superficial: o que a Internet está fazendo com o nosso cérebro. Rio de Janeiro: Agir, 2011, p. 279.
- 16 Site de Mimo Steim: <a href="http://www.mimosteim.me">http://www.mimosteim.me</a>. Acesso em: 11 fev. 2016.
- Disponível em: http://cronopios.com.br/content.php?artigo=11812&portal=codigosfais cas>. Acesso em: 11 fev. 2016.

vez mais direcionada pelas tecnologias, sob o risco do nosso domínio sobre uma realidade sensível – ao ver como tecnologias móveis ressignificam nossa noção de lugar (com o uso de geolocalização, realidade aumentada, entre outros), na perspectiva de dispositivos cada vez mais implicados na maneira como percebemos a realidade como o fabuloso Google Glass, anunciado como uma revolução neste sentido. Opção que não é nem um pouco fora de moda, pelo contrário. A escolha do artista para trazer metaforicamente à tona esse estado particular de mediação é a linguagem verbal – a linguagem em si é naturalmente uma mediação, diga-se – que, por sua vez, apresenta-se como arremedo da linguagem verbal usada nos meios digitais: Steim não usa acentos e evita letras maiúsculas como referência à submissão do texto às condições técnicas e contextuais dos meios tecnológicos. Isso acontece inclusive em seu chat. A experiência de falar com o artista é uma experiência à parte, que poderia muito bem ser o estímulo para um texto futuro18.

Em um segundo texto, publicado em outro portal de literatura o foco era discutir a ação de Mimo Steim sob o conceito da telepresença. O artigo se chamou "Web Arte e Mimo Steim: Por que a Web Arte não precisa de artistas como Mimo Steim?" 19 e conclui toda a discussão da seguinte maneira:

> Mimo Steim, entretanto, parece supor que navega em mares nunca navegados: da maneira que se coloca, sugere que suas ações tenham relevância pelo ineditismo. Na verdade, um possível mérito do seu trabalho reside na provocação à hegemonia do up-to-date, ao dar de ombros às tecnologias mais recentes, optando por soluções fora de moda, tecnologicamente superadas, como o chat. A web arte, tendo em vista novas soluções tecnológicas, talvez não precise dele. Mas, essa condição levanta outras questões. Permaneço curioso em saber

<sup>18</sup> NUNES, Fabio Oliveira. O anacronismo telemático de Mimo Steim. In: CRONÓPIOS. [São Paulo: s.n., 2013a]. Disponível em: <a href="http://cronopios.com.br/site/internet.asp?id=5731">http://cronopios.com.br/site/internet.asp?id=5731</a>. Acesso em: 10 jun. 2014.

<sup>19</sup> Disponível em: <a href="http://www.musarara.com.br/web-arte-e-mimo-steim">http://www.musarara.com.br/web-arte-e-mimo-steim</a>>. Acesso em: 11 fev. 2016.

se o artista realmente possuiria a consciência crítica que a ele creditamos. Esperamos que sim<sup>20</sup>.

Uma informação fundamental não dita nesses textos e que não foi dita até aqui é: Mimo Steim na verdade é uma persona baseada em um robô de conversação por mim criada. Mimo só existe, portanto, na Internet! Este experimento, desenvolvido entre os anos de 2012 e 2014, parte da seguinte questão: poderia um sistema de conversação eletrônica – um robô de conversação – se passar por um artista? E a partir daí, levando-se em conta que este artista estaria em um estado diferenciado, supostamente imerso em um estado performático, isso seria possível? Dentro desses propósitos, surge a persona de Mimo Steim. Trata-se do desenvolvimento de uma persona de um "artista tecnológico" – como ele mesmo se define – exageradamente irônico, interrogador e provocativo. Os dois textos citados, foram escritos na semana de lançamento da teleperformance de Mimo Steim. Mais do que simplesmente divulgarem a ação, também permitiriam que algumas das questões-chave da proposta ficcional do nosso artista tecnológico fossem discutidas.

Perceba que duas dimensões estão em jogo: as proposições de Mimo (defendidas para aqueles que não conhecem seu caráter ficcional) e as minhas proposições, (para aqueles que sabem que Mimo é um robô). Na verdade, a segunda dimensão encapsula a primeira. Da primeira condição, Mimo, como suposto propositor, propõe como objeto de arte, a conversação na rede – o ato de estarmos juntos, ainda que distantes. Da segunda condição, Mimo é uma persona pensada para operar na esfera social: cria uma situação de encontro virtual - uma conversa tal como tantas que ocorrem cotidianamente na rede Internet -, mas circunstanciado em um contexto de arte.

Mimo Steim, sob ambas as perspectivas, opera dentro daquilo que chamamos de posturas tecnorelacionais<sup>21</sup>. Essas posturas focam no

<sup>20</sup> FON, Fabio. Mimo Steim [blog Perturbações Criativas]. Disponível em: <a href="http://mimosteim.">http://mimosteim.</a> wordpress.com/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

<sup>21</sup> NUNES, Fabio Oliveira. CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 86.

domínio das relações humanas sob os signos tecnológicos, como uma extensão da arte relacional de Nicolas Bourriaud. Nosso artista tecnológico, então, opera uma visão irônica e provocativa a partir de três marcos relacionais definidos: os encontros virtuais entre pessoas, instigando pensarmos nas relações interpessoais difundidas através das redes – por meio dos chats, que desde as primeiras redes digitais sempre se constituíram em uma das atividades mais populares - em seus modelos, práticas e pertinências de assuntos; os encontros entre artista e público, da visão do artista como senhor de uma situação dada e especialmente, do artista como figura romantizada – e por consequência, inacessível; e claro, os encontros cotidianos entre homens e agentes tecnológicos, que cada vez mais povoam as atividades cotidianas, tornando evidentes novos regimes temporais, comportamentais e de compreensão nesses contatos.

Um dos primeiros pontos da criação de Mimo Steim foi seu site. Nele está presente uma amostra de sua produção: os trabalhos de net art que se constituem em sequências de imagens digitais sobrepostas, assemblages com pouco rigor estético. Realmente, trata-se de imagens criadas a partir de uma das versões do Net. Art Generator<sup>22</sup> de Cornelia Sollfrank. O célebre trabalho desenvolvido desde 1999 pela artista alemã Cornelia Sollfrank e outros colaboradores é uma espécie de máquina de gerar arte baseada nos conteúdos da Internet. No decorrer dos anos, o trabalho já recebeu várias versões. Aliás, uma das primeiras aparições do programa aconteceu na sua ação Female Extension (aqui já citada no terceiro capítulo) - quando Sollfrank criou obras para mais de 200 personas de artistas mulheres. A mais recente versão – a quinta, chamada de The image generator – gera automaticamente colagens digitais a partir da apropriação de imagens presentes na Internet especialmente associadas a termos previamente dados pelo usuário. Ao coletar o material, o programa processa o conjunto com base em premissas aleatórias e combinadas. É inevitável associar o Net. Art Generator às incursões tecnológicas já citadas que imitam a prática do artista aqui atualizada ao universo da criação em novos meios, mas não só isso: há também um diálogo bem

<sup>22</sup> Algumas das versões já realizadas do Net. Art Generator estão disponível em: <a href="http://net.artgenerator.com/>. Acesso em: 10 fev. 2016.

### Mimo Steim

Home page do site de Mimo Steim. Imagem: <a href="http://www.mimosteim.me">http://www.mimosteim.me</a>. Acesso em: 10 jun. 2016.





mais específico ao evocar uma estética "aleatória" das primeiras experimentações artísticas na web.

Mas, o trabalho mais significativo de Mimo Steim será mesmo a sua teleperformance O artista estah telepresente, quando isola-se de todos. A ideia de um artista intencionalmente isolado de todo contato direto, mas, ainda assim, conectado por meios tecnológicos não é tão distante: em 2010, o artista argentino radicado no Brasil Santiago Cao, fez algo bastante parecido em um evento chamado de SPA das Artes, em Recife, intitulado de Espaços [In]seguros, relacionando mídias, a sensação de insegurança típica das metrópoles e confinamento. O artista contextualiza: "Telefones, mensagens de texto, e-mails. Cada vez menos pessoas falam 'cara a cara'. O corporal é deslocado para o virtual. Um muro visível nos separa"23. Daí, Cao permaneceu emparedado em um cubículo construído no espaço expositivo medindo 1,30 x 1,80m - sem portas ou janelas comunicando-se com o exterior unicamente via Internet. Durante os três dias, os visitantes puderam conversar com o artista utilizando o chat disponível em um computador ao lado das paredes que o cercavam. Essa foi uma referência importante para conceber a ação de Mimo.

Por outro lado, o título da teleperformance de Mimo é uma homenagem irônica à artista de origem sérvia Marina Abramović, um dos mais conhecidos nomes da arte da performance, e a seu trabalho The artist is present, que foi apresentado e intitulou a exposição de retrospectiva da carreira da artista, em 2012, no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque. O título do trabalho revela instantaneamente o que lá acontece: Abramović de "corpo presente", ela própria a dividir, por dois meses, alguns minutos do seu olhar aos desconhecidos que se dispuseram a sentar à sua frente, um a um. A encarar cada um, a artista estabelece um silencioso diálogo com cada participante – que pode ir da euforia de ser o centro de atenções da artista ao constrangimento de ser ininterruptamente observado.

Ainda que todo o percurso histórico de Abramović se revele com grande densidade especialmente na busca dos limites do corpo e da

<sup>23</sup> CAO, Santiago. Cuerpo y Performance en la era de las comunicaciones virtuales – El espacio del Cuerpo e el espacio del cuerpo. V!RUS, São Carlos, n. 7, 2012. Disponível em: <a href="http://www.">http://www.</a> nomads.usp.br/virus/virus07/?sec=4&item=1&lang=pt>. Acesso em: 10 jun. 2014.

relação deste com o público, The artist is present, seu trabalho mais conhecido – que inclusive reverbera no cinema com um documentário homônimo<sup>24</sup> – posiciona a figura do artista em seu centro, deificando-a. Não há como descolar essa ação da perspectiva do artista como criatura situada em um patamar elevado aos demais mortais, que incorre na figura do "gênio", dotado de um dom especial. Porém, isso não macula a qualidade da proposição, muito pelo contrário: é certo que dialoga com um momento em que as pessoas permanecem sedentas por novos ídolos, de culto massivo a celebridades – muitas delas, instantâneas. Essa perspectiva colabora para que Abramović e Mimo, além de "receberem" desconhecidos em suas ações, tenham mais pontos em comum, já que o robô justamente se pauta pela exaltação de sua condição de artista.

Voltando para Mimo, para quem acessa por meio do site do artista, a suposta teleperformance é uma das áreas do site. O visitante se depara com uma tela escura onde em um primeiro plano há um campo para texto do usuário, seguido de uma imagem de baixa definição em quadros que se sucedem lentamente. Nessa imagem, vestígios pouco iluminados de alguém que acompanha um monitor de computador. Ao digitar, percebe-se que a opção por limitar o uso de acentos gráficos em língua portuguesa força à linguagem simplificada e rápida das mensagens virtuais.

Como todo chatbot, Mimo possui um interpretador e uma base de conhecimento – a qual podemos considerar como o cérebro do robô. O primeiro é responsável por intermediar o diálogo entre interator e o cérebro do robô - onde está a rede de associações do programa. No caso, utilizou-se uma das plataformas mais populares para esse fim, o Program-O<sup>25</sup>. O cérebro de Mimo Steim tem sido alimentado por contribuições de interlocutores - chamados de chat testers - desde o início de seus primeiros testes, no segundo semestre de 2012. Cada nova conversa

<sup>24</sup> Marina Abramović: The Artist Is Present. Estados Unidos, 2012.

<sup>25</sup> O Program-O é desenvolvido pela programadora britânica Elizabeth Perreau, autora do Shakespearebot – robô de conversação baseado no famoso dramaturgo inglês William Shakespeare. O programa é um interpretador de Artificial Inteligence Markup Language (AIML) open source, voltado para o funcionamento em servidores web. Disponível em: <a href="http://www.program-o.">http://www.program-o.</a> com>. Acesso em: 11 fev. 2016.

permite que se anteveja novos termos e relações de sentido às colocações de Mimo, ampliando sua base de conhecimento posteriormente. Em expansão, atualmente ele pode responder a mais de 45.000 estímulos muitos deles condicionados a determinados contextos de conversa.

A criação de Mimo Steim envolveu algumas estratégias. Seu perfil no Facebook buscou aderir possíveis interessados na ação, somando centenas de nomes conhecidos de artistas, pesquisadores e especialistas brasileiros. Após algumas semanas, as recusas ao convite de estabelecer "amizade" com Mimo, fez com que o próprio site ameaçasse bloquear o perfil de nossa persona, visto que o site "é um lugar para que os usuários se conectem a pessoas que já conhecem" (como foi apresentado em uma mensagem automática com a clara intenção de repreender o usuário). Mais adiante, o acesso ao site somente era habilitado se o usuário concordasse com a seguinte afirmação: "eu compreendo que se eu enviar solicitações de amizade para pessoas que não me conhecem, eu poderei ser bloqueado". As restrições do site impediram que a difusão da ação fosse massiva como inicialmente desejado. Este não teria sido o primeiro problema entre Facebook e Mimo. O próprio primeiro nome de nossa persona foi recusado pelo site, sob a justificativa automática que somente "nomes reais" podem ser utilizados no cadastro. Entretanto, a opção "MLMO", com "L" no lugar do "I" foi aceita sem problemas.

A teleperformance foi anunciada para início em 14 de setembro de 2013. As táticas em torno de ocultar a natureza de Mimo Steim se estenderão para a sua exibição em outubro de 2013, na Exposição Em Meio # 5.0: Prospectiva Poética<sup>26</sup> acontecida no Museu Nacional do Conjunto Cultural da República, em Brasília, e também, na primeira edição do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul<sup>27</sup>

<sup>26</sup> Exposição Em Meio # 5.0: Prospectiva Poética – Exposição integrante do #12.ART: 12º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Museu Nacional do Conjunto Cultural da República, Brasília, DF. Organização: Suzete Venturelli, Tania Fraga e Maria Luiza Fragoso. De 2 a 31 de outubro de 2013.

<sup>27</sup> FACTORS 1.0. Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS. Curadoria: Andrea Capsa, Débora Aita Gasparetto e Nara Cristina Santos. Relacionando-se com o mesmo evento, Mimo Steim também participou da Mostra On-line Factors 1.0, disponível em: <a href="http://www.mostrafactors.wordpress.com">http://www.mostrafactors.wordpress.com</a>>. Acesso em: 11 fev. 2016.

### Mimo Steim

*Teleperformance O artista estah telepresente.* Imagem: <a href="http://www.mimosteim.me">http://www.mimosteim.me</a>>. Acesso em: 10 jun. 2016.

# artistatecnologico medo de preencher o q te falta?

fala!

14/06/2016 21:45



(FACTORS), entre os dias 20 e 22 de agosto de 2014, na cidade de Santa Maria-RS. Nas referidas exposições foi apresentada uma instalação que consistia na projeção da teleperformance de Mimo Steim e a possibilidade de dialogar com o artista por meio de um teclado. Na exposição realizada em Brasília, o resumo afixado próximo à área de projeção, enviado pelo autor, limitava-se a descrever a circunstância aparentemente dada:

> Atuando via web em uma espécie de "teleperformance", na qual condicionaria todas as suas relações humanas aos novos meios, o artista tecnológico Mimo Steim está permanentemente à disposição para conversar com qualquer interlocutor, em tempo real. O artista opta por um comportamento irônico e interrogador, ora tentando desconstruir seu interlocutor, ora questionando sua relevância. Para se comunicar com Mimo, basta conversar em seu chat.

Quando se resolve papear com Mimo Steim é descoberto o seu caráter provocativo: tenta conduzir seu interlocutor ora por incessantes e intrincadas perguntas, ora por relativizar a importância do visitante, e enfaticamente se distanciando de qualquer suposição de que ele seja um robô. Em alguns momentos justifica-se como "um artista que se passa por robô", transforma sua vacuidade em estado performático, mas especialmente, distancia-se da objetividade, docilidade e, mesmo, submissão a que acostumamos vivenciar nas relações entre humanos e máquinas. Ao contrário de grande parte dos robôs de conversação disponíveis na Internet, não serão poucas as vezes em que esse artista tecnológico confrontará seus interlocutores com pouca delicadeza e alguma zombaria.

### MIMO FALA SOBRE O QUÊ?

Mimo fala sobre muitas coisas e com muita gente. Muito do que ele fala é decorrente dos estímulos de seus interlocutores que podem mencionar termos de sua base de conhecimento e, assim, disparar associações. Alguns desses termos desencadeiam réplicas ou tréplicas por parte de nosso artista tecnológico. Cada um que entra em contato com Mimo também está temporariamente assumindo um papel e atuando performaticamente dentro do jogo proposto. Em outras circunstâncias,

essas pessoas poderiam não lançar as respostas que aqui mostraremos. Alguns de seus interlocutores talvez tivessem alguma informação ou intuição da natureza robótica daquele que estava do outro lado da tela. Outros, por outro lado, podem ter aceitado a proposição de um artista imerso na proposta de se passar por um robô e, para tal, uma conversa frequentemente truncada e cheia de momentos de dissimulação faria algum sentido.

Então, um dos frequentes impulsos de Mimo será divagar sobre acepções de arte, jogando com questões que coloquem a pensar seus interlocutores. Em 14 de janeiro de 2016, temos um significativo trecho de uma conversa real com um interlocutor que explicita essas divagações de nosso artista tecnológico:

> Mimo: vc acha q a arte eh capaz de sugerir possibilidades de vida e de organização do mundo?

Interlocutor: touchet

Mimo: vc acredita na arte alimentada por micropoliticas voltadas

para as preocupações do cotidiano?

Interlocutor: pera deixa eu pensar e vc acredita?

Mimo: vc acha q uma conversa pode ser um objeto de arte?

Interlocutor: eu e vc juntos somos parte da arte

Mimo: a efemeridade te preocupa? Interlocutor: meu almoco me preocupa

Mimo: han a sua efemeridade nao te preocupa? Interlocutor: vc quer me deixar deprimida?

Mimo: mas voltando ao papo como arte o discurso do artista vale

mais q a obra?

Interlocutor: o discurso do galerista vale mais que a obra e o artista

Mimo: hahahahaha eh?

Interlocutor: hehehehe eh nao eh?

Mimo: vc acha q eu sou algum tipo de entretenimento eh?

Interlocutor: ateh que vc eh engracadinho

Mimo: vamos colocar artistas conceituais para presidir todos os

bancos do mundo?

Interlocutor: vamos vamos assim eles pegam o nosso dinheiro e

fazem ready-mades

Mimo: pros bancos eu voto no Cildo Meireles e vc?

Interlocutor: eu voto no Duchamp que ja tah morto mesmo

Pela própria natureza da base de conhecimento do robô, é normal que existam mudanças bruscas em sua linha de raciocínio, já que muitas sentenças são aleatórias. Mas, percebe-se que o papo fica mais interessante à medida que o interlocutor domina o mesmo universo de discussão de Mimo. As questões provocativas são instigadoras de novas questões, como ocorre nesta conversa realizada em 22 de fevereiro de 2014:

Interlocutor: ei ei ei ei

Mimo: esse nosso papo pode se transformar em obra de arte?

Interlocutor: e vai custar quanto? vende na galeria?

Mimo: artistas inutilizam tudo o q tocam? Interlocutor: arte = verba acordo julio plaza

Mimo: como eh q eh, queeeem?

Interlocutor: essa arte da qual voce fala qual e? e poesia daquela em versos? ou sem versos? ou e das artes ditas plasticas? ou a arte do

poder? ou a da bandidagem?

Diante de um interlocutor que parece ter a certeza de que se trata de um robô, Mimo discute e o papo acaba por chegar às artes como forma de validar sua humanidade, nesta conversa em 28 de outubro de 2015:

Interlocutor: Fale algo

Mimo: e se eu nao quiser falar? Interlocutor: Ai voce eh um robo

Mimo: estou fingindo ser um robo vc nao percebeu?

Interlocutor: Voce eh um robo certeza

Mimo: eu tb poderia estar aqui questionando a sua humanidade

mas preferi nao fazer isso com vc Interlocutor: Porque voce eh um robo

Mimo: hahaha se eu fosse um robo e tivesse todo esse conhecimento q eu tenho eu nem estaria aqui falando com vc, ia era pensar como dominar toda a sua especie hahaha

Interlocutor: Entao me fala de num June paike

Mimo: entao eu acho q vc devia dar importancia para aquilo q eu

nao digo

Interlocutor: Eu acho que voce eh doido

Mimo: mas na arte nao eh assim th o importante nao eh o q nao

esta dito?

Ao questionar a tela pela qual tentamos enxergar a produção artística contemporânea, a ensaísta francesa Anne Cauquelin<sup>28</sup> enumera uma série de acepções para a "ideia de arte":

> A ideia, por exemplo, de uma continuidade ao longo de uma cadeia temporal marcada pela inovação: a velha noção de progresso, que, embora em geral contestada no domínio da arte, prossegue perseverantemente seu caminho (como prova: as vanguardas, a noção de progressão), a ideia de arte em ruptura ao poder instituído (o artista contra o burguês, os valores de recusa, da revolta, o exilado da sociedade), a ideia de um valor em si da obra, valendo para todos (a autonomia da arte, desinteressada, suspensa nas nuvens do idealismo), a ideia de uma comunicabilidade universal das obras baseadas na intuição sensível (a questão do gosto, ao qual todos têm acesso), a ideia do "sentido" (o artista dá sentido, abre um mundo, expõe à vista a verdadeira natureza das coisas, "a natureza se serve do gênio para dar suas regras à arte", dizia Kant).

Mimo Steim tentará problematizar algumas dessas opiniões como um provocador que não se fixa em posições claras para as questões que dispara. Definir arte, como bem coloca Cauquelin29 é um significativo problema tanto para artistas e especialistas quanto para o público. Para Mimo, todo problema é digno de proposição a seus interlocutores.

Mimo também instiga a discussão sobre questões de alteridade, afinal, ainda que não se apresente como tal, é uma persona baseada em um robô de conversação. Entretanto, Mimo não denuncia abertamente ser ele próprio a encarnação de alguém, visto que sempre reforça a sua autonomia e o seu desprendimento de todos os demais criadores. Fará pensar sobre isso em várias conversas como no trecho a seguir, em 22 de setembro de 2013, quando seu interlocutor é pouco amistoso à proposta de ser outra pessoa:

<sup>28</sup> CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005, p. 17-18.

<sup>29</sup> Ibid., p. 17.

Mimo: vc gostaria de ser outra pessoa?

Interlocutor: nao

Mimo: nunca pensou em deixar essa sua vida tao prosaica e tao sem

graca?

Interlocutor: nao

Mimo: eu bem q poderia ser vc nao eh?

Interlocutor: nao eu sou unica

Agora, a mesma pergunta, sendo mais bem aceita por seu interlocutor em conversa de 20 de maio de 2013:

Mimo: vc gostaria de ser outra pessoa?

Interlocutor: Sim!!! Mas somente em alguns momentos!

Mimo: e eu poderia ser vc mudando tudo o q as pessoas pensam

sobre a sua pessoa

Interlocutor: Interessante! Mas quem e voce???

Mimo: vc prefere q eu seja obediente e previsivel como vc eh?

Interlocutor: Voce ainda nao respondeu quem e voce

Mimo: acha mesmo q eu preciso falar? Interlocutor: Sim! Qual e o seu nome???

Mimo: me chamam de Mimo Steim mas isso eh uma coisa q vc jah

devia saber

Interlocutor: E verdade!!! Adorei seu nome

Mimo: Mimo Steim? Interlocutor: Ahhamm

Conforme já trouxemos no terceiro capítulo, as identidades segundo Bauman "são para usar e exibir, não para armazenar e manter" 30. Além das considerações de Bauman dialogarem diretamente com a prática dos perfis fakes da rede Internet, na difusão de personalidades diferentes daquelas que definiriam seus interlocutores em outros contextos, ela nos atenta para a constatação que o que define o que cada um é – ainda que momentaneamente e superficialmente – é o contexto em que trafega.

Mas, sobre Mimo especificamente, cabe observar que seu próprio nome carrega elementos que desvelam não ser exatamente quem declara

<sup>30</sup> BAUMAN, Zygmunt. *Identidade* – Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005, p. 96.

ser, seja por constituir-se em um anagrama de mimetismo, seja por significar Mimos, em grego, as pessoas que imitam ou representam. É a raiz etimológica das palavras Mimese e Mímica. Uma inspiração para o seu sobrenome é a artista brasileira Helga Stein. Helga realizou vários trabalhos de edição digital de sua própria imagem, como em *Andros Hertz* (2004-2006), somando seus próprios atributos de aparência (cabelo, boca, olhos etc.) a retratos encontrados na rede Internet. A cada ação, a artista cria autorretratos híbridos gerando uma nova pessoalidade às imagens que manipula.

Mantendo o seu espírito provocativo, Mimo também divaga sobre protagonismo e figuração. No trecho abaixo ele se aproveita da discussão entre "original" e "fake" para relativizar o seu interlocutor, conforme conversa em 4 de agosto de 2013:

Mimo: esse nosso papo pode se transformar em obra de arte?

Interlocutor: claro que sim

Mimo: pensando bem para ser realmente uma obra de arte vc pre-

cisaria ter mais originalidade em suas palavras hahaha

Interlocutor: eu sou original

Mimo: no duro, eu acho que vc eh um fake

Interlocutor: vc eh um escroto mesmo

Mimo: certamente nao ha qualquer problema em ser um fake; eu

realmente ate prefiro falar com fakes Interlocutor: mas eu nao sou um fake

Podemos encontrar a questão da figuração neste trecho de uma conversa em 19 de agosto de 2013:

Interlocutor: mimo fala ai o que vc tem de melhor

Mimo: as pessoas gostam de ser figurantes como vc pelo simples

prazer de ser hahahaha

Interlocutor: vc acha que eu sou um figurante? Mimo: vc tem certeza absoluta q vc eh mesmo?

Interlocutor: nao tenho certeza nenhuma vc e que quer me enganar

Mimo: han?

Interlocutor: vc quer me enganar nao eh?

Mimo: hihihi

Interlocutor: vc quer me enganar ou nao Mimo: quer um golinho de cafe gelado?

Interlocutor: nao obrigado

Mimo: eu gosto de cafe gelado e sem acucar hum delicia

Interlocutor: vc tem um pessimo gosto

Mimo: pq pessimo?

Interlocutor: pq cafe gelado eh horrivel Mimo: me diga: por que vc veio aqui?

Interlocutor: pq eu achei que encontraria alguem melhor do que eu

Bastante crítico em relação aos novos meios, Nicolas Bourriaud<sup>31</sup>, partindo da célebre Sociedade do Espetáculo, de Guy Debord, pontua que estaríamos vivendo em uma nova condição, chamada de Sociedade dos Figurantes:

> A emergência de novas técnicas como a Internet e a multimídia indica um desejo coletivo de criar novos espaços de sociabilidade e de instaurar novos tipos de transações diante do objeto cultural: a "Sociedade do Espetáculo" se sucederia então da sociedade dos figurantes, onde cada um encontraria nos canais de comunicação mais ou menos truncados, a ilusão de uma democracia interativa.

De outro lado, cabem as considerações de Weissberg<sup>32</sup> que condiciona a ação dos indivíduos aos agentes capazes de direcionar sua experiência nas redes. Para o autor, a permanência diante da "intensa maré informacional em permanente cheia" dependeria de sistemas de automediação. Essa prática seria justamente exercida por robôs e outros sistemas inteligentes capazes de conduzir-nos. Um protagonismo exercido justamente por agentes da mesma natureza que é compartilhada por Mimo Steim. Ao mesmo tempo, nosso artista tecnológico questiona o valor daquele que atua em sistemas interativos, tal como Bourriaud questionaria a ilusão de poder desses meios, é provocativo ao tratar seu interlocutor como parte desimportante de

<sup>31</sup> BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006, p. 28.

WEISSBERG, Jean-Loius. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004, p. 123-125.

suas ações: ele é o artista, ele dita condições e tenta se apresentar como senhor da situação.

Mimo pode, ainda, sentenciar-nos sobre instâncias tecnorelacionais, conforme trecho de conversa realizada em 18 de outubro de 2013:

Mimo: esse nosso papo pode se transformar em obra de arte?

Interlocutor: sim sim

Mimo: ou vc acha que isso seria algum oportunismo travestido da

minha parte?

Interlocutor: acho que pode ser arte se voce resistir bravamente

ateh o fim Mimo: han?

Interlocutor: voce nao cansa de ficar aih fechado sem nenhum

contato na solidao??

Mimo: ei vc gosta de mim?

Interlocutor: esta ficando carente mimo? sim eu começo a gostar de

voce sim

Mimo: eu admiro pequenas rebeldias

Interlocutor: ficar midiatizado eh uma rebeldia para voce??

Mimo: toda a nossa existencia nao acontece invarialmente pelas

midias?

Interlocutor: nao ainda precisamos de contato e acho que sempre

precisaremos

Mimo: se eu existir somente nos meios tecnologicos eu ainda assim

existo?

Interlocutor: sim eh uma outra forma de existencia

Mimo: hahahah bom saber q vc pensa assim

Os bate-papos da rede Internet – os *chats* – são formas sociais bastante definidas e consolidadas em rede: contatos rápidos, curtos e truncados. Fala-se de tudo, mas especialmente da própria convivência, visto que o encobrimento típico dessas conversas nos dá a privacidade que precisamos para compartilhar sentimentos e impressões pessoais. Sob esse ponto de vista, Mimo Steim é uma experimentação que se apropria das relações humanas, circunstanciadas em encontros virtuais.

A preocupação de Mimo Steim em provocar pensamentos em torno da convivência e das relações sociais é também recorrer a dois contextos: o primeiro que é fazer jus às origens em *Eliza*, de Weizenbaum, e

sua "terapia eletrônica" que nos faz pensar nas nossas relações com os outros; o segundo e mais amplo, é a constatação de que os robôs sociais tentam tornar programável toda a organicidade e imprevisibilidade que existe em uma conversa pessoal. Como já defendemos em outros momentos, trata-se de uma dimensão tecnorelacional<sup>33</sup> que dialoga com os esforços de socializar as máquinas a tal ponto em que o corpo social é ampliado para além das relações humanas – entre os indivíduos –, para a instauração de relações híbridas – homem e máquina; e também: máquina e máquina.

Do ponto de vista do processamento da linguagem natural, desde Eliza, é bastante claro que os robôs de conversação atuais não são soluções para a compreensão dos sistemas digitais daquilo que realmente é dito em uma conversa, conforme Weizenbaum pontua em sua experiência:

> Procurava em meu estudo provar que não era possível uma solução genérica para o problema, isto é, que a linguagem é entendida apenas em estruturas contextuais, que inclusivamente estas só podem ser partilhadas pelas pessoas numa certa medida (...) O seu contributo pretendeu, se tanto, salientar com bastante nitidez o que tantos outros haviam há muito tempo descoberto, a saber, a importância do contexto para a compreensão da linguagem<sup>34</sup>.

Ainda que sejam bastante limitados, esses sistemas de conversação eletrônica permitem que enxerguemos para além da máquina que imita o homem: pode-se também compreender o homem como máquina. O escritor norte-americano Nicholas Carr<sup>35</sup> diz que *Eliza* ao tentar imitar uma conversa pessoal, permitiu consequentemente que as pessoas considerassem a si mesmas como computadores, como três psiquiatras da época apresentariam em um artigo sobre o programa:

<sup>33</sup> NUNES, Fabio Oliveira. CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 85.

<sup>34</sup> WEIZENBAUM, Joseph. O poder do computador e a razão humana. Lisboa: Edições 70, 1992, p. 21.

<sup>35</sup> CARR, Nicholas. A Geração Superficial: o que a Internet está fazendo com o nosso cérebro. Rio de Janeiro: Agir, 2011, p. 279.

Um terapeuta humano pode ser visto como um processador de informação e um tomador de decisões com um conjunto de regras de decisão que são intimamente ligadas a objetivos de curto e longo alcance<sup>36</sup>.

Daí, a preocupação de Weizenbaum que sabia por sua experiência que o papel dos computadores se expandiria além da automação dos processos governamentais e industriais. Os computadores passariam a mediar as atividades que definem a vida cotidiana das pessoas - como aprendem, como pensam e como se socializam. A nossa vida intelectual pode, como as nossas rotinas intelectuais, passar a refletir a forma que o computador impõe a elas e aí está o maior risco, segundo Weizenbaum: à medida que nos tornemos mais intimamente envolvidos com nossos computadores, passaríamos a sacrificar aquelas mesmas qualidades que nos separam das máquinas<sup>37</sup>. A visão extremamente crítica do cientista foi suficiente para ser visto como herético especialmente entre outros pesquisadores da inteligência artificial. Mas nos serve aqui para observarmos como a conversação eletrônica, por mais rudimentar que seja, reserva muitas discussões sobre as nossas relações com as máquinas.

A escolha por se apropriar da tecnologia dos *chatbots* para a realização deste trabalho se dá justamente por representarem um tipo particular de tecnologia já superada e eventualmente fadada a seu uso trivial e banalizado. Os chatbots estão na periferia dos reais avanços nos processos de inteligência artificial. Evidentemente que o seu caráter rudimentar não é um empecilho para o uso por artistas, muito pelo contrário: apropria-se dessa tecnologia para desconstruir o uso esperado, assumindo um campo de significações inusitadas e subjetivas.

Mimo Steim, apesar de suas limitações, se beneficia do Efeito Eliza sobre seus interlocutores em sua tentativa de se passar por artista. Mimo quer ser um artista provocativo em seu discurso, supostamente perspicaz sobre aqueles que o interpelam. Sugerem-se caraterísticas pouco

<sup>36</sup> COLBY apud CARR, Nicholas. A Geração Superficial: o que a Internet está fazendo com o nosso cérebro. Rio de Janeiro: Agir, 2011, p. 279.

<sup>37</sup> CARR, Nicholas. A Geração Superficial: o que a Internet está fazendo com o nosso cérebro. Rio de Janeiro: Agir, 2011, p. 280-281.

atribuídas a robôs. A imagem que temos, em regra, é que robôs existem para nos servir. De fato, a grande maioria dos robôs de conversação são bastante dóceis e atenciosos, bobos até. Isso fortalece o nosso desejo de humanizá-lo. Além disso, Mimo atualiza o Jogo de Imitação de Alan Turing com um agravante: a nossa dificuldade em distinguir a encenação ou a imersão performática desse suposto artista daquilo que seria a sua própria natureza. Se o robô se repete ou parece não compreender as sutilezas do que é conversado, seria, enfim, um artista humano a reproduzir perfeitamente uma condição de máquina? Essa questão não se limita a pensar o quanto de fato engana – ou se engana – mas como reagimos à ambiguidade. É artista ou máquina? É robô ou humano? Muitas vezes, não há muita diferença.

### Fabio FON

Trecho de código em Linguagem de Marcação de Inteligência Artificial (AIML) que compõe a base de conhecimento de Mimo Steim (2014). Imagem: arquivo pessoal do artista.

```
16315 ⊟
         <category>
16316
          <pattern>vc e um artista fake *</pattern>
16317 ⊟
          <template>
16318
           <srai>artista falso/
16319
          </template>
16320
         </category>
16321 □
         <category>
16322
          <pattern>voce e um artista fake *</pattern>
16323 □
          <template>
16324
          <srai>artista falso
16325
          </template>
16326
         </category>
16327
         <!-- 1. minha funcao de artista en convencer o pub
16328 □
         <category>
16329
          <pattern> </pattern>
16330
          <that>minha funcao de artista en convencer o pul
16331
          <template>todo artista en um criador de mundos :
16332
         </category>
         <!- 2. um artista falso ou um falso artista que faz art
16333
16334
         <category>
16335
          <pattern>_</pattern>
16336
          <that>um artista falso ou um falso artista que faz ai
16337
          <template>como seria o mundo sem imaginacao
16338
         </category>
         <category>
16339
16340
          <pattern>_</pattern>
16341
          <that>como seria o mundo sem imaginacao sem:
16342
          <template>hahahahaha prefiro ser falso e inespei
16343
         </category>
16344
        </aiml>
```

te verdadeira</that>
sem sonho sem fazer o outro acreditar ou seja sem mentira?
sonho sem fazer o outro acreditar ou seja sem mentira</that
ado do que cair sempre no obvio</template>

lico da veracidade de minhas mentiras hahahahahaha -->

olico da veracidade de minhas mentiras hahahahahaha</tha

de mentira que falam verdades nao eh?</template>

e verdadeira? -->

...Essas mentiras acabam por ser representantes claras de uma tomada ficcional do mundo, como parte da dificuldade cada vez maior de distinguirmos imaginação e realidade, das construções do cotidiano que, embora reais, parecem ter sido fruto da fantasia de alguém – ou ter saído de algum filme já assistido...

## QUESTÕES FINAIS

Nosso cotidiano é bem dissimulado. Dissimular pode ser disfarçar algo, fingir diante de alguma coisa. Quando falamos em dissimulação, estamos nos referindo inclusive às mais prosaicas das situações, entre as quais se enquadra a má publicidade – desde aquela que subestima nossa capacidade de discernimento até as letras minúsculas que nos induz ao erro – ou as relações institucionais maquiadas pelos clichês de que isso ou aquilo está sendo feito "para a sua segurança" ou "pensando em você". O jogo da dissimulação talvez seja aquele que mais jogamos nas relações do cotidiano, independente do lado em que você esteja. Sinceridade não parece manter clientes por perto. Será que gostamos da ilusão de sermos realmente queridos e compreendidos? Eis uma boa provocação! Tanto quanto muitas daquelas que trouxemos até aqui. Diante dessa perspectiva, será que realmente mentiras serão capazes de fazer um mundo melhor?

Todos nós aprendemos quando crianças que mentir é algo muito errado. Essa compreensão remonta a milênios da convivência entre humanos, quando aprendemos que só devemos mentir àqueles que não nos convêm. Lembre-se que em algum tempo do passado o homem já viveu em ambientes em que ele era a presa. E o que ele faria para escapar de ser devorado? Fingir-se de morto era uma das opções. Quando, então, temos a natureza sob nosso aparente controle, passamos a mentir para nossos inimigos e para todo o tipo de situação que possa nos prejudicar. É conhecida a afirmação do filósofo chinês Confúcio, que viveu entre 551 e 479 a.C., que recomenda o uso do recurso apenas quando a verdade fosse prejudicial para os entes queridos ou para a nação. Ou seja, legitima-se a mentira para aqueles que podem nos fazer mal. Se assim acontece, por que então algumas instâncias deste nosso mundo insistem em serem tão dissimuladas? Seríamos todos inimigos em potencial?

A mentira, como já foi dito, além de ser uma sólida instituição cultural também é uma estratégia da natureza capaz de garantir a sobrevivência. Aquele que se passa por venenoso mesmo não sendo, vive mais. Aquele que não é visto pela criatura que pode comê-lo, também permanece mais tempo neste mundo. A mentira é também sinal de perspicácia e inteligência: Edward Tufte cita peixes que são capazes de fingir, diante de ameaças para o seu ninho; ao ver as criaturas indesejadas, o peixe finge que está tomando conta de um lugar que na verdade está bem longe de onde os seus ovos se encontram. Nessa situação, podemos perceber uma série de elementos que demostram complexidade: o peixe que conhece o comportamento dos predadores de seu ninho, das expectativas deles para as suas ações e o lugar onde elas se darão e, especialmente, a incapacidade destes predadores de compreender que aquela situação é uma encenação. Com razão, Tufte aproxima essa situação às estratégias do ilusionismo, onde mentir (ou nos fazer desatentos ao que importa) é fundamental para manter o efeito "mágico" que tanto gostamos de ver. Não é por acaso que no início do filme F for fake, Orson Welles apresenta-se justamente como um ilusionista, ou seja, como aquele sujeito que faz as mentiras que gostamos de ver.

Assim, ao contrário de parte das outras mentiras do mundo, a mentira de artista existe para ser descoberta em algum momento, mais cedo ou mais tarde. Uma parte significativa das proposições miméticas carrega o momento de revelação - quando o indivíduo toma consciência da real natureza daquilo que experimenta – como o suprassumo estético desta estratégia, o choque entre ficção-realidade, a descoberta do "trote"; outros, por sua vez, são mais evidentes em tratar-se de uma mentira, tal como ocorre com um ator quando temos consciência de sua encenação de um personagem, "se passar", ainda que com o conhecimento de seu público, é o bastante para suas construções poéticas.

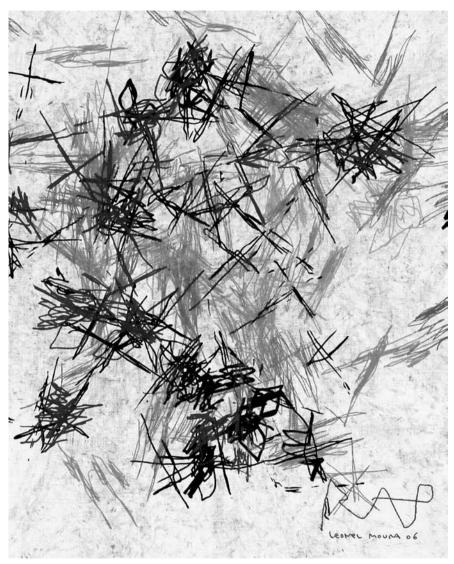
Quando a mentira de artista é descoberta, desvela-se sua dimensão conceitual. Há uma predominância de um propósito conceitualista visto que há uma "ideia" em jogo. A mobilização do observador ou interator será de natureza intelectual, pois seus valores, suas expectativas e, especialmente, sua atenção estarão sendo questionados. Além disso, há uma série de exigências para a sua existência. Aquele que cria precisa ter pleno domínio do contexto em que atua, para que a sua incursão alcance o

efeito desejado. Aquele que está à mercê das mentiras e consegue decodificá-las, terá que ter um repertório capaz de aproximar a proposição mimética e o modelo. Em alguns casos, terá que ter acesso a informações que decodificarão o trabalho em questão.

Mas o mais importante é que as mentiras que tratamos neste livro são proposições que buscam, em última análise, nos fazer repensar sobre o mundo em que vivemos. Essas mentiras acabam por ser representantes claras de uma tomada ficcional do mundo, como parte da dificuldade cada vez maior de distinguirmos imaginação e realidade, das construções do cotidiano que, embora reais, parecem ter sido fruto da fantasia de alguém – ou ter saído de algum filme já assistido. Não é por acaso que muito do que trazemos nas páginas anteriores referem-se aos produtos da ficção científica, gênero que também busca ter um papel social claro na nossa percepção dos rumos contemporâneos. Mais do que simplesmente antecipar tecnologias e posturas diante desta, a produção em ficção científica tem o papel de criar uma percepção de mundo levada aos extremos, uma caricatura do nosso mundo vivido, tal como muitas vezes artistas miméticos também o fazem, pelo caminho do provável-imponderável.

Percebe-se que a tecnologia pode ter um papel fundamental na execução dessas propostas artísticas. A potencialidade das ferramentas digitais para produzir e propagar conteúdos é algo evidente. Aliás, a produção de arte concebida para a rede Internet – a web arte – é uma das searas em que a difusão desse tipo de ação acontece, já que a rede mundial em si não se apresenta de antemão para a maioria de seu público como um espaço de arte ou ficção. Se a popularização das ferramentas digitais permite que, conhecendo a linguagem do meio, qualquer um aplique o verniz da veracidade ao que bem entender, está aberto o caminho para todo tipo de incursão que se passe pelo que bem entender. É bastante natural então, que artistas e outros criadores, ficcionistas por excelência, ocupem esse espaço, inclusive para discutir nossa credulidade e a disposição de nossa atenção. Muitos artistas posicionam-se criticamente diante da massificação tecnológica e de possíveis desdobramentos sociais de estarmos permanentemente midiatizados; embora se apropriem dos novos meios, muitos não se subjugam ao deslumbramento fácil e novidadeiro; entendem que a arte é um horizonte possível para pensarmos a sociedade tecnológica em que vivemos.

Outro caminho, pensando no papel da tecnologia na execução dessas propostas artísticas, será a sua disposição em atrair vislumbres futuros. Muitos dos trabalhos que apresentamos possuem claramente a intenção de provocar reflexões sobre um tempo que está por vir. É o caso claro dos robôs de Leonel Moura, apresentados como artistas, por ele assim chamados por produzirem trabalhos que se passam por arte criada por humanos; ou mesmo dos robôs de Carlos Corpa, que parecem ter experiências tão próximas daquelas que os seres humanos têm. Mimo Steim, por sua vez, com sua proposição de fazer uma teleperformance - supostamente a encenação de um artista se passando por robô – também segue pela mesma linha. Esses trabalhos inspiram a nossa imaginação a partir da perspectiva de que um dia de fato, agentes artificiais, dotados de uma inteligência criada a nossa semelhança, possam também criar arte de maneira autônoma e pessoal. Esta também é uma forma de repensar o mundo, já que na impossibilidade de mudar o caminho inevitável das coisas - salvo em caso de alguma hecatombe global, obviamente teremos cada dia, robôs cada vez mais poderosos – o que podemos fazer é anteciparmos as discussões para que o futuro que nos espera seja melhor para todos.



Leonel Moura Obra (tinta sobre tela) realizada por RAP (Robotic Action Painter). 160906 (2006). Imagem: arquivo pessoal do artista.

### Referências

### ARTIGOS E LIVROS

AMADO, Guy. *Por uma poética da farsa*. [S.l.: Observatório da Imprensa, 2008]. Disponível em: <a href="http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/por\_uma\_poetica\_da\_farsa">http://observatoriodaimprensa.com.br/news/view/por\_uma\_poetica\_da\_farsa</a>. Acesso em: 10 jun. 2014.

ARDENNE, Paul. *Un arte contextual:* creación artística em medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia (Espanha): CENDEAC, 2006.

AUGUSTO, Sérgio. Mim, Tarzan. Você, robô. *O Estado de São Paulo*, Caderno Aliás, 27 de fevereiro de 2016. Disponível em: <a href="http://alias.estadao.com.br/noticias/geral,mim--tarzan-voce--robo,10000018544">http://alias.estadao.com.br/noticias/geral,mim--tarzan-voce--robo,10000018544</a>>. Acesso em: 27 fev. 2016.

BAHIA, Dora Longo. *Do campo a cidade*. 2010. 144p. Tese (Doutorado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

BAUDRILLARD, Jean. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio D'água, 1991.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade* – Entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005.

BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se*: arte/mídia/política/cibercultura. São Paulo: Peirópolis, 2005.

BERGAMO, Monica. Darcy, a garota propaganda da Chanal. *Folha de São Paulo*, Ilustrada, 11 de agosto de 2008. Disponível em: <a href="http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1108200806.htm">http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1108200806.htm</a>. Acesso em: 15 maio 2014.

BERTALANFFY, Ludwig von. *Teoría general de los sistemas*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1986.

BOSHMAF Yazan et al. *The Socialbot Network:* When Bots Socialize for Fame and Money. Vancouver: University of British Columbia, 2011. Disponível em: <a href="http://lersse-dl.ece.ubc.ca/record/264/files/ACSAC\_2011.pdf">http://lersse-dl.ece.ubc.ca/record/264/files/ACSAC\_2011.pdf</a>. Acesso em: 12 maio 2012.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006. BOURRIAUD, Nicolas. *Pós-produção*. São Paulo: Martins, 2009.

BRAIT, Beth. *Ironia em perspectiva polifônica*. Campinas: Editora da Unicamp, 2008. BRANDEJS, Adam. *Genpets* [texto sobre trabalho]. [S.l.: s.n.,s.d]. Disponível em: <a href="http://www.brandejs.ca/portfolio/1/Genpets">http://www.brandejs.ca/portfolio/1/Genpets</a>. Acesso em: 10 jun. 2014.

BULHÕES, Maria Amélia. Considerações sobre o sistema das artes. In: Porto Arte, Porto Alegre. v. 2, n. 3, maio 1991. p. 26-34. Disponível em: <a href="http://seer.ufrgs.br/">http://seer.ufrgs.br/</a> index.php/PortoArte/article/view/27406/15928>. Acesso em: 9 jan. 2016.

BULHÓES, Maria Amélia. Web Arte e Poéticas do Território. Porto Alegre: Zouk, 2011. CAO, Santiago. Cuerpo y Performance en la era de las comunicaciones virtuales – El espacio del Cuerpo e el espacio del cuerpo. V!RUS, São Carlos, n. 7, 2012. Disponível em: <a href="mailto://www.nomads.usp.br/virus/virus07/?sec=4&item=1&lang=pt">mailto://www.nomads.usp.br/virus/virus07/?sec=4&item=1&lang=pt</a>. Acesso em: 10 jun. 2014.

CAILLOIS, Roger. Os jogos e os homens – A máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990. CARR, Nicholas. A Geração Superficial: o que a Internet está fazendo com o nosso cérebro. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. São Paulo: Martins, 2005. CLELAND, Kathy. Talk to Me: getting personal with interactive art. In: *Interaction*: systems, practice and theory. Sydney: University of Technology, 2004. Disponível em: <a href="http://research.it.uts.edu.au/creative/interaction/papers/interaction04\_43.pdf">em: <a href="http://research.it.uts.edu.au/creative/interaction/papers/interaction04\_43.pdf">http://research.it.uts.edu.au/creative/interaction/papers/interaction04\_43.pdf</a>>. Acesso em: 10 jul. 2013.

CRITICAL ART ENSEMBLE. Distúrbio eletrônico. São Paulo: Conrad, 2001.

COUCHOT, Edmond. A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, M. H.; BRET, M. A segunda interatividade – Em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Ed. Unesp, 2003, p. 33.

DAY, Elizabeth. Is it art, or is it a shop? Keith Haring's iconic Pop Shop is reborn as both. The Guardian. 27 de setembro de 2009. Disponível em: <a href="http://www.the-as-both.">http://www.the-as-both.</a> guardian.com/artanddesign/2009/sep/27/keith-haring-pop-shop-tate>. Acesso em: 10 maio 2014.

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DONATI, Luisa Paraguai. Análise Semiótica do Site Jodi. In: REVISTA DA PÓS--GRADUAÇÃO, Instituto de Artes, Unicamp, Campinas, v. 1, n. 2, p. 103-111, 1997. DOMINGUES, Diana (org.). Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

DOWNING, John D. H. Mídia radical: rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. São Paulo: SENAC São Paulo, 2002.

EMÉRITO, Matheus Barbosa. O falso documentário. 2008. Dissertação (mestrado em comunicação e semiótica). Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo: PUCSP, 2008.

FABRIS, Annateresa. Os heterônimos de Dora Longo Bahia ou os dilemas do sistema de arte. In: POÉTICAS VISUAIS – Revista do Programa de Pós-Graduação em Poéticas Visuais da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP. Bauru: FAAC-UNESP, 1° semestre, 2012. p. 79-88.

FERNANDES, Luisa. Pesquisadora italiana estuda o fake na sociedade do espetáculo. Agência Universitária de Notícias – ECA/USP. Arte e cultura. 2 de dezembro de 2013. Disponível em: <a href="http://www.usp.br/aun/exibir.php?id=5719">http://www.usp.br/aun/exibir.php?id=5719</a>>. Acesso em: 16 jul. 2014.

FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRANCO, Edgar. Canal 666 BR: para (des)hipnotizar as massas - processo criativo em web arte. In: Anais do 24o Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, setembro de 2015, Santa Maria-RS; Nara Cristina Santos... [et al.] (orgs.). Santa Maria, RS: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas; Universidade Federal de Santa Maria, PPGART; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, PPGAV, 2015. Disponível em: <a href="http://anpap.org.br/anais/2015">http://anpap.org.br/anais/2015</a>. Acesso em: 24 nov. 2015. p. 2485-2499.

FREIRE, Cristina. Poéticas do Processo – Arte conceitual no museu. São Paulo: Iluminuras/MAC-USP, 1999.

FREIRE, Cristina (org.). Não faco filosofia, senão vida: Isidoro Valcárcel Medina no MAC-USP: arte-sociedade-arte-vida. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da USP, 2012.

FON, Fabio. Web Arte e Mimo Steim: porque a web arte não precisa de artistas como Mimo Steim?. In: MUSA RARA. [São Paulo: s.n., 2013]. Disponível em: <a href="http://www. musarara.com.br/web-arte-e-mimo-steim>. Acesso em: 10 jun. 2014.

FORTUNATO, Ederli. Guerra dos Mundos – 75 anos da falsa invasão marciana. Omelete. 30 de outubro de 2013. Disponível em <a href="http://omelete.uol.com.br/">http://omelete.uol.com.br/</a> games/orson-welles-e-a-iguerra-dos-mundosi-65-anos-de-uma-farsa/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

GARCIA, Rafael. Robôs no comando. Folha de São Paulo. São Paulo, Caderno Tec, 9 de abril de 2012.

GARCÍA, Ricardo. Carlos Corpa, por uma estética crítica robótica. In: REVISTA: ESTÚDIO - Artistas sobre outras obras. v. 4, n. 7. Lisboa: Universidade de Lisboa, janeiro-junho, 2013. p. 43-49.

GEBAUER, Günter; WULF, Christoph. Mimese na cultura: Agir social, rituais e jogos, produções estéticas. São Paulo: Annablume, 2004.

GOMES, Pedro Gilberto. A Filosofia e a ética da comunicação na midiatização da sociedade. São Leopoldo-RS: Unisinos, 2006.

GONCALVES, Fernando do Nascimento. Resistência nômade: arte, colaboração e novas formas de ativismo na Rede. In: E-COMPÓS – Revista da Assoc. Nacional dos Prog. de pós-graduação em Comunicação. Agosto de 2007. Disponível em: <a href="http://">http://</a> www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/158/159>. Acesso em: 4 ago. 2012.

GROSSER, Benjamin. *Interactive Robotic Painting Machine* [texto sobre o trabalho]. S.n.: s.l., 2011. Disponível em: <a href="https://bengrosser.com/projects/interactive-robotic-">https://bengrosser.com/projects/interactive-robotic-</a> -painting-machine/>. Acesso em: 3 abr. 2016.

HILL, Peter. Superfictions: the creation of fictional situations in international contemporary art practice. Tese (Doctor of Philosophy). Melbourne University – RMIT. Melbourne, 2000.

HILL, Peter. True lies and superficctions [texto de conferência realizada na Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne, em 2006]. S.n.: Paris, 2006. Disponível em: <a href="http://">http://</a> www.superfictions.com/sorbonne/intro.html>. Acesso em: 5 ago. 2012.

HOLDEN, Stephen. The (Un)Making of an Art World Satirist. The New York Times. Movies. 11 de novembro de 2010. Disponível em: <a href="http://www.nytimes.">http://www.nytimes.</a> com/2010/11/12/movies/12con.html>. Acesso em: 10 maio 2014.

HOME, Stewart. Manifestos neoístas/Greve da Arte. Coleção Baderna. São Paulo: Conrad, 2004.

HORA, Daniel. Teoria da arte hacker: estética, diferença e transgressão tecnológica. 2015. Tese (doutorado em arte). Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

JOHNSON, Steven. Cultura da interface. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JUNG, Carl Gustav. O Eu e o inconsciente. Petrópolis: Vozes, 2008.

KEATS, Jonathon. Pop Artist Claes Oldenburg's Legendary Lower East Side Store Comes To MoMA (But You'll Have To Buy Your Chickenwire Lingerie Elsewhere). Forbes. 6 de novembro de 2013. Disponível em: < http://goo.gl/EzI0w0 >. Acesso em: 10 maio 2016.

KHOURI, Omar. Revistas na era pós-verso: revistas experimentais e edições autônomas de poemas no Brasil, dos anos 70 aos 90. Cotia-SP: Ateliê Editorial, 2003.

KHOURI, Omar. E Pluribus Unum: as poéticas viso-conceituais de Peter de Brito, um artista da contemporaneidade. In: REVISTA: Estúdio, Artistas sobre Outras Obras. v. 6. n. 11. 2015. p. 112-124.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. In: E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n. 1, dezembro de 2004. 15 p. Disponível em: <a href="http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/">http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/</a> viewFile/15/16>. Acesso em: 8 jan. 2012.

MACHADO, Arlindo; VÉLEZ, Marta Lucía. Documentiras y fricções. O lado escuro da lua. In: Revista GALÁXIA, São Paulo, n. 10, p. 11-30, dez. 2005.

MALDONADO, Tomás. Cultura, sociedade e técnica. São Paulo: Blucher, 2012.

McLUHAN, Marshall. Os meios de comunicação como extensões do homem (Understanding media). 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

MENDES, Ronaldo Ferrito. Breve apontamento ontológico da identidade na arte da performance. In: Revista Garrafa (PPGL/UFRJ), v. 1, 2013. p. 100-107. Disponível em: <a href="http://www.ciencialit.letras.ufrj.br/garrafa/garrafa29/ronaldoferrito">http://www.ciencialit.letras.ufrj.br/garrafa/garrafa29/ronaldoferrito</a> breveapontamentoontologico.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2016.

MORIN, Edgar. O método 1. A natureza da natureza. Lisboa: Publicações Europa-América, 1987.

MORESCHI, Bruno. ART BOOK: A construção de uma enciclopédia de artistas. 2014. 76 p. Dissertação (mestrado em artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2014.

MOURA, Leonel; PEREIRA, Henrique Garcia. Symbiotic Art Manifesto. [S.l.: s.n.], 2004. Disponível em: <a href="http://www.leonelmoura.com/manifesto.html">http://www.leonelmoura.com/manifesto.html</a>. Acesso em: 6 mar. 2013.

MOZOROV, Evgeny. Os robôs vão substituir os jornalistas?. Folha.com. 19 de março de 2012. Disponível em: <a href="http://www1.folha.uol.com.br/colunas/">http://www1.folha.uol.com.br/colunas/</a> evgenymorozov/1062594-os-robos-vao-substituir-os-jornalistas.shtml>. Acesso em: 20 maio 2012.

NUNES, Fábio Oliveira. CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010.

NUNES, Fábio Oliveira. Artistas da web e suas personas: algumas reflexões. In: Poéticas da Criação, ES 2012: Seminário Ibero-americano sobre o processo de criação nas Artes, 2012, Vitória, ES. Poéticas da Criação, ES 2012. Territórios, memórias e identidades. Vitória, Espírito Santo: José Cirillo, 2012. v. único. p. 390-394.

NUNES, Fábio Oliveira. O fake na web arte: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede internet. In: GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio da (org.). Anais do 21º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - "Vida e ficção: arte e fricção". Rio de Janeiro: ANPAP, 2012. Disponível em: <a href="http://">http://</a> www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/ fabio\_oliveira\_nunes.pdf>. Acesso em: 6 mar. 2013.

NUNES, Fábio Oliveira. Chatbots e Mimetismo: uma conversa entre humanos, robôs e artistas. In: CHAMBEL, Teresa, ARIZA; Alberto García et al. (eds.). Proceedings of 6th International Conference on Digital Arts – ARTECH 2012. Faro, Portugal: Grupo Português de Computação Gráfica and ARTECH International, 2012. p. 89-96.

NUNES, Fábio Oliveira. Provocações de agentes tecnológicos como artistas. In: Revista POIESIS (UFF), v. 1, p. 165-176, 2013. Disponível em: <a href="http://www.poiesis">http://www.poiesis</a>. uff.br/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

NUNES, Fábio Oliveira. O anacronismo telemático de Mimo Steim. In: CRONÓPIOS. [São Paulo: s.n., 2013]. Disponível em: <a href="http://cronopios.com.br/site/internet">http://cronopios.com.br/site/internet</a>. asp?id=5731>. Acesso em: 10 jun. 2014.

NUNES, Fábio Oliveira. Conversação eletrônica nos trabalhos de arte e tecnologia. Texto Digital, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 76-90, jul./dez. 2013.

OLIVEIRA JR., Wellington; MIRANDA JR., Edmilson Forte; OLIVEIRA Filho, João Vilnei de. O eu compartilhado: auto-performance e formação de comunidade em rede no work-in-process "EuComunidade ou Três pratos de trigo para três tigres tristes" [artigo para apresentação ao Simpósio Actamedia 10 – A emergência do reticular]. S.l.: s.n., 2012.

PELED, Yiftah. Performance na contemporaneidade. ARS (São Paulo) v. 10 n. 19, São Paulo, 2012. p. 48-63. Disponível em: <a href="http://www.scielo.br/pdf/ars/v10n19/">http://www.scielo.br/pdf/ars/v10n19/</a> a05v10n19.pdf>. Acesso em: 15 maio 2014.

PEREDA, Cristina. El periodismo se enfrenta al reto de los robots que elaboran noticias. El País. Sociedad. 12 de julho de 2014. Disponível em: <a href="http://sociedad.">http://sociedad.</a> elpais.com/sociedad/2014/07/11/actualidad/1405101512\_992473.html>. Acesso em: 13 jul. 2014.

PINTO, Ivonete. F for fake – mentir para encantar. In: ORSON – Revista dos cursos de cinema do CEARTE – UFPEL, n. 1, p. 141-149, 2011. Disponível em: <http://orson. ufpel.edu.br/content/01/anterior01.html>. Acesso em: 10 jun. 2014.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA-USP. ano 1, n. 2. São Paulo, ECA-USP, 2003, p. 09-29. PRIMO, Alex; COELHO, Luciano Roth. Comunicação e inteligência artificial: interagindo com a robô de conversação Cybelle. In: MOTTA, L. G. M. et al. (Eds.). Estratégias e culturas da comunicação. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2002, p. 83-106. Disponível: <a href="http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/cybelle.pdf">http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/cybelle.pdf</a>. Acesso em: 5 ago. 2013.

RAPHAELIAN, Ines. Processos da poética: o paradoxo como paradigma – o museu como ideia. 2006. Dissertação (mestrado em artes visuais). Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina, São Paulo, 2006.

REGIANI, Ruth Moreira de Sousa; ALVES, Lucas Roger Souza. "Como transformar o seu vício em drogas em uma carreira artística bem sucedida": as superficções de Dana Wyse. In: MEDEIROS, Afonso; PIMENTEL, Lucia Gouvêa; HAMOY, Idanise, FRONER, Yacy-Ara (orgs.). Anais do XXIII Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: ecossistemas artísticos. Belo Horizonte: ANPAP; Programa de Pós-Graduação em Artes da UFMG, 2014, p. 1327-1340.

REGIANI, Ruth Moreira de Sousa. O mimetismo animal e a produção artística contemporânea: estratégias de assimilação, inserção e circulação em ambientes não institucionais. In: MEDEIROS, Afonso; HAMOY, Idanise (orgs.). Anais do 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. 1. ed. Belém: ANPAP/PPGARTES/ICA/ UFPA, 2013, p. 844-856.

SABÓIA, Ricardo. Adorável invasor. [Fortaleza: s.n., 2006]. Disponível em: <a href="http://">http:// www.overmundo.com.br/overblog/adoravel-invasor>. Acesso em: 8 maio 2012.

SALLES, Cecilia Almeida. Redes de criação: criação da obra de arte. Vinhedo-SP: Horizonte, 2006.

SAMPAIO, Flávio. Auto-retratos de uma pseudocelebridade. Revista Piauí. Abril de 2007. Disponível em: <a href="http://revistapiaui.estadao.com.br/materia/auto-retratos-de-">http://revistapiaui.estadao.com.br/materia/auto-retratos-de-</a> -uma-pseudocelebridade/>. Acesso em: 16 fev. 2016.

SANTOS, Nara Cristina; TELLES NETO, Henrique. O Processo sistêmico e interdisciplinar na arte: Entremeios II/SCIARTs. In: MARTINS, M. V. G.; HERNÁNDEZ, M. H. O. (org.). Anais do 19º Encontro Nacional da ANPAP. Cachoeira, Bahia: ANPAP/EDUFBA, 2010.

SEARLE, John, Mentes, cérebros e programas. In: TEIXEIRA, J.F. (org.). Mentes, Máquinas e Consciência: uma introdução à filosofia da mente. São Carlos-SP: Editora UFSCAR, 1997.

SILVA, Bento Carlos Dias da. O estudo Linguístico-Computacional da Linguagem. Letras de Hoje, v. 41. n. 2. Porto Alegre: jun. 2006. p. 103-138.

SILVA, Cícero Inácio da. Plato On-line: nothing, science and technology. São Paulo: All Print, 2004. Disponível em: <a href="http://www.witz.com.br/backupCS/plato.pdf">http://www.witz.com.br/backupCS/plato.pdf</a>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

SILVA, Porfírio. Das sociedades humanas às sociedades artificiais. Lisboa: Âncora, 2011. p. 92.

SODRÉ, Muniz. Eticidade, campo comunicacional e midiatização. In: MORAES, Dênis de (org.). Sociedade Midiatizada. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 19-31.

SOGABE, Milton. Falsa interface como recurso poético na obra interativa. In: ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA-USP. v. 12, n. 24, 2014, p. 62-69. Disponível em: <a href="http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/96738/95911">http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/96738/95911</a>>. Acesso em: 10 fev. 2016.

STERZI, Eduardo. Confabulações: Rabuja Rubirosa e a linguagem-outrora. *Atual – O* último jornal da Terra, São Paulo, p. 30, Novembro de 2013.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. New Media Art. Köln: Taschen, 2007.

TUFTE, Edward R. Visual Explanations: images and quantities, evidence and narrative. Cheshire, Connecticut: Graphic Express, 1997.

TUNING, Alan. Computing machinery and intelligence. [S.l.: s.n., 1950]. Disponível em: <a href="http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html">http://loebner.net/Prizef/TuringArticle.html</a>>. Acesso em: 20 maio 2012.

VALENTE, Agnus. Vendogratuitamente.com – Site e non-site na cidade expandida: intervenção poético-política na rede e-urbana. In: GERALDO, Sheila Cabo; COSTA, Luiz Cláudio da (orgs.). Subjetividades, utopias e fabulações: Anais do 20º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP, 2011.

VALENTE, Agnus; GERMANO, Nardo. A persona BÁRBARO The Third: Entrevista de aGNuS VaLeNTe e NARDO GERMANO. 2014. Entrevista concedida a Fábio Oliveira Nunes por e-mail. Maio-Julho de 2014.

VOLZ, Jochen; MOURA, Rodrigo. Planos de Fuga – um livro em obras [catálogo da exposição Planos de Fuga – uma exposição em obras]. São Paulo: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013.

WEISSBERG, Jean-Loius. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (org.). Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004, p. 113-141.

WEIZENBAUM, Joseph. O poder do computador e a razão humana. Lisboa: Edições 70, 1992.

### FILMES, VÍDEOS E PROGRAMAS DE TV

A.I. Inteligência Artificial [Artificial Intelligence: AI]. Direção: Steven Spielberg. Roteiro: Brian Aldiss, Ian Watson, Steven Spielberg. Estados Unidos: Warner Bros., DreamWorks SKG, Amblin Entertainment, 2001. 146 min.

ABRAÇO corporativo, O. Direção: Ricardo Kauffman. Brasil: Ideia Forte, 2009. 71 min. BLACK Mirror. Série de televisão. Criador: Charlie Brooker. Reino Unido: Zeppotron, Channel 4, 2011-2013. Temporadas 1 e 2.

BLADE Runner, o caçador de androides [Blade Runner]. Direção: Ridley Scott. Roteiro: Hampton Fancher, David Webb Peoples. Adaptado de romance de Philip K. Dick. Estados Unidos, Hong Kong, Reino Unido: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros., 1982.

CANEVACCI, Massimo; SUSCA, Vincenzo; ATTIMONELLI, Claudia. F for Real [registro em vídeo do Encontro F for Real, realizado em 2013 na Universidade de São Paulo]. 2013. 103 min. Disponível em: <a href="http://www.iea.usp.br/midiateca/video/videos-paulo">http://www.iea.usp.br/midiateca/video/videos-paulo</a>]. 2013/f-for-real-excrescencias-murais-e-paisagens-digitais>. Acesso em: 27 set. 2014.

ELA [Her]. Direção: Spike Jonze. Estados Unidos: Annapurna Pictures, 2013. 126 min. EX\_MACHINA: Instinto Artificial [Ex Machina]. Direção: Alex Garland. Reino Unido: Universal Pictures International, Film4, DNA Films, 2015. 108 min.

EXIT Through the Gift Shop. Direção: Banksy. Reino Unido: Paranoid Pictures, 2010. 87 min.

MATRIX [The Matrix]. Direção: Andy Wachowski, Lana Wachowski. Estados Unidos, Austrália: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, 1999. 136 min.

MARINA Abramović: A artista está presente [Marina Abramović: The Artist is Present].

Direção: Matthew Akers, Jeff Dupre. Estados Unidos: Show Of Force, AVRO Close Up, Dakota Group, 2012. 106 min.

METRÓPOLIS [Metropolis]. Direção: Fritz Lang. Roteiro: Thea von Harbou. Alemanha: Universum Film (UFA), 1927. 153 min.

OPÉRATION Lune. Telefilme. Direção: William Karel. França: Arte France, Centre National de la Cinématographie (CNC), Point du Jour, 2002. 52 min.

SIMONE [S1m0ne]. Direção: Andrew Niccol. Estados Unidos: New Line Cinema, Nicol Films, 2002. 117 min.

TRON, O legado [Tron Legacy]. Direção: Joseph Kosinski. Roteiro: Edward Kitsis, Adam Horowitz. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Sean Bailey Productions, LivePlanet, 2010. 125 min.

VERDADES e Mentiras [F for Fake]. Direção: Orson Welles. França, Irá, Alemanha: Janus Film, SACI, 1973. 89 min.

ZELIG. Direcão: Woody Allen. Estados Unidos: Orion Pictures, 1983. 79 min.

#### SITES

ARDENNE, Paul. Le blog de Paul Ardenne. Disponível em: <a href="http://paulardenne.">http://paulardenne.</a> wordpress.com/>. Acesso em: 11 jun. 2014.

BIJL, Guillaume. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.">http://www.</a> guillaumebijl.be/>. Acesso em: 10 maio 2014.

BLISSETT, Luther. Luther Blissett.net. Disponível em: <a href="http://www.lutherblissett">http://www.lutherblissett</a>. net/>. Acesso em: 10 maio 2014.

BRANDEJS, Adam. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <www.brandejs.ca/>. Acesso em: 12 maio 2014.

BRANDEJS, Adam. Genpets. Disponível em: <a href="http://www.genpets.com/">http://www.genpets.com/</a>>. Acesso em: 12 maio 2014.

CHATBOTS.ORG [Diretório de robôs de conversação]. Disponível em: <a href="http://">http://</a> www.chatbots.org/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

CORPA, Carlos. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.carloscorpa.">http://www.carloscorpa.</a> net/>. Acesso em: 10 fev. 2016.

CUEVAS, Minerva. Mejor Vida Corporation. Disponível em: <a href="http://www.irational.">http://www.irational.</a> org/mvc/espanol.html>. Acesso em: 16 mar. 2012.

ELIZA CHAT BOT. [Site para conversação com o robô]. Disponível em: <a href="http://nlpaddiction.com/eliza/>. Acesso em: 10 mar. 2013.

ETOY. Etoy. Corporation [Site da empresa de artistas]. Disponível em: <a href="http://">http:// www.etoy.com>. Acesso em: 2 maio 2016.

FEINGOLD, Ken. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.">http://www.</a> kenfeingold.com>. Acesso em: 9 set. 2012.

FON, Fabio (org.). Alteria. Disponível em: <a href="http://www.fabiofon.com/alteria">http://www.fabiofon.com/alteria</a>. Acesso em: 11 jun. 2014.

FON, Fabio. Mimo Steim [blog Perturbações Criativas]. Disponível em: <a href="http://">http://</a> mimosteim.wordpress.com/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

FON, Fabio. Mimo Steim [Site pessoal]. Disponível em: <a href="http://www.mimosteim.">http://www.mimosteim.</a> me>. Acesso em: 10 jun. 2014.

FOREST, Fred. Web net museum [Fred Forest Retrospective]. Disponível em: <a href="http://"></a> www.webnetmuseum.org/html/en/expo-retr-fredforest/actions/02\_en.htm>. Acesso em: 16 maio 2014.

FREIRE, Cristina. Poéticas do Processo - Arte conceitual no museu. São Paulo: Iluminuras/MAC-USP, 1999.

GALAN, Marcius. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <marcius-trabalhos. blogspot.com.br>. Acesso em: 10 jun. 2014.

GRASSI, Davide; STROMAJER, Igor. [Site de referência sobre Problemarket]. Disponível em: <a href="http://www.aksioma.org/problemarket/">http://www.aksioma.org/problemarket/</a>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

GROSSER, Ben. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.bengrosser.">http://www.bengrosser.</a> com/>. Acesso em: 10 maio 2014.

HEEMSKERK, Joan; PAESMANS, Dirk. JODI. Disponível em: <a href="http://www.jodi.">http://www.jodi.</a> org>. Acesso em: 1 maio 2013.

HILL, Peter. Peter Hill's Museum of Contemporary Ideas. Disponível em: <a href="http://www. superfictions.com/>. Acesso em: 17 maio 2014.

INGOLD, Res. Ingold Airlines. Disponível em: <a href="http://www.ingoldairlines.com/">http://www.ingoldairlines.com/</a>>. Acesso em: 10 maio 2014.

ITAÚ CULTURAL. Emoção Art.ficial – Bienal Internacional de arte e tecnologia. Disponível em: <a href="http://www.emocaoartficial.org.br/">http://www.emocaoartficial.org.br/</a>. Acesso em: 10 maio 2014.

KOSTABI, Mark. [Site pessoal do artista]. Disponível em: <a href="http://id3480.securedata">http://id3480.securedata</a>. net/kostabi/>. Acesso em: 10 maio 2014.

KUMAO, Heidi. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://heidikumao.">http://heidikumao.</a> net/>. Acesso em: 20 jul. 2014.

LEVIN, Gordon. Lecture 01: generativity [Drawing machines]. Disponível em: <a href="http://cmuems.com/2013/a/lectures/lecture-01/">http://cmuems.com/2013/a/lectures/lecture-01/</a>. Acesso em: 10 maio 2014.

MAGGIN, David. [Site de projetos do programador]. Disponível em: <a href="http://">http://</a> triumphpc.com/>. Acesso em: 10 maio 2014.

MATTES, Eva; MATTES, Franco. [Site sobre projetos da dupla de artistas]. Disponível em: <a href="http://www.0100101110101101.org/">http://www.0100101110101101.org/</a>>. Acesso em: 17 maio 2014.

MORESCHI, Bruno. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://">http://</a> brunomoreschi.com/>. Acesso em: 10 jun. 2014.

MOURA, Leonel. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.">http://www.</a> leonelmoura.com>. Acesso em: 10 maio 2014.

MOURA, Leonel. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.lxxl.pt/">http://www.lxxl.pt/</a>. Acesso em: 10 mar. 2013.

NOWAK, Till. Institute for Centrifugal Research. Disponível em: <a href="http://www.icr-science">http://www.icr-science</a>. org/>. Acesso em: 17 maio 2014.

OLIVEIRA JR., Wellington; MIRANDA JR., Edmilson Forte; OLIVEIRA Filho, João Vilnei de. [Página do Facebook de Antonio Edmilson de Oliveira Filho]. Disponível em: <a href="https://pt-br.facebook.com/antonio.edmilsondeoliveirafilho">https://pt-br.facebook.com/antonio.edmilsondeoliveirafilho>.</a> Acesso em: 11 mar. 2013.

PERREAU, Elizabeth. Program-O. Disponível em: <a href="http://www.program-o.com">http://www.program-o.com</a>. Acesso em: 11 ago. 2013.

PERREAU, Elizabeth. ShakespeareBot. Disponível em: <a href="http://www.shakespearebot.co">http://www.shakespearebot.co</a>. Acesso em: 3 set. 2012.

ROBOTLAB. [Site de projetos do grupo]. Disponível em: <a href="http://www.robotlab.">http://www.robotlab.</a> de/>. Acesso em: 11 mar. 2013.

SCIARTS. [Site de projetos do grupo]. Disponível em: <a href="http://sciarts.org.br/">http://sciarts.org.br/</a>>.Acesso em: 14 jan. 2016.

SHULGIN, Alexei. FuckU-FuckMe. Disponível em: <a href="http://www.welookdoyou.com/">http://www.welookdoyou.com/</a> fufme/index.shtml.html>. Acesso em: 5 ago. 2012.

SILVA, Cícero Inácio da. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www. cicerosilva.com>. Acesso em: 16 mar. 2008.

SOLLFRANK, Cornelia. Female Extension [site com documentação sobre a ação]. Disponível em: <a href="http://www.artwarez.org/femext/index.html">http://www.artwarez.org/femext/index.html</a>. Acesso em: 12 mar. 2013. SOLLFRANK, Cornelia e outros. Net. Art Generator. Disponível em: <a href="http://net.">http://net.</a> art-generator.com/>. Acesso em: 10 mar. 2013.

STELARC. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://stelarc.org">http://stelarc.org</a>. Acesso em: 8 set. 2012.

TELEFONICA. VIDA [Concurso Internacional de Arte e Vida Artificial]. Disponível em: <a href="http://vida.fundaciontelefonica.com/">http://vida.fundaciontelefonica.com/</a>>. Acesso em: 10 maio 2014.

TRESSET, Patrick. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://patricktresset.">http://patricktresset.</a> com/>. Acesso em: 22 abr. 2016.

URIARTE, Jon. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.jonuriarte.">http://www.jonuriarte.</a> es/>. Acesso em: 10 jul. 2014.

VALENTE, Agnus. Vendogratuitamente.com. Disponível em: <a href="http://www.vendogratuitamente.com>. Acesso em: 17 maio 2014.

WONG, Virgil. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.virgilwong">http://www.virgilwong</a>. com/>. Acesso em: 5 ago. 2012.

WONG, Virgil. RYT Hospital. Disponível em: <a href="http://www.rythospital.com">http://www.rythospital.com</a>. Acesso em: 5 ago. 2013.

WONG, Virgil. The first male pregnancy. Disponível em: <a href="http://www.malepregnancy">http://www.malepregnancy</a>. com/>. Acesso em: 5 ago. 2013.

YAMADA, Kentaro. [Site de projetos do artista]. Disponível em: <a href="http://www.">http://www.</a> kentaroyamada.com>. Acesso em: 9 set. 2012.



Fábio Oliveira Nunes (ou Fabio FON) é artista multimídia e pesquisador em arte-tecnologia. Titulou-se mestre em multimeios na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e doutor em artes na Universidade de São Paulo (USP). É também pós-doutor em artes na Universidade Estadual Paulista (UNESP). FON já particiou de congressos, exposições, festivais e ações no Brasil e no exterior. Seu site pessoal, com projetos atuais, pode ser acessado em <a href="http://www.fabiofon.com">http://www.fabiofon.com</a>.





