



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

VLÁDIA QUEIROZ E SILVA

**O TERCEIRO CORPO NA PERFORMANCE CIBERDIGITAL:
A RECONFIGURAÇÃO DO CORPO EM TRABALHOS DE ARTE TELEMÁTICA**

Salvador
2011

VLÁDIA QUEIROZ E SILVA

**O TERCEIRO CORPO NA PERFORMANCE CIBERDIGITAL:
A RECONFIGURAÇÃO DO CORPO EM TRABALHOS DE ARTE TELEMÁTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Profa. Dra. Ivani Lúcia Oliveira de Santana

Salvador
2011

Escola de Teatro - UFBA

Silva, Vlândia Queiroz e.

O terceiro corpo na performance ciberdigital: a reconfiguração do corpo em trabalhos de arte telemática / Vlândia Queiroz e Silva. - 2011. 196 f. il.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Ivani Lúcia Oliveira de Santana.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro, 2011.

1. Corpo. 2. Performance. 3. Telemática. 4. Espaço e tempo. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Título.

CDD 792.028



Serviço Público Federal
Universidade Federal da Bahia
Escola de Dança / Escola de Teatro
Colegiado dos Cursos de Pós-Graduação em Artes Cênicas

VLÁDIA QUEIROZ E SILVA

“O TERCEIRO CORPO NA PERFORMANCE CIBERDIGITAL: A RECONFIGURAÇÃO DO CORPO EM TRABALHOS DE ARTE TELEMÁTICA”

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte Banca Examinadora:


Prof^ª. Dr^ª. IVANI LÚCIA OLIVEIRA DE SANTANA (ORIENTADORA-PPGAC/UFBA)


Prof^º. Dr^º. CÉLSON ALBERTO SAIBEL SANTOS (DMCC/UFBA)


Prof^ª. Dr^ª. DANIELA MARIA AMOROSO (PPGDANÇA/UFBA)

Salvador, 29 de abril de 2011.

A você, leitor,
interator,
por permitir que este trabalho continue se transformando.

AGRADECIMENTOS

Especiais...

A Iori, por tudo: a paciência, a alegria, o companheirismo nos momentos difíceis, a troca fundamental de carinho e o amor inquestionável.

Aos meus pais, Ignacio e Irvanda, pela força, pela ajuda financeira e pelas orações.

A Bruno Nobru, pela criação sonora, pela sensibilidade, pelo empenho e pelo entusiasmo.

A Adiel Cristo, pela colaboração e pelas soluções de desenvolvimento web.

A Cid Brasil, pela sua colaboração fotográfica e pela amizade de sempre.

A Yago Gonçalves, pela disponibilidade e pelo auxílio nas traduções.

Aos revisores, Adriana Tullio e Américo Lage, que aperfeiçoaram esse trabalho.

Aos Professores Daniela Amoroso, Iara Sydenstricker e Celso Saibel, pelas valiosas observações.

A Ivani Santana, orientadora que acreditou nessa pesquisa.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes)

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA e seus professores.

Aos meus queridos colegas de Mestrado, que contribuíram imensamente nessa trajetória.

A todos aqueles que acreditam no conhecimento livre, disponibilizam seus códigos abertos e compartilham soluções através de blogs e fóruns especializados em informática.

Muito obrigada por embarcarem comigo nesta aventura.

O medo de perder-se é correlato ao medo de encontrar. Mas perdendo-se, encontra-se.
A desorientação é uma forma de apropriação do espaço!

André Lemos, 2009

SILVA, Vlória Queiroz. O Terceiro Corpo na Performance Ciberdigital: a reconfiguração do corpo em trabalhos de arte telemática. 196 f. il. 2011. Dissertação (Mestrado) - Escola de Teatro, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

RESUMO

Este trabalho investiga os processos de reconfiguração na relação entre o corpo e o espaço ciberdigital, tendo como pressupostos as teorias dos sistemas dinâmicos das Ciências Cognitivas, em que corpo e ambiente estão implicados e se modificam mutuamente. Analisa, através de trabalhos de arte telemática e da prática artística, a conformação do que aqui é denominado de Terceiro Corpo: um corpo provisório e indivisível, gerado pela articulação e pela reconfiguração de corpos e espaços. Nessa linha, propõe o espaço ciberdigital como a faceta do ciberespaço que se relaciona diretamente ao digital, e as propriedades específicas deste formato, em contaminação com os corpos envolvidos, são o que caracteriza os processos de reconfiguração. Identifica, então, que tais propriedades compõem uma noção de tempo específica do espaço ciberdigital, denominado neste de tempo e-real. Além disso, examina características de tempo, espaço e interação nos trabalhos de arte telemática Egoscópio, de Giselle Beiguelman; No Fun, de Eva de Franco Mattes; Umbrella.net, de Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki, como também em BOOT, projeto performático elaborado nesta pesquisa. Estabelece, a partir dos laboratórios de criação, três noções para o desenvolvimento do trabalho prático, as quais guiam o discurso teórico: autobiografia, temporalidade e subversão. Define, como performance ciberdigital, o trabalho artístico que articula distintas abordagens da arte telemática em que ocorrem processos de reconfiguração. A performance ciberdigital BOOT, por sua vez, percorre as noções citadas através de elementos como desequilíbrio, variação de velocidade, fluxo e desordem, numa estética que une plataforma interativa, teleperformance e intervenção, com o uso de tecnologias móveis. A epistemologia desta pesquisa contempla conceitos da cultura visual (W. J. Mitchell, 2003), da cultura digital (L. Manovich, 2001; A. Lemos, 2008-2010; L. Santaella, 2003; e outros), da física (S. Hawking, 1994) e das Ciências Cognitivas, na perspectiva dos sistemas dinâmicos (M. Borges, 2005; W. F. G. Haselager, 2004; H. Maturana, 2001). A investigação aponta três vertentes de análise para o Terceiro Corpo: o Corpo Visível ou Imagético, o Corpo Sonoro e o Corpo Conceitual ou Invisível. Tais vertentes demonstram focos diferenciados na composição estética dos trabalhos de arte telemática. E, considerando tanto o desenvolvimento prático como a análise dos trabalhos telemáticos citados, conclui-se que o Terceiro Corpo relaciona-se diretamente à capacidade de imersão dos agentes humanos envolvidos no trabalho artístico, sendo que, quanto maior a imersão, mais evidente a conformação do Terceiro Corpo.

Palavras-Chave: Corpo. Performance. Ciberdigital. Telemática. Tempo e-real.

SILVA, Vlória Queiroz. *The Third Body in Cyberdigital Performance: the reconfiguration of the body into telematic art works*. 196 pp. ill. 2011. Master Dissertation (MS) - Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

ABSTRACT

This work investigates the process of reconfiguration between the body and cyberdigital space having the dynamical systems theories from the Cognitive Sciences as postulates, in which both the body and the ambient are involved and mutually modified. It analyzes, through the works of Telematic Art and the artistic practice, the formation of what here is called the Third Body: a provisory and indivisible body, generated by the articulation and reconfiguration of bodies and spaces. Along these lines, this study proposes the cyberdigital space as the facet of cyberspace that relates directly to the digital, and the specific properties of this format, in contamination with the bodies involved, are what characterizes the process of reconfiguration. It identifies, then, that such properties compose a notion of time, which is specific of cyberdigital space, called here “e-real time”. In addition, the study examines the characteristics of time, space and interaction in the Telematic Art works *Egoscópio*, by Giselle Beiguelman; *No Fun*, by Eva de Franco Mattes; *Umbrella.net*, by Jonah Brucker-Cohen and Katherine Moriwaki, as well as in *BOOT*, the performative project elaborated in this research. It establishes, based on the creation laboratories, three notions for the development of practical work, which guides the theoretical discourse: autobiography, temporality and subversion. It defines as cyberdigital performance the artistic work that articulates distinct approaches of telematic art where processes of reconfiguration occur. The cyberdigital performance *BOOT*, on the other hand, follows the already mentioned notions through elements such as imbalance, speed variation, flux and disorder, with an aesthetic that unites interactive platforms, teleperformance and intervention, using mobile technologies. The epistemology of this research contemplates concepts of visual culture (W. J. Mitchell, 2003), digital culture (L. Manovich, 2001; A. Lemos, 2008-2010; L. Santaella, 2003; and others), physics (S. Hawking, 1994) and Cognitive Sciences, from the perspective of dynamical systems (M. Borges, 2005; W. F. G. Haselager, 2004; H. Maturana, 2001). The investigation indicates three currents of analysis of the Third Body: the Visible or Imagetic Body, the Sonorous Body and the Conceptual or Invisible Body current. These currents demonstrate different focuses in the aesthetic composition of Telematic Art works. And, considering both the practical development and the analysis of the cited Telematic works, it is possible to conclude that the Third Body is directly related to the capacity of immersion of the human agents involved in the artistic work, and that the deeper this immersion is, the more evident the formation of the Third Body becomes.

Keywords: Body. Performance. Cyberdigital. Telematic. E-real Time.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	— Plataforma BOOT: imagem explicativa	21
Figura 2	— Egoscópio: arquitetura de funcionamento	62
Figura 3	— No Fun: espanto	70
Figura 4	— No Fun: risos e deboche	70
Figura 5	— No Fun: observação e investigação 1	71
Figura 6	— No Fun: observação e investigação 2	71
Figura 7	— No Fun: registro com câmera	72
Figura 8	— I-Arch Bodies: formas e fundo distanciados	76
Figura 9	— I-Arch Bodies: interferência do corpo no espaço	77
Figura 10	— I-Arch Bodies: corpos como espaço e espaço como corpo	77
Figura 11	— Glasbead	79
Figura 12	— Estar: tela do computador	80
Figura 13	— Estar: espaço da teleperformance	80
Figura 14	— UMBRELLA.net: apresentação	82
Figura 15	— UMBRELLA.net: arquitetura e funcionamento	83
Figura 16	— Vermelho	92
Figura 17	— on and on	92
Figura 18	— Corpo Vivo, Corpo Morto: um movimento de respiração	93
Figura 19	— descompasso#00	94
Figura 20	— ainda sem nome	95
Quadro 1	— Análise comparativa de aplicativos para transmissão de vídeo via celular ..	102
Desenho 1	— Plataforma BOOT - esboço da página inicial	103
Desenho 2	— Plataforma BOOT - esboço da página principal	103
Desenho 3	— Plataforma BOOT - esboço da página final	103
Figura 21	— Plataforma BOOT: página inicial	105
Figura 22	— Plataforma BOOT: página principal	105
Figura 23	— Plataforma BOOT: página final	106
Figura 24	— tag QR Code	112

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	PERFORMANCE CIBERDIGITAL: DA ARTE DA PERFORMANCE AO ESPAÇO CIBERDIGITAL.....	25
2.1	TRÊS NOÇÕES DE INVESTIGAÇÃO DA PERFORMANCE: A AUTOBIOGRAFIA, A TEMPORALIDADE E A SUBVERSÃO.....	25
2.1.1	Body Art e Autobiografia	28
2.1.2	Intervenção Urbana e Temporalidades.....	32
2.1.3	Happening e Subversão.....	35
2.2	ESPAÇO CIBERDIGITAL: NOÇÕES SOBRE CULTURA CIBERDIGITAL, INTERNET, ARTE TELEMÁTICA E MOBILIDADE.	41
2.2.1	Cultura Ciberdigital e Internet	41
2.2.2	Arte Telemática e Performance Ciberdigital.....	47
2.2.3	Mobilidade e Mídia Locativa.....	51
3	O TERCEIRO CORPO: TEMPO, ESPAÇO E INTERAÇÃO	55
3.1	SISTEMAS DINÂMICOS E AMBIENTES DIGITAIS	55
3.2	DOS TEMPOS E-REALS: UMA DISCUSSÃO SOBRE TEMPO REAL NO ESPAÇO CIBERDIGITAL.....	58
3.2.1	Tempo e Espaço.....	58
3.2.2	A Noção de Tempo E-Real.....	60
3.2.3	Tempo e-Real em Egoscópio, de Giselle Beiguelman.....	61
3.3	ESPAÇO CIBERDIGITAL: INTERVENÇÃO PÚBLICA DIGITAL	64
3.3.1	Relações Dinâmicas entre Espaço Público Físico e Espaço Público Digital.....	64
3.3.2	Arte em Espaços Públicos Digitais: Twitter, Chatroulette e Facebook	66

3.3.3 A Reconfiguração do Espaço em No Fun (2010), de Eva e Franco Mattes.....	70
3.4 TERCEIRO CORPO: CONCEITO E VERTENTES DE ANÁLISE	73
3.4.1 Noções de Interação e Reconfiguração para o Conceito de Terceiro Corpo	73
3.4.2 Vertentes de Análise do Terceiro Corpo: Corpo Visível ou Imagético, Corpo Sonoro e Corpo Conceitual ou Invisível.....	75
3.4.3 Processos de Interação em Umbrella.Net (2004), de Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki.....	81
4 BOOT: PLATAFORMA INTERATIVA, TELEPERFORMANCE E INTERVENÇÃO	87
4.1 CONCEITO E OBJETIVOS	87
4.2 ESTRATÉGIAS DE CRIAÇÃO	89
4.2.1 Laboratório Corpo e Câmera	90
4.2.2 Laboratório Ação Chatroulette.....	97
4.2.3 Laboratório Desenvolvimento Web	99
4.3 UMA PROPOSTA DE ANÁLISE DO TERCEIRO CORPO NA PERFORMANCE CIBERDIGITAL BOOT.....	108
5 CONCLUSÃO.....	115
REFERÊNCIAS.....	118
GLOSSÁRIO.....	129
APÊNDICES.....	135
APÊNDICE A — CD-ROM	136
APÊNDICE B — Ficha técnica e material de divulgação	137

APÊNDICE C — Esboços da plataforma interativa BOOT	138
APÊNDICE D — Relatórios de Bruno Nobru: criação sonora da plataforma interativa .. Boot.....	140
APÊNDICE E — Relatório de Adiel Cristo: procedimentos de interação para a performance ciberdigital Boot.....	144
APÊNDICE F — Códigos-Fonte	150
ANEXOS.....	185
ANEXO A — Imagens Azione Sentimentale (1973) - Gina Pane.....	186
ANEXO B — Imagem Seedbed (1972) - Vito Acconci	187
ANEXO C — Imagem Shoot (1971) - Chris Burden	188
ANEXO D — Imagem Rhythm 10 (1973) - Marina Abramovic	189
ANEXO E — Imagem Exercícios de me ver (1982) - Hudinilson Jr.	190
ANEXO F — Documento: Manifesto sobre as Mídias Locativas	191

1 INTRODUÇÃO

A arte, enquanto forma de conhecimento, foi investigada ao longo da História por pesquisadores das ciências humanas em vários segmentos distintos, tais como: o seu poder representacional, a sua produção de significados, o seu papel na construção mitológica de crenças, as suas capacidades operativas na educação e na saúde, e a sua articulação com outras formas de conhecimento, como a ciência e a tecnologia. É neste ponto relacional entre arte, ciência e tecnologia que esta investigação se desenvolve, mais especificamente entre arte e tecnologia, a partir de pressupostos ligados à vertente dinamicista das Ciências Cognitivas que evidenciam uma interação complexa entre cérebro, corpo e ambiente.

As teorias dos sistemas dinâmicos, das Ciências Cognitivas, são fundamentais para compreender como os novos conhecimentos tecnológicos se inserem na nossa sociedade e, conseqüentemente, nos trabalhos artísticos contemporâneos. Mas, para investigar de que forma as novas mídias atuam e reconfiguram os processos de criação artística, assim como são reconfiguradas por estes, é preciso ter claros alguns aspectos que fazem parte da construção histórica e social dessas novas mídias.

Algumas formas de arte e as técnicas utilizadas para sua criação sempre tiveram ferramentas tecnológicas mediadoras, como pincéis, tintas, pedras, madeiras, entre outras. A partir da Revolução Industrial, em meados do século XVIII, a relação homem-máquina começou a traçar características de oposição que persistem até os dias de hoje. O advento de novas tecnologias mecânicas para a fabricação de produtos serviu como pretexto para a demissão de centenas de pessoas, o que gerou uma desconfiança frente àquela tecnologia que passava a exigir uma mão de obra qualificada, ou seja, um conhecimento específico. Ao que parece, a ausência de conhecimento sobre um determinado dado provoca a incompreensão desse dado, e por vezes, o distanciamento e a repulsa. Por outro lado, foi gerado, com o passar do tempo, um fascínio pela tecnologia, tanto pelo desconhecido como pelo que parecia resolver os grandes problemas da humanidade: a fome, as bactérias, a comunicação, a eletricidade. Questionando esse dueto de aversão e alumbramento, pesquisadores contemporâneos de várias áreas buscam uma visão crítica sobre a relação entre o homem e a tecnologia que não se paute na dicotomia entre salvação e destruição, mas na investigação do pensamento tecnológico, em seu papel social e cultural na contemporaneidade. Nesse ambiente de reflexão, o artista torna-se o materializador dessas discussões ao propor novas abordagens da tecnologia. E se novas abordagens surgem, também surge um pensamento

crítico sobre como a arte e a tecnologia se relacionam, principalmente no uso que os artistas fazem dos meios: seja por não explorar toda a potencialidade da ferramenta tecnológica utilizada, seja por explorá-la a tal ponto que o próprio artista acabe por se enquadrar como mais uma peça desta ferramenta, perdendo, dessa forma, o poder subversivo da arte, como aponta o pesquisador brasileiro Arlindo Machado (2001). Diante de tal problemática, Machado (Ibid., p.15) assinala que o papel do artista que lida com as novas tecnologias passa pela subversão dos meios que se utiliza para produzir a arte:

[...] explorar as “possibilidades” de um sistema significante implica precisamente colocar-se um limite, submeter-se à lógica do instrumento, endossar o seu projeto industrial, e o que faz um verdadeiro poeta dos meios tecnológicos é justamente subverter a função da máquina, manejá-la na contramão de sua produtividade programada.

O desenvolvimento das ferramentas tecnológicas e do formato digital¹ permitiu que a produção artística desse segmento também se intensificasse. Em meados do século XX, iniciam-se as primeiras experimentações artísticas com o computador. Mas somente a partir da década de 60, surgem incursões artísticas em propostas de comunicação em rede, através de fac-símiles, satélite, televisão, telefone, rádio e com o próprio computador. Assim, como podemos observar, eram utilizados meios digitais e analógicos em colaboração nestes projetos. Mas o termo ciberespaço (no original: cyberspace), que definirá o espaço virtual das interações em rede, só irá surgir anos mais tarde, em 1984, através do livro *Neuromancer*, de William Gibson. Em sua estrutura etimológica, cyber pode ser traduzido como navegar. Desta forma, o termo ciberespaço compreende tanto a navegação em estruturas digitais como analógicas. O uso do telefone é um bom exemplo da formação de um espaço de navegação através de uma estrutura analógica. Para efeito desta pesquisa, abordarei do ciberespaço a parte que se relaciona ao digital, que denomino aqui de espaço ciberdigital. Da mesma forma, e pelo mesmo motivo, refiro-me à cibercultura como cultura ciberdigital, com o intuito de apontar uma definição mais precisa para o lugar desta investigação. Neste segmento, o recorte dado a esta pesquisa se vincula à arte da performance, tendo como elemento fundamental o corpo.

Minha formação profissional como atriz, que há muito revelava interesse sobre estudos do corpo, gerou, com o passar dos anos, uma atenção especial sobre propostas que não se

¹ Estruturas digitais baseiam-se em representações arbitrárias e descontínuas no tempo, e possibilitam o armazenamento em vários tipos de mídia sem perda da informação, enquanto estruturas analógicas trabalham com a ideia de contiguidade do tempo, análogas ao que representam e estão sujeitas a ruídos, interferências e perda da informação.

baseavam no caráter representacional do teatro (e mesmo questionavam essa condição). Propostas, essas, que instituíam um espaço vinculado ao acontecimento, à vivência do corpo no instante presente (AUSTIN apud BERNSTEIN, 2001), ou seja, sem criar espaço, tempo e personagens fictícios. A performance baseia-se no embate entre a circunstância do instante presente, do lugar e da relação entre performer e público. Parto do princípio de que o poder ritualístico da performance, a sua propriedade cocriadora entre performer e público aponta todos os corpos envolvidos como agentes. A estrutura aberta e dinâmica da performance possibilita que não haja muita distinção entre o performer, que lança a ideia, e aquele que com essa interage, o público.

Por outro lado, como artista, sempre tive a preocupação de estar conectada com o atual, com as possibilidades de comunicação, com o posicionamento político diante dos meios e, portanto, com as novas tecnologias que tanto colaboram para se repensar o papel do ser humano na contemporaneidade. Os mesmos interesses citados que me fizeram estudar a arte da performance também me levaram a pesquisar as possibilidades de reconfiguração do corpo mediado pelas novas tecnologias. Uma das leituras motivadoras desse processo foi o livro *Corpos Informáticos: arte, corpo, tecnologia* (2006), da Profa. Doutora Beatriz Medeiros², coordenadora do Grupo de Pesquisa *Corpos Informáticos*, da Universidade de Brasília. De acordo com o relato do livro, o grupo trabalha com arte contemporânea, arte e tecnologia e arte da performance. Nesse campo, já desenvolveram diversos tipos de trabalhos, nos quais duas linhas de investigação parecem recorrentes: *webart*³ e *teleperformance*⁴. A *webart*, no trabalho do grupo, desenvolveu-se a partir da elaboração do site www.corpos.org, que teve por objetivo utilizar das características da rede para construir um site-arte, assim denominado pelos próprios integrantes. Já a pesquisa em *teleperformance*, ou seja, da relação artística produzida através de pontos remotos, tem como característica primordial a *telepresença*⁵, que se define, na concepção do grupo, como a busca da intersubjetividade, através da rede mundial de computadores. E esse foi um dos pontos que mais me interessou no trabalho do

² Beatriz Medeiros é Pós-Doutora em Filosofia no Collège International de Philosophie, Paris; e professora associada 2 da Universidade de Brasília.

³ A *webart* une a arte telemática, que inicialmente se utilizava principalmente de meios não digitais (fax, slow scan TV, telefone), com a arte digital, que a princípio não se utilizava do conceito de comunicação, criando possibilidades artísticas de interação no espaço ciberdigital.

⁴ A *Teleperformance*, enquanto forma artística, associa os termos telemática e performance para designar trabalhos artísticos que se utilizam da tecnologia telemática para gerar performances, que interligam agentes, humanos e/ou autômatos, em pontos remotos.

⁵ A *telepresença* associa os termos telemática e presença, e designa trabalhos artísticos que se centram na investigação da presença remota, seja através de relações intersubjetivas entre performers, seja pela manipulação de robôs e avatares à distância.

Corpos Informáticos, pois ia ao encontro do que eu pensava ser o papel de toda e qualquer tecnologia: aproximar pessoas e ideias, produzir conhecimento e afeto.

Dessa forma, esta investigação propõe evidenciar as relações entre arte e tecnologia tomando por base o corpo e a sua relação com o espaço ciberdigital, ou seja, como a proposta corporal assume novas propriedades e como o espaço ciberdigital é reelaborado nessa relação. Esse estudo baseia-se na perspectiva dinamicista das Ciências Cognitivas, em que corpo e ambiente estão implicados e se modificam mutuamente, ou em outras palavras, como afirma o neurobiólogo Humberto Maturana (2001, p. 80): “organismo e meio vão mudando juntos, uma vez que se desliza na vida em congruência com o meio”. Partindo desta premissa, a pesquisa desenvolvida neste mestrado teve por objetivo investigar as possibilidades de reconfiguração do corpo com o espaço ciberdigital em trabalhos de arte telemática.

O desenvolvimento desta pesquisa procurou unir teoria e prática, com o intuito de possibilitar o entendimento da complexidade das relações entre corpo e ambiente e dos processos criativos que estão vinculados a esta questão. O estudo das propostas artísticas envolve a análise crítica de trabalhos de arte telemática, assim como a elaboração do que denomino de Performance Ciberdigital⁶. Os trabalhos de arte telemática analisados são Egoscópio (2002), de Giselle Beiguelman⁷, uma telintervenção em painel eletrônico a partir de URLs (G⁸) enviadas pelos interatores; No Fun (2010), de Eva e Franco Mattes⁹, trabalho que explora a ferramenta do Chatroulette (G) de forma provocativa e subversiva através de um suicídio simulado; e UMBRELLA.net (2005), de Jonah Brucker-Cohen¹⁰ e Katherine Moriwaki¹¹, projeto de mídia locativa¹² com intervenção urbana e que explora redes móveis

⁶ O termo Performance Ciberdigital foi cunhado por mim para especificar o tipo de trabalho artístico desenvolvido no projeto prático do mestrado (BOOT), que em termos gerais identifica trabalhos desenvolvidos na articulação de várias abordagens da arte telemática e que possuem como eixo principal o trabalho performático.

⁷ Giselle Beiguelman é midiartista e professora. Doutora em História Social pela Universidade de São Paulo (USP), Brasil. Professora da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, USP, área de Design.

⁸ Os termos que constam no glossário tecnológico ao final desta dissertação são indicados pela letra G, entre parênteses. O glossário está organizado em ordem alfabética.

⁹ Eva e Franco Mattes encontram-se no Brooklyn-EUA e se autodenominam “artistas-provocadores”. Pioneiros da net art, trabalham com propostas subversivas públicas e não autorizadas. Trabalhos disponíveis no site: <http://www.0100101110101101.org>.

¹⁰ Jonah Brucker-Cohen é pesquisador, artista e escritor, com título de Ph.D. no Disruptive Design Team da Networking and Telecommunications Research Group (NTRG). Professor assistente adjunto na Parsons MFA in Design & Technology e na Parsons School of Art, Design, History, and Theory (ADHT). Trabalhos disponíveis no site: <http://www.coin-operated.com>.

¹¹ Katherine Moriwaki é professora assistente do Media Design School of Art, Media and Technology em Parsons the New School for Design. Trabalhos disponíveis no site: <http://www.kakirine.com>.

¹² "O termo mídia locativa foi proposto em 2003 por Karlis Kalnins, no RIXC - Center for New Media, de Riga, Letônia. O propósito era distinguir as explorações criativas do uso cooperativo dos “location-based services” (LEMONS, 2008, p.2).

ad hoc (G). A Performance Ciberdigital desenvolvida denomina-se BOOT e compreende a criação de uma plataforma interativa e o uso de mídias móveis que relacionam o corpo, a cidade e o espaço ciberdigital. O exercício público de BOOT se deu às 10h, do dia 26 de abril de 2011, ligando a plataforma interativa ao centro da cidade de Salvador (proximidades da Praça da Piedade).¹³

Nesta pesquisa, as transformações entre corpo e ambiente nos revelam outro corpo, uma estrutura diferenciada com características próprias, que denominamos aqui de Terceiro Corpo. De que forma este se elabora em trabalhos de arte telemática e como se dão os processos de reconfiguração é o problema central desta pesquisa. Os trabalhos de arte telemática citados serviram de parâmetro para a investigação prática e para desenvolvimento do conceito de Terceiro Corpo. Cada trabalho foi analisado sob o prisma de elementos fundamentais para a compreensão desse conceito: tempo, espaço e interação. E para entendimento dos procedimentos de interação e reconfiguração na constituição desse, foram elencadas três vertentes de análise: O Corpo Visível ou Imagético, o Corpo Sonoro e o Corpo Conceitual ou Invisível. Tais vertentes apontam uma forma possível de estudo do Terceiro Corpo em trabalhos de arte telemática.

Parto do princípio que os processos de reconfiguração estão relacionados tanto ao formato digital como à exploração das características intrínsecas a este em trabalhos artísticos. Há dois pontos fundamentais nesta análise: o acontecimento em tempo real e a telepresença. A importância do tempo real se faz por este ser aquilo que confere o circunstancial, o efêmero, o instante da experiência; e a telepresença, porque além de permitir a intersubjetividade, já citada anteriormente, parece garantir de forma efetiva a interação em sistemas dinâmicos, nos quais os corpos incorporados se retroalimentam no mesmo espaço e ao mesmo tempo. Claro que será necessário discutirmos como se dá essa articulação entre o tempo real do ambiente físico e o que denomino aqui de tempo e-real, ou seja, o tempo real do espaço ciberdigital. Essa distinção vem tentar suprir uma lacuna conceitual que, a meu ver, se faz presente na diferenciação entre os tempos desses dois espaços. Partindo do princípio de que tempo e espaço estão intrinsecamente ligados, de acordo com a Teoria da Relatividade Geral, a indissociabilidade destes leva a crer que ao traçarmos novas configurações do espaço, também estamos redesenhando outra forma de vivência do tempo. Forma esta que perpassa as interações entre ambientes físicos e virtuais. Para tal, traço um diálogo entre algumas

¹³ Referências da ficha técnica e material de divulgação constam no Apêndice B.

reflexões feitas pelo físico inglês Stephen Hawking¹⁴ (1994) sobre o tempo e características da teoria dos sistemas dinâmicos. Se a priori considerava esses dois aspectos fundamentais, o tempo (e-)real¹⁵ e a telepresença, a investigação laboratorial desta pesquisa me levou à constatação de três noções básicas do processo criativo para a performance ciberdigital BOOT, que estão diretamente vinculadas a esses dois aspectos. A primeira delas é a noção de temporalidade, ou seja, o transcurso em que se dão os eventos é também um fator determinante para a forma que se darão os processos de reconfiguração entre corpo e ambiente. Neste ponto, procuro questionar a relação deste trabalho com características do espaço ciberdigital, como a velocidade dos dados, a efemeridade das relações e a desordem provocada pelo excesso de informação. A segunda e a terceira noções se ligam diretamente à subjetividade, característica da telepresença. São elas: a autobiografia e a subversão. A autobiografia está vinculada às escolhas que tomamos, aos caminhos que percorremos e a como nos construímos na relação com o outro e com o ambiente. No meu caso, como performer, minha autobiografia é uma construção da relação entre a minha arte e a minha vida. Já a noção de subversão, aqui proposta, inclui a nossa forma de ver as relações políticas e sociais nas quais estamos envolvidos.

A metodologia de pesquisa aplicada ao processo prático que integra essa dissertação se deu através da realização de três laboratórios, entre agosto de 2009 e outubro de 2010, denominados laboratório Corpo e Câmera, laboratório Ação Chatroulette e laboratório Desenvolvimento Web.

O primeiro laboratório, denominado Corpo e Câmera, iniciado na atividade curricular do mestrado Laboratório de Performance, investigou, como o próprio nome sugere, as relações entre o corpo e a câmera sob duas perspectivas: a primeira, através do uso de uma câmera fixa, baseou-se na exploração do corpo determinada pelas possibilidades da câmera, constituindo um estudo de enquadramentos, perspectivas e edição; a segunda, através do uso de uma câmera acoplada ao corpo, baseou-se na exploração da câmera determinada pelas possibilidades do corpo, constituindo um estudo de velocidades, de percepções alteradas e de desordem. Enquanto a primeira perspectiva se distingue pela presença visual do corpo, a

¹⁴ Stephen Hawking é físico teórico e cosmólogo. Atualmente, exerce o cargo de Diretor de Pesquisa do Centro de Cosmologia Teórica, em DAMTP, Cambridge. Aos 21 anos apareceram os sintomas de uma doença degenerativa (Doença do Neurônio Motor), que o fez perder lentamente sua capacidade motora. Através de um computador adaptado às suas necessidades conseguiu terminar a escritura do livro Uma breve história do tempo, do qual retiro algumas ideias para aqui serem analisadas e confrontadas à teoria dos sistemas dinâmicos.

¹⁵ Grafo tempo (e-)real para me referir tanto ao tempo real do espaço físico como ao termo que proponho (tempo e-real) para designar o tempo do espaço ciberdigital.

segunda perspectiva se caracteriza na presença imaginária do corpo. A base para o desenvolvimento desse laboratório foi a “metáfora do nomadismo”, da qual fala o sociólogo francês Michel Maffesoli (2001), que também é abordada, por outra perspectiva, pelo grupo ativista Critical Art Ensemble (CAE)¹⁶ como uma das principais características da Internet. Para Maffesoli (2001, p. 84), a metáfora do nômade se expressa através da antinomia entre o estático e dinâmico, em que o “limite só pode ser compreendido em função da errância, como esta tem necessidade daquele para ser significante”. Enquanto para o CAE (2001, p.27), o poder nômade da informação eletrônica consiste na invisibilidade, e pode ser utilizado tanto para desarticular formas de poder pré-existentes, como para articular novas formas de poder, pois “Como se pode avaliar criticamente um objeto que não se pode ser localizado, examinado ou sequer visto?”. Mas ambos destacam o valor do nomadismo como característica fundamental da cultura contemporânea e é essa metáfora que surge como síntese das minhas inquietações, enquanto artista, sobre os deslocamentos vivenciados entre cidades e culturas distintas, minha cidade natal Fortaleza e a cidade em que resido atualmente, Salvador; originando, desta forma, procedimentos autobiográficos para a criação. Tais procedimentos realizaram-se tanto fisicamente pela exploração de formas de caminhar, da desordem do movimento, do desequilíbrio, da repetição; como da escolha de imagens e dos sons que compõem a plataforma criada para a performance ciberdigital BOOT.

O segundo laboratório, denominado Ação Chatroulette (2010), investigou propostas de interação através do uso da ferramenta do Chatroulette, site criado pelo russo Andrey Ternovisky¹⁷, com o uso dos softwares WebcamMax (G) e Free Screen to Video (G). O Chatroulette é um chat randômico baseado no uso principal de vídeo e de áudio, em que as pessoas se encontram uma a uma de forma aleatória, como uma roleta russa em escala mundial. Sua principal peculiaridade é a relação que se estabelece entre o público e o privado. Ao contrário dos chats mais populares nos quais uma pessoa se relaciona com várias ao mesmo tempo, escolhidas através de um apelido, o Chatroulette propõe uma relação privada, mas imprevisível, na qual o participante não tem direito a uma escolha prévia e, portanto, trata-se de uma relação pública. Esta característica de um outro inesperado e estranho que surge a qualquer momento, como quando encontramos um transeunte na rua, se mistura à

¹⁶ Critical Art Ensemble é um grupo ativista norte-americano que desenvolve trabalhos em biotecnologia, táticas midiáticas, vídeos e instalações. Trabalhos disponíveis no site: <http://www.critical-art.net/>.

¹⁷ Andrey Ternovisky tinha 17 anos quando criou o Chatroulette com o objetivo de reunir os amigos. Atualmente, o Chatroulette tem cerca de 1,5 milhão de acessos diários. (ARRAIS, Daniela. Criador do Chatroulette é cortejado por Rússia e EUA. Folha.com. mar. 2010. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/foha/informatica/ult124u709530.shtml>>. Acesso em 22 abr. 2010).

característica desse mesmo estranho frequentando a intimidade do nosso quarto, da nossa sala. No desenvolvimento deste laboratório, utilizei o software Free Screen to Video para gravar as ações realizadas, enquanto o software WebcamMax foi utilizado para propor espelho das imagens e efeitos em algumas das ações, assim como no trabalho Crowdsourc (2010) de Liubo Borissov¹⁸, mas com outra abordagem. Enquanto o trabalho do Borissov investiga a relação narcísica do outro com a sua própria imagem, as ações por mim realizadas procuraram colocar o outro no lugar do estranho e, em alguns momentos, intervir na sua imagem com o uso de efeitos.

Foi a partir desses laboratórios que observei a existência das três noções de investigação citadas: a autobiografia, a temporalidade e a subversão. Como foi dito, os exercícios realizados no laboratório Corpo e Câmera tiveram como mola propulsora minha trajetória biográfica de deslocamento entre as cidades de Fortaleza e Salvador. Quanto à questão da temporalidade, esta começou a ser observada a partir da visualização das imagens gravadas. Foi possível averiguar, por exemplo, que quanto mais autonomia a proposta do exercício oferecia ao movimento da câmera, mais as variações de velocidade e ritmo do corpo virtual aumentavam, mesmo que esse reflexo não pudesse ser observado no corpo físico. Questões como esta me parecem fundamentais para compreendermos a relação espaço-tempo, a mobilidade e os pontos de contato entre a efemeridade da performance e da interação online. O terceiro eixo de investigação surgiu a partir do laboratório Ação Chatroulette com o uso de imagens em espelho e efeitos sobrepostos. Todas as ações mencionadas tinham como objetivo subverter o esperado, propor outras possibilidades de imagem a partir de intervenções através do formato digital.

O terceiro laboratório, denominado Desenvolvimento WEB, consistiu tanto no estudo das linguagens de programação CSS (G), HTML (G), JavaScript (G) e Flash (G), como em testar scripts¹⁹ (G) desenvolvidos e compartilhados pela rede para a criação da plataforma interativa que compõe este trabalho. Esse laboratório teve o intuito de investigar tecnologias pré-existentes que pudessem colaborar com a elaboração do design e das funcionalidades de interação para a plataforma. Iniciou-se com a construção de um espaço hospedado no Blogger (G), que é um serviço gratuito para a construção e edição de blogs, oferecido pela Google. Esse espaço foi denominado BOOT e pode ser acessado através do endereço <http://bootplataforma.blogspot.com>. Primeiramente foi realizada a desconstrução de um

¹⁸ Liubo Borissov é professor assistente do Instituto Pratt, em New York. Trabalhos disponíveis no site: <http://vimeo.com/liubo>.

¹⁹ Os códigos-fonte utilizados no processo de construção da plataforma encontram-se no Apêndice F.

modelo de design previamente oferecido e, para tal, contei com a colaboração de moderadores dos Fóruns Imaster e Script Brasil, assim como com diversos blogs de dicas para uso da tecnologia blogger e para construção de sites. Nesse laboratório, foi definido o design final da plataforma, bem como as funcionalidades de webcam, chat, sistema de geolocalização, ferramenta de transmissão de vídeo em tempo e-real, animação sonora para interação e limitação do tempo de permanência do internauta em dez minutos.

A plataforma, como consta na figura 1, possui uma tela que transmite a imagem da performer e a imagem do centro de Salvador, em tempo e-real, captada através da câmera de um celular 3G (G); um miniaplicativo que mostra a localização da performer na cidade de Salvador através do uso de GPS (G); dois widgets (G) para comunicação via Twitter @bootteleperform, um de postagem e outro de visualização das mensagens; um widget para webcam, que permite a alteração da imagem do próprio usuário com cerca de 30 efeitos disponíveis; um contador regressivo, que limita de visualização da página em 10 minutos, podendo ser reiniciada caso o internauta assim deseje; e uma animação em Flash, que possibilita interação sonora entre os internautas e entre estes e a performer. A seguir consta a imagem da plataforma com os indicativos de suas funcionalidades.

Figura 1 — Plataforma BOOT: imagem explicativa



Paralelamente a esse laboratório, foi realizado, pelo músico Bruno Nobru²⁰, o desenvolvimento da parte sonora da plataforma, que consta de áudio de fundo e da animação em Flash já citada. Posteriormente, essa animação foi trabalhada na perspectiva de criar a interação sonora entre os internautas pelo desenvolvedor Adiel Cristo²¹, bolsista do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpo e imagem. Cristo também desenvolveu um aplicativo mobile para interatividade sonora entre a plataforma e a performer.

O internauta pode, portanto, interagir com vídeo, texto e áudio, além de enviar estímulos sonoros para a performer, que localizada via satélite vivencia a mobilidade urbana, num percurso pré-estabelecido e indexado à plataforma com tags QR Code (Quick Response Code) (G). Desta forma, subverte-se o lugar da ação com o uso de um espaço virtual que não foi pensado para esse tipo de intervenção, e se propõe ao internauta uma reconfiguração da própria imagem. Além disso, a performer possibilita-lhe outro ponto de visão da cidade, e a proposta de interação sonora da plataforma, que se baseia em sons de rua, dá ao internauta o poder de ampliar ou diminuir a poluição sonora, produzindo estímulos para a ação da performer. Nesse lugar, entre intervenção, plataforma interativa e teleperformance, esse trabalho artístico propõe um entrelaçamento de ambivalências: por um lado, o efêmero da interação do internauta e do improviso da performer; por outro, as imagens e os sons pré-gravados, o tempo limitado, o corpo e a cidade indexados ao espaço ciberdigital, pelo uso do GPS e das tags QR Code. A mobilidade carrega algo de imóvel, e o que parece estático, ganha movimento.

Por fim, a estrutura desta dissertação está composta de três capítulos, um glossário e um CD-ROM²². O primeiro capítulo introduz os dois eixos da performance ciberdigital: a arte da performance e a telemática. No primeiro eixo, são abordadas as noções do projeto prático em relação às variações da arte da performance, ou seja, os pontos de contato entre a autobiografia e a body art²³; a temporalidade e a intervenção urbana; a subversão e os happenings²⁴. Em relação ao segundo eixo, é analisada a cultura ciberdigital através da noção

²⁰ Os relatórios dos desenvolvimentos de Bruno Nobru encontram-se no Apêndice D.

²¹ Os relatórios dos desenvolvimentos de Adiel Cristo encontram-se no Apêndice E.

²² As informações das seções que compõem o CD-ROM e o endereço virtual para download encontram-se no Apêndice A.

²³ A body art iniciou com a estreia do *Following Piece*, do poeta norte-americano Vito Acconci, em 1969 e, de acordo com Glusberg (2007, p. 42-43), o objetivo comum de todas as propostas envolvidas nesta tendência artística era “desfetichizar o corpo humano – eliminando toda exaltação à beleza a que ele foi elevado durante séculos pela literatura, pintura e escultura – para trazê-lo – à sua verdadeira função: a de instrumento do homem”.

²⁴ Happening é uma forma artística que foi batizada pelo pintor estadunidense Allan Kaprow, em 1959, com a obra *18 Happenings em 6 Partes*, e surgiu a partir de outra forma artística, o *environment* (tradução de Jorge

de rede, problematizando-se o conceito de Internet e investigando duas tendências de seu uso quanto à sua estrutura: a difusão e a reconfiguração. Em seguida, são traçadas relações entre arte telemática e mobilidade, diferenciando-se alguns tipos de trabalhos telemáticos e as principais características das mídias locativas. O segundo capítulo, por sua vez, aborda questões sobre tempo, espaço e interação através dos trabalhos Egoscópio, No Fun e UMBRELLA.net, citados anteriormente; fundamenta o pressuposto teórico dos sistemas dinâmicos das Ciências Cognitivas através da abordagem antirrepresentacionista; desenvolve o conceito aqui apresentado sobre tempo e-real; delinea características do espaço ciberdigital através de propostas artísticas em espaços públicos digitais, como o Twitter, o Chatroulette e o Facebook; e discute o conceito de Terceiro Corpo a partir de três vertentes de análise: o Corpo Visível ou Imagético, o Corpo Sonoro e o Corpo Conceitual ou Invisível. O terceiro capítulo, por fim, descreve e analisa o processo de construção da performance ciberdigital BOOT desenvolvida durante o mestrado, e que teve o intuito principal de servir como teste de conceito para o que denomino de Terceiro Corpo. E, também, esta dissertação está acompanhada de um glossário de termos da área de tecnologia para auxiliar na compreensão das ideias aqui desenvolvidas e de um CD-ROM com imagens e vídeos do processo de criação e execução da performance ciberdigital BOOT.

2 PERFORMANCE CIBERDIGITAL: DA ARTE DA PERFORMANCE AO ESPAÇO CIBERDIGITAL

Neste capítulo são introduzidos os dois eixos da performance ciberdigital: a arte da performance e o espaço ciberdigital. Os temas aqui desenvolvidos, em relação a esses dois eixos, têm por objetivo embasar aspectos do trabalho prático desenvolvido nesse mestrado, a performance ciberdigital BOOT. A compreensão desses aspectos é fundamental para a discussão sobre a reconfiguração do corpo no espaço ciberdigital e para a análise dos trabalhos telemáticos investigados nessa dissertação, incluindo nesses o trabalho BOOT que se apresenta como um teste de conceito do que aqui é denominado de Terceiro Corpo. A abordagem da arte da performance se dá através das três noções que permeiam a prática desenvolvida durante o mestrado: a autobiografia, a temporalidade e a subversão. São traçados pontos de contato dessas noções e vertentes da arte da performance: a body art, a intervenção urbana e o happening, respectivamente. Tais articulações se fazem no intuito de indicar no desenvolvimento criativo de BOOT os principais pontos que se ligam ao universo da arte da performance. No estudo do espaço ciberdigital são tratadas questões ligadas à cultura ciberdigital, à Internet, à arte telemática e às mídias locativas, também como pontos relacionados ao trabalho prático e aos trabalhos que serão analisados no próximo capítulo. Tal abordagem visa permitir o entendimento do universo investigado nesta pesquisa de mestrado e das premissas que norteiam os estudos do Terceiro Corpo.

2.1 TRÊS NOÇÕES DE INVESTIGAÇÃO DA PERFORMANCE: A AUTOBIOGRAFIA, A TEMPORALIDADE E A SUBVERSÃO

Há pelo menos três caminhos diferentes para abordar a Arte da Performance, mas provavelmente não são os únicos. O primeiro deles seria o cronológico, ou seja, uma linha de tempo que certamente analisaria os fatos a partir de uma suposta origem e de suas consequências. Nessa perspectiva, considero que poderíamos ter um urinol como o grande Big Bang, tendo em vista a importância da obra *A Fonte* (1917), do pintor e escultor francês

Marcel Duchamp²⁵, que apesar de não ter sido seu primeiro ready-made²⁶, foi certamente o mais polêmico. A importância desse trabalho está no fato de deslocar o estatuto de obra de arte do objeto artístico para o conceito que lhe atribui sentido. A ideia de que a obra vale mais pelo conceito que propriamente pelo objeto é fundamental para o desenvolvimento da Arte da Performance. O crítico Jorge Glusberg²⁷ (2007) considera Duchamp como o fundador da arte contemporânea e enfatiza a transcendência de sua obra. É certo que há precedentes a Duchamp como propulsores ou pré-formadores da arte da performance que remontam a movimentos como o futurismo, o dadaísmo, o surrealismo, entre outros. Tais movimentos abriram caminho para a integração entre as artes e para um posicionamento político do artista, mas aquilo que me parece de fato caracterizar a arte da performance, e não só, mas o próprio panorama da arte contemporânea, é a importância assumida pela ideia em detrimento do objeto artístico, conforme postulava Duchamp.

O segundo caminho seria averiguar como as vanguardas do início do século XX, e mais fortemente nas décadas de 60 e 70, traçaram uma rede de relações com os movimentos artísticos citados anteriormente. Movimentos estes que tanto precederam como se difundiram em consonância à arte da performance e suas variações de ação, como o happening, a body art e a intervenção urbana.

Talvez, dessas variações, a que vai incorporar as características mais relevantes para uma pesquisa sobre a arte da performance seja a body art. Tanto por se centrar no corpo como objeto de investigação da arte, como por propiciar uma relação profunda, e por vezes extrema, entre arte e vida. Jorge Glusberg (2007, p. 46) coloca algo semelhante quando afirma que “qualquer mapeamento da arte da performance deve começar com o trabalho daqueles artistas que centram suas investigações no corpo”. Ao colocar o corpo como o lugar da obra de arte, os artistas da body art ratificam tanto a característica autoral da performance como seu caráter autobiográfico, elementos estes fundamentais para se compreender uma arte que tem por

²⁵ Marcel Duchamp (1887 - 1968) foi quem deu início a proposta artística chamada ready made. Assim realizou o trabalho “A Fonte”, em 1917, colocando um urinol na exposição Sociedade de Artistas Independentes, e fundamentando, desta forma, as bases para o que viria a ser chamado de arte conceitual.

²⁶ Ready-made é um trabalho artístico produzido através de um objeto cotidiano que, deslocado de seu lugar de origem, ganha o status de obra de arte a partir do conceito que lhe é atribuído. O primeiro ready-made criado por Duchamp foi a Roda de Bicicleta, datado de 1912, e consistiu em uma roda de bicicleta montada sobre um banquinho (READY-MADE, 2008).

²⁷ Jorge Glusberg é crítico internacional de arte contemporânea, organizador de vários eventos da arte da performance e Codiretor do International Center for Advanced Studies in Art (ICASA), Departamento de Arte, New York University, Estados Unidos.

princípio ser uma experiência ou, como afirma Ana Bernstein²⁸ (2001, p.91): “Diferentemente do ator teatral, o performer não pretende representar um outro e habitar um espaço e tempo fictícios”.

Podemos citar como representantes mais ousados da body art os trabalhos dos seguintes artistas: a italiana Gina Pane (1939 - 1990), que atuou durante toda a década de 70 com ações de automutilação, como em *Azione Sentimentale* (1973). Neste trabalho fotográfico, ela registra, numa sequência de fotos, a ação na qual se encontra com um ramo de rosas vermelhas e uma lâmina de barbear. Esta, por sua vez, é utilizada para fazer uma série de cortes no antebraço em que a pele é levantada, e, ao final, as rosas vermelhas passam a ser brancas (ANEXO A). Outro artista é o norte-americano Vito Acconci (1940), realizador de performances com temáticas sobre sexo, prazer e desejo, como no trabalho *SeedBed* (1972), no qual reconstrói o chão de uma sala da galeria em um plano inclinado e debaixo desse se masturba, enquanto o público anda sobre a rampa (ANEXO B). Também é possível citar o norte-americano Chris Burden (1946), que explorava intensamente a violência, como no seu trabalho *Shoot* (1971), o qual parece ter sido um dos mais significativos nesse sentido: neste, Burden levava um tiro no braço, colocando a sua própria vida em risco, apontando na direção do risco que é a arte e do seu poder de transformação (ANEXO C). Por fim, não poderia deixar de citar a iugoslava Marina Abramovic (1946), que ficou conhecida por suas ações de violência contra o próprio corpo. Em *Rhythm 10* (1973), por exemplo, com a mão aberta ela espetava facas de diferentes tamanhos entre seus dedos o mais rápido possível (ANEXO D). Esses são apenas alguns artistas com trabalhos relevantes que fizeram a história da body art, principalmente na década de 70. Por último, entre os brasileiros podemos citar Hudinilson Jr. (1957), com seus trabalhos em xerografia como *Exercícios de me ver* (1982), série em que realiza uma reprodução xerográfica do próprio corpo (ANEXO E).

Os exemplos citados compõem um quadro significativo para compreendermos o que Glusberg (2007, p.56) afirma sobre o discurso do corpo. Refletindo sobre a performance e a body art, ele chega à conclusão de que essas duas formas artísticas “não trabalham com o corpo e sim com o discurso do corpo”. Discurso este que se fundamenta na elaboração complexa de signos e símbolos utilizados pelo artista para articular as diferentes partes do seu corpo num mesmo propósito e dar a estas uma codificação tal capaz de se contrapor às convenções pré-estabelecidas, gerando rupturas através de uma ação que propõe uma

²⁸ Ana Bernstein é doutora em Estudos da Performance (New York University). Professora de História e Teoria do Teatro e Estudos da Performance em New Jersey City University, NJCU, Estados Unidos; e jornalista colaboradora da Revista Ensino Superior, RES, Brasil.

investigação do próprio corpo em seus movimentos, comportamentos e na sua relação espaço-temporal.

Desses dois caminhos apresentados para abordar a arte da performance, tanto o primeiro como o segundo são válidos, mas se por um lado os pressupostos teóricos dessa pesquisa estão mais vinculados a como se dão as relações entre corpo e ambiente, do que qualquer análise linear ou histórica, por outro os movimentos de vanguarda citados anteriormente já foram analisados de forma criteriosa por autores como Roselee Goldberg, Jorge Glusberg e Renato Cohen.

Portanto, como terceiro caminho escolhido para iniciar um estudo com base na relação entre corpo e ambiente no que diz respeito à articulação da Arte da Performance com a telemática, decidi traçar um mapeamento dos artistas e de suas produções que efetivamente contribuíram para o estabelecimento da Arte da Performance como uma linguagem autônoma. E para que esse mapeamento não se torne algo exaustivo, foi feito um recorte a partir dos laboratórios práticos que vêm sendo desenvolvidos ao longo desse processo e de que forma esses se relacionam às variações de ação citadas: a body art, a intervenção urbana e o happening. Ou seja, como esta é uma investigação que une teoria e prática, e tem como foco principal o corpo, o mapeamento será realizado a partir das noções chaves que permeiam a prática corporal, que são (retomando): a autobiografia, a temporalidade e a subversão. Noções estas que se tornaram evidentes com a análise dos laboratórios Corpo e Câmera e Ação Chatroulette, como citado na introdução. Essas três noções implicam: a utilização de questões biográficas como procedimento de criação; a investigação de características temporais como a efemeridade, a velocidade e a desordem; e a experiência com a subversão da imagem do corpo, seja por efeitos de vídeo, seja por propostas “táticas lúdico-midiáticas”, como se refere o comunicólogo brasileiro Érico Gonçalves de Assis (2006) quando analisa o trabalho do grupo ativista The Yes Men²⁹ (1999).

2.1.1 Body Art e Autobiografia

A arte da performance tem como característica ser não representativa, ou seja, “exclui a representação teatral de sua definição” (AUSTIN apud BERNSTEIN, 2001, p. 91), tendo em

²⁹ O grupo ativista The Yes Men desenvolve uma prática que denominam correção de identidade, tendo como “alvo os líderes e as grandes corporações que põem o lucro acima de tudo” (The Yes Men. <Disponível em: <<http://theyesmen.org/>> Acesso em: 20 jul 2010, tradução nossa).

vista que uma das principais características da performance é o acontecimento, ou, em outras palavras, as circunstâncias que movem a execução do trabalho são também o próprio trabalho. Glusberg (2007, p.73) traça uma diferenciação entre apresentação e representação, sendo a ideia de apresentação ligada à arte da performance e a ideia de representação ligada ao espetáculo teatral, “[...] o segundo termo [representação] se referindo a uma dimensão sógnica, o que não acontece com o primeiro [apresentação]”:

O performer não 'atua' segundo o uso comum do termo; explicando melhor, ele não faz algo que foi construído por outro alguém sem sua ativa participação. Ele não substitui uma outra pessoa nem pretende criar algo que substitua a realidade. (Ibid.; p. 73).

Desta forma, é possível observar que a representação, característica do espetáculo teatral, possui como fundamento a ficcionalização da pessoa (personagem), do tempo e do espaço; enquanto um dos fundamentos da arte da performance se elabora na implicação direta entre o performer e a obra, pois para Glusberg (Ibid., p.73): “o performer é seu próprio signo”.

Nessa perspectiva, a base do trabalho prático desenvolvido nesta pesquisa surge a partir da minha inquietação sobre questões relacionadas aos meus deslocamentos entre as cidades de Fortaleza e Salvador, ou seja, particularidades da minha biografia compondo procedimentos para criação. Proponho, portanto, uma ambivalência entre o espaço público físico e o espaço público digital ao investigar em tempo (e-)real, através do que denomino de performance ciberdigital, possibilidades de mobilidade e desordem. A investigação dos deslocamentos corporais, as escolhas das imagens das cidades natal e de moradia, tanto minhas quanto de Bruno Nobru, músico que desenvolveu a parte sonora da plataforma, bem como a captação dos sons da plataforma pelo próprio Nobru, também realizada em suas cidades, foram os procedimentos autobiográficos utilizados para a criação no trabalho prático aqui desenvolvido.

Vários artistas têm como foco principal do seu trabalho a autobiografia. Na performance autobiográfica encontramos, por diversas vezes, o corpo como esse veículo para discorrer sobre a própria história. Um bom exemplo é a artista Marina Abramovic, citada anteriormente como uma representante importante da body art. Esta desenvolveu uma série de trabalhos com seu companheiro Ulay, nos quais abordam suas trajetórias de vida. Podemos citar *Communist Body - Fascist Body* (1979), em que convidaram vários amigos para comemorarem o aniversário deles em comum, e estes os encontraram deitados num colchão e com a mesa posta com champanhe, caviar e pratos dos seus países de origem. A certidão de nascimento de Abramovic foi carimbada com a estrela comunista e a de Ulay com a suástica,

duas vidas marcadas pela ditadura. Quase dez anos mais tarde Abramovic e Ulay fizeram o último trabalho juntos: a performance *The Lovers* (1988), realizada na cidade chinesa de Er Lang Shan. Após uma caminhada de 90.000km (o comprimento da Muralha da China), partindo cada um de um extremo, encontraram-se e separaram-se definitivamente, traçando a ruptura dessas duas biografias.

Aparentemente este último trabalho propõe a performance autobiográfica numa relação com o privado e o íntimo, enquanto o primeiro propõe uma relação com o público e, portanto, com o político. Mas, se olharmos cuidadosamente, ambos os trabalhos relacionam a esfera pessoal e a esfera pública. Em *Communist Body - Fascist Body* temos o enlace entre os performers, a comemoração de sua comunhão e, ao mesmo tempo, a deflagração de corpos construídos pela imposição de sistemas políticos; e em *The Lovers* temos a realização de um ato que separa duas vidas, mas também indica um componente existencial da própria vida, onde tudo caminha para o fim. Nesse sentido, podemos dizer, parafraseando Ana Bernstein (2001, p.92), que é no corpo onde se dão as contradições: “o corpo torna-se então o ponto de mediação entre uma série de relações binárias de oposição, tais como o interior e o exterior, sujeito e mundo, público e privado, subjetividade e objetividade”.

Tais contradições são extremamente importantes para compreender o que estou denominando de procedimentos autobiográficos para a criação artística, pois estes se fundamentam nessas contradições para compor propostas de ação que coloquem o autorreferencial em diálogo com o mundo. No campo da arte, e mais especificamente na performance, os trabalhos autobiográficos parecem sempre trazer essa ambivalência.

De acordo com Goldberg (2006), a performance denominada de autobiográfica, nas décadas de 60 e 70, inclui várias tendências diferentes. Aqui vou abordar as duas que considero mais pertinentes para essa pesquisa. A primeira envolve alguns trabalhos que estavam mais voltados para a exposição de traços da biografia do artista, como é o caso da artista nova-iorquina Laurie Anderson, com seus trabalhos que descreviam o próprio processo de criação. Em *Por Instantes* (1976), Anderson expõe as dificuldades de realização da própria obra enquanto a apresenta. Os trabalhos iniciais de Julia Heyward também podem ser incluídos nessa tendência, pois ambos abordavam temáticas sobre a infância. Heyward produziu uma série de ações nesse sentido. Dentre elas podemos destacar *É um Sol! Ou fama por associação* (1975) e *Shake! Daddy! Shake!* (1976). Nesta tendência, também se configuram os trabalhos já citados de Marina Abramovic com seu companheiro Ulay.

Na segunda tendência estão performers que procuraram expandir a ideia da autobiografia em busca de estabelecer vínculos com os movimentos políticos feministas, discutindo questões como o patriarcalismo cristão, o prazer, o poder e a sensualidade. Nesse grupo, encontram-se a artista alemã Ulrike Rosenbach, com seu trabalho *Não acreditem que eu seja amazona* (1975), em que lançava flechas contra a imagem da Madona com o Menino; a artista alemã Rebecca Horn, que desenvolvia trabalhos a partir de figurinos explorando a sensualidade feminina, como em *Cornucópia: sessão para dois seios* (1970), que se tratava de um objeto em forma de chifre que ligava os seios à boca; e as artistas Martha Wilson e Jackie Apple, que criaram juntas *Trasformance: Cláudia* (1973), que pretendia discutir questões sobre poder e dinheiro. A temática do feminino nas performances autobiográficas não só foi fundamental para o próprio movimento feminista como também para o desenvolvimento político da arte da performance, e essa importância se deu de tal forma que gerou uma série de pesquisas sobre o assunto, desenvolvidas com foco nas questões de gênero. Como exemplo podemos citar o ensaio de Ana Bernstein (2001), *A performance solo e o sujeito autobiográfico*, em que a autora faz uma reflexão sobre os trabalhos das artistas Karen Finley, Peggy Shaw e Penny Arcade, e com o qual busca a compreensão da autobiografia na sua ligação com o político: “A performance solo autobiográfica tem, de fato, desempenhado uma função crítica na criação de um espaço discursivo para minorias que não se enquadram na normatividade do discurso ideológico dominante” (BERNSTEIN, 2001, p. 92).

A proposta autobiográfica serviu para enfatizar o corpo como objeto artístico e inserir de forma contundente o performer dentro da própria obra, como citei acima, nas palavras de Glusberg (2007). Dentro desse contexto, aqui podem ser incluídos também os trabalhos da body art em que o corpo se faz o lugar das ações realizadas. As duas vertentes assinaladas acima, dos traços biográficos e da defesa feminista, compõem um duplo ambivalente entre a esfera pessoal e a esfera pública, arquitetando um jogo de forças que evidencia a construção da autobiografia como um processo vinculado ao coletivo. Nesse sentido, o uso de procedimentos autobiográficos pode facilitar a criação de trabalhos que estejam centrados na tensão entre essas duas esferas. É o caso da performance ciberdigital *BOOT*, que teve como propósito utilizar imagens das cidades natal e de moradia, tanto as minhas quanto as de Bruno Nobru. Os mesmos procedimentos também foram usados na captação do áudio feita por Nobru. Mesclar referências autobiográficas com a investigação de espaços públicos digitais e físicos foi a forma encontrada para articular a ambivalência entre as esferas pública e pessoal e, desta forma, possibilitar uma reconfiguração da cidade e do espaço ciberdigital. Ao

reconfigurar o ambiente da ação, também proponho, nessa relação, a reconfiguração dos corpos nesse ambiente implicados.

2.1.2 Intervenção Urbana e Temporalidades

As questões ligadas à temporalidade já vêm sendo exploradas em trabalhos artísticos por vários performers. Como exemplo, podemos citar, mais uma vez, Marina Abramovic, que mesmo tendo sido mencionada como representante da body art por suas ações de flagelo do próprio corpo ou nos trabalhos com seu companheiro Ulay, é também reconhecida pelos seus trabalhos atuais que discutem a relação com o tempo e com a presença, ao exemplo de *The artist is present* (2010), sua performance mais longa, retransmitida pela Internet e feita durante sua exposição comemorativa do mesmo nome, no MoMa³⁰, com tempo total de 716 horas. A artista permanecia diante de uma câmera, sentada à mesa, em silêncio e o público era convidado a participar sentando-se diante dela. Em entrevista para o portal Dasartes, feita por Antonio Montejo Navas (2009), Abramovic declara que “o corpo tem um tempo para viver e um tempo para morrer. Vivemos em um determinado tempo e espaço”, e acrescenta que uma das perguntas mais importantes para o artista é o que fazemos do nosso tempo. Ela busca a dilatação do tempo justamente para levar o público à reflexão sobre a imposição atual que nos é feita pelo excesso de velocidade da Internet, dos celulares e do mercado. E, se por um lado ela questiona o tempo, por outro questiona o limite, temática, aliás, sempre presente em seus trabalhos. Além disso, há neste trabalho um foco no presente, no tempo da ação, naquele momento em que está diante do expectador e este diante dela.

A questão do tempo aparece de forma ambivalente nesta pesquisa de mestrado, um diálogo entre o efêmero e o contínuo. Se, por um lado, os laboratórios vivenciados propuseram a repetição e o excesso de velocidade, o que vai na contramão da proposta de Abramovic, e isso levou a uma exploração das possibilidades de desordem da imagem; por outro, a vivência dessa desordem e da repetição busca provocar uma reflexão sobre o caos e a impossibilidade de dominar o próprio tempo no mundo contemporâneo. Na plataforma da performance ciberdigital BOOT, o usuário tem o tempo limite de 10 minutos, precisando reiniciar caso deseje continuar, o que gera a necessidade de novos inícios para quem deseja acompanhar toda a performance, e a conseqüente perda de parte dela e sua apreensão

³⁰ Museu de Arte Moderna de New York, USA.

fragmentada. Ou seja, compor um espaço em que o tempo e-real da ação e os limites criados e impostos ao usuário que acessa a performance ciberdigital sejam fatores importantes para que este possa ser estimulado a compreender os próprios limites e as próprias escolhas.

Assim como encontramos uma relação íntima entre a body art e a autobiografia, também é possível observar uma ligação muito forte entre as intervenções urbanas com as questões relativas à temporalidade, pois estas se comprometem com o caráter provisório da performance. Vários artistas podem ser considerados os precursores da intervenção urbana, assim como: o artista búlgaro Christo (1935) e seus trabalhos de cobrir monumentos, prédios e ilhas com tecido; o inglês Richard Long (1945) e o norte-americano Dennis Oppenheim integrantes do movimento da Land Art, que utilizavam o próprio espaço como obra; e Gordon Matta-Clark (1943 - 1978), reconhecido pelos trabalhos denominados “building cuts”, em que abria construções ao meio, realizava fendas e buracos. No Brasil, podemos citar Flávio de Carvalho (1899 - 1973) com seu Traje Tropical (1956), quando saiu pelas ruas de São Paulo de saia e blusa de manga bufante; Hélio Oiticica (1937 - 1980) e seus Parangolés (1964), aos quais denominava de antiobra; Lygia Clark (1920 - 1988) e os objetos relacionais; entre outros. Mas o termo intervenção urbana surge no Brasil, com os grupos 3Nós3, Viajou sem Passaporte e Manga Rosa (INTERVENÇÃO...,2008).

O grupo 3Nós3, formado pelos artistas Hudinilson Jr (1957), Rafael França (1957-1991) e Mario Ramiro (1957), atuou no cenário paulistano entre os anos de 1979 e 1982 com intervenções como Ensacamento de cabeças de monumentos (1979), em que, como o próprio nome sugere, ensacavam cabeças de monumentos públicos. O grupo Viajou sem Passaporte, formado por estudantes da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, surgiu em 1978 e permaneceu também até 1982. Este desenvolvia intervenções de cunho crítico e irônico, tanto urbanas como em espetáculos teatrais. Como intervenção urbana, podemos citar uma série de trajetórias: Trajetória em torno da árvore (1979), Trajetória do Curativo (1979) e Trajetória do Paletó (1979). Trajetória em torno da árvore consistia em cada elemento do grupo, a cada 60 segundos, dar uma volta em torno de uma árvore, no Largo do Arouche, em São Paulo. Trajetória do Curativo foi feita dentro de um ônibus, em que um integrante do grupo entrava com um curativo no olho, no ponto que este descia, outro subia também com um curativo, ação que se repetiu 8 vezes e por último entrou outro integrante com uma placa para anunciar o fim da performance. Trajetória do Paletó foi semelhante à Trajetória do Curativo, também realizada em um ônibus, onde cada integrante repassava para outro, dentro do ônibus, o paletó pedindo para segurar pois iria descer. No final o paletó foi

deixado com um passageiro comum. O grupo Manga Rosa, formado por estudantes de arquitetura, artes plásticas e designer gráfico, tinha como linha de trabalho a intervenção. Um dos projetos que mais repercutiu foi *Ao ar livre* (1980-1981), que se baseava no suporte do outdoor para recriar a paisagem urbana. O pesquisador Jorge Bassani (2007, p.3), na época integrante do grupo, declara no seu artigo *Informação e contrainformação na gráfica urbana* – uma experiência com outdoors no crepúsculo da modernidade, que “*Ao ar livre* se propunha cidade, ser parte mundana dela, mais coisa urbana que Arte propriamente dita”. Esse trabalho do Manga Rosa, apesar de estar mais voltado para a questão do design, foi construído com base na relação com o tempo: a cada 15 dias o cartaz do outdoor era trocado, e o projeto perdurou por quase um ano, como relata Bassani. Outro ponto interessante nesse trabalho, que pode ser avaliado, é seu posicionamento político, utilizando-se de um suporte ícone da cultura industrial para compor uma arte que, como foi dito, destituía-se do valor de arte para ser coisa.

Tais trabalhos, seja pela intervenção na arquitetura da cidade, por intervenções espaciais e circunstanciais, seja por práticas de design urbano, evidenciam o provisório. Nos trabalhos citados de *Viajou sem Passaporte*, o tema central são as relações pessoais e o cotidiano, enquanto nos trabalhos do *3Nós3* e do *Manga Rosa*, o cotidiano está vinculado às relações políticas, à arquitetura e ao design urbano, respectivamente. Em todos os casos, tanto a ação é provisória como a interação por parte do público: pequenos encontros para se repensar o comum, aquilo que nos coletiviza, e para pensarmos-nos no meio desse coletivo. Mais uma vez, chamo a atenção para a ambivalência entre as esferas pessoal e pública, e como estas se organizam de forma efêmera.

Na performance ciberdigital *BOOT*, a intervenção se dá tanto no espaço ciberdigital como no espaço físico, ambos se conectam: as imagens produzidas pela câmera de um celular 3G e transmitidas em tempo e-real compõem a plataforma da mesma maneira que os sons manipulados pelos internautas servem de estímulo à performer para improvisar, através de seu deslocamento no centro da cidade, a composição das imagens transmitidas. As imagens da animação sonora, como dito anteriormente, são imagens que representam as cidades ligadas à minha biografia e à de Bruno Nobru, e é através da combinação destas imagens e dos sons que delas provêm que os internautas estimulam a performer. As cidades se misturam, e o espaço físico se reconfigura enquanto os corpos se estimulam conectados. Esses corpos e o espaço físico da cidade, que a performer percorre, também reconfiguram o espaço da plataforma. Levando em conta que corpo e ambiente estão diretamente implicados, é possível

aferir que esses corpos também se reconfiguram. Assim, a ambivalência entre pessoal e público persiste na relação entre as imagens e sons biográficos, a cidade que a performer percorre e a plataforma interativa. O modo como estas articulações de corpos e espaços se dão em tempo e-real é fator de suma importância para o entendimento do que aqui denominamos de Terceiro Corpo na performance ciberdigital BOOT. Neste caso, a articulação se dá no limite do tempo que o usuário possui para usar a plataforma (10 minutos) e na intensidade escolhida por este.

Isso nos remete a outra forma artística, dentro do campo da arte da performance, que são os happenings, os quais também são construídos dentro de uma temporalidade do efêmero, mas se sobressaem justamente por propor ações subversivas como elementos do cotidiano. E é justamente a relação entre o happening e a subversão que será abordada a seguir.

2.1.3 Happening e Subversão

O termo happening (acontecimento) foi cunhado por Allan Kaprow em seu trabalho 18 happenings em 6 partes, apresentado em New York, no ano de 1959. Esse evento, ou acontecimento, que defendia Kaprow como algo espontâneo, foi ensaiado por duas semanas, inclusive durante o período das apresentações, isso sem falar do roteiro minucioso distribuído ao público convidado para participar do happening (GOLDBERG, 2006). Mas o termo pegou e a ideia de fazer algo que não fosse reproduzido; que subvertesse a autoria da obra, incluindo o público como coautor; que não tivesse um sentido claro; e que buscasse, sobretudo, a aproximação e a participação de todos em um evento coletivo, foi disseminada entre vários artistas da época.

Apesar de Roselee Goldberg apontar que não foi produzido qualquer manifesto sobre o happening, é importante ressaltar uma declaração de 1965, citada por Glusberg (2007, p. 34), a qual foi assinada por cinquenta artistas da América, Europa e Japão, e que trazia algumas definições:

Articula sonhos e atitudes coletivas. Não é abstrato nem figurativo, não é trágico nem cômico. Renova-se em cada ocasião. Toda pessoa presente a um happening participa dele. É o fim da noção de atores e público. Num happening, pode-se mudar de “estado” à vontade. Cada um no seu tempo e ritmo. Já não existe mais uma “só direção” como no teatro ou no museu, nem mais feras atrás das grades, como no zoológico.

Esse caráter provocativo à participação e a busca por uma arte tão fluida como a vida, para parafrasear Kaprow, com o uso de gestos e objetos cotidianos e um nonsense característico de vários trabalhos subvertia tanto o lugar desses objetos como o lugar do público, mas não só. Creio que o ponto central do happening seja a subversão da própria linguagem do espetáculo teatral, um caráter eminentemente anarquista.

Essa ideia de um expectador participante ganhou espaço no Brasil através dos objetos sensoriais (década de 60) e relacionais (décadas de 70-80) de Lygia Clark (1920) e dos Parangolés (década de 60) de Hélio Oiticica (1937). As propostas desses trabalhos baseavam-se na ativação de percepções e sensações corpóreas dos participantes, ou seja, nisto que Lúcia Santaella (2003, p. 256) chama de interatividade:

[...] por estarem [as obras] voltadas muito mais para a ação corpórea do espectador do que para o corpo do próprio artista, anteciparam [Lygia Clark e Hélio Oiticica] uma das linhas de força mais fundamentais, a da interatividade, presente nas artes tecnológicas recentes.

Lucia Santaella assinala a proposta de interatividade como a participação do público, colocando esta participação como fator central do trabalho. Dessa forma, traça um paralelo entre uma das principais características do happening e das artes tecnológicas. Assim, a performance ciberdigital BOOT acontece como um happening digital, em que os usuários são os responsáveis pela organização sonora e estética do trabalho. Essa característica serve como mola propulsora de um processo subversivo do espaço ciberdigital. No geral, a Internet é um lugar de informação e comunicação que trabalha com uma lógica do esperado, ou seja, sua organização é dada a priori e de forma a facilitar a busca e a compreensão dos conteúdos disponíveis. No caso desta proposta artística, o pré-determinado fica em segundo plano, assim como a necessidade de uma compreensão linguística dos conteúdos. A lógica do esperado é subvertida, pois a organização sonora da performance acontece no instante da ação do internauta e é o resultado deste processo de interação entre os internautas e entre estes e a performer que irá determinar a organização/desordem do espaço ciberdigital da performance.

De forma semelhante ao movimento dos happenings, que procurou mobilizar o expectador e subverter a linguagem do espetáculo através da interação, atualmente os movimentos ativistas e hacktivistas (G) utilizam-se da linguagem midiática subvertendo-a e propondo a ação participativa da população. Nesse sentido, o grupo ativista norte-americano Critical Art Ensemble (CAE) propõe uma tomada de consciência em relação à tecnologia, pois acredita que somente detendo o conhecimento tecnológico poderemos não nos submeter às “escolhas” que nos são impostas por quem detém e manipula esses meios.

Nesta perspectiva, os exercícios de laboratório realizados durante o mestrado tiveram como característica a subversão da imagem, deslocando o olhar sobre o que se olha. Em BOOT, além dos processos de interação citados, que subverteram a lógica do espaço ciberdigital e que estão baseados numa ação coletiva, também foram desenvolvidos processos de interatividade que, pautados numa ação individual, propõem a subversão da relação do usuário com a sua própria imagem. Esses processos tiveram início no laboratório Ação Chatroulette, em que foram desenvolvidas várias pequenas ações através do sistema do Chatroulette e de sistemas semelhantes³¹, como explicado na introdução, em que colocava o outro diante de situações adversas das que habitualmente pertenceriam àquele espaço. Para isso foram utilizadas imagens espelho, por vezes com efeitos sobre estas, no lugar do estranho. O espaço do encontro com o outro foi subvertido por um espaço de encontro com sua própria imagem.

A noção de subversão aqui empregada está atrelada a algumas ideias da *culture jamming*. Posso, de antemão, dizer que essas ideias pretendem expandir ao máximo o conceito de *culture jamming*, ou, para utilizar a tradução oportuna de Érico Assis: “bagunça criativa”. A bagunça criativa, da forma que vejo, aproxima-se do que Assis (2004, p.4) assinala quando analisa as ideias de Kalle Lasn, como “a realização de pequenos atos de questionamento, inversão de perspectiva, ruptura, de dúvida sobre o que está posto”. Dois outros elementos, dentro da abordagem de Assis, são importantes neste trabalho: o diálogo e o lúdico. E são justamente esses elementos que aproximam a ideia de bagunça criativa das proposições dos *happenings*, que possuíam a ludicidade e a participação como elementos constantes. Talvez o ponto de maior distanciamento seja o objetivo central dessas duas formas artísticas: enquanto os *happenings* procuravam despertar a sensorialidade dos participantes, as ações da bagunça criativa buscam despertar o questionamento político. Como Assis (Ibid., p. 13) coloca, “Os bagunceiros criativos inserem-se em uma nova mentalidade identificada por alguns autores como *mediatização*”, e aqui podemos citar dois grupos que desenvolvem práticas em que relacionam o ativismo político com o *hacktivismo* em suas bagunças criativas: o CAE e o grupo *hacktivista* (G) *The Yes Men*, (1999).

³¹ Algumas outras versões do Chatroulette foram testadas durante o processo, como a versão brasileira Cata-Papo, que pode ser encontrada no site: <http://catapapo.com.br/>.

O CAE desenvolve trabalhos de crítica à eugenia³², às armas biológicas e às novas tecnologias através de propostas biotecnológicas, táticas midiáticas, instalações e vídeos. Propõe a investigação de quais parâmetros estamos traçando para o desenvolvimento humano, acreditando que “um dos objetivos do trabalhador cultural da resistência é perturbar a solidificação da nova ideologia, antes que se torne uma ordem simbólica de uma tirania ainda maior do que a existente” (CAE, 2001, p.110). O trabalho *Marching Plague* (2005-07), instalação performática do CAE, é um importante exemplo de ativismo antiterrorismo biotecnológico. O projeto consistiu na exploração do fracasso de programas de guerra baseados em bioarmas: uma bactéria inofensiva foi ejetada nos dutos de ventilação no espaço da instalação, ocorrendo contaminação de uma grande parte das pessoas que estavam no local. A proposta do CAE, dentro desta análise, procura subverter a relação do fruidor com a arte, propondo que o corpo deste seja o próprio lugar da arte, e, portanto, um lugar de transformações. Dentro desta análise, a contaminação física promove o corpo como espaço de experiência simbólica e reflexiva.

Nesse sentido (simbólico e reflexivo), a plataforma desenvolvida para a performance ciberdigital BOOT se propõe também como um lugar de experiência subversiva, em que o internauta, delimitado por um tempo específico de permanência na plataforma, é instigado à manipulação da sua própria imagem, do seu corpo digital, através do uso de sua webcam, assim como manipula os sons pré-gravados, interagindo a partir destes em tempo e-real com todos os outros usuários e a performer. Dentro de uma perspectiva em que corpo e ambiente estão em constante articulação e se retroalimentam, alterar-se é alterar o ambiente, é alterar sua percepção sobre o que ocorre, e sobre o que ocorre ao outro.

Desta forma, é possível subverter o fluxo do poder de quem manipula a imagem e de qual imagem é manipulada. Poder esse que passa a ser do internauta, imagem essa que é seu próprio corpo e/ou o espaço que o cerca. Mesmo que ainda haja o limite no número e nos tipos de efeitos, assim como nos áudios pré-gravados, trata-se de possibilitar a esse indivíduo um jogo lúdico de como ele se vê e de como ele organiza sua trajetória de interação com o outro, pois, sem linha de tempo previamente definida, cabe ao usuário escolher os níveis de organização e desordem do corpo sonoro.

³² Terminologia definida pelo antropólogo Francis Galton (1822-1911), designa a pesquisa voltada para o aprimoramento de características raciais, físicas e mentais, com o intuito de promover uma evolução controlada da humanidade.

Dentro dessas investigações que se pautam em processos de identificação (HALL, 2005), encontramos o grupo hacktivista The Yes Men. Os integrantes do grupo propõem intervenções em meio virtual com a criação de sites falsos de grandes corporações mundialmente reconhecidas, e ações em que eles se passam por representantes dessas corporações, para promover conferências contra as mesmas. Na visão de Érico Gonçalves de Assis (2006), tais conferências são vistas como ações performáticas, nas quais os integrantes do grupo assumem as identidades dos líderes destas corporações, ao que eles chamam de “correção de identidade”. O grupo The Yes Men subverte a relação de poder quando se propõe à camuflagem, ao disfarce. Uma das ações nesse sentido foi em 2000, quando se disfarçaram como líderes da OMC (Organização Mundial do Comércio) e sua equipe para uma conferência em Viena. De acordo com relato do próprio grupo, citado por Assis em sua pesquisa, a temática da conferência se baseou em apontar caminhos possíveis ao livre comércio, como a instituição de um leilão de votos e a troca da siesta espanhola e as horas de almoço italianas por horas de trabalho. Após a palestra, fizeram várias tentativas, pessoalmente e por e-mail, de perceber a reação que tinham provocado na plateia, a qual parecia apática diante dos absurdos até contarem toda a verdade e o propósito da intervenção.

Nos trabalhos assinalados do CAE e do The Yes Men, o corpo é o centro da questão e é esse mesmo corpo que é subvertido. Em BOOT, a subversão do corpo se dá pela manipulação da imagem, seja o internauta manipulando a própria imagem, seja a performer manipulando a imagem da cidade. Também é possível assinalar que a subversão não é só do corpo, mas também do espaço virtual no momento em que é escolhida a tecnologia Blogger para a composição da plataforma. Ultrapassar as limitações de um espaço destinado a um tipo de comunicação escrita e a informações audiovisuais para propor uma fruição artística em outro patamar de interação é subverter o lugar do esperado, como dito anteriormente. Com o objetivo de propor novas abordagens para tecnologias de ponta pré-existentes, a plataforma BOOT surge a fim de abrir caminho para novas formas de interação artística em espaços virtuais que não necessitam de altos custos de implementação e manutenção.

Num contexto cada vez mais exigente à clareza e à objetividade, que é o do webdesign, a plataforma BOOT põe lado a lado clareza e ruído, simplicidade e excesso, objetividade e diversidade. Dessa forma, amplifica as possibilidades de fruição e interação ao confrontar o limite temporal com múltiplas formas de interação: seja entre os usuários com o uso opcional do Twitter; seja entre o usuário e a plataforma com o uso da webcam e intervenção na sua

própria imagem; seja, ainda, entre os usuários e a performer com a experimentação sonora. Internauta e performer constroem, assim, o seu percurso em convergência com a cidade.

A plataforma BOOT propõe a subversão da tecnologia, do corpo individual e do corpo coletivo. Investiga as ambivalências das estruturas e possibilita repensar as relações de poder a partir da interação com as imagens sonoras e visuais, assim como a intervenção urbana na cidade. Sobretudo, a plataforma compõe uma reconfiguração da forma de ver e pensar o corpo, abrindo espaço para o que aqui denominamos de Terceiro Corpo: um corpo único, efêmero e irreprodutível, que surge do contato entre corpos e ambientes, tanto físicos quanto digitais. Esse pensamento faz parte do que já foi assinalado na introdução como abordagem dinamicista das Ciências Cognitivas, que visa pensar a cognição dentro de uma teoria dos sistemas. Nesse sentido, analisar o Terceiro Corpo é também analisar as codificações de um trabalho artístico e até que ponto essas propõem uma horizontalidade das ações, criando espaços de interação em que o coletivo participante (isso inclui os internautas) se torne cada vez mais autor do seu processo, mesmo que estando circunscrito aos limites das tecnologias utilizadas.

Em resumo, o que parece existir de mais impulsionador nos movimentos dos happenings e do ativismo político e/ou hacktivismo para a composição de um trabalho artístico é o seu caráter dialógico, interativo e horizontalizado, no que concerne às forças de poder. Pensar esses movimentos é também pensar em como as novas mídias, com novas formas de linguagem, passam a interagir com as pessoas em geral, e de que forma a sociedade contemporânea assimila e utiliza esses novos códigos. Da mesma forma que a intervenção urbana e a experimentação de temporalidades diversificadas permitem compreender o caráter provisório da performance, mesmo que de forma localizada em um espaço geográfico, essas novas mídias também apontam na direção da metáfora do nomadismo, tão cara às formas de ocupação do meio virtual. Por fim, o corpo eminentemente autobiográfico, como na body art, que se refaz nos trabalhos contemporâneos com as novas tecnologias digitais, aproxima e legitima a tecnologia como algo que pertence ao humano e que se vincula ao nosso imaginário.

Para que possamos compreender melhor essas questões, trago a seguir algumas considerações sobre o ambiente e a cultura ciberdigital, a noção de rede, o levantamento de algumas hipóteses sobre a arquitetura da Internet e as relações destas com a arte telemática.

2.2 ESPAÇO CIBERDIGITAL: NOÇÕES SOBRE CULTURA CIBERDIGITAL, INTERNET, ARTE TELEMÁTICA E MOBILIDADE.

2.2.1 Cultura Ciberdigital e Internet

A fim de compreender a cultura ciberdigital, precisamos levar em consideração, como afirma o pesquisador Carlos Henrique M. Souza (2006), que o espaço ciberdigital constitui-se como um ambiente de simulação da realidade concreta. Desta forma, é possível afirmar que são as relações simbólicas, as relações com a memória e os processos de identificação que geram o que podemos chamar de cultura ciberdigital. É claro que esse ambiente possui características próprias que divergem do ambiente da realidade concreta, mas não se contrapõe a ele. Virtual não é contrário de real, mas sim, de atual, tendo em vista a transformação espaço-tempo que integra o ambiente virtual. E esse é um dos pontos base para compreendermos o que irei abordar mais adiante, como tempo e-real, termo pelo qual designo o tempo do espaço ciberdigital.

Por agora, é importante ressaltar que a ideia de um espaço territorializado, de fronteiras definidas e visíveis, proveniente dos estudos da geografia, não corresponde à ideia que podemos ter de um espaço simbólico. E essa afirmação antecede a conformação das novas mídias na nossa sociedade, como lembra William J. Mitchell (2003, p. 16, tradução nossa), quando se refere ao pensamento do arquiteto americano Charles Moore em que “as condições de simultaneidade e descontinuidade representam o nosso uso diário do espaço”³³. Desta forma, entendendo o espaço ciberdigital como um espaço simulado, e, portanto, construído simbolicamente, é possível compreendermos como a fragmentação e a descontinuidade são essenciais para o que chamamos de cultura ciberdigital. Essa é uma cultura de significantes simulados, nos quais a relação entre os corpos que integram a rede digital parece apontar na direção de um corpo incorporado ao espaço ciberdigital. Ou seja, a questão não é alcançar alguma coisa que está para além das possibilidades do corpo físico, mas abrir a possibilidade de reconhecer as conexões simbólicas deste corpo. Afinal, o “clique” do mouse não é o que perfaz a cultura ciberdigital, mas o nosso desejo, as nossas expectativas sobre o caminho que este “clique” traça.

³³ “[...] simultaneous conditions of extension and discontinuity meant for our daily use of space”.

Portanto, é possível definir a cultura ciberdigital como práticas sociais, artísticas, políticas, filosóficas e científicas desenvolvidas no âmbito do espaço ciberdigital. Tais práticas reconfiguram a cultura atual na interação simbólica de agentes humanos. Afinal, as ferramentas fazem parte da cultura, mas o que define a cultura é a forma como organizamos os nossos símbolos, como construímos nossas redes.

Sendo assim, ao pensarmos a cultura ciberdigital estamos também pensando a noção de rede, de pontos em conectividade descontínua. A imagem mais frequentemente utilizada para ilustrar a ideia de rede é a das sinapses cerebrais, fechando e abrindo circuitos para ondas eletrônicas de dados, que uma vez interpretados, deixam de ser simplesmente dados e passam a ser conhecimento.

Nós podemos distinguir na noção de “rede”, de uma parte, um conceito, ou seja, uma forma de trabalho, de ação/pensamento, de interação em um contexto partilhado; de outra parte, uma matriz técnica de transporte e de organização da informação e do simbolismo que ela veicula. (PRADO, 2003, p.31).

Pela sua estrutura, a ideia de rede parece ser um terreno fértil à interação, visto que a forma pela qual a rede se alimenta é através de conexões provisórias e hipertextuais. Abro aqui um parêntese para lembrar que as noções de rede e de hipertexto são precedentes ao espaço ciberdigital. A produção de conhecimento vem sendo elaborada em rede muito antes da Internet. Como demonstra Pierre Lévy (1999), uma biblioteca pode ser considerada um bom exemplo de hipertexto, em que cada livro irá remeter a vários outros, e assim por diante. Obviamente, a facilidade da conectividade digital amplificou e muito esse pensar “em coletivo”. Então, o que muda com o digital? Essa resposta vem se construindo há décadas e não se fechou ainda, pelo contrário, aumentaram as perguntas. Agora, mais do que saber o que muda com o digital é importante nos perguntarmos como o digital favorece as mudanças. Talvez seja um tanto óbvio dizer que se mudamos o meio também mudamos a mensagem, mas é importante entendermos que meio e mensagem interagem e estão incorporados um ao outro, por isso, transformam-se. A mensagem não é o conjunto de dados, a mensagem é a interpretação que damos aos dados decodificados pelos softwares. Ou seja, a mensagem muda porque nós mudamos, porque inventamos novas ferramentas, descobrimos novas formas de nos relacionarmos, posicionamo-nos e agimos com o nosso tempo e os nossos símbolos, que, como tudo o mais, está em constante movimento.

No que se refere à Internet, de acordo com o Federal Networking Council (FNC) norte-americano, esta foi assim definida, em 24 de outubro de 1995:

Internet se refere ao sistema de informação global que -- (i) é logicamente ligado por um endereço global único baseado no Internet Protocol (IP) ou suas extensões posteriores; (ii) é capaz de suportar comunicações usando o Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) ou suas extensões posteriores e/ou outros protocolos compatíveis com o IP; e (iii) provê, usa ou torna acessível, seja de forma pública ou privada, serviços de comunicação de alto nível, na infraestrutura aqui descrita.³⁴

Essa definição clássica da Internet tem sido repensada desde então. O empreendedor e escritor Bob Wollheim conta em seu site, EmpresaBrasil, que, na sua primeira palestra, ainda na década de noventa, referiu-se à “Internet como uma rede de pessoas”, o que provocou uma enorme admiração por parte da plateia de publicitários, e, por outro lado, gerou uma certa desconfiança da plateia de tecnólogos. O fato é que a Internet mudou e vem mudando cada vez mais. Lembro que, quando iniciei esse mestrado, há dois anos, procurei na própria Internet matérias que discutissem o assunto e foram poucos os links encontrados; agora, já finalizando a dissertação, refiz a pesquisa, e, para minha surpresa, dezenas de links aparecem discutindo essa questão conceitual sobre a Internet. Certo que a maioria cita o assunto como um comentário, não propriamente uma discussão aprofundada sobre o termo, mas o que isso identifica é que os internautas estão cada vez mais mobilizados para uma Internet do humano e não da máquina. Edney Souza (2008), empreendedor e blogueiro, criador do Interney³⁵, traz em seu Twitter uma expressão jocosa a esse respeito: “A Internet é uma rede de pessoas mediada por computadores, ou uma rede de computadores operada por pessoas, depende da versão do usuário”. A brincadeira de Souza é mais que uma brincadeira, é a constatação de que a lógica de compreensão da Internet mudou, ou está mudando. Talvez o porquê dessa mudança não esteja ainda tão claro, mas podemos elencar algumas possibilidades no que diz respeito ao Brasil, por exemplo: o surgimento da Web 2.0 (G), que permitiu o avanço das redes sociais, a exemplo do Twitter; um conjunto de ações políticas pela democratização da tecnologia; o envolvimento das mídias de massa televisivas e publicitárias em divulgações online; ou mesmo o desenvolvimento de táticas midiáticas de ativismo político, ambiental e tecnológico. Estou restringindo essas possibilidades ao Brasil, porque temos que levar em conta a diversidade internacional das formas de governo, a exemplo das sanções promovidas pela China a vários portais da Internet que divulgam matérias questionando decisões do

³⁴ "Internet" refers to the global information system that -- (i) is logically linked together by a globally unique address space based on the Internet Protocol (IP) or its subsequent extensions/follow-ons; (ii) is able to support communications using the Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) suite or its subsequent extensions/follow-ons, and/or other IP-compatible protocols; and (iii) provides, uses or makes accessible, either publicly or privately, high level services layered on the communications and related infrastructure described herein." (FNC...,1995).

³⁵ Interney é hoje um dos blogs mais rentáveis da internet no Brasil, considerado um dos exemplos de sucesso nesse novo mercado do empreendedorismo.

governo chinês. Portanto, quando pensamos em todas essas transformações e observamos o avanço do pensamento tecnológico, devemos fazer a ressalva de que as culturas localizadas, as legislações, as formas de poder, as crenças, tudo isso é responsável pelo modo como lidamos com o conhecimento, e nesse sentido, como lidamos com a tecnologia.

De acordo com o censo do IBGE, em 2005, no Brasil, aproximadamente 21% da população com 10 ou mais anos de idade havia acessado a Internet ao menos uma vez, ou seja, 79% da população não teria acessado nunca. Entre 2005 e 2008, o índice de acesso aumentou para 34,8%, provavelmente por conta das mudanças econômicas do país e do maior poder aquisitivo da população. Mas ainda é cedo para falarmos de uma consciência democrática da tecnologia.

Enquanto esse processo de inclusão digital não se dá em definitivo, fica mesmo precário pensarmos numa tomada de consciência dos meios tecnológicos e do potencial transformador desse conhecimento pela população em geral. Desta forma, mesmo a Internet sendo uma forma de poder que tende a horizontalidade, ainda é gerida verticalmente. Quanto a isso, uma justificativa razoável é observada por J. G. Cáceres (2006, p.64), quando coloca a diferença entre as lógicas horizontais e verticais:

O mundo da informação é o lugar das relações verticais. Na informação a configuração social se replica sobre si mesma, os atores ordenam sua consciência e sua intenção como entes separados do exterior, por requererem informação de fora, para processá-la, e atuar em sua consequência. [...] O mundo da comunicação é o lugar das relações horizontais, na comunicação, a configuração social se separa do exterior, os atores ordenam suas consciências e suas intenções como totalidades vinculadas, tomando parte de outras totalidades que as incluem e por sua vez são incluídas.

Sobre a questão da comunicação, ou seja, dos atores internautas, já nos referimos acima; agora ponderemos sobre como a informação é articulada. Por um lado observamos que grandes grupos econômicos organizam o acesso aos conteúdos (sites de pesquisa, como o Google) e, por outro, os tecnólogos organizam a nossa forma de apreender esses conteúdos, tanto em termos de criação de aplicativos como em termos de webdesign.

Nesse sentido, podemos verificar, ao analisarmos o ambiente ciberdigital, que é possível encontrarmos pelo menos duas tendências do uso da Internet: uma, que se pauta na apropriação do digital para difundir o que pertence ao plano físico, material e/ou simbólico; e outra tendência, que é constituída da apropriação de características específicas do digital para reconfiguração do que pertence ao plano físico, material e/ou simbólico. Para esclarecer, vou citar alguns exemplos, dentro das inúmeras possibilidades que encontramos no ambiente

ciberdigital. Quanto às estruturas que têm uma maior tendência à difusão, podemos citar as grandes lojas³⁶, as comunidades temáticas³⁷ e as publicações em PDF (Portable Document Format) (G). É importante ressaltar que não estamos falando de conteúdo, mas de como esse conteúdo é sistematizado. Desta forma, as grandes lojas reproduzem seu sistema de vendas, com algumas adaptações ao meio virtual, principalmente no que concerne à segurança da compra e a oferta de produtos específicos para o público que compra através da rede. Tais modificações, apesar do impacto acentuado no mercado financeiro, não propõem uma nova relação com o consumo, pelo contrário, reafirmam as políticas de publicidade pré-existentes e intensificam as abordagens de propaganda. As comunidades temáticas fortificam os laços entre pessoas que possuem interesses comuns, mas não há propriamente uma resignificação desses valores. As pessoas que participam desse tipo de comunidade procuram consolidar, através desses grupos, suas ideias e seus propósitos. Podemos aferir algo semelhante sobre as publicações em PDF ao reproduzirem obras que podem ser lidas em meio físico, ou seja, em papel, da mesma forma que na tela do computador ou de um livro digital. Claro que o suporte modifica em algo a leitura, tanto em relação ao tempo que o leitor aguenta estar diante de um computador, como toda uma camada de sensações que emergem do contato entre este e a tela. Mas, de fato, as características textuais tendem a permanecer, não se trata de um novo tipo de literatura, de uma nova dramaturgia da escrita. Trata-se, principalmente, de facilitar o acesso à leitura e não de propor uma nova forma de ler.

Na outra ponta, encontramos estruturas que tendem à reconfiguração, tais como: livros publicados em hipertexto com leitura não linear; trabalhos de webart e teleperformances, que se utilizam, como dito anteriormente, de características específicas do ambiente ciberdigital em suas elaborações. Na criação de livros como hipertextos, com leitura não linear, temos, como exemplo, a versão online de *O livro depois do livro* (2003), de Giselle Beiguelman. Apesar da ideia de hipertexto não ser uma novidade do ambiente ciberdigital, nem da literatura ciberdigital, o diferencial aponta para a autonomia do leitor. Ou seja, mesmo que *O livro depois do livro* possa ser comparado ao estilo do escritor argentino Jorge Luis Borges, como o fez a escritora e professora Jane Dorner, a principal diferença é que a composição dramática, a constituição do enredo, os caminhos a serem percorridos não estão dados página a página, mas são compostos pelo internauta. Seguindo essas mesmas possibilidades

³⁶ No Brasil, temos, como exemplo de grandes lojas, Americanas.com, Ricardo Eletro, Insinuante, entre outros.

³⁷ Compreendemos comunidades temáticas tanto aquelas que pertencem aos canais de redes sociais (Orkut, Facebook, LinkedIn e outros), assim como fóruns ou qualquer site criado com a finalidade de agremiar pessoas em torno de temas e objetivos comuns, de forma integrada.

de reconfiguração, podemos citar o trabalho de webart 16th and Mission (2001), dos artistas Jean Dugan, Andy Slopsema e Eric Rodenbeck, composto de narrativas interativas, que geram relações entre design e rede. De acordo com Gilberto Prado (2003), trata-se de um “ambiente urbano integrado, com base nas possibilidades de um ‘voyeurismo’ interativo do espaço urbano, não decorrente de uma imagem ou uma série, mas de inter-relações de diferentes fluxos”. Os trabalhos de webart, em geral, tendem a reconfigurar elementos como linhas, cores, formas geométricas, pixels e o próprio movimento das imagens numa composição visual que explora as possibilidades ciberdigitais e brinca com o inesperado. Em 16th and Mission, o mapa da cidade desliza em movimento contrário ao mouse. Assim como a maioria das imagens apresentadas, essa contradição é um dos elementos do processo de reconfiguração.

Há também uma possibilidade intermediária entre essas duas tendências: o site do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos, por exemplo. Ao mesmo tempo em que este divulga os trabalhos, as ideias e os contatos do grupo, o faz dentro de uma estética artística, hipertextual, explorando composições visuais de linhas, formas e cores, investindo no que o próprio grupo denomina de um site-arte. Essas características, a meu ver, tocam tanto à difusão como à reconfiguração, de tal forma amalgamadas que se torna difícil atribuir maior ou menor influência de qualquer uma dessas tendências. É importante ressaltar que essas duas tendências não são dicotômicas, mas dialógicas e coexistentes, podendo preponderar uma ou outra, como também possibilitar o amálgama das mesmas, num limiar, por vezes difícil de classificar. O fundamental é não analisá-las como formatos estanques, mas nas articulações que são capazes de gerar e no impacto que podem produzir em propostas artísticas.

Neste contexto, a performance ciberdigital BOOT propõe uma reconfiguração tanto do corpo quanto do espaço. É possível reconhecer características como a descontinuidade, citada anteriormente, no processo de interação do internauta com a plataforma, tendo em vista a ausência de uma linha de tempo que regule sua ação. A noção de rede aqui estabelecida condensa possibilidades de ação: do internauta com a própria imagem, dos internautas entre si através do Twitter e do áudio pré-configurado, dos internautas com a performer e da performer com a plataforma. Tais possibilidades são responsáveis pelos processos de reconfiguração do corpo físico ao corpo digital e do espaço urbano físico ao espaço urbano digital. Espaços e corpos redesenham relações de contato e interação. No último capítulo, aprofundarei melhor essa discussão. Por hora, o importante é ressaltar que a estrutura da Internet, tal como descrita, surge neste trabalho numa tendência preponderante à

reconfiguração. Essa reconfiguração remete aos usos de características intrínsecas ao digital para compor as estratégias de interação que surgiram a partir das três noções base deste trabalho: a autobiografia, a temporalidade e a subversão.

Portanto, as mudanças nas relações simbólicas que constituem a cultura ciberdigital são responsáveis pela forma como interpretamos o conhecimento tecnológico e as ferramentas a este relacionadas. A mudança do conceito de Internet parece uma síntese desse processo, assim como as tendências que trago para compreender a estrutura em que a Internet se desenvolve. Tais tendências demonstram como a articulação estrutural da Internet se baseia na simulação do ambiente da realidade concreta, podendo aproximar-se desta e difundi-la e/ou aproximar-se desta e reconfigurá-la. O fato é que as possibilidades de conceito e de estrutura da Internet evidenciam as relações humanas como um ponto de convergência de todo conhecimento tecnológico. Sendo assim, é possível afirmar que aquilo que constrói e movimenta a tecnologia é o desejo humano; desejo este que, por sua vez, também é modificado pela própria tecnologia. Dito isto, aproximamo-nos mais uma vez ao ponto fundamental deste trabalho: o corpo. É o corpo o lugar em que tais desejos se processam, são os corpos que vivenciam e modificam os espaços aos quais pertencem, mesmo que circunstancialmente, e são modificados por estes. Corpo, também, propulsor da arte da performance, como já observado anteriormente: um corpo autobiográfico. Por fim, o discurso que se estabelece na performance ciberdigital é antes de tudo um discurso do corpo e de suas formas de reconfiguração de si e do espaço. A ideia de um corpo físico se amplia e estabelece o seu discurso na relação com o digital e com suas propriedades imateriais, como será explicado mais adiante, tendo o pensamento tecnológico como mediador para essas novas possibilidades de relação.

2.2.2 Arte Telemática e Performance Ciberdigital

A expressão telemática surge no campo da comunicação para definir transferência de dados realizada entre pontos remotos conectados no ciberespaço. Esse termo é incorporado à arte que se utiliza de ferramentas tecnológicas para transmissões telemáticas, como e-mail, satélite, fax, computadores, entre outros materiais. Com o desenvolvimento da Internet e das

pesquisas voltadas para Realidade Virtual (RV)³⁸ e Ambientes Virtuais em Rede (net-VE)³⁹, a arte telemática amplificou as possibilidades de interação e imersão.

Phillipe Quéau (apud PRADO, 2003, p.80) define o mundo virtual como “uma base de dados gráficos interativos explorável e visualizável em tempo real sob a forma de imagens sintéticas tridimensionais, de forma a dar um sentimento de imersão de imagem”. Imersão esta que é a base da Realidade Virtual. E, por sua vez, a RV é essencial para a construção dos net-VEs. Estes, de acordo com Singhal e Zyda (apud PRADO, 2003, p.83), possuem como características fundamentais: 1. senso partilhado de espaço; 2. senso de presença partilhada; 3. senso de partilha de tempo; 4. forma de comunicação entre os participantes; 5. forma de partilha com o ambiente. Um exemplo importante nesse sentido é o ambiente *Desertejo* (2000), projeto de Gilberto Prado (2003, p.85), em que se “explora poeticamente a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha”.

Outras possibilidades de agenciamento podem ser encontradas em pesquisas com Telerobótica e Vida Artificial. Enquanto os projetos com telerobótica pretendem a interação entre agentes humanos e robôs em telepresença, os projetos de Vida Artificial trabalham com “o estudo de sistemas criados pelo homem que exibem comportamentos que são característicos dos sistemas vivos” (SANTAELLA, 2003, p. 198-199). *INS(H)NAK(R)ES* (1999), de Diana Domingues, é um exemplo importante de pesquisa em telerobótica no Brasil, em que, na relação com uma cobra robô, o observador tem “[...]a percepção mediada de 'um ambiente real, temporalmente e espacialmente distante'[...]", (CAMPANELLA, 2001, p.23, tradução nossa)⁴⁰ via Internet.

Podemos ainda citar que, da mesma forma que Abramovic explora o alongamento do tempo, o artista alemão Holger Frieze coloca o usuário da Internet diante de uma tela de espera, em seu trabalho *Antworten* (1997). De acordo com o artista e pesquisador brasileiro Gilberto Prado, o objetivo do trabalho de Frieze é propor “ao usuário um questionamento de seu comportamento diante das informações veiculadas na web” (PRADO, 2003, p. 72). Desta forma, a relação com o tempo se revela como um pano de fundo muito nítido quando observamos que a tela, em vez de reduzir o número de pessoas que esperam, faz com que esse

³⁸ De acordo com Lúcia Santaella, a Realidade Virtual baseia-se na ideia de imersão através do uso de tecnologias como a estereoscopia, medição da direção dos olhos e outras, gerando um ambiente em que o usuário pode se mover como se estivesse dentro dele.

³⁹ net-VE é a expressão inglesa abreviada de Networked Virtual Environment. Trata-se de ambientes virtuais multiusuários.

⁴⁰ “[...] the mediated perception of 'a temporally or spatially distant real environment' [...]”.

número só aumente. A espera, o contínuo e a expansão do tempo, à medida que o usuário permanece diante da tela, provocam uma sensação de impotência, não há como prosseguir “clitando”, não há o que “clitar”. E, portanto, o internauta se vê parado diante do tempo que prossegue. A falta de informação nos leva a pensar no seu oposto, o excesso de informação, característico da Internet, e que é responsável pela desarticulação do usuário comum diante do pensamento tecnológico. São tantos os dados que nos chegam a cada “clique”, tantas as possibilidades, que selecionar o que é importante, aprender a lidar com esse conhecimento torna-se uma tarefa árdua. E o tempo se desgasta, enquanto nos tornamos reféns da multiplicidade de janelas. Limitar a ação do usuário parece ter sido a alternativa que Friese encontrou para dilatar esse tempo.

Essas variações de apropriação da arte telemática foram citadas com o intuito de verificarmos algumas possibilidades que podem ser infinitamente recombinaíveis. A seguir discorrerei sobre mais duas variações que são construtoras do meu projeto prático: a teleperformance e a performance ciberdigital. O que essas duas variações têm em comum é a relação entre a linguagem da performance e o digital. Podemos observar, atualmente, nos trabalhos de performance e nas novas mídias, que o corpo assume outro formato, trata-se não só do corpo físico, seja do artista ou do internauta, mas também do seu corpo digital.

Em relação a essa questão, no trabalho prático aqui desenvolvido os procedimentos autobiográficos utilizados incluem a relação desses corpos (físico e digital) e a reconfiguração de suas imagens. Ou seja, o exercício de laboratório do corpo não foi desenvolvido somente para a experimentação deste com o espaço físico ou com os objetos concretos, mas avançou em direção ao computador, aos softwares para edição, aos cortes de imagem, bem como a suas transições e aos filtros utilizados.

Essa proposição de reconfiguração da imagem a partir da edição, no meu caso laboratorial, e da gravação, pode ser encontrada em trabalhos de teleperformance ou dança digital, executada em tempo e-real, por softwares específicos, como Isadora e Pure Data, com os quais é possível recombinar imagens visuais e sonoras respectivamente, propondo processos de reconfiguração do corpo ao vivo.

Como exemplo de pesquisa sobre teleperformance, temos o Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos, da Universidade de Brasília, como já citei, coordenado pela professora doutora Beatriz Medeiros. A pesquisa do Corpos Informáticos deriva da Estética da Comunicação, em que a obra de arte explora os meios de comunicação, e se volta à ação em telepresença, na exploração da intersubjetividade. “A performance em telepresença permite contemplação e

comunicação, penetração no âmago do desejo do outro e no desejo que se revela em si.” (MEDEIROS, 2006, p.57).

O ponto central da telepresença, no entendimento do grupo, é a capacidade de afetar e ser afetado, sem lidar com elementos pré-concebidos como avatares ou robôs, por exemplo. O foco do trabalho está no que Medeiros (2006) chama de relação humano- (máquina)-humano. Parece-me que o entendimento da máquina enquanto mediadora das relações humanas também persiste em outros tipos de propostas: mesmo que a relação seja com um robô, ainda é a capacidade simbólica do humano que está sendo afetada. Mesmo que sejam corpos simulados (SANTAELLA, 2003) ou avatares interagindo, são os desejos humanos que os movem no tempo e no espaço.

Mas nesse tempo, fora das escolas artísticas, é o próprio artista que define as categorias do seu trabalho, e o tipo de arte que produz. Portanto, o que estou chamando de Performance Ciberdigital? Essa denominação me ocorreu devido à dificuldade de uma definição do que eu estava criando. Ao mesmo tempo em que havia o foco nas reconfigurações corporais, seja em termos de imagem, seja em termos de sonoridade, havia também um questionamento sobre o ambiente no qual a plataforma estava sendo desenvolvida. Aos poucos, fui reconhecendo três abordagens da arte telemática coabitando o mesmo espaço: uma plataforma interativa, uma teleperformance e uma intervenção. Os questionamentos sobre o espaço pareciam se vincular de forma contundente aos questionamentos sobre a reconfiguração do corpo físico e, portanto, passei a investigar a relação entre espaço público físico e espaço público digital, o que me levou ao uso de mídias locativas como GPS, celular 3G e tags QR Code. Naquele momento, eu não poderia dizer que eu estava criando uma plataforma interativa, nem uma teleperformance, nem uma intervenção urbana, nem mesmo uma cyberintervenção ou realizando um trabalho de mídia locativa, porque não se tratava de uma única abordagem, o que estava sendo elaborado era múltiplo.

Voltei-me, portanto, à ideia primeira da teleperformance, que é o ponto de encontro entre a performance e a telemática. Então, qual era o meu ponto de encontro? E a única resposta que me vinha era o espaço ciberdigital. E da mesma forma que a arte da performance congrega diferentes possibilidades artísticas, como o teatro, a dança, a música, as artes visuais, entre outras, o que eu vinha fazendo congregava diferentes formas artísticas da arte telemática. Portanto, desse encontro da performance e do espaço ciberdigital surgiu o termo Performance Ciberdigital, que pode ser definido como uma arte que investiga poéticas de reconfiguração do corpo, na articulação de outras formas de arte telemática. No caso do

trabalho prático desenvolvido, a performance ciberdigital se desenvolve através da ideia de conexão, de sinapses capazes de interligar homem e máquina, sem torná-los uma colagem, e sim potencialmente formadores do que chamo nesta pesquisa de um Terceiro Corpo: um corpo que é formado pela interdependência de corpos, tempos e espaços. Dessa forma, a performance ciberdigital pode compreender uma gama ampla de vertentes da arte telemática, que possuem como eixo a articulação dos elementos envolvidos (corpo, tempo e espaço), na qual o performer e o internauta interagem (de forma mais ou menos ativa) com o propósito de compor um trabalho que reconfigure esses elementos no ambiente ciberdigital.

No caso da performance ciberdigital BOOT, é possível observar que cada uma das abordagens (plataforma interativa, teleperformance e intervenção) se relacionam às características base desse trabalho (autobiografia, temporalidade, subversão). A plataforma interativa se relaciona mais diretamente às questões autobiográficas e de temporalidade já citadas: pelas escolhas das imagens, pelas escolhas dos sons; como também pelo tempo limitado de participação do internauta. Imagens e sons que são intrínsecos à minha biografia e a de Bruno Nobru. E um contador regressivo que coloca o internauta a todo instante diante do fim, diante de um tempo que está acabando. Quanto à teleperformance, esta também investiga características temporais, neste caso de repetição e de variação de velocidade, além de investigar a subversão do percurso, retirando sua linearidade e propondo uma desordem da imagem. Já a intervenção, como foi abordado anteriormente, propõe um olhar vinculado à temporalidade, ao efêmero: à circunstância da rua, da passagem. E neste olhar procura repensar a cidade, a mobilidade urbana, através do uso de mídias locativas como celular 3G, GPS e tags QR Code. Por fim, com o intuito de esclarecer melhor o uso dessas mídias, a seguir faço uma pequena introdução ao que vem sendo chamado de mídia locativa e de como estas contribuem na performance ciberdigital BOOT.

2.2.3 Mobilidade e Mídia Locativa

Atualmente, a ênfase dos estudos das novas mídias e de suas propriedades de interação, de conexão está se voltando para a pesquisa das mídias locativas. À medida que o acesso ao espaço ciberdigital se faz em mobilidade, as características intrínsecas a esse espaço

tornam-se extrínsecas ao espaço físico e vice-versa, estabelecendo uma comunicação dos espaços e também uma comunicação das coisas (Internet das Coisas⁴¹).

Ao falarmos de mobilidade estamos nos referindo a aparelhos de celular, redes wi fi (G) e ad hoc, dispositivos Bluetooth (G), tecnologia GPS, localizadores por triangulação de redes (ex.: Google Latitude), palmtops (G), notebooks, netbooks e etiquetas de identificação por radio frequência, tags RFID (G) (ex.: QR Code). Aqui também podem ser incluídas tecnologias colaborativas, como sensores e microcontroladores, que geralmente integram projetos artísticos que se utilizam desse tipo de tecnologia sem fio. Também estamos falando de uma interconexão histórica, pois, como afirma Lemos (2008, p. 13):

Andar com dispositivos móveis permite leituras e escritas do espaço com informação digital muito próxima da arte do andar dos situacionistas, dadaístas e surrealistas. As mídias locativas e os territórios informacionais atualizam formas de deriva pelo espaço urbano.

Atualizam, também, o estar nômade dos povos “primitivos”, colocam-nos mais tempo em estado de partilha, articulam a desordem própria do errante à ordem cotidiana; como também podem nos tornar reféns do controle das operadoras, do controle de empresas de produtos e serviços e do controle vigilante do Estado. Mas, como a tecnologia não é boa nem má, e sim é aquilo que fazemos dela, cabe a nós decidirmos o rumo que esta deve tomar: se de facilitadora dos processos de comunicação e criação artística ou se de ferramenta de cooptação da autonomia pela vigilância. Nesse sentido, há um documento interessante, escrito por Lemos, que é o Manifesto da Mídia Locativa (ANEXO F), em que ele se coloca em defesa da mídia locativa e do processo de conscientização do seu uso, não pelo simples uso da ferramenta tecnológica, mas pelo pensamento expandido sobre nosso lugar no mundo.

De fato, a mídia locativa pode ser observada por dois lados: ao mesmo tempo em que coloca na mão de qualquer usuário de celular o poder de interferir diretamente na produção do conhecimento tecnológico, também coloca nas mãos do mercado uma arma muito poderosa para se apropriar da vida cotidiana de cada um.

Essa fronteira entre o público e o privado é uma das grandes questões postas através das novas tecnologias e, principalmente, das mídias locativas e dos sistemas de vigilância. Nesse sentido, há um trabalho locativo muito interessante a ser citado: Life Sharing (2000-2003), de Eva e Franco Mattes. Esse trabalho consistiu na disponibilização de todos os dados dos seus computadores ao público, através da interface do seu site, como um reality show virtual de

⁴¹ Dentro dos principais centros de desenvolvimento para a Internet das Coisas encontra-se o Auto-ID MIT Laboratório, em Massachussets, que se utiliza, para tal, da tecnologia RFID e do Wireless Sensor Networks.

seus arquivos e pastas, propostas de trabalhos e projetos, dentro da estética open source do sistema Linux.

No projeto BOOT, a mobilidade se caracteriza, como foi dito anteriormente, pela vinculação de espaços físicos e virtuais, cidade e plataforma, através do uso de um celular 3G com GPS que se mantém em transmissão de vídeo em tempo e-real, enquanto a performer atravessa o centro da cidade marcado por tags QR Code por onde passa. E, na plataforma, o internauta, que interfere no caminhar da performer enviando estímulos sonoros, pode localizar a área em que esta se encontra através do aplicativo Google Latitude. Dessa forma, os espaços e os corpos se tornam intercambiáveis, misturam-se e se recombina, propõem uma temporalidade efêmera, circunstancial, integrada a esses dois espaços. BOOT é um exercício, é uma plataforma beta⁴², é um lugar de instabilidade e de pesquisa. Ou, como afirma Lemos (2008, p. 13):

Trata-se efetivamente de uma reconfiguração do urbano, de uma nova relação entre a esfera midiática e o espaço urbano. Com as mídias locativas, as trocas informacionais não emergem nem dos meios de massa (rádio, TV, jornais), nem do ciberespaço acessado em espaços fechados (espaços privados ou semipúblicos), mas de objetos que emitem localmente informações que são processadas através de artefatos móveis. Na ciberurbe, novas práticas de mobilidade comunicacional surgem criando novas relações sociais com o espaço.

Essas novas relações propõem uma tensão entre o espaço localizado, geográfico, da cidade, e o espaço dinâmico virtualizado do urbano, e, no caso desta pesquisa, de um espaço virtualizado digital e ubiqüitário. E essa tensão é responsável pelo diálogo que esses espaços podem estabelecer e pela dinâmica em que os corpos circulantes destes espaços reconfiguram suas próprias ações cotidianas. Ou seja, as mídias locativas são responsáveis por um entendimento de localização muito mais flutuante e de construção subjetiva que a definição geográfica. Localização esta que liga o território à fluidez proposta pelas mídias móveis.

Desta forma, pode-se perceber que, mesmo dentro das limitações da arte e da tecnologia no Brasil, como também em outros países, há uma gama enorme de tipos de trabalhos e pesquisas sendo desenvolvidos, cada qual com as suas especificidades no que concerne às escolhas artísticas, mas, de forma geral, centrados no papel político que o conhecimento tecnológico propõe. Sejam as propostas locativas de indexação da cidade, sejam trabalhos de

⁴² Beta é uma versão em desenvolvimento de um produto ou software. Atualmente, a nomenclatura utilizada em ordem crescente de desenvolvimento inclui versões: alfa, beta, RC e final (ou gold). Plataformas beta podem se dividir em closed beta (que é o caso do trabalho aqui desenvolvido), de funcionamento aberto a especialistas do meio; ou open beta, aberta para uso geral, a exemplo do Orkut.

imersão em realidade virtual, o sentido destas pesquisas é propor um olhar diferenciado tanto para a realidade quanto para a tecnologia e suas ferramentas.

Em resumo, a tecnologia apresenta-se como uma invenção do desejo humano, ou seja, é esse desejo que atribui sentido ao desenvolvimento tecnológico. Nesta análise, as mídias locativas são representantes do desejo de errância e conexão, e são tais conexões que conferem e amplificam a ideia de rede inerente à Internet. Se, por um lado, o espaço ciberdigital difunde aspectos do espaço físico, por outro, várias propostas artísticas buscam reconfigurar este espaço, subvertendo elementos intrínsecos a ele. Tais reconfigurações procuram deslocar as estruturas de suas formas pré-concebidas e atribuir às mesmas novos significados. Em BOOT, as propostas subversivas aliam-se ao seu caráter autobiográfico e à temporalidade do acontecimento, propondo uma interconexão de elementos da body art, da intervenção urbana e do happening, em consonância com características da teleperformance e das mídias locativas em uma plataforma interativa. De forma geral, os processos de reconfiguração e a articulação de várias formas de arte telemática atuam como formadores da performance ciberdigital. E, por fim, a reflexão sobre a humanização da tecnologia aparenta ser a chave para compreender o discurso do corpo no espaço ciberdigital, em suas propriedades visuais, sonoras e conceituais. No próximo capítulo será abordado o conceito de Terceiro Corpo a partir dos elementos de tempo, espaço e interação; e serão sugeridas três vertentes de análise para o Terceiro Corpo: o Corpo Visível ou Imagético, o Corpo Sonoro e o Corpo Conceitual ou Invisível. Para tal, serão discutidas questões relativas à Física, às Ciências Cognitivas, às Redes Sociais, ao Twitter e ao Chatroulette; como também, analisados os trabalhos Egoscópio, No Fun e UMBRELLA.net.

3 O TERCEIRO CORPO: TEMPO, ESPAÇO E INTERAÇÃO

Este capítulo visa estudar o conceito de Terceiro Corpo a partir dos elementos de tempo, espaço e interação, através dos trabalhos UMBRELLA.net, Egoscópio e No Fun, que possuem a intervenção urbana/espacial e o uso de mídias locativas como pontos em comum com o projeto BOOT, desenvolvido nesta pesquisa de mestrado. Aqui são tratadas questões ligadas aos sistemas dinâmicos, à proposição do conceito de tempo e-real e às implicações entre corpo e espaço. Quanto aos sistemas dinâmicos, foco a abordagem no antirrepresentacionalismo e traço relações com a arte da performance. O conceito de tempo e-real é aqui elaborado a partir de estudos da Física, enquanto as questões sobre espaço são articuladas a partir da produção de arte em espaços públicos digitais, como o Twitter, o Facebook e o Chatroulette. Por fim, são indicadas sugestões de vertentes de análise para o Terceiro Corpo com o intuito de apontar um caminho para futuras pesquisas.

3.1 SISTEMAS DINÂMICOS E AMBIENTES DIGITAIS

Esta pesquisa, como já foi dito na introdução, tem como pressuposto a noção de sistemas dinâmicos que é estabelecida pela vertente dinamicista das Ciências Cognitivas. O dinamicismo propõe a interdependência entre organismo e meio, em que estes se retroalimentam através de uma interação complexa de cérebro, corpo e ambiente:

Uma questão fundamental nessas discussões diz respeito ao fato de que cada indivíduo cognoscente é um observador que, portanto, estabelece o “seu mundo” ao longo das suas interações no meio, ou seja, nos vários domínios de ação nos quais transita. Dessa forma, não existe o mundo objetivo da concepção tradicional da cognição. Isso significa que o ser humano não cria representações “do mundo”, mas vive nele numa dinâmica de interações indivíduo e meio. Não há, então, símbolos que representam o mundo objetivo, mas sim o viver experiencialmente no meio. Nesse processo, o conhecer ocorre a todo instante e não somente para se resolver problemas, tal como também preconizado pelas teorias tradicionais sobre a cognição humana. (BORGES, 2005, p.77)

Dentro do dinamicismo, existem pesquisas diferenciadas que lidam com aspectos particulares da teoria dos sistemas dinâmicos. Para esta investigação, vou citar apenas um aspecto, que me parece relacionar-se tanto com a arte da performance (parte integrante do meu objeto de estudo), como com os projetos artísticos das novas mídias em que o próprio

código torna-se a obra⁴³: o antirrepresentacionalismo. Como o nome sugere, este vai de encontro ao pensamento representacionista. De acordo com W. F. G. Haselager (2004), as Ciências Cognitivas, com o passar do tempo, perderam seu caráter necessário para explicar a cognição mais abstrata (motivo que validou as Ciências Cognitivas perante o Behaviorismo⁴⁴) e assumiram um papel que em tudo, ou quase tudo, transformou-se em representação. Essa ideia de tudo ser representação parece divergir da própria ideia de cognição apontada anteriormente por Mônica Borges (2005). Então, se por um lado alguns pesquisadores afirmam a representação, por outro a cognição é vista como uma relação direta entre indivíduo e meio, como aponta Borges. Assim, como Haselager (2004), acredito que a representação não pode ser abolida por completo, afinal nosso sistema simbólico está sempre se utilizando desse tipo de associação para se recriar, mas é preciso também entender a dinâmica de processos em que a representação não é necessária. Em uma performance, por exemplo, se partimos para uma análise mais profunda, o nosso imaginário continua traçando associações de representação, mas se faz desnecessária a busca por colocar em cena algo que de fato não esteja presente, característica esta que já abordamos no capítulo anterior. Ou seja, diferente do ator que assume uma personagem, o performer configura uma persona (COHEN, 1989)⁴⁵. Enquanto a personagem se liga a um espaço/tempo de representação de algo que não está ali, a persona centra-se na própria ação do performer, na sua postura política, e no espaço/tempo da ação. A personagem pode não representar o que o ator pensa, mas a persona vai sempre identificar o performer. Portanto, a performance está relacionada diretamente à ideia de apresentação e não de representação, como citado anteriormente. Sobre isso, afirma Glusberg (2006, p.73, grifo do autor):

Na linguagem semiótica, que estamos adotando, o performer é seu próprio signo, ele não é signo de alguma outra coisa, mesmo que o possa ser num plano secundário [...] A confusão provém da identificação de apresentação com representação, o segundo termo se referindo a uma dimensão sígnica, o que não acontece com o primeiro. [...] A carga semiótica da performance está enraizada nessa espécie de apresentação: ela não existe porque o objeto é um signo, mas porque ela se torna signo durante o curso de seu desenvolvimento.

⁴³ Como exemplo desse tipo de trabalho, podemos citar Shredder 1.0 de Mark Napier, que pode ser encontrado no endereço: <http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>

⁴⁴ O Behaviorismo era o estudo científico voltado para análise do conhecimento que antecedeu a formação das Ciências Cognitivas. As análises behavioristas, apesar de possuírem uma determinada eficiência para processos mais simples, eram incapazes de uma análise mais profunda de imagens abstratas.

⁴⁵ Renato Cohen (1989) faz a distinção entre personagem e persona no sentido que a persona, mesmo que etimologicamente identificada como uma "máscara" (PAVIS, 2005), atribui ao performer uma representação do seu contexto pessoal (sel fas context) e não uma representação teatral, em que o ator está sujeito ao distanciamento de si para a criação da personagem, ou à elaboração de um tempo/espaço ficcional. Ou seja, a representação também não é abolida por Cohen, mas o que está em questão na performance é o próprio performer, sua representação arquetípica, seus símbolos.

Tais diferenças entre a representação e a apresentação, entre personagem e persona, não anulam totalmente a representação da performance, apenas a performance, a meu ver, não coloca a representação teatral como guia para a construção dessa forma artística. Nessa perspectiva, na arte da performance, a representação encontra-se de forma subliminar nos processos de convergência entre mente, corpo e ambiente. Assim, as associações realizadas em processos de representação fazem parte da complexidade dos sistemas dinâmicos, e a proposta antirrepresentacionista, no caso, está mais voltada para o espaço não representacionista que para a extinção da representação.

Na complexa articulação de um trabalho artístico como BOOT, em que possibilidades distintas de significação (plataforma interativa, teleperformance e intervenção urbana) estão entrelaçadas, é possível encontrar espaços para representação, assim como espaços não representacionais. Podemos citar como espaços representacionais a manipulação da imagem da webcam, a interação por texto, e a interação com a animação em Flash, mas o espaço da performance/intervenção é por princípio não representacionista. A cidade não se apresenta como signo para outra coisa: estou na cidade, com a cidade, para falar da cidade. Neste sentido, W. J. Mitchell (2003, p. 19, grifo nosso, tradução nossa) aponta para um corpo que se reconfigura com a cidade: "Meu corpo biológico mistura-se com a cidade; a cidade em si mesma tem se tornado não apenas o domínio de meu sistema cognitivo em rede, mas também - e crucialmente - o embodiment do espaço e da matéria deste sistema"⁴⁶. A cidade é, portanto, corpo que incorpora corpos. Incorpora, pois, a plataforma interativa quando a performer fixa tags de QR Code em objetos e espaços dessa cidade. A tag digital não simplesmente associa espaços, como uma placa de trânsito, mas compartilha, entrelaça, dissolve as fronteiras do que pertence ao mundo físico e ao mundo digital, mescla realidades em busca do que denomino aqui de Terceiro Corpo. Nele podemos incluir os corpos plugados (SANTAELLA, 2003) dos internautas que se vinculam à rede social do Twitter para dialogar com outros corpos que vivenciam o estar presente, com maior ou menor imersão, mas ainda assim imersos num espaço público digital implicado ao espaço físico urbano. Essa conexão de corpos e espaços estabelece algo semelhante ao que Giannetti (2002) chama de "terceira natureza", quando se refere ao cenário artificial da Realidade Virtual. Aqui amplio essa ideia para conexões em que o poder de imersão se mostra fortificado, mesmo em outras possibilidades artísticas online, provocando um amálgama entre os elementos envolvidos no Terceiro Corpo.

⁴⁶ "My biological body meshes with the city; the city itself has become not only the domain of my networked cognitive system, but also - and crucially - the spatial and material embodiment of that system".

Tais elementos compreendem dinâmicas espaciais e temporais que se diferenciam do espaço físico e do tempo real desse mesmo espaço, ainda que procurem, de certa forma, simulá-los. Essas diferenças e singularidades serão abordadas no decorrer deste capítulo, para que se possa compreender o que venho chamando de Terceiro Corpo. É importante observar, antes de dar prosseguimento e como já dito anteriormente, que a ideia de corpo aqui trabalhada não diz respeito somente ao corpo físico ou à imagem digital deste, mas também ao corpo sonoro e ao espaço como corpo.

3.2 DOS TEMPOS E-REAIS: UMA DISCUSSÃO SOBRE TEMPO REAL NO ESPAÇO CIBERDIGITAL

3.2.1 Tempo e Espaço

A relação espaço-tempo já teve muitas variações nos estudos da Física. Para Aristóteles e Newton, o tempo era separado do espaço: “acreditavam que se podia medir sem ambiguidade o intervalo de tempo entre dois acontecimentos, e que esse tempo seria o mesmo para quem quer que o medisse, desde que utilizasse um bom relógio” (HAWKING, 1994, p.11). Albert Einstein foi o responsável pelo fim da ideia de um tempo absoluto em razão de um tempo relativo, em que a ideia de tempo passou a ser individual, sendo que cada expectador de um fenômeno, em um espaço diferente, estaria tendo uma experiência de tempo diferenciada, mesmo que todas elas estivessem relacionadas. Essa relação entre espaço e tempo acabou por definir medidas de espaço em relação ao tempo⁴⁷. Portanto, “temos que aceitar que o tempo não está completamente separado nem é independente do espaço, mas sim combinado com ele, para formar um objeto espaço-tempo” (Ibid., p.13). Esse objeto espaço-tempo obedece a algumas circunstâncias fundamentais. Aqui citarei apenas duas: a segunda lei da termodinâmica e a lei do presente condicional.

A segunda lei da termodinâmica infere que tudo tende à desordem. Aproveitando um exemplo de Hawking, em seu livro *Uma Breve História do Tempo*, podemos dizer: se uma jarra cai de uma mesa e se quebra em vários pedaços, no tempo real do espaço físico, não

⁴⁷ O valor de 1 metro é a distância percorrida pela luz em 0,000000003335640952 segundos medidos por um relógio de césio (HAWKING, 1994).

seria possível que os pedaços se unissem e novamente formassem a jarra inteira em cima da mesa. Isso nos leva à ideia de que a jarra, como objeto ordenado, tende aos seus pedaços desordenados, mas o inverso não. De fato, isso justifica uma seta no tempo e que a desordem é um elemento formador do futuro. Voltar ao passado, então, seria impossível.

Já “O presente condicional é a região do espaço-tempo que não fica nos cones de luz do futuro ou do passado[...]” (Ibid., p.15). Dessa forma, no exemplo de Hawking: se o Sol deixasse de existir, isso não nos afetaria no presente, somente após 8 minutos depois é que perceberíamos a morte do Sol, pois este é o tempo que leva para a luz do Sol chegar à Terra. Ou seja, o presente é condicionado, está relativo à distância que o observador se encontra do que é observado.

Essas duas leis são importantes para entendermos a relação entre tempo e espaço, tendo em vista que observam o tempo entre as suas variações de presente, passado e futuro, ou seja, ao longo de um movimento do tempo. Sabemos que os recursos do universo digital diferem do universo físico. Em um software de edição de vídeo, podemos refazer a jarra a partir de seus pedaços, mas, da mesma forma que a jarra se quebrando no tempo real do espaço físico, um arquivo pode ser corrompido e não recuperado. Ou seja, se há uma possibilidade para refazer o passado, esta convive com a impossibilidade no mesmo patamar. Também sabemos que o virtual se propõe, cada vez mais, a reduzir as distâncias pela imersão do internauta, mas isso não anula a presença do código ou o tempo da luz. Podemos, portanto, observar tempos e espaços diferenciados, mas que estão intrinsecamente relacionados.

Vários outros estudos foram e estão sendo realizados no sentido de compreender a origem do tempo e do espaço. Atualmente as teorias mais aceitas são a da Relatividade Geral e a da Mecânica Quântica. Quanto ao que nos interessa, parece que a ideia de um espaço-tempo dinâmico, em cuja conformação qualquer acontecimento interfere, assim como qualquer mudança no espaço-tempo interfere nos acontecimentos, parece ser um dos pontos fundamentais da Relatividade Geral para o que estamos abordando aqui. Para esta teoria: “Um acontecimento é qualquer coisa que ocorre num determinado ponto no espaço e num determinado momento.” (HAWKING, 1994, p.14)

Da mesma forma, o princípio da incerteza, que gera a imprevisibilidade e o acaso, a partir da ideia de que “não há um único resultado para cada observação”, mas, “em vez disso, prediz um número de resultados possíveis diferentes e informa-nos sobre a probabilidade de cada um” (Ibid., p.25), existente da teoria da Mecânica Quântica, apresenta pontos importantes para análise de um tempo que se faz com um espaço virtual. Principalmente

porque, em sua gênese, o espaço ciberdigital é um espaço interativo e hipertextual. Tanto uma como outra característica possuem no acaso um elemento importante para análise.

Dito isto, afirmo que a relação espaço-tempo digital pode obedecer a leis semelhantes do espaço físico se as analisarmos com base nas propriedades virtuais do espaço e do tempo. É a relação intrínseca entre ambos (físico e virtual) que garante a verossimilhança com o mundo concreto, e, portanto, com a forma como nos vemos e agimos nesse mundo.

3.2.2 A Noção de Tempo E-Real

A relação espaço-tempo é a base do conceito de tempo e-real, aqui defendido como denominação para o tempo do espaço ciberdigital, tendo em mente que a realidade desenhada pelo espaço ciberdigital gera características próprias ao tempo real. Demonstro aqui duas formas distintas de se pensar o tempo e-real: uma a partir da ideia de simulação e outra a partir da ideia de atraso.

É possível pensar a ideia do tempo e-real ser um tempo simulado do tempo dito como real. Essa ideia é propagada tanto por Friedrich Kittler como por Wulf Halbach (apud GIANNETTI, 2002), mas a interpretação que fazem da simulação pretende assinalar a diferença entre tempo histórico e tempo eletrônico como um mito. Apesar de não concordar que essa diferença possa ser desconsiderada, a primeira parte da assertiva, a ideia da simulação, interessa-me.

Kittler e Halbach apontam existir um tempo específico para a codificação e a decodificação da mensagem e que, “o tempo real, como fator que indicaria a destruição de toda e qualquer distância ou de espaços intermediários, significaria a coincidência absoluta da codificação e decodificação do ponto de vista cognitivo” (Ibid., p. 114). Isso, de fato, não é realizável nem em espaço físicos.

O que ocorre é que o tempo real fora do espaço ciberdigital já possui uma codificação e uma decodificação próprias do sistema cognitivo, ou seja, precisamos de um tempo para assimilar a mensagem e respondê-la, assim como o outro com o qual nos relacionamos. Já no espaço ciberdigital, além desse tempo de recepção e emissão da mensagem, temos o tempo de codificação, transmissão e decodificação dos dados pelo computador. Ou seja, o tempo e-real é uma ideia construída através de dados informatizados do que é o tempo real, e, portanto,

uma simulação. Isso implica que características da presença sejam manipuladas pelas limitações de softwares e hardwares utilizados, possibilitando, também, uma ressignificação da presença.

A segunda característica vem da ideia do tempo e-real distinguido pelo atraso da informação. Ou seja, se levamos em conta que o espaço ciberdigital é virtual e que a definição de tempo está atrelada a algo que percorre um determinado espaço ou uma determinada distância, podemos aferir que essa distância se baseia na articulação da codificação e da decodificação dos dados, e, portanto, inclui o próprio “atraso” da informação. Pensar o tempo e-real abarcando o próprio atraso nos ajuda a confirmar a proposição da Física, citada anteriormente, do presente condicional, tendo em vista que o mesmo estaria relativo aos softwares, hardwares, servidores, banda de rede e toda estrutura que promove a diminuição das distâncias, ou seja, operam como passagens, trilhas no espaço ciberdigital.

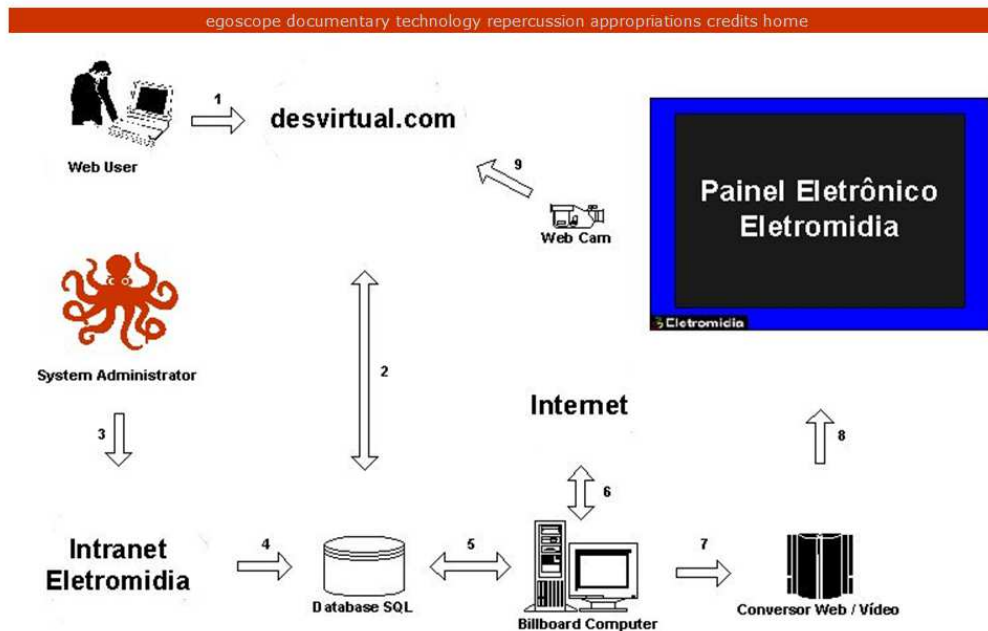
Portanto, creio que a simulação e o atraso são características que fundamentam o tempo e-real e nos ajudam a pensar como as propriedades do nosso espaço físico se reconfiguram no espaço digital, e, da mesma forma, são indicativas para analisarmos o tempo implicado ao espaço: um tempo e-real que existe em relação ao espaço ciberdigital. A seguir, complementando essa análise teórica sobre o tempo, será analisado o trabalho Egoscópio, de Gisele Beiguelman, sob o ponto de vista da sua relação com o próprio tempo e outras características pertinentes ao seu conceito, tais como: velocidade, fluxo e desordem.

3.2.3 Tempo e-Real em Egoscópio, de Giselle Beiguelman

Egoscópio (2002) é uma telintervenção que foi realizada na Av. Brigadeiro Faria Lima, de 5 a 20 de agosto, em São Paulo. Interatores enviavam URLs que eram visualizadas em um painel eletrônico. A exibição se dava a cada três minutos, entre outros anúncios de propaganda, e durava dez segundos. Foram utilizadas tecnologias de banco de dados, Internet, intranet e webcam, como consta na figura 2 a seguir. Era possível, pelo site, tanto enviar as URLs como visualizar o painel em tempo e-real. “Egoscópio discutiu não apenas novos formatos de subjetividades, mas também práticas em rede de autoria e recepção interceptadas por processos de aceleração e entropia”. (Ibid., tradução nossa).⁴⁸

⁴⁸ “Egoscope discussed not only new subjectivities formats, but also networked practices of authorship and reception intercepted by entropy and acceleration processes”.

Figura 2 — Egoscópio: arquitetura de funcionamento



Fonte: BEIGUELMAN, 2002.

Assinalo neste trabalho algumas questões importantes relativas ao tempo: o fluxo, a velocidade e a desordem.

a. Fluxo:

No contexto da informática, a ideia de fluxo de informação consiste na medição da quantidade de informação que se veicula entre duas variáveis, medição esta que leva em conta a incerteza e a entropia. No contexto da arte, o fluxo é um movimento permanente, um *working in progress* (nesta ideia de fluxo não é possível identificar o início e o fim). No âmbito da arte mediada pelas novas tecnologias, a ideia de fluxo está associada ao contínuo da informação, à capacidade de processamento desta sem interrupções ou atrasos. O fluxo das informações no painel eletrônico propôs uma confusão entre o que era arte e o que era propaganda. De acordo com Beiguelman, o condutor ou pedestre desavisado poderia muito bem confundir uma com a outra. Por outro lado, quando utilizamos bancos de dados, temos um fluxo controlado, classificado, que organiza entradas e saídas e garante a visibilidade do dado para o observador. Temos aqui, portanto, um fluxo mediado. Para aquele que enviava as URLs eram confirmados por SMS (G) a exposição no painel e o horário. Ou seja, para quem participava, não havia propriamente uma ideia de fluxo contínuo, mas de um dado fixado no tempo e no espaço, localizado. E aqui temos o ponto de intersecção: ao mesmo tempo em que

a criação artística é virtualizada, esta também é localizada. Os referenciais da cidade passam a fazer parte do trabalho e passam a compor o corpo do Egoscópio, personagem caracterizado por Beiguelman (Ibid., grifo nosso, tradução nossa) como “desemboided, reprocessado e reciclado de fragmentos de mídia”.⁴⁹ Mas, por outro lado é possível vê-lo como formado por subjetividades alheias, pela poluição sonora e participando na poluição visual e, portanto, incorporado ao espaço cidade. Por fim, outro fator importante para o entendimento do fluxo é o tempo de permanência da teleintervenção⁵⁰ por 15 dias, tempo comercial de exposição de outdoors, o que leva a uma relação a mais com a mídia de massa.

b. Velocidade

Numa avenida movimentada, como a Brigadeiro Faria Lima, o trânsito das pessoas se confunde com os 10 segundos de exposição para cada intervenção. A velocidade e o excesso da informação geram a alienação e a desorientação sobre a informação. Estabelece-se, dessa forma, uma relação entre as mídias de massa (o painel, a propaganda) e o que Lemos (2008, 2009b) chama de mídias pós-massivas (celular, Internet). É possível dizer que as mídias de massa são definidas como aquelas que enviam informações, enquanto as mídias pós-massivas estabelecem comunicações. Nesse caso, o trabalho parece evidenciar a ambiguidade entre essas duas possibilidades midiáticas como uma metáfora crítica à sociedade do consumo e o esvaziamento que sofremos pela velocidade com a qual somos atravessados diariamente por tantas informações.

c. Desordem

As relações que se estabelecem entre o fluxo e a velocidade, seja o fluxo e a velocidade das imagens no painel, seja o fluxo e a velocidade das pessoas na rua, provocam a desordem da informação e a desorientação de quem é informado. Essa confusão, que pode ser vista como resultado de aglomerações em grandes centros urbanos, é também estratégia de controle. Se por um lado temos um conjunto de regras, normas, leis que regem a vida social através da ordem, temos, também, um mercado econômico que rege o consumidor através da desordem. As “mídias pós-massivas” parecem ser uma possibilidade de ação por parte do indivíduo, mas que por vezes são cooptadas com fins mercadológicos, ou, como Lemos (2009c, p.2)⁵¹ afirma: “Quando sua operadora diz, ‘você é nômade’, desconfie.”. Criar esse ponto de contato entre a ordem do fluxo e a desordem do excesso de velocidade gera uma

⁴⁹ “Egoscope is (or was) a disembodied character, made of reprocessed and recycled media fragments.”

⁵⁰ Teleintervenção associa os termos telemática e intervenção, e designa trabalhos artísticos que se utilizam da tecnologia telemática para gerar intervenções urbanas.

⁵¹ Esta obra citada é o Manifesto das Mídias Locativas, que pode ser consultado no ANEXO F.

reflexão crítica sobre como a arte vem se apropriando das novas tecnologias para discutir essas mesmas tecnologias. Nesse sentido, Egoscópio parece se utilizar da estratégia de confrontar a arte com a desmaterialização dela mesma, não no caminho da virtualização, mas da perda do reconhecimento de que um fenômeno estético está ocorrendo.

Essas três características aqui analisadas corroboram para o entendimento de possibilidades de articulação da questão do tempo no espaço ciberdigital. Mas, como dito, a ideia de tempo não existe isolada da ideia de espaço. O binômio espaço-tempo, neste caso, vincula o tempo e-real ao espaço ciberdigital. As características temporais parecem intermediar os processos de apropriação do espaço e vice-versa. Assim como, a reconfiguração do corpo no espaço ciberdigital é uma via de mão dupla: tanto o corpo reconfigura o espaço como o espaço reconfigura o corpo. Portanto, para melhor compreendermos de que forma o corpo se reconfigura através do espaço, será abordado a seguir o espaço ciberdigital como espaço público digital analisando alguns trabalhos de arte em espaços públicos digitais, como o Twitter, o Facebook e o Chatroulette, sendo deste último também a análise de No Fun, performance online de Eva e Franco Mattes.

3.3 ESPAÇO CIBERDIGITAL: INTERVENÇÃO PÚBLICA DIGITAL

3.3.1 Relações Dinâmicas entre Espaço Público Físico e Espaço Público Digital

A segunda geração da web ou web 2.0, ideia concebida em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media, definiu um novo conceito da Internet que se baseia no reconhecimento das mudanças ocorridas tanto em termos da evolução de aplicativos online, redes sociais, sites interativos, entre outros, como de uma formatação de um mercado econômico da Internet. Mas, além dessa classificação, entre web 1.0 e web 2.0, há uma outra que Lemos (2009b) aponta nas suas investigações como: a Internet do upload e a Internet do download. A Internet do upload seria a primeira fase da Internet, que estaria vinculada ao momento em que os dados passaram a ser colocados e disseminados pelo espaço ciberdigital:

[...] a discussão se pautou no espaço virtual, nas relações das comunidades virtuais, na virtualização das instituições, na webarte, na educação à distância, no e-commerce, no e-governement e na democracia eletrônica, no web jornalismo, ou seja, na “desmaterialização” da cultura e na sua “subida” ao ciberespaço[...]Esta concepção, embora exagerada e incorreta (não há nada fora do “mundo real”), tornou-se hegemônica a ponto de autores afirmarem a morte da geografia, o fim das

relações face a face, do corpo, da sala de aula, dos livros e jornais impressos [...] (Ibid., p.90).

A segunda fase da Internet, a do download, inicia-se com a inserção das mídias locativas:

[...] Aqui, mobilidade informacional, aliada a mobilidade física, não apaga os lugares, mas os redimensiona. Com o ciberespaço “pingando” nas coisas, não se trata mais de conexão em “pontos de presença”, mas de expansão da computação ubíqua em “ambientes de conexão” em todos os lugares. Devemos definir os lugares, de agora em diante, como uma complexidade de dimensões físicas, simbólicas, econômicas, políticas, aliadas a banco de dados eletrônicos, dispositivos e sensores sem fio, portáteis e eletrônicos, ativados a partir da localização e da movimentação do usuário. Esta nova territorialidade compõe, nos lugares, o território informacional. (Ibid., p.92).

Em parte, a amplificação das redes sociais, dos espaços de construção interativa do conhecimento (wikis, exemplo Wikipédia), do maior acesso às bandas largas (o que possibilitou a proliferação de podcasts (G) e broadcasts (G)), a amplificação de aplicativos online, entre outros fatores, foram de extrema importância para nos percebermos muito mais atuantes na rede e em rede; mas, de fato, é inegável a importância que a mobilidade digital tem nesse processo.

Se até agora poderíamos pensar o espaço público digital como uma simulação do espaço público físico, e analisar as implicações de um e de outro; com as mídias locativas temos mais que implicações, temos conversações e conexões diretas entre os espaços. Diante das tecnologias existentes, as câmeras de vigilância talvez sejam o exemplo mais antigo nesse sentido, assim como os aplicativos e módulos GPS parecem representar a forma mais atual dessas conversações. Se anteriormente alguns pesquisadores chegaram a definir o espaço ciberdigital como um não-lugar, agora surgem expressões como territórios informacionais (LEMOS, 2008).

Juntamente com a tecnologia GPS, também avança a tecnologia de tags RFID, como as tags QR Code usados na proposta BOOT, que podem indexar qualquer objeto ou lugar fornecendo informações a qualquer câmera de celular equipado com um aplicativo de leitura de QR Code. A tag QR Code em BOOT surge como uma outra via de indexação junto ao GPS. Enquanto o sinal emitido pelo GPS do celular deixa rastros do espaço físico da cidade na plataforma, a tag QR Code deixa rastros da plataforma na cidade. A facilidade de leitura da tag QR Code, sem a necessidade de um aparelho específico, bem como a possibilidade de uso de sensores para comunicação direta entre os objetos ou os espaços, torna a tecnologia promissora no avanço da Internet das Coisas e da fabricação de objetos inteligentes, o que,

por outro lado, gera "uma necessidade urgente por sistemas de gerenciamento de identidade sofisticados, que lhe permita controlar exatamente o que quer revelar sobre si, quando você quer revelar e onde quer fazer isso."⁵² (MITCHELL, 2003, p. 120, tradução nossa).

Estou, portanto, falando de espaços em conversação, espaços virtuais e físicos que se vivenciam, que interagem a partir dessas e de outras tecnologias móveis, como a realidade aumentada, as geotags (G) e os games wireless (G). Mas estou também falando de uma outra forma de vivenciar o virtual, de trazê-lo para o cotidiano móvel das cidades, para os nossos deslocamentos diários, integrando de forma mais enfática as nossas redes sociais virtuais e as nossas redes sociais não virtuais. Isso faz parte também de uma lógica mercadológica, a qual precisa ser subvertida, de um usuário que precisa se tornar interator⁵³, reavaliar os espaços que anda construindo e propor novas formas de percepção destes. Mais até que a própria mídia locativa, isso trata de uma discussão sobre interação de espaços, com e no cotidiano, que a mídia locativa traz; porém, essa discussão pode se estender além dela ou em suas similaridades, como as formas de comunicação do Twitter e do Chatroulette, que serão analisadas logo a seguir.

3.3.2 Arte em Espaços Públicos Digitais: Twitter, Chatroulette e Facebook

"Conectividade se tornou a característica que define a condição urbana do nosso século XXI"⁵⁴ (MITCHELL, 2003, p.11, tradução nossa). É dessa forma que Mitchell apresenta a conformação das redes digitais, que, com o passar do tempo, têm alcançado novos domínios para além do contato pessoal e do contato de trabalho, objetivos que dominaram a expansão do Orkut no Brasil, por exemplo. As redes sociais, anteriormente denominadas de comunidades (termo este que está caindo em desuso), tornaram-se mais complexas, assimilando características das mídias locativas, como é o caso do microblogging Twitter, criado com o limite de 140 caracteres para que as postagens pudessem ser feitas por SMS.

⁵² "[...] they create an urgent need for sophisticated identity management systems that allow you to control exactly what you want to reveal about yourself, when you reveal it, and where you do so."

⁵³ A diferença dada entre os termos usuário e interator consiste na disposição de atuar com a mídia disponível. Nessa interpretação, o termo usuário estaria voltado para todos que usam determinada mídia, no caso, as mídias locativas; enquanto o termo interator designaria um usuário capaz de compreender e manipular essa mídia de forma a torná-la um veículo de expressão da sua ação, a qual inclui não só a ação mecânica do uso propriamente dito, mas uma ação consciente da sua produção de símbolos e significados.

⁵⁴ "Connectivity had become the defining characteristic of our twenty-first-century urban condition".

Questões como Marketing de Rede e projetos artísticos para redes sociais passaram a fazer parte do sistema. Não pretendo entrar na questão dos fatores econômicos que levaram à expansão do Marketing de Rede, apenas observar que a vinculação como característica das redes digitais foi imprescindível para o avanço desse tipo de publicidade, afinal, não é de hoje a necessidade de fazer do consumidor um cliente. Artifícios como promoções com o uso de #hashtags (G) ou retweets (G) se tornaram comuns. Por outro lado, a velocidade da informação em larga escala, a possibilidade de conexão indireta (através dos contatos de nossos contatos) e a necessidade de explorar os espaços digitais foram características importantes para o desenvolvimento de projetos artísticos para redes sociais.

O que hoje é chamado de TwitterArt se difunde desde a rede social do Orkut e são desenhos, que podem conter nomes e pequenas frases, formados a partir de linhas geométricas, pontuações, letras e símbolos especiais. Andre Lemos (2010) cita, no artigo Apropriações do Twitter, publicado no Carnet de Notes, alguns exemplos de usos artísticos e/ou de subversão do espaço. Os exemplos dados podem ser divididos em duas categorias gerais: aplicativos e perfis do Twitter. Aqui posso ressaltar o aplicativo Qwitter, que informa quando alguém deixa de segui-lo, indo na contramão dos aplicativos que informam quem passou a segui-lo. Como esse, citado por Lemos, existem hoje uma variedade enorme de aplicativos para gerenciamento do Twitter, inclusive bots (G) que enviam tweets pré-programados, o que pode ser bastante interessante para desenvolver projetos artísticos de continuidade indeterminada.

Mas, o que, a meu ver, apresenta-se como mais interessante é a perspectiva da criação artística (coletiva ou individual) gerada em rede e que pode ser encontrada em perfis como: TheMime⁵⁵, Rambler⁵⁶ e Niko N900⁵⁷. O TheMime brinca com a ideia da mímica (a foto do perfil é de um mímico) gerando tweets silenciosos, vazios, com reticências. Atualmente @TheMime tem mais de 17.000 seguidores. O Rambler é um projeto do Popka Lab, desenvolvido por Ricardo O’Nascimento e Tiago Martins: o projeto consta de um tênis com sensores que medem a pressão da pisada, a informação é lida por um microcontrolador que envia o sinal por Bluetooth e, no perfil criado para o projeto no Twitter, encontram-se os passos do caminhante através da repetição da palavra “tap” e de pontos que indicam o ritmo do caminhar. A ideia central do projeto é realizar uma crítica à prática do microblogging como “[...]ato automático e impensado de difundir grandes quantidades de informações

⁵⁵ O projeto The Mime encontra-se disponível em: <http://twitter.com/#!/TheMime>.

⁵⁶ O projeto Rambler encontra-se disponível em: <http://twitter.com/#!/ramblershoes>.

⁵⁷ O projeto N900 encontra-se disponível em: <http://twitter.com/#!/n900niko>.

personais superficialmente ambíguas, repetitivas e, sem dúvida, inúteis” (MARTINS; O’NASCIMENTO, 2010, tradução nossa).⁵⁸ O projeto Niko N900 é ideia do desenvolvedor Eric e foi criado para o Push N900 Mod, nos Estados Unidos. Trata-se da interação estabelecida com um robô NXT da Lego, que possui acoplado um celular Nokia N900, através de comandos emitidos pelo Twitter. Os comandos utilizados podem fazer o robô ir para frente, para trás, virar à esquerda, virar à direita, dar uma reviravolta e tirar uma foto. Esses três exemplos citados ilustram a variedade de projetos artísticos que são possíveis de encontrar em espaços como o Twitter: projetos poéticos, de crítica e mercadológicos, entre outros.

Ao contrário de um projeto para o Twitter, BOOT propõe a integração do Twitter ao projeto. O perfil do projeto no Twitter registra as conversas realizadas durante a performance ciberdigital, mas o acesso se dá diretamente da plataforma, com o uso de dois aplicativos, um de busca e outro de conexão e entrada de dados (mensagem). O aplicativo de busca permite visualizar os replies enviados para @bootteleperform, o que condiciona o internauta a sempre emitir sua mensagem como um reply para que seja visualizada por todos em tempo e-real. A escolha do uso do Twitter como interface para chat teve dois motivos: primeiro investigar a possibilidade de vincular espaços, torná-los comunicáveis e intercambiáveis, e, segundo, a de vincular pessoas. A ideia de indexação está presente em outros segmentos do projeto como nas tags QR Code ou no uso do Google Latitude. Desta forma, BOOT traz à tona questões relacionadas ao controle, ao vínculo e ao hipertexto nos espaços virtuais.

De forma semelhante, ocorrem possibilidades de reconfiguração do espaço do Chatroulette, que, como foi dito, é um chat baseado em webcam randômica de pessoa a pessoa. O Chatroulette evidencia, em sua lógica aleatória, a mobilidade, a imprevisibilidade, a errância, o desconhecido e o nomadismo típico das cidades, ao mesmo tempo em que propõe uma comunicação íntima e sem vínculos (não é preciso cadastro, como nas redes sociais). De acordo com Lemos (2002, p.8), tanto o diário (fenômeno dos blogs e microbloggings, como o Twitter), como o uso da webcam são formas de escrita de si:

[...] podemos afirmar que os indivíduos constroem suas realidades sociais, onde cada pessoa percebe, interpreta e define informação, objetos ou outros indivíduos a partir de sua própria visão da realidade [...] O “Other” “é a entidade que o indivíduo constrói que leva em conta as atitudes gerais dos grupos sociais e da sociedade (MEAD, 1934, p. 155). Através deste outro genérico, um indivíduo pode construir expectativas sobre o que os indivíduos irão pensar das várias e diversas situações

⁵⁸ It aims to bring the practice of microblogging to one of many possible extremes, turning it into an automatic, thoughtless act of diffusing large amounts of slightly ambiguous, repetitive and arguably useless personal information”.

sociais. É o que caracteriza a prática das webcams e dos ciberdiários. Os fenômenos das webcams e dos diários pessoais podem ser considerados como formas de escrita de si, já que tanto na construção da imagem através de câmeras pessoais, como nos fenômenos de publicização de diários íntimos, o que está em jogo são formas de apresentação do eu no ciberespaço[...]

Nesse sentido, o trabalho já citado na introdução, Crowdsourc (2010), de Liubo Borissov, é um bom exemplo da exploração do eu, no qual ele faz uma exposição de imagens de pessoas do Chatroulette, registrando o momento quando se deparam com a própria imagem replicada. No laboratório Ação Chatroulette, também me utilizei desse recurso de replicação da imagem, mas, repito, a ideia era subverter o esperado, colocando o internauta no lugar do “estranho”.

Outros trabalhos são: No Fun (2010); de Eva e Franco Mattes; as improvisações do pianista Merton⁵⁹ denominadas de Chatroulette Funny Piano Improvi #1, Chatroulette Funny Piano Improvi #2, Chatroulette Funny Piano Improvi 3# e Merton Video #4: Vanessa (outtakes) (2010); e as intervenções do desenhista israelita Paz Bernstein⁶⁰ em Chatroulette Speed Painting 1# e Chatroulette Speed Painting 2# (2010). É possível verificar nesses exemplos que eles se dividem em duas categorias: os que produzem trabalhos offline (Liubo Borissov) e os que produzem trabalhos online (Eva e Franco Mattes, Merton e Paz Bernstein).

Desta forma, os trabalhos offline são caracterizados pelo resultado do trabalho possuir uma materialidade no espaço físico, enquanto os trabalhos online tem por objetivo apresentar um resultado no espaço ciberdigital. Nas redes sociais, também é possível encontrarmos trabalhos que se dividem entre essas duas categorias. Cito aqui como offline os quadros a óleo do americano Matt Held, de retratos do Facebook; e como online, o trabalho de desenhos feitos a carvão, de Zed Nesti, também a partir de fotografias do Facebook, denominado The Book of Faces of Facebook⁶¹. Vale ressaltar que a qualidade e a diversidade dos trabalhos de Nesti o levaram a expô-los em Found on Facebook (2010), em NY, o que mereceu publicação da Taschen. Assim, passaram também a ser offline.

Uma crítica possível a esses trabalhos é que poucos procuram explorar a característica de conectividade da rede social em suas produções, a maioria retrata o narcisismo através das imagens. Destaco como trabalho que leva em consideração a conectividade o do pianista Merton, que dialoga com as pessoas no Chatroulette respondendo-lhes através de

⁵⁹ Os trabalhos do pianista Merton encontram-se disponíveis em: <http://mertonpiano.com>.

⁶⁰ Os vídeos das intervenções do desenhista Paz Bernstein encontram-se disponíveis em: <http://www.youtube.com/user/pazmania87>.

⁶¹ O trabalho The Book of Faces of Facebook encontra-se disponível em: <http://bookoffacesoffacebook.blogspot.com>.

improvisação musical. Há também, da mesma forma, o trabalho de Eva e Franco Mattes, que se fundamenta na provocação e na subversão do espaço por uma performance online, em que a conectividade randômica é explorada no encontro como potencializadora do improvável. Este último será analisado a seguir, a partir dos seus registros de imagem, traçando um comparativo entre a imersão da Realidade Virtual e a imersão de imagens reais da realidade.

3.3.3 A Reconfiguração do Espaço em No Fun (2010), de Eva e Franco Mattes

A performance online No Fun, criada por Eva e Franco Mattes, intervém no espaço do Chatroulette através da simulação de um suicídio. A provocação proposta gera reações diversas nos interatores: espanto, risada, desconfiança, entre outras. Tais reações podem ser observadas nas figuras 3, 4, 5 e 6. O corpo do performer semi-imóvel, enforcado num quarto com móveis destruídos, e o espaço desorganizado, apreende a atenção do outro. Por um instante, não se sabe o que realmente está ocorrendo.

Figura 3 — No Fun: espanto



Fonte: MATTES, E.; MATTES, F., 2010a.

Figura 4 — No Fun: risos e deboche



Fonte: MATTES, E.; MATTES, F., 2010b.

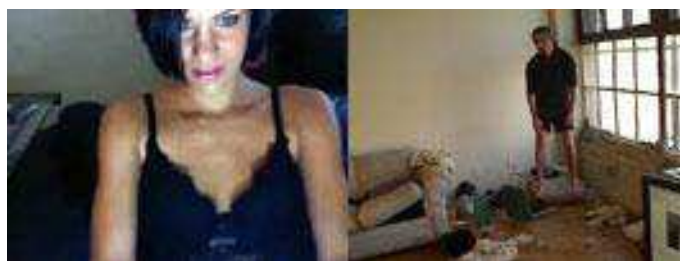
O sistema do Chatroulette, que se baseia no contato via webcam de forma randômica, possui um botão “next” para passarmos a outro “stranger”, ou como descreve Lemos (2010), em seus apontamentos no Carnet de Notes: “É uma relação face a face onde o que se apresenta tem um efeito imediato. Como no ‘face a face’ não mediado, no qual, ao vermos alguém, ou se vai com a cara ou levamos o olhar para outro lugar, desviando-o. Aqui clica-se em ‘next’.” Mas, diante da provocação de No Fun, esse botão fica quase sem sentido, parece haver um espaço de suspensão, em que o botão “next” não é prontamente ativado. O que poderia ser mais estranho do que encontrar num ambiente de conexões, num ambiente estabelecido pelo que é vivo, a morte?

Figura 5 — No Fun: observação e investigação 1



Fonte: MATTES, Eva; MATTES, F., 2010c.

Figura 6 — No Fun: observação e investigação 2



Fonte: MATTES, E.; MATTES, F., 2010d.

Depois de feita, esta pergunta me leva a uma outra questão: mesmo um espaço como o Chatroulette, criado para o imprevisível, não consegue fugir daquilo que trazemos como expectativa, no caso, a conexão. Destruir a possibilidade da conexão pela morte é talvez mais impactante que a morte enquanto conteúdo.

Se no laboratório Ação Chatroulette procurei conectar o internauta a si mesmo, replicando sua imagem no que seria a imagem da minha webcam, No Fun acaba por

desconectar o internauta. Sem possibilidade de conexão, este assiste à tela ou busca conexão com quem está ao redor para que veja o que está vendo, ou registra (figura 7), ou ainda, liga para as autoridades para denunciar o que está ocorrendo. E, desta forma, deflagra-se uma ambiguidade entre conexão/desconexão, pois, ao ser colocado diante da impossibilidade de conexão, a atração, ou seja, o poder de imersão do trabalho, leva o internauta a traçar novas estratégias para a manutenção da conexão, antes de clicar em “next”.

Figura 7 — No Fun: registro com câmera



Fonte: MATTES, Eva; MATTES, F., 2010.

Os espaços envolvidos são simulações de espaços físicos reais, o corpo, quase parado, oscila no ar uma vez ou outra. Então, como afirmar algo sobre o que estava acontecendo? Essa perda de referencial é uma característica muito comum na Internet, que já pode ser observada nas lendas urbanas digitais. Isso, a meu ver, é sintomático de um espaço que simula condições reais da existência, princípio que move a criação da Realidade Virtual (RV). É sobre isso que Giannetti (2002, p. 115, grifo nosso) afirma:

Este entorno espaço-temporal simulado e artificial pode ser entendido, assim, como uma forma de representação digital da (pseudo) realidade duplamente mediatizada, já que emprega símbolos, signos e linguagem audiovisual criados como ferramentas para a comunicação, e simula, a partir da aplicação digital desta forma de comunicação, uma terceira “natureza” constituída como cenário artificial⁶²

Esta afirmação de Giannetti sobre a Realidade Virtual pode ser repensada em projetos artísticos que trabalham com cenas reais do mundo físico. Quando aponto uma webcam para a baixa Manhattan, como o fez Wolfgang Staehle na instalação 2001, e deixo sua imagem repercutir numa galeria (no caso, na Galeria Postmasters, em Nova Iorque) e a mesma filma os ataques ao World Trade Center em tempo real, não há garantias para o voyeur expectador

⁶²“Este entorno espaciotemporal simulado y artificial puede ser entendido, así, como una forma de representación digital de la (pseudo)realidad doblemente mediatizada, ya que emplea símbolos, signos y lenguaje audiovisual creados como herramientas para la comunicación, y simula, a partir de la aplicación digital de esta forma de comunicación, una tercera "naturaleza" constituída como escenario artificial.”

que assiste às imagens que aquela cena de fato está acontecendo. Mas o impacto das cenas e a aparente conexão literal com o mundo físico provoca no espectador um constrangimento pela ausência de referencial. Será ou não verdade? Essa busca incessante de uma certeza sobre o que vivenciamos nos coloca no lugar da dúvida e, do lugar da dúvida, começamos a traçar outras associações, outras possíveis conexões para garantir uma resposta efetiva a esta pergunta. De outra forma, quando um jogador se conecta a um jogo de Realidade Virtual, como o jogo de tênis do Wii Sports, em que são eliminados os botões e a interface se acopla ao movimento do corpo do jogador, este vivencia o jogo como uma experiência corporal: cansa, sua. Mas basta não se posicionar direito diante da tela e possuir alguma interferência entre o controle e a barra sensor para deslocar-se da experiência.

A meu ver, enquanto a RV parte da “certeza” da experiência, os trabalhos vinculados a cenas reais do mundo físico partem da dúvida, mesmo quando podemos dizer que existem graus de imersão similares. Nesse sentido, penso a imersão não como o que nos levaria para a era da pré-linguagem, comunicando-nos com gestos e caretas⁶³ (MANOVICH, 2001), mas como aquilo que cria uma ligação extremamente forte entre espaços diferenciados (físico e virtual), a ponto de estabelecer uma amálgama entre estes, e, nesse caso, o interator é o ponto de conexão, a sinapse.

Essas observações sobre propriedades imersivas do trabalho artístico são importantes na compreensão dos processos de interação e reconfiguração. A seguir serão abordados tais processos, bem como as vertentes de análise, aqui sugeridas como um forma de compreensão do Terceiro Corpo, e de que forma essas vertentes podem ser averiguadas no trabalho Umbrella.net (2004), de Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki.

3.4 TERCEIRO CORPO: CONCEITO E VERTENTES DE ANÁLISE

3.4.1 Noções de Interação e Reconfiguração para o Conceito de Terceiro Corpo

Discorreremos até então sobre características do tempo e-real e do espaço ciberdigital com o intuito de tornar compreensível com que tipo de espaço-tempo o corpo dos agentes de

⁶³ Manovich (2001), ao discorrer sobre a Realidade Virtual, aponta a imersão como a responsável para um regresso à pré-linguagem.

uma performance ciberdigital interage, e, assim, perceber quais implicações se dão nos processos de reconfiguração para a formação do Terceiro Corpo.

Antes de abordar os processos de reconfiguração, é importante falar sobre a diferença entre interatividade e interação, tendo em vista que essas duas palavras vêm sendo utilizadas por diferentes pesquisadores com significados que podem divergir dos que aqui emprego. Talvez, como o próprio Manovich (2001, p. 55, tradução nossa) afirma, o mito da interatividade, a ideia de uma plataforma interativa na web, seja uma terminologia tautológica, tendo em vista que o meio da Internet é, em sua conformação, interativo:

Uma vez que um objeto é representado no computador, este automaticamente se torna interativo. Portanto, chamar uma mídia no computador de interativa não tem significado algum - significa simplesmente a indicação da característica mais básica dos computadores.⁶⁴

Para facilitar a compreensão e evitar a tautologia na definição, o termo interatividade é empregado nesta pesquisa como aquele ligado às conversações entre os sistemas (hardware e software), e o termo interação está vinculado às relações de ação produzidas tanto por agentes humanos quanto por objetos virtuais ou coisas. Ou seja, o sistema do computador é criado para a interatividade, mas possui uma interação latente, enquanto um sistema interativo de um projeto artístico é criado para estabelecer a interação entre agentes humanos e/ou não humanos, porém possui uma interatividade com os componentes de hardware e software, ou site e servidor, quando acionado.

No caso do projeto BOOT, o sistema foi criado a partir de vários aplicativos pré-existentes, o que exige uma interatividade eficiente entre os servidores envolvidos e os códigos estabelecidos, para que se obtenha a menor taxa possível de atraso da informação. Essa relação interação/interatividade está diretamente vinculada aos corpos conectados, e a como estes se reconhecem imersos no ambiente criado.

A imersão, portanto, é um ponto chave para os processos de reconfiguração que conformam o Terceiro Corpo. Quanto mais imersos na proposta artística, mais os corpos dos agentes se permitem interagir. Faço uma ressalva: tal imersão não obrigatoriamente deve gerar um desligamento, mesmo que temporário, da realidade para além da ação performática. Imersão é aqui tratada como a capacidade do agente de se amalgamar aos outros elementos da ação a tal ponto que se torne parte de um todo: um todo indivisível, em que as partes (ou os

⁶⁴ "Once an object is represented in a computer, it automatically becomes interactive. Therefore, to call computer media 'interactive' is meaningless - it simply means stating the most basic fact about computers".

corpos) estão misturadas de forma a gerar um corpo único, impalpável, e por vezes, invisível. É a este elemento que denomino Terceiro Corpo.

Não se trata mais do corpo físico da performer ou do internauta, não se trata mais de um corpo sonoro ou imagético pré-gravado, não se trata mais de um espaço com características pré-concebidas, ou de um tempo cronológico. Na conformação do Terceiro Corpo, as propriedades específicas de cada corpo, espaço e tempo interagem ao ponto de gerar um corpo outro, e não uma simples colagem. Cada corpo imerso reconfigura suas características na interação com o espaço, da mesma forma que o espaço também é reconfigurado. Essa troca ou, mais precisamente, essa contaminação entre corpo e espaço é o que pode definir as características assumidas pelo Terceiro Corpo, assim como a proposição estética de cada trabalho artístico.

Reconfigurar, aqui, passa pelo que demonstrei no primeiro capítulo, quando falei das características estruturais da Internet. Reconfigurar é tanto assumir um formato (no caso, digital) como propor novas possibilidades a esses formatos: sejam elas em adequação às características intrínsecas a este, sejam elas uma subversão destas características.

No intuito de delimitar uma possibilidade para o estudo do Terceiro Corpo e trazer esta proposição para o universo da prática criativa, são sugeridas a seguir três vertentes de análise, juntamente com exemplos de trabalhos artísticos de como estas podem ser aplicadas.

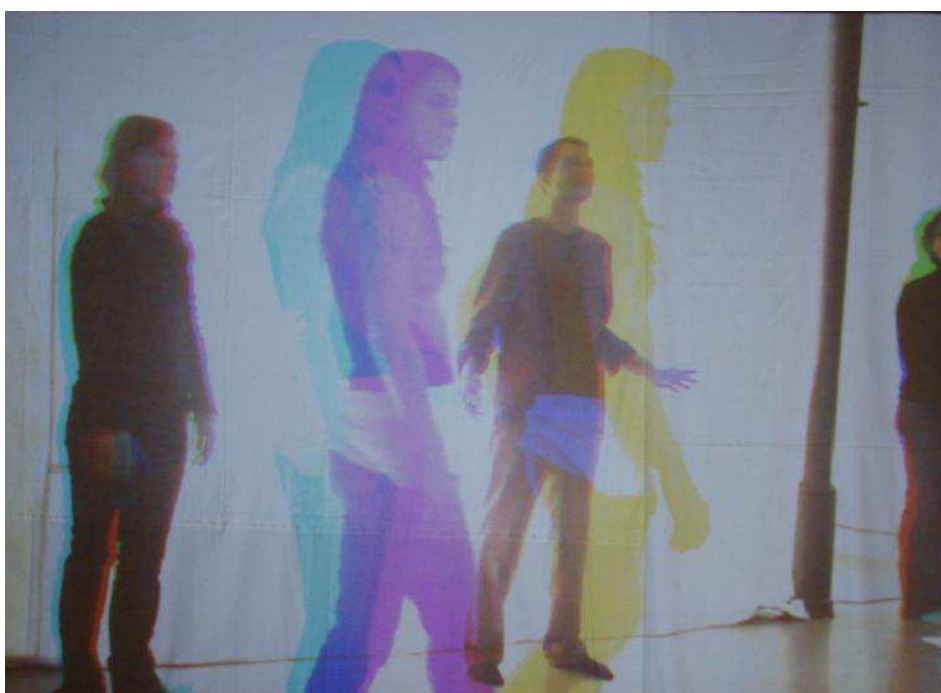
3.4.2 Vertentes de Análise do Terceiro Corpo: Corpo Visível ou Imagético, Corpo Sonoro e Corpo Conceitual ou Invisível.

A observação de características presentes em trabalhos de arte e novas mídias, principalmente do foco estético atribuído ao trabalho, fez-me dividir o estudo do Terceiro Corpo em três vertentes de análise: o Corpo Visível ou Imagético, o Corpo Sonoro e o Corpo Conceitual ou Invisível. Ressalto que tais vertentes podem coexistir no mesmo trabalho, o que, na maioria das vezes, ocorre, mas, como disse, para uma análise dessas, eu me ative ao foco dado no discurso do trabalho artístico. Para compreender de que forma cheguei a essas denominações, partirei de exemplos da prática criativa, tais como:

- a. I-Arch Bodies (2009), de Ludmila Pimentel⁶⁵ e Mariana Carranza⁶⁶, quanto ao Corpo Visível ou Imagético;
- b. Glasbead (2000), de John Klima⁶⁷, quanto ao Corpo Sonoro;
- c. Estar (2005), do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos, quanto ao Corpo Conceitual ou Invisível;

O trabalho I-Arch Bodies (2009) consistiu numa instalação interativa, de caráter performático, mediada pelo uso de software de edição ao vivo das imagens dos corpos presentes. O trabalho explorou possibilidades de interação e contato entre corpos físicos e digitais. A instalação capturava as imagens dos corpos que estivessem presentes, e projetava-as editadas sobre telas de tecido, com as quais o próprio público poderia interagir. Percebe-se pelas imagens de registro que pelo menos dois pontos foram explorados na edição: a explosão de cores e a replicação dos corpos, em dois, três ou mais.

Figura 8 — I-Arch Bodies: formas e fundo distanciados



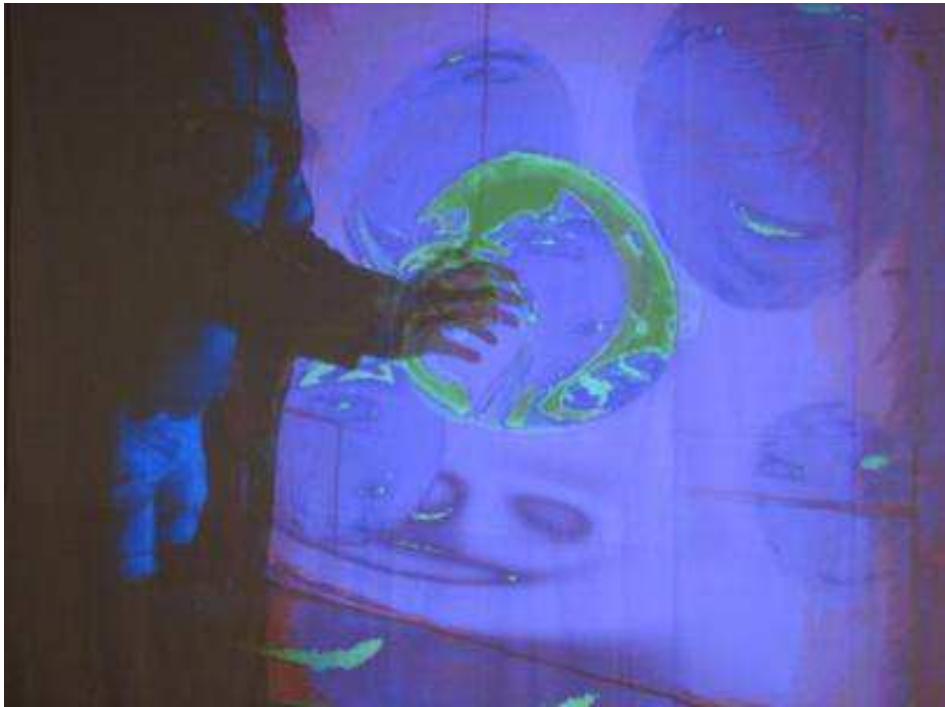
Fonte: PIMENTEL, 2009a.

⁶⁵ Ludmila Pimentel é coreógrafa e professora da Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia.

⁶⁶ Mariana Carranza é arquiteta e artista. Integra o coletivo de pesquisa i-Arch Bodies, junto com Ludmila Pimentel e Stephan Wolf, com quem fundou o Poiesis - estúdio de arquitetura e arte em Munique.

⁶⁷ John Klima trabalha com várias tecnologias para a produção de arte eletrônica. Atualmente é professor adjunto do Digital Media na Rhode Island School of Design. Trabalhos disponíveis em: <http://www.cityarts.com>

Figura 9 — I-Arch Bodies: interferência do corpo no espaço



Fonte: PIMENTEL, 2009b.

Figura 10 — I-Arch Bodies: corpos como espaço e espaço como corpo



Fonte: PIMENTEL, 2009c.

Nesta sequência de figuras, é possível identificar três momentos que parecem exemplificar possibilidades de interação e imersão do corpo no espaço, assim como a reconfiguração de suas características físicas em formas e cores:

- a. Na figura 8, formas e fundo aparentam certa distância, corpo e espaço começam a buscar possibilidades de interação, o corpo se replica e trafega nesse espaço.
- b. Na figura 9, a mão penetra a tela, o movimento da mão passa a gerar implicações no espaço, e este passa a modificar o movimento.
- c. Na figura 10, pode-se observar que o movimento não é mais só do corpo, todo o espaço se movimenta junto, formas e fundo já não são quase distinguíveis. A figura 10 parece representar um maior grau de imersão do corpo e, portanto, uma maior conformação do Terceiro Corpo no que concerne ao que é visível.

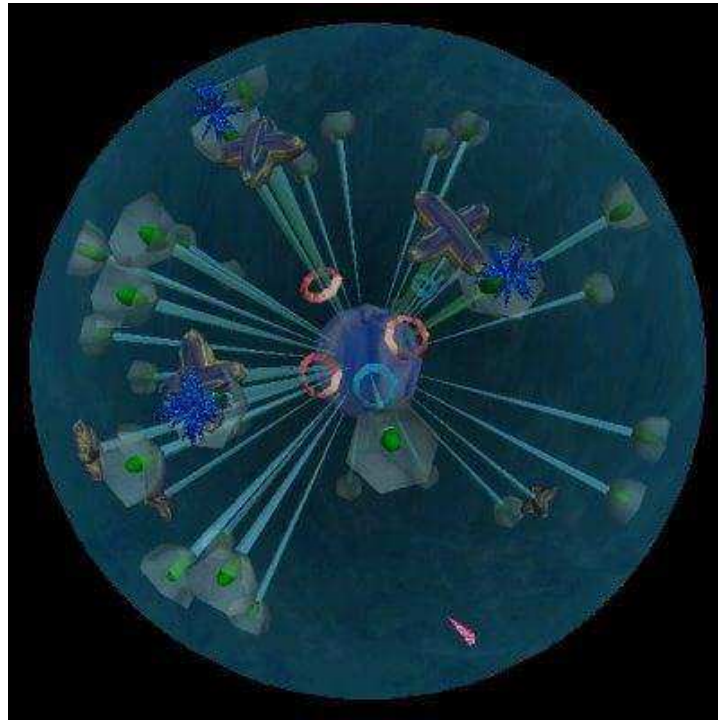
Esse foco na imagem como discurso para interação e reconfiguração dos elementos que estão conectados é o que estou chamando de Corpo Visível ou Imagético, ou seja, a possibilidade de incorporação gerada através da imagem e com ela. Portanto, defino o Corpo Visível ou Imagético como o corpo em interação que se reconfigura através de proposições de imagens visuais.

Da mesma forma que há trabalhos artísticos com foco na imagem visual, também é possível encontrar trabalhos com foco na imagem sonora, como exemplifico a seguir.

O trabalho Glasbead (2000, tradução nossa) consiste em “uma interface musical multiusuário contínua e colaborativa, que permite aos internautas manipularem e trocarem arquivos de amostra de som e criarem uma infinidade de paisagens sonoras e sequências rítmicas musicais. A largura da banda atual permite até 20 pessoas tocarem ao mesmo tempo o Glasbead.”⁶⁸.

A plataforma Glasbead possui duas versões, uma online e outra offline. Na offline, a manipulação dos sons se dá individualmente. Na versão online, quando os participantes fazem o upload para a Glasbead, imediatamente este é enviado para o servidor e redistribuído para todos os usuários conectados. Através dos anéis púrpuras que podem ser vistos nos caules (figura 11), que partem de um ponto central, é possível manipular o volume e o tom dos sons.

⁶⁸ “Glasbead is a multi-user persistent collaborative musical interface allowing players to manipulate and exchange sound sample files and create a myriad of soundscapes and rhythmic musical sequences. Current bandwidth allows as many as 20 people to play glasbead at the same time.”

Figura 11 — Glasbead

Fonte: KLIMA, 2000.

De acordo com Jana e Tribe (2007), Glasbead foi inspirado no romance *O Jogo de Contas de Vidro*, de Hermann Hesse. O romance se passa através de um jogo de valores culturais, enquanto Glasbead trata de um jogo em um “instrumento musical futurista”.

Glasbead articula "corpos plugados" (SANTAELLA, 2003) para compor um corpo sonoro online, formado de ondas, notas musicais, ruídos, intervalos silenciosos, dados aglutinados, misturados, intercambiados. Sua interface composta de caules permite pensar a tecnologia como natureza ou a natureza como tecnologia, traz para o universo do código o que é vivo. E para o universo do som, o que é corpo. Permite a existência da plataforma como um corpo mutante, que se transforma a cada novo som, a cada nova interferência a partir de um jogo coletivo, em que sons e plataforma interagem e se reconfiguram.

Defino, portanto, o Corpo Sonoro em Glasbead como um corpo de autonomia coletiva, um corpo do sensível. Sobre essa autonomia, declara Klima (apud JANA; TRIBE, 2007, p. 54): “Recuso-me simplesmente a fazer trabalho que compense o fato de o utilizador ser um idiota. Em 'Glasbead', se carregar sons estúpidos e chocalhar tudo na interface, isso irá soar de forma estúpida. Se considerar aquilo que carrega e aquilo que abana, então lhe soará bem”.

O Corpo Sonoro, portanto, é caracterizado pelo foco no discurso do som. Se em I-Arch Bodies, a imagem visual é o princípio artístico que move o trabalho, em Glasbead esse princípio são as sonoridades produzidas. São implicações entre tais sons, suas interações que podem gerar possibilidades de imersão do "corpo plugado", ou seja, são os sons que se reconfiguram e caracterizam o Terceiro Corpo neste trabalho. Em ambos os casos, abordamos dois tipos de imagem, a visual e a sonora, mas é possível perceber que alguns trabalhos tendem a levar o foco para propriedades menos visíveis e/ou audíveis e mais conceituais.

O trabalho Estar consiste numa instalação/performance em telepresença que aconteceu na V Bienal do Mercosul. Tratava-se de uma sala de estar com móveis, decoração, computadores e telões, em que eram projetadas as imagens de todas as pessoas conectadas ao espaço pelo mundo afora, como pode ser observado nas figuras 12 e 13. A comunicação dos internautas se dava pela utilização do software de videoconferência ivisit.net.

Figura 12 — Estar: tela do computador



Fonte: Corpos Informáticos, 2005a.

Figura 13 — Estar: espaço da teleperformance



Fonte: Corpos Informáticos, 2005b.

Estar não é só o nome da obra, mas um estado de permanência transitória entre realidades possíveis de contato e afeto. Assim, como a sala de estar representa para a casa o lugar da visita, um lugar efêmero, em que seu valor de lugar se dá na presença do outro, Estar parece representar um ambiente que só teve seu pleno sentido quando permeado pelos outros e pelas possibilidades infinitas de novos outros fragmentados em suas janelas. Espaço de corpos plugados e corpos simulados, espaço de performance, de intimidade, de interação humana, da busca pela intersubjetividade, como Medeiros (2006) declara ser a meta do

trabalho do grupo: a troca de relações subjetivas. A reconfiguração se dá no plano pessoal, da experiência, e, portanto, carrega consigo uma propriedade de invisibilidade.

No Corpo Conceitual ou Invisível, os processos de interação acontecem com foco na intersubjetividade. O grau de imersão parece ser definido pela capacidade individual de percepção ou atribuição de um conceito, uma ideia, sobre o que acontece no ato da experiência artística. É desta forma que defino o que aqui chamo de Corpo Conceitual ou Invisível: um corpo não aparente e intersubjetivo.

Essas três vertentes de análise, aqui exemplificadas, procuram destacar focos distintos que os trabalhos de arte telemática podem assumir e propõem possibilidades de análise que podem incidir de forma singularizada ou de forma interconectada. A seguir farei uma análise do trabalho UMBRELLA.net, no qual visualizo suas vertentes de forma singularizada para compreensão das relações de interconexão entre as mesmas.

3.4.3 Processos de Interação em Umbrella.Net (2004), de Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki

Para compreender a articulação do Terceiro Corpo em Umbrella.net, em relação a processos de interação, observemos duas das três vertentes de análise atribuídas ao Terceiro Corpo. Mas vale ressaltar que, por princípio, o Terceiro Corpo é indivisível, ele existe em uma conformação e deixa de existir quando esta conformação se desfaz.

Umbrella.net consiste num projeto de mídia locativa com intervenção urbana, que explora redes móveis ad hoc. Vincula engenharia e performance através de um objeto formado por guarda-chuvas brancos com computadores palmtops neles fixados:

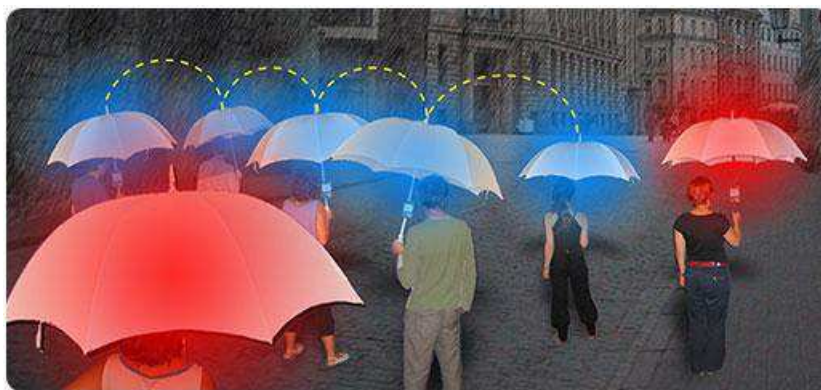
UMBRELLA.net é um projeto que explora redes transitórias ou ad hoc e o potencial das mesmas para causar conexões repentinas, surpreendentes, e inesperadas entre pessoas em espaços públicos e urbanos. O projeto foca no tema de “redes de coincidência”, ou como atividades compartilhadas, ainda que desconectadas, podem ser aproveitadas em experiências coletivas. O UMBRELLA.net examina como os padrões casuais e imprevisíveis do tempo e a formação de grupos podem agir como um ímpeto para examinar a coincidência de redes de necessidade. Em particular, quando os guarda-chuvas são abertos e fechados no espaço público. O projeto tentará destacar essas relações informais através da criação de um sistema de nós de rede ad hoc, que podem se formar e se dissipar espontaneamente baseados em condições meteorológicas. (BRUCKER-COHEN; MORIWAKI, [2004]a, tradução nossa)⁶⁹.

⁶⁹ “UMBRELLA.net is a project exploring transitory or ad hoc networks and their potential for causing sudden, striking, and unexpected connections between people in public and urban space. The project focuses on the

O projeto conta com a utilização de tecnologias como “módulos Bluetooth, Dawn Mobile Ad Hoc Networking Stack (G), PCs iPac Pocket com 802.11b e Bluetooth, microcontroladores, sensores, guarda-chuvas⁷⁰ e o software UMBRELLA.net” (JANA; TRIBE, 2007, p. 32), desenvolvido para o projeto. Esse trabalho faz parte do que vem sendo chamado de New Media Art, “uma subdivisão de duas categorias maiores: a Arte Tecnologia e a Media Art” (Ibid., sem paginação), no sentido de desenvolver tecnologias ou utilizar tecnologias criadas a partir do final do século 20.

Quando um participante em Umbrella.net abre o seu guarda-chuva, o computador procura estabelecer uma ligação sem fios com outros guarda-chuvas equipados com computador que se encontrem na área. Díodos (LEDs⁷¹) iluminam o guarda-chuva indicando o estado de ligação[...] (Ibid., p.32).

Figura 14 — UMBRELLA.net: apresentação



Fonte: BRUCKER-COHEN; MORIWAKI. [2004]b.

Umbrella.net propõe uma visão estética do espaço, colorindo-o, assim como uma visão nômade e transitória, através de dispositivos móveis e rede ad hoc, respectivamente. A imagem das pessoas e seus guarda-chuvas coloridos, como indica a figura 14, com telas pelas quais se comunicam remetem ao filme *Wall-e*, dirigido por Andrew Stanton, no qual indivíduos em suas cadeiras móveis circulam numa cidade artificial dentro de uma espaçonave e se comunicam através das telas holográficas. Ambos os trabalhos implicam relações mediadas por redes. A diferença primordial talvez esteja no fato que *Wall-e* traz à

theme of "networks of coincidence", or how shared, yet disconnected activities can be harnessed into collective experiences. UMBRELLA.net examines how the haphazard and unpredictable patterns of weather and crowd formation can act as an impetus to examine coincidence of need networks. In particular, when umbrellas are opened and closed in public space. The project will attempt to highlight these informal relationships by creating a system of ad hoc network nodes that can spontaneously form and dissipate based on weather conditions”.

⁷⁰ No original, consta como “chapéus de chuva”. Mudei a tradução para se adequar melhor ao vocabulário brasileiro.

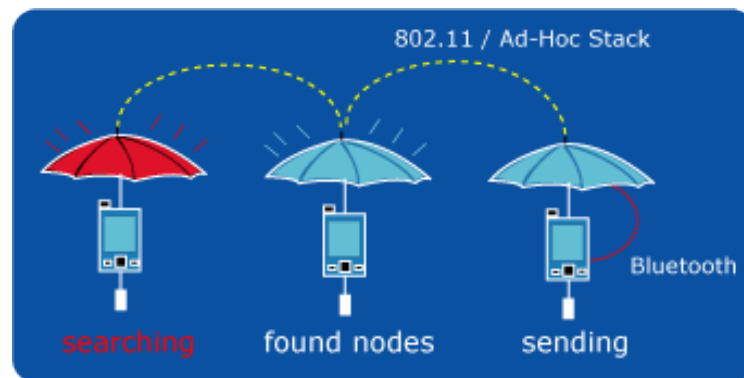
⁷¹ LED é a sigla referente à Light-Emitting Diode, ou seja, um diodo semiconductor que emite luz.

tona a passividade, a falta de movimento e o isolamento a que as pessoas podem se submeter diante da tecnologia, enquanto Umbrella.net procura investigar justamente as possibilidades de deslocamento e interação em rede.

De forma mais visual, Jana e Tribe comparam Umbrella.net ao Umbrella Project (1984-1991), de Christo e Jeanne-Claude, “em que gigantescos guarda-chuvas amarelos e azuis pontuavam as paisagens no Japão e no sul da Califórnia” (JANA; TRIBE, 2007, p. 32).

No caso de Umbrella.net, é construída, através da rede, uma simulação da própria rede-cidade, pois o uso das redes ad hoc permitem a exploração do acaso e do imprevisível, características da própria comunicação pelas ruas da cidade. Esse outro espaço gerado inclui corpos mediados, expostos às condições climáticas e que configuram o ponto de encontro na rede ad hoc e na rede-cidade. Corpos embebidos nas duas redes e responsáveis pela conexão das mesmas. Trata-se, portanto, de um sistema de interação no qual a poesia do espaço se desenrola aos olhos do observador através da pigmentação da cidade. Isso retrata apenas parte da complexa poesia que se articula através dessas pessoas, as quais reconfiguram novas possibilidades de interação no espaço urbano.

Figura 15 — UMBRELLA.net: arquitetura e funcionamento



Fonte: BRUCKER-COHEN; MORIWAKI. [2004]c.

De acordo com as características do trabalho expostas até aqui, é possível observar a proeminência de duas das três vertentes de análise em que é possível focalizar o estudo do Terceiro Corpo:

- a. Corpo Visível ou Imagético:

O corpo visível se mostra pela escolha estética dos guarda-chuvas, da ideia de pigmentação da cidade e das cores dos LEDs para cada tipo de circuito, como conta na figura 15 (uma cor quando o sistema está procurando conexão; outra quando está conectado; e uma terceira quando está transmitindo dados). A composição proposta entre esses elementos e a paisagem urbana chuvosa e cinza, assim com a interatividade entre a disponibilização dos dados meteorológicos e o estabelecimento de conexões, são pontos de visualização. Pontos os quais a arquitetura da rede desenvolvida distribui informações visuais, seja para o público observador da intervenção performática, seja para o próprio caminhante performer abrigado em seus “chapéus de chuva”.

b. Corpo Conceitual ou Invisível:

O corpo conceitual está presente na organização dos códigos e das estratégias que buscam a imprevisibilidade, o acaso, referidos anteriormente, propondo uma vivência dupla do caminhante na relação com a cidade física e a cidade ad hoc. E ao mesmo tempo uma vivência de dois espaços que se misturam e rompem com suas fronteiras. Colocar o caminhante a explorar sua própria condição de nômade na cidade, através de uma outra cidade simulada e efêmera, é possibilitar que a intersubjetividade, tanto do caminhante como do expectador, possua importância equivalente à imagem visual proposta na articulação da conexão.

Ou seja, é da simbiose entre esses corpos (imagético e conceitual) que se constituem as possibilidades de interação pelas quais se faz presente o Terceiro Corpo no projeto UMBRELLA.net: um corpo instável, fosforescente, conectável, transitório, intersubjetivo e poético.

Em resumo, são os processos de interação e as possibilidades de imersão que vão estabelecer isto que denomino aqui de Terceiro Corpo. As implicações entre corpo, espaço e tempo, e o amálgama dos elementos envolvidos na ação, são formadores de um corpo único, indivisível e efêmero. O Terceiro Corpo, por princípio, é um corpo provisório, circunstancial e imaterial. E por isso mesmo, a forma encontrada para permitir um estudo deste foi sugerir as vertentes de análise aqui apresentadas, a partir dos princípios que regem cada trabalho artístico. A recorrência desses princípios levou-me a classificar o Terceiro Corpo quanto à visibilidade, à sonoridade e ao conceito. Em última análise, são as interconexões entre essas vertentes que irão estabelecer a base para compreendermos as articulações espaços-temporais e as propriedades de reconfiguração do corpo, do tempo e do espaço.

Dessa forma, ao propor um novo termo para o tempo do espaço ciberdigital, o tempo e-real, este surge da verificação de verossimilhanças entre o tempo do espaço físico e o tempo do espaço ciberdigital. Também é possível dizer que a conexão entre o tempo real e o tempo e-real baseia-se no processo de reconfiguração do binômio espaço-tempo. Sendo assim, verifica-se uma ambivalência que se estabelece pela verossimilhança e pela reconfiguração, ou seja, o tempo e-real é identificado tanto pelo que possui de "semelhança" com o tempo real do espaço físico como pelo que possui de características específicas do espaço ciberdigital. Esta ambivalência se faz presente também nas questões aqui investigadas através de espaços públicos digitais, como o Twitter, o Facebook e o Chatroulette.

Por fim, a análise dos trabalhos Egoscópio, No Fun e UMBRELLA.net procura demonstrar de que forma tais conceitos e vertentes de análise se articulam na formação do Terceiro Corpo na arte telemática, evidenciando aspectos importantes para a reflexão sobre as novas tecnologias como mediadoras de projetos artísticos. Tais aspectos incluem escolhas estéticas, modos de processamento de informação, desenvolvimento de tecnologias ou apropriação, subversão de tecnologias pré-existentes e possibilidades de imersão. No próximo capítulo, será analisado de forma aprofundada o desenvolvimento da performance ciberdigital BOOT, que integra este projeto de mestrado e que se propõe a ser um teste de conceito para o Terceiro Corpo.

4 BOOT: PLATAFORMA INTERATIVA, TELEPERFORMANCE E INTERVENÇÃO

Nos capítulos anteriores, foram abordadas características do trabalho prático desenvolvido durante o mestrado, relacionadas ao estudo teórico. Neste capítulo, serão descritos os procedimentos laboratoriais articulados às escolhas estéticas e de desenvolvimento tecnológico, e de que forma tais escolhas se coadunam ao conceito de Terceiro Corpo. Para tal, vou discorrer sobre os objetivos centrais do trabalho, evidenciar como este se estabelece conceitualmente, abordar questões pertinentes aos laboratórios e à construção da plataforma interativa neste desenvolvida. É importante observar que este estudo tem caráter experimental, e que os desenvolvimentos tecnológicos encontram-se em fase beta para teste de conceito, com exercício público realizado dia 26 de abril de 2011. A intenção deste estudo é fornecer uma das possíveis formas interpretativas sobre um processo de criação, através do olhar daquela que investiga seu próprio fazer.

4.1 CONCEITO E OBJETIVOS

Este projeto articula três abordagens da arte telemática: plataforma interativa, teleperformance e intervenção. Desta articulação, como já colocado anteriormente, surgiu o conceito de Performance Ciberdigital. Nesse caso, o desenvolvimento desta se deu com ênfase na interação entre corpo, espaço e tempo através do uso de tecnologias pré-existentes e de mídias locativas, como GPS, celular 3G e tags QR Code.

O trabalho prático teve por objetivo principal investigar de que forma o Terceiro Corpo se articula a partir da reconfiguração dos corpos dos agentes em consonância com o espaço ciberdigital. Encontramos nesse objetivo uma característica muito comum aos trabalhos da arte da performance, que se utilizam do corpo como elemento e meio fundamental para ação: a metalinguagem. Essa mesma característica também é encontrada em vários trabalhos com o uso de mídias digitais. Ambas as proposições, a performance e os trabalhos mediados pelas novas tecnologias parecem fomentar um ambiente de investigação dos meios de sua execução. É possível observar isso nos trabalhos de body art e de arte telemática citados no decorrer desta dissertação. Partindo desse objetivo geral, os laboratórios aqui desenvolvidos evidenciaram três noções fundamentais, que se transformaram em objetivos específicos do trabalho: a autobiografia, a temporalidade e a subversão.

Neste sentido, a característica de metalinguagem é aliada a uma proposição de caráter autobiográfico, ou seja, ao mesmo tempo em que foram investigadas as possibilidades de reconfiguração dos corpos na relação com o espaço, tais investigações foram realizadas a partir de inquietações pessoais sobre deslocamento, trânsito e nomadismo. Assim sendo, os procedimentos autobiográficos utilizados são responsáveis pela articulação entre o espaço público físico e o espaço público digital.

A ideia temporal de uma obra em constante movimento e retomadas — em que o internauta possui um limite no seu tempo de acesso com a possibilidade de reinício, ou seja, uma experiência sempre circunstancial e fragmentada do acontecimento — foi o que me levou a denominar este trabalho como BOOT. Em informática, esse é o jargão empregado para os processos de inicialização de um sistema. Jargão este que tem gerado outros, como a expressão "bootável", ou seja, algo passível de se inicializar. Portanto, BOOT convida o internauta a reiniciar a plataforma, reiniciar o "sistema", como forma de reiniciar-se, de trazer dados novos, ou para usar uma expressão típica dos analistas de sistema, convida a "deletar o cache", estar para ação e para a perda de informação, e não para a acumulação ou o arquivo.

Por outro lado, essa proposição de vivência do tempo que entra em consonância com a vivência de um espaço e de um corpo através da mobilidade confronta-se com a ação performática que pretende indexar os objetos da cidade ao projeto através do uso de tags QR Code. Estas pretendem também a indexação da própria performer à rede, que se torna localizável através do aplicativo Google Latitude. Essa relação, que denomino de ambivalente, aparece como característica da articulação e da reconfiguração dos corpos físicos em corpos digitais. De forma geral, a diferença fundamental destes corpos é sua materialidade, que aparentemente surge nos corpos físicos como algo concreto, palpável, e, nos corpos digitais, como algo evanescente, impalpável. É desta relação de ambivalência que se evidencia o que aqui denominamos de Terceiro Corpo, o qual só pode ser acessado ou percebido se entendemos o sistema em que tais corpos estão inseridos, como um sistema dinâmico e em constante retroalimentação nas suas forças e tensões.

De forma mais ampla, a característica de subversão transpassa vários seguimentos distintos do trabalho: a relação do internauta com a própria imagem, o espaço de construção da plataforma, a responsabilidade sobre o resultado estético da obra, entre outros. Tais segmentos serão melhor explicados durante este capítulo. O que é fundamental agora é perceber que o elemento subversivo, que articula outro tipo de deslocamento, um deslocar-se do lugar do esperado, conforma o trabalho como uma obra compartilhada entre todos os

agentes (performer e internautas) de forma mais horizontalizada possível. Essa horizontalidade aparece como a abertura dada ao outro para ser partícipe, construtor, criador. A ideia de tratar o internauta como um agente criador é um dos pontos fundamentais para ampliar sua possibilidade de imersão no trabalho e, portanto, de possibilitar a conformação do Terceiro Corpo.

A seguir descreverei os laboratórios e as estratégias de criação utilizadas para a composição deste estudo: as nuances de cada experimento, seus objetivos e resultados.

4.2 ESTRATÉGIAS DE CRIAÇÃO

O processo desenvolvido para a criação do trabalho prático BOOT foi baseado em laboratórios para experimentação do corpo, além do uso de dispositivos digitais, de softwares, de aplicativos, de scripts e de linguagens para desenvolvimento web. Dá-se aqui o nome de laboratório às ações práticas realizadas com o intuito de propor o amálgama entre a ferramenta tecnológica e a proposta artística, permitindo que os resultados sejam uma contaminação dos eixos da pesquisa: arte e tecnologia.

Dessa forma, o processo de criação foi dividido em três laboratórios:

- a. Laboratório Corpo e Câmera (2009-2010)
- b. Laboratório Ação Chatroulette (2010)
- c. Laboratório Desenvolvimento Web (2010)

Em linhas gerais, o laboratório Corpo e Câmera procurou investigar as relações entre o corpo, a câmera e a edição dos materiais gravados; o laboratório Ação Chatroulette objetivou investigar possibilidades de interação que exploravam a subversão do corpo e do espaço, através do uso da plataforma Chatroulette; e o laboratório Desenvolvimento Web realizou levantamento de aplicativos, scripts, juntamente com um estudo das linguagens CSS, HTML, JavaScript e Flash, com o intuito de desenvolver uma plataforma interativa que dialogasse com a teleperformance.

O principal objetivo da escolha destes procedimentos foi permitir a experimentação de diversas formas de abordagem, na busca de encontrar aquela que melhor se adequasse aos

propósitos da pesquisa. A seguir será descrito e analisado o desenvolvimento de cada um dos laboratórios.

4.2.1 Laboratório Corpo e Câmera

Na perspectiva de interação entre arte e vida, a base do trabalho prático (e consequentemente do Laboratório Corpo e Câmera, que foi o primeiro a ser desenvolvido) surgiu a partir da minha inquietação sobre questões relacionadas aos meus deslocamentos entre as cidades de Fortaleza e Salvador. Estar em Salvador me fez buscar aquilo que me ligava e me representava em relação à minha cidade natal. Eram perceptíveis as diferenças entre os hábitos, o sotaque, as gírias, o tratamento entre as pessoas, a forma de andar, ou seja, tudo que caracterizava e de certa forma singularizava essas duas cidades. Perguntava-me se era isso que se chamava de "baianidade" e, ao mesmo tempo, procurava o reflexo disso nesse lugar de onde eu vinha, procurava a minha "cearensidade".

O laboratório Corpo e Câmera contou com a elaboração de textos autobiográficos, rastros da minha história pessoal, com o intuito de utilizar a autobiografia como um procedimento para a criação artística, mas sem a perspectiva de produzir um trabalho autobiográfico no sentido de realizar uma obra ou um discurso sobre o si mesmo. Esses rastros, essas idas e vindas entre Salvador (onde moro atualmente) e Fortaleza (minha cidade natal) encontraram abrigo numa frase do medievalista Paul Zumthor (2005, p.185), do seu livro *Escritura e Nomadismo*:

[...] quando se apagará a consciência de estar em outra parte? Em outra parte que não o lugar em que se nasceu, outra parte talvez para além de uma certa imagem de si mesmo acalentada, com ou sem razão.

Esse discurso compõe minha trajetória biográfica, mas nem por isso limita esse trabalho a uma reprodução da minha biografia. Problematiza reflexões acerca do pertencimento e não-pertencimento que, de acordo com o sociólogo polonês Zigmunt Bauman (2005, p. 17), demonstram a transitoriedade da identidade na sociedade pós-moderna, quando afirma:

Tornamo-nos conscientes de que o 'pertencimento' e a 'identidade' não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto ao 'pertencimento' quanto para a 'identidade'.

O que interessa nesse discurso é pensar a mobilidade, o fluxo, o descentramento a que se propõem os processos de identificação contemporâneos. Ou seja, é tornar visível aquilo que o sociólogo francês Michel Maffesoli (2001, p. 78) chama de “metáfora do nomadismo”, citada na introdução deste trabalho, a qual “pode nos incitar a uma visão mais realista das coisas, a pensá-las em sua ambivalência estrutural”. É com base nessa metáfora e na ausência de rigidez das estruturas que tenho buscado proposições corporais de deslocamento, de desequilíbrio, de instabilidades do corpo no espaço; buscado também, dessa forma, a oscilação entre aquilo que permanece e aquilo que muda, como síntese da antinomia pela qual Maffesoli define a metáfora do nomadismo.

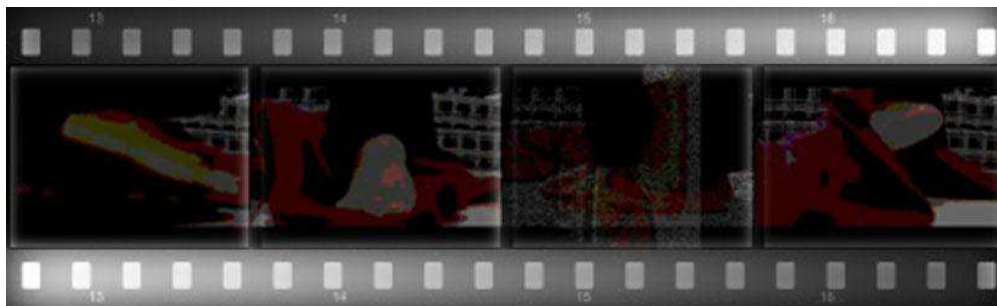
Portanto, ao utilizar de elementos da minha biografia como fomentadores da criação, denomino esse tipo de abordagem como procedimento autobiográfico para criação. Tais procedimentos deram origem ao Laboratório Corpo e Câmera no sentido de trazer para o corpo uma investigação sobre propostas de deslocamento e, posteriormente, testar essas possibilidades em percursos pela cidade de Salvador. Esse laboratório iniciou-se em agosto de 2009 e se prolongou até outubro de 2010. Seu desenvolvimento se deu em três abordagens diferenciadas: o movimento, a edição e a cidade. Na primeira abordagem, que se realizou entre agosto e novembro de 2009, foi explorada a experimentação do movimento em duas vertentes:

- a. O corpo na relação com a câmera fixa;
- b. O corpo na relação com a câmera acoplada a ele mesmo.

Na primeira vertente, o corpo na relação com a câmera fixa, foram exploradas as potencialidades da câmera quanto ao estudo de enquadramento, ângulo, planos e profundidade. Neste ponto, o principal interesse estava em criar diálogos com o corpo, como descrevo abaixo no comentário dos exercícios que deram origem ao vídeo Vermelho (2010), ilustrado na figura 16:

Os pés procuram dialogar com a câmera, como se as trajetórias desenhadas cumprissem o papel de questionar a lente e o limite do quadro. O movimento se prolonga além do corpo, ocupando o espaço que existe entre o corpo e as possibilidades da ferramenta. O movimento não pertence somente aos meus pés físicos, à forma como se plantam ao chão ou como passeiam pela manta vermelha que se enrosca a eles. Mover-se, neste caso, é propor conversações entre mídias distintas. (registro pessoal)⁷²

⁷² Apontamento registrado pela autora após a execução do referido exercício, 2010.

Figura 16 — Vermelho

Fonte: Elaboração própria. 2010. Frames do vídeo de referência editados em Photoshop.

Tais conversações implicam numa reorganização do corpo, numa outra forma de lê-lo e de confrontá-lo com o espaço. Outro exemplo é a série de exercícios de escada, que gerou o vídeo *on and on* (2010), figura 17. Neste, a relação com a câmera oscila entre a câmera estática, num tripé, e a câmera na mão. Essa possibilidade da câmera na mão gera outra relação no deslocamento. A tendência geral é de que o movimento se torne mais controlado, como um contrabalanço dessa articulação corpo e câmera. Também é possível observar, através dos registros, que a própria articulação do corpo denunciava uma intervenção sobre o movimento da câmera:

Enquanto o pé dançava o espaço, a câmera dançava o pé. Uma dança quieta, econômica, mínima, repetitiva e insistente. Uma dança de impulso pé-mão, em que o pé era o responsável pela ação. (registro pessoal)⁷³

Figura 17— on and on

Fonte: Elaboração própria. 2010. Frames do vídeo de referência editados em Photoshop.

O impulso destaca-se como a principal diferença entre a câmera fixa e a câmera acoplada ao corpo. Essa segunda vertente do laboratório teve como referência um trabalho realizado no período em que ainda era aluna especial do mestrado, na disciplina *Corpo e*

⁷³ Apontamento registrado pela autora após a execução do referido exercício, 2010.

Novas Mídias, ministrada pela Prof. Doutora Ivani Santana. No trabalho de conclusão da disciplina, realizei a intervenção *Corpo Vivo, Corpo Morto: um movimento de respiração* (2008), que teve execução realizada no espaço do Dique do Tororó, em Salvador-Bahia.

Figura 18 — *Corpo Vivo, Corpo Morto: um movimento de respiração*



Fonte: Elaboração própria. 2010. Frames do vídeo de referência editados em Photoshop

Na intervenção, como consta na figura 18, eu possuía uma câmera acoplada à altura do meu estômago, e esta se movimentava através da minha respiração. Meu corpo estendido, como morto, com algodões nas narinas, atravessado na passagem dos transeuntes que circulam pelo Dique, respirava e captava, assim, a imagem do verde e das águas, que era visível a quem se detivesse para observar mais atentamente o visor da câmera. O conceito fundamental da intervenção era a ambivalência entre o que está vivo e o que está morto.

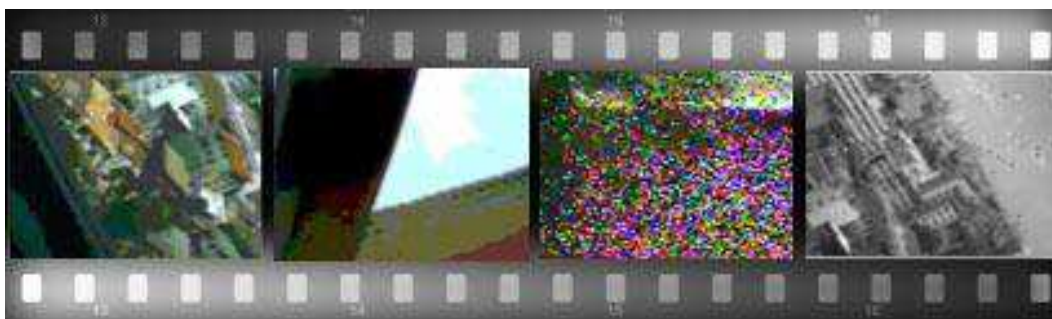
Mas o que interessou a esta pesquisa de mestrado foi o que pude observar de mudança no meu estado corporal e a necessidade de um controle e de uma atenção maior sobre o movimento quando o responsável pela imagem digital era o centro desse corpo, ao invés de um membro periférico, como a mão, por exemplo. Esse controle e essa atenção resultavam numa necessidade de minimizar o movimento para obter uma imagem com relação de velocidade próxima do que seria se estivesse filmando com a câmera na mão. Ou seja, deslocar o lugar de onde parte o impulso (no corpo) que se relaciona com a câmera modificava toda a intenção da ação.

Essa percepção desse trabalho me levou a explorar no laboratório outro ponto dessa articulação entre movimento e velocidade. Se eu tinha observado que minimizar o movimento ajudava a manter a velocidade, o que me interessava agora era explorar as variações de velocidade a partir de um movimento semicontrolado. Para atingir essa mobilidade, fiz uso de uma microcâmera, também conhecida como câmera de vigilância, com imagem capturada pelo software VideoStudio SE DVD (G).

A microcâmera, dentro de suas limitações técnicas, permitiu a exploração de movimentos mais livres. Nestes experimentos, não me preocupei com a qualidade da imagem, mas com as possibilidades que a intensificação da liberdade de movimento gerava como variação de velocidade. Nos exercícios que deram origem ao vídeo *descompasso #00* (2010), ilustrado na figura 19, foi possível observar:

O corpo trafega num fluxo alternado. A desordem da imagem faz parte desse corpo ambivalente: entre o controle e o descontrole do movimento. Parece-me, agora quando vejo as imagens produzidas, que a sensação de desequilíbrio é mais forte na imagem do que no ato do movimento do corpo (registro pessoal)⁷⁴.

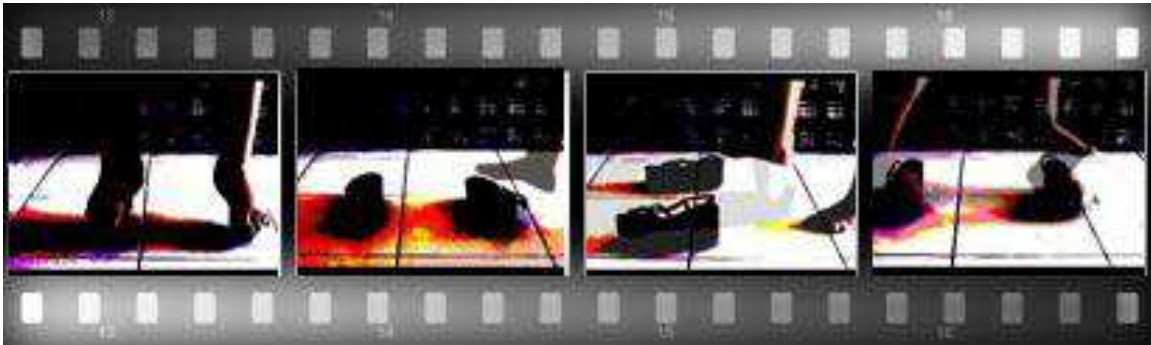
Figura 19 — *descompasso#00*



Fonte: Elaboração própria. 2010. Frames do vídeo de referência editados em Photoshop.

Essa diferença, como afirmada no comentário acima, entre as sensações do corpo quando em movimento e do que era possível observar na imagem, fez parte de todo o laboratório. Algumas vezes, procurei utilizar essa diferença como estímulo para novas experimentações, como foi o caso do exercício que deu origem ao vídeo *ainda está sem nome* (2010). Este foi uma releitura das observações dos exercícios e da edição de *Vermelho*, com o qual constatei a dificuldade em passar para a imagem (digital) de uma parte específica do corpo, o movimento do corpo inteiro. Observei que o principal motivo dessa desarticulação entre a ação produzida no espaço físico e a observada na imagem gravada relacionava-se à qualidade do impulso gerado para o movimento. Ou seja, ao trabalhar com imagens de partes do corpo era preciso atingir uma qualidade de movimento que criasse a sensação de presença do que estava ausente. Creio que, em *ainda está sem nome* (figura 20), essa relação da imagem do que está ausente parece se incorporar de forma mais evidente na imagem que está presente.

⁷⁴ Apontamento registrado pela autora durante as análises das imagens, 2010.

Figura 20 — ainda sem nome

Fonte: Elaboração própria. 2010. Frames do vídeo de referência editados em Photoshop.

A edição desses vídeos constituiu a segunda abordagem do laboratório, que se deu entre os meses de junho a setembro de 2010. Em Vermelho, que foi o primeiro vídeo editado, podemos observar que as escolhas tiveram um compromisso maior com o registro que com a interferência na imagem. Foram utilizados poucos cortes e poucos efeitos. E, basicamente, permaneceu a sequência em que se deram os exercícios. Esse momento de reelaboração do registro foi importante no sentido de organizar o pensamento sobre o que foi executado.

Nos vídeos seguintes, eu me dediquei a explorar mais as ferramentas de edição para trazer para a imagem uma construção que pudesse discutir as características pertinentes a cada exercício. Este foi o caso de on and on, em que trabalhei em cima da repetição de várias sequências de exercícios em escada explorando cortes e a não linearidade. Desta forma, o que busquei foi evidenciar a cadência do tempo na repetição, que tinha sido observada tanto no próprio movimento de subir e descer a escada, como no material gravado. A partir dessa edição, tracei como meta sempre buscar um elemento primordial, aquilo que me parecia, naquele momento, sintetizar o exercício. O objetivo foi explorar esse elemento na edição, o que ocorreu nos outros vídeos, descompassos #00 e ainda sem nome.

Em ainda sem nome, o princípio que moveu os exercícios e a edição foi a relação entre a presença e a ausência da imagem. Os exercícios foram realizados com uma câmera fixa em inclinação de mais ou menos quarenta e cinco graus, voltada para baixo. Como dito anteriormente, esses exercícios foram uma reelaboração dos que geraram o vídeo Vermelho e, por isso mesmo, tiveram uma composição parecida em se tratando da exploração de enquadramento e profundidade. As variações estão vinculadas ao ângulo da câmera, à exploração da presença do espaço vazio e às tentativas de possibilitar que uma parte do corpo expressasse o movimento do corpo inteiro. No caso de descompassos #00, o que moveu o

exercício foi a relação com o espaço sem a preocupação com a câmera, ou com um controle exato do movimento, o que possibilitou um mergulho de sensações do corpo pelo espaço. Estas podem ser identificadas no registro do processo:

Rascunhar é a palavra exata para definir o movimento desse exercício. Rascunhar o espaço como quem escava com as próprias unhas um desenho abstrato na areia da praia para logo em seguida ser lavado pelo mar, no fluxo intermitente da onda. Rascunhar o andar, o percurso, o locomover-se. Pequenos amplos rastros que vão se apagando, pulverizados. O corpo palpita prazer e liberdade. (registro pessoal)⁷⁵

Os vídeos e os exercícios aqui comentados foram de fundamental importância para a terceira abordagem, que ocorreu entre setembro e outubro de 2010: a relação do corpo com a cidade. Saí pelas ruas do centro de Salvador com o propósito de investigar possibilidades de desequilíbrio que a cidade propicia, assim como: meio-fio, degraus, pedras, entre outros. Nesse sentido, foram realizadas três investidas. A primeira foi basicamente um caminhar, um observar tanto do que seria interessante explorar, como dos ambientes que seriam mais seguros para sair filmando com um celular na mão. Após elencar alguns percursos possíveis, fiz uma segunda saída para experimentar movimentos de desequilíbrio que se relacionassem diretamente com a cidade. Numa terceira saída, procurei experimentar a relação corpo, câmera e cidade, procurando diálogos entre a experiência do meu corpo na cidade e de outros corpos encontrados ao acaso pelo caminho.

A ideia do acaso, do inusitado, do não determinado, pareceu-me, nesse instante, mais instigante para o trabalho que criar um roteiro pré-estabelecido, tanto do espaço que seria percorrido, como do que aconteceria na rua. Então, apenas defini que iria manter os propósitos dos exercícios anteriormente realizados no laboratório: o desequilíbrio, a variação de velocidade e fluxo, a desordem e a mobilidade. E que exploraria tais propósitos em relação às estruturas físicas da cidade, percorrendo o centro comercial de Salvador, nas proximidades da Praça da Piedade.

É importante observar que a divisão dessas três abordagens não se deu a priori, mas com o decorrer da pesquisa, ou seja, estas organização e sistematização têm muito mais um caráter de reflexão sobre o processo de enquadramento ou delimitação do que estava sendo investigado. O princípio da disponibilidade para o desconhecido, para o novo, assim como para o retorno ao que já havia sido trabalhado, acompanhou todo o percurso.

Esse laboratório serviu para definir propósitos de movimento norteadores da performance ciberdigital BOOT (desequilíbrio, variação de velocidade e fluxo, mobilidade e

⁷⁵ Apontamento registrado pela autora após a execução do referido exercício, 2010.

desordem) e como uma primeira inserção na relação entre corpo, câmera e cidade. Desta forma, a relação do corpo com o espaço físico começava a se esboçar, e isso me apresentava uma lacuna: como experienciar a relação do corpo no espaço ciberdigital? Surgiu assim, no decorrer do Laboratório Corpo e Câmera, outra investigação: o Laboratório Ação Chatroulette. A seguir descreveremos seus objetivos e seus desdobramentos.

4.2.2 Laboratório Ação Chatroulette

No primeiro semestre de 2010, a temática da investigação caminhava pelas possibilidades de mobilidade e desordem. E essas apontavam na direção entre a relação do corpo e da cidade, tendo em vista que o princípio de tudo estava diretamente ligado à minha relação com o deslocamento entre cidades e culturas. Dentro dessa perspectiva, surgiu a seguinte pergunta: como relacionar o espaço público urbano com o espaço público digital? Nesse momento, percebi que o trabalho, o qual tem por objetivo investigar o que venho chamando de Terceiro Corpo, começava a se desenvolver em três seguimentos: a relação entre arte e tecnologia; a relação entre a autobiografia e a criação artística; e a relação entre o espaço físico e o espaço virtual. Tais segmentos geraram, a princípio, uma visão caótica da pesquisa, afinal, são campos muito vastos. Mas, aos poucos, as ideias foram se acomodando e os pontos de contato foram sendo traçados.

Percebi a necessidade de trabalhar essas questões tendo como foco a interação com o outro no espaço ciberdigital. Para tal escolhi a plataforma do Chatroulette, desenvolvida pelo russo Andrey Ternovisky, e iniciei um novo laboratório, que denomino aqui de Ação Chatroulette.

A exploração do laboratório Ação Chatroulette revelou a importância da temporalidade na relação do corpo com o espaço ciberdigital. Temporalidade essa que se mostra presente nos questionamentos do grupo ativista Critical Art Ensemble quando aponta o excesso de informação na rede como um dos fatores responsáveis pela formação do que chamam de ciberelite⁷⁶. Vejo que esse excesso gera uma necessidade de consumo da informação numa velocidade cada vez maior. Esse ponto me interessou, tendo em vista a relação de variação de velocidade que já vinha sendo trabalhada no Laboratório Corpo e Câmera.

⁷⁶ A ciberelite, como o próprio nome sugere, trata-se de uma elite dominante do espaço ciberdigital, formada pelas pessoas que detêm o conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas.

A plataforma do Chatroulette permite que o usuário se comunique através, prioritariamente, de áudio e vídeo com outros usuários, na proporção de 1:1, de forma aleatória. O nome prediz o movimento da roleta russa, e propõe um acesso ao imprevisível, que é ao mesmo tempo privado e público. Privado porque a maioria das pessoas acessa o Chatroulette de suas casas, revelando, por vezes, sua intimidade; e público porque se submetem ao risco de se deparar com um estranho. Inclusive estranho (strange, em inglês) é o termo utilizado pela plataforma para o indivíduo designar o outro com o qual se relaciona.

O desenvolvimento do laboratório Ação Chatroulette contou com ações que tiveram como dinâmica propor ao usuário do Chatroulette uma nova percepção sobre a sua imagem, com intuito de subverter a relação do usuário com a própria imagem e com o espaço de encontro com o outro.

Paralelamente, foi realizada uma pesquisa de softwares que permitissem o registro de tais ações em sistema Windows XP, o qual eu dispunha naquele momento para realizar essas intervenções. A estratégia era encontrar um software que permitisse visualizar na webcam qualquer imagem escolhida para a ação, e um outro que fosse capaz de gravar a ação realizada. Depois de várias tentativas infrutíferas, ou pelo mau funcionamento do software ou pela incompatibilidade entre os mesmos, cheguei ao WebcamMax e ao Free Screen to Video WebcamMax é um software conhecido por gerar uma webcam falsa e é utilizado, frequentemente, para criação de tutoriais; tem como funcionalidade colocar efeitos nas imagens, exibir qualquer imagem em arquivo, exibir a tela do computador ou parte dela e reproduzir avatares com detecção dos movimentos do rosto. O Free Screen to Vídeo é um software simples e eficiente para gravar a tela do computador, e permitiu o funcionamento perfeito do WebcamMax durante as gravações.

Aos poucos fui descobrindo trabalhos desenvolvidos por outros artistas que se utilizavam da plataforma Chatroulette, como No Fun, de Eva e Franco Mattes, os improvisos do pianista Merton ou os retratos ao vivo do desenhista israelita Paz Bernstein, discutidos no capítulo anterior. O laboratório Ação Chatroulette trouxe à tona mais uma questão: como gerar possibilidades de subversão das relações que estabelecemos com o espaço ciberdigital?

Na tentativa de pincelar possibilidades de resposta para essa pergunta, utilizei a imagem espelho do estranho que compartilhava o chat com aplicação de efeitos. As imagens espelho procuravam subverter o lugar do esperado. Ao invés do participante do chat se deparar com um outro estranho, este se deparava consigo mesmo no lugar do outro. E, em alguns casos, foram utilizados efeitos sobre a imagem para gerar outras formas de ver a própria imagem. O

resultado dessas experiências gerou o vídeo Ação Chatroulette, que teve por intuito o registro, de forma sintética, da reação das pessoas quando submetidas a esse trabalho.

Se por um lado a relação entre espaço público físico e espaço público digital me levaram a definir os caminhos de criação para uma teleperformance, a proposta de subversão do ambiente e do corpo foram as diretivas que me guiaram para a construção de uma plataforma interativa que se conectaria à própria teleperformance. Ou seja, o laboratório Ação Chatroulette foi importante para definir características da construção da plataforma no que concerne à ideia de reinício, limitando o tempo do usuário e a relação de reconfiguração da própria imagem. Tais características visam a uma vivência individualizada dentro da vivência coletiva.

Mais adiante, quando for abordar o conceito, os objetivos e a criação da plataforma, explicarei melhor como tais características são importantes no processo de formação do Terceiro Corpo. Antes de começar a falar da plataforma em si, acho importante traçar as características gerais do Laboratório de Desenvolvimento Web que foi o viés de sua construção.

4.2.3 Laboratório Desenvolvimento Web

O laboratório Desenvolvimento Web iniciou-se juntamente com o laboratório Ação Chatroulette e se deu através da pesquisa de scripts, aplicativos e softwares, juntamente com o estudo das linguagens HTML, CSS, JavaScript e Flash, sendo que o estudo de Flash foi desenvolvido pelo músico Bruno Nobru, que foi o responsável pela criação sonora da plataforma.

O objetivo principal do laboratório foi desenvolver uma plataforma que dialogasse com uma teleperformance. Os principais desafios constaram em:

- a. Torná-la compatível com os mais variados navegadores;
- b. Minimizar as necessidades de conhecimentos mais avançados para o internauta interagir com a plataforma.

Foram utilizados para isso códigos disponibilizados na Internet, widgets e aplicativo de transmissão de vídeo em tempo e-real. Trabalhamos com componentes baseados em CSS, HTML, JavaScript e Flash.

As propostas iniciais para o trabalho eram:

- a. Investigar de que forma meu corpo percorre a cidade, como ele a observa e como com ela interage, levando em condição meu caráter de estrangeira a esta cultura;
- b. Propor ao internauta se conectar, por meio de interações de áudio no espaço público digital, com um recorte da cidade estabelecido pela performer;
- c. Indexar ao espaço ciberdigital, além da minha forma de ver a cidade, a minha própria pessoa na cidade;
- d. Estimular o internauta a interferir na forma como ele se vê diante da ação e a interagir coletivamente com a performance, em tempo e-real.

Mais tarde, outra proposta viria se agregar a estas: a de indexar a própria cidade. Mas falarei dela mais adiante.

Essa ideia de trabalhar com mídias pré-existentes começou a tomar corpo com a escolha da tecnologia Blogger, desenvolvida pela Google para abrigar blogs gratuitos. Em concomitância, comecei a pesquisar widgets que possibilitassem a interação de áudio, vídeo e texto. Primeiramente realizei uma pesquisa sobre sites, softwares, aplicativos servidores de transmissão de vídeo em tempo e-real pela web. No decorrer da pesquisa, percebi que havia três tipos mais comuns de servidores: os sites que trabalhavam com webshow, ou seja, voltados para produção de programas para TV online; os softwares que eram desenvolvidos para sistemas de segurança com visualização de câmeras de vigilância na Internet; e os aplicativos que geravam transmissões ao vivo pela rede a partir de dispositivos móveis 3G.

No primeiro tipo, testei o Ustream⁷⁷ e o Livestream⁷⁸, ambos com bom desempenho online, mas ainda muito lentos em seus programas desktop (G) de gerenciamento. O principal obstáculo do uso destes sistemas era a manipulação das imagens transmitidas para serem veiculadas em uma plataforma diferenciada dos sites oficiais destes. Os sites disponibilizavam

⁷⁷ USTREAM. Disponível em:<<http://www.ustream.tv>> Acesso em: 11 ago 2010

⁷⁸ LIVESTREAM. Disponível em:<<http://www.livestream.com>> Acesso em: 19 ago 2010

o uso da API (G) para tal função, mas como os testes realizados com o sistema demonstravam um atraso de transmissão muito grande, não prossegui na atividade.

Isso me levou a pesquisar os softwares servidores de transmissão de vídeo em tempo e-real relacionados aos sistemas de segurança. As prioridades na pesquisa eram eficiência, compatibilidade com o sistema Windows que estava utilizando na época, menor atraso possível e possibilidade de customização. Dos vários softwares pesquisados, destacou-se o WebcamXP, que tanto possui uma versão gratuita, com limitações, como uma versão paga, sem limitações. A versão gratuita já me permitia fazer vários testes que comprovaram a eficácia do software, sua interface simplificada, várias opções de transmissão da imagem/áudio, com variações no tempo de transmissão entre elas, e uma total customização. Realizei testes com webcam, câmera de vídeo e câmera de segurança sem fio, sendo bem sucedida em todas.

O projeto inicial da prática vinha sendo desenvolvido para gerar uma interação usuário-plataforma-performer em que o único acesso seria online. Daí a busca dos servidores para transmitir vídeos em tempo e-real. Depois dos dois laboratórios anteriores, o primeiro voltado para a relação com o espaço público físico da cidade e o segundo voltado para a relação com o espaço público digital, restavam-me as seguintes perguntas: que relação seria possível estabelecer entre o espaço público físico e o espaço público digital? Que diferenças e semelhanças seriam possíveis aos corpos nessa relação espacial?

Pensando nessas questões, tracei como estratégia pesquisar aplicativos que me possibilitassem trabalhar com tecnologia móvel 3G. A partir da tabela encontrada no site Master New Media⁷⁹ dos principais aplicativos de transmissão de vídeo/áudio utilizados para celular e dos testes realizados foi elaborado o quadro 1⁸⁰.

É possível averiguar algumas divergências da tabela original, alguns acréscimos, outros que não foram passíveis de avaliação por problemas com o servidor, mas o essencial é que, depois dessa análise, apenas dois aplicativos poderiam prosseguir nos testes, devido à compatibilidade com o modelo do celular que tinha disponível: o Qik e o Bambuser. Se por um lado o Qik permitia customização mais eficiente, nos testes seguintes demonstrou possuir um atraso de transmissão superior ao Bambuser. Portanto, o widget e aplicativo mobile do Bambuser foram escolhidos para serem utilizados no projeto.

⁷⁹ MASTER New Média. Disponível em: <<http://www.masternewmedia.com.br/>> Acesso em: 21 ago 2010

⁸⁰ Este quadro é provisório, tendo em vista que os aplicativos estão em constante atualização.

Quadro 1 — Análise comparativa de aplicativos para transmissão de vídeo via celular.

Aplicativos	Chat	Distribuição	Gravação	Geolocalização	Privacidade	Customização da resolução	Interação Celular Symbian Nokia 5230
BAMBUSER	Sim	Não	Sim	(1)Sim	Sim	Parcial	Sim
FLIXWAGON	Sim	Youtube	Sim	Sim	Sim	(2) NT	Não
KYTE	Sim	Twitter, Messenger Facebook, MySpace.	Sim	Não	Não	Total	Problemas no Servidor
LIVECAST	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	(2) NT	Não
LIVECLIQ	Não	Não	Não	Sim	Sim	(2) NT	Não
MOLV	Não	Não	Sim	Não	Não	(2)NT	Não
STICKAM	Sim	Facebook	Sim	Não	Sim	(2) NT	Certificado Vencido / Incompleto
QIK	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Total	Sim

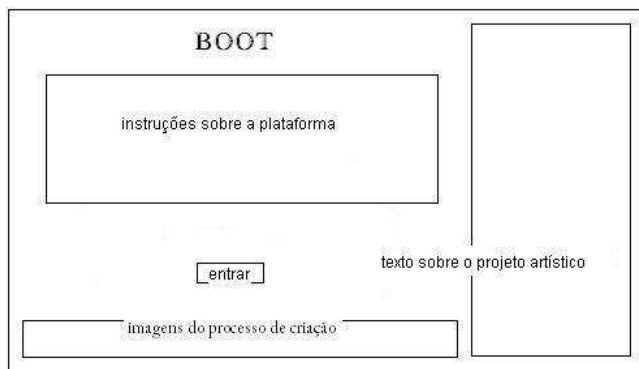
Fonte: Elaboração própria com base nos dados do site Master New Media. 2010.

(1) A geolocalização aplica-se apenas para sistemas Symbian. (2) Os aplicativos em que constam NT (não testado) para qualquer função foram descartados por não atenderem às exigências mínimas para a realização do trabalho, como a conexão com o aparelho celular disponível para o projeto ou por possuir certificado vencido ou incompleto.

Durante a realização destes testes, que se repetiram várias vezes, deu-se início à pesquisa de scripts para a construção da plataforma. Primeiramente, alguns desenhos básicos delinearam possibilidades de layout que posteriormente foram se adequando melhor. A seguir, são apresentadas as propostas que iniciam uma definição de conceito visual para a plataforma⁸¹:

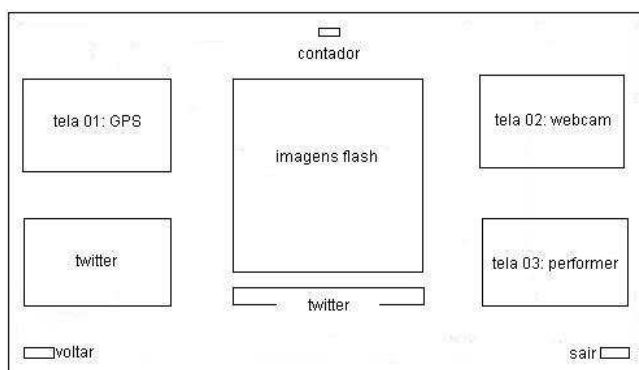
⁸¹ Esboços da plataforma em tamanho ampliado podem ser encontrados no Apêndice C.

Desenho 1 — Plataforma BOOT - esboço da página inicial



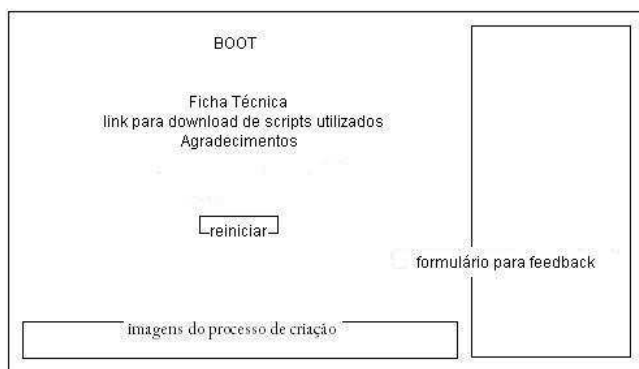
Fonte: Elaboração própria. 2010.

Desenho 2 — Plataforma BOOT - esboço da página principal



Fonte: Elaboração própria. 2010.

Desenho 3 — Plataforma BOOT - esboço da página final



Fonte: Elaboração própria. 2010.

A ideia era destituir o espaço do Blogspot⁸² das características tradicionais de um blog e compor um espaço minimalista, no qual o usuário seria o responsável pela poluição sonora e visual. Para tal, o primeiro passo foi quebrar a visualização vertical e extensa que a maioria dos blogs possui, criando três páginas visualizáveis em sua integralidade em tela cheia. Desta forma, cada página passou a ter uma função específica:

- a. A primeira, desenho 1 (equivalente à figura 21), constitui a abertura da plataforma, com instruções para seu uso, um texto sobre o projeto artístico e imagens do processo;
- b. A segunda página, desenho 2 (equivalente à figura 22) , a plataforma propriamente dita, constitui o espaço de interação do usuário com áudio, vídeo e texto;
- c. E a terceira constitui o encerramento, desenho 3 (equivalente à figura 23), com a ficha técnica, link para o banco de scripts utilizados na pesquisa, agradecimentos, formulário de contato e imagens do processo.

No decorrer deste laboratório, deparei-me com várias dificuldades. A primeira delas era entender códigos HTML, pois a minha noção era mínima. Contei com o auxílio de vários blogueiros e fóruns sobre desenvolvimento web para tirar as dúvidas e achar as soluções. As principais dificuldades são constantes no trabalho de qualquer desenvolvedor: tornar o espaço compatível com o maior número de navegadores e facilitar o máximo a participação do internauta. Nesse sentido, ao longo deste laboratório, foi acumulado um certo número de scripts pesquisados que formaram um banco de scripts disponibilizado no blog do projeto⁸³, com o intuito de compartilhar os procedimentos de criação e auxiliar aqueles que buscam soluções para desenvolvimentos semelhantes.

O primeiro passo na elaboração da plataforma, como dito, era descaracterizá-la do formato tradicional de um blog. Então, para isso, foram eliminados praticamente todos os elementos da página. Depois, foram elencados os elementos que seriam colocados, a partir do desenho já apresentado anteriormente, incluindo o novo background. Cada item foi pesquisado no que diz respeito tanto à compatibilidade com vários navegadores, como para desenvolver um ambiente o mais leve possível. Dessa forma, levou-se em consideração haver muitos elementos pesados na página, ou seja, elementos que demoram a carregar e tornam a

⁸² O Blogspot é o domínio utilizado pela tecnologia Blogger da Google Inc. Este se encontra disponível em: <http://www.blogspot.com>

⁸³ O blog do projeto BOOT encontra-se disponível em: <http://bootteleperformance.blogspot.com>

execução lenta, como a transmissão de vídeo em tempo e-real, a animação em Flash e o áudio de fundo. Seguem as imagens das páginas da plataforma, em sua versão final:

Figura 21 — Plataforma BOOT: página inicial

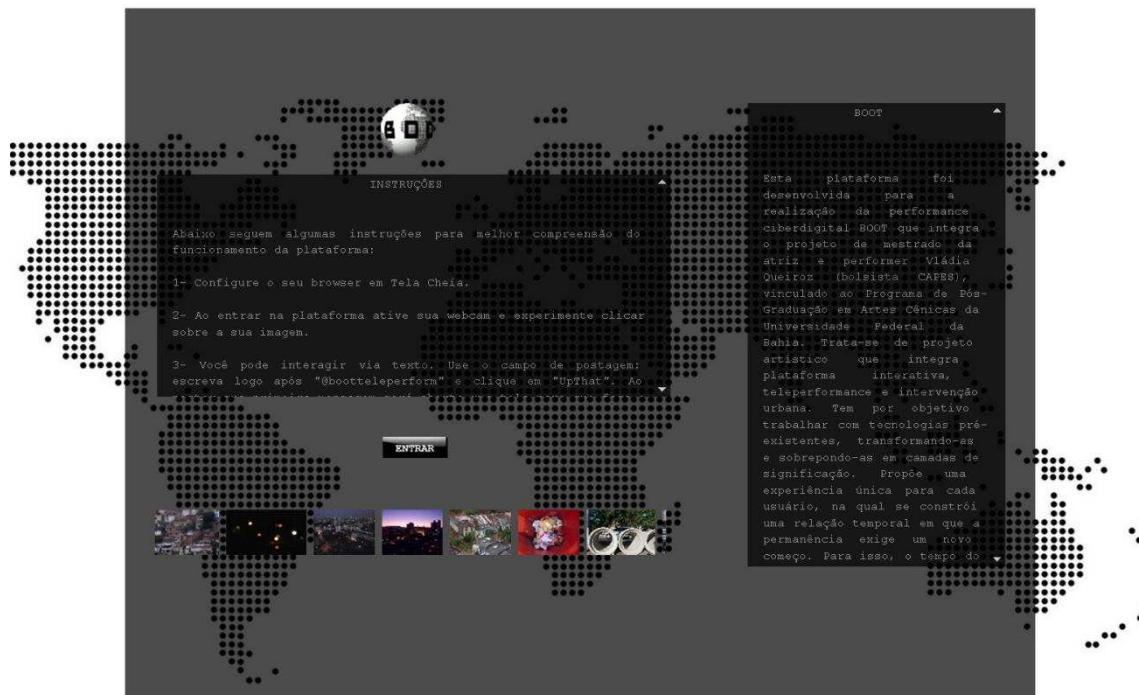
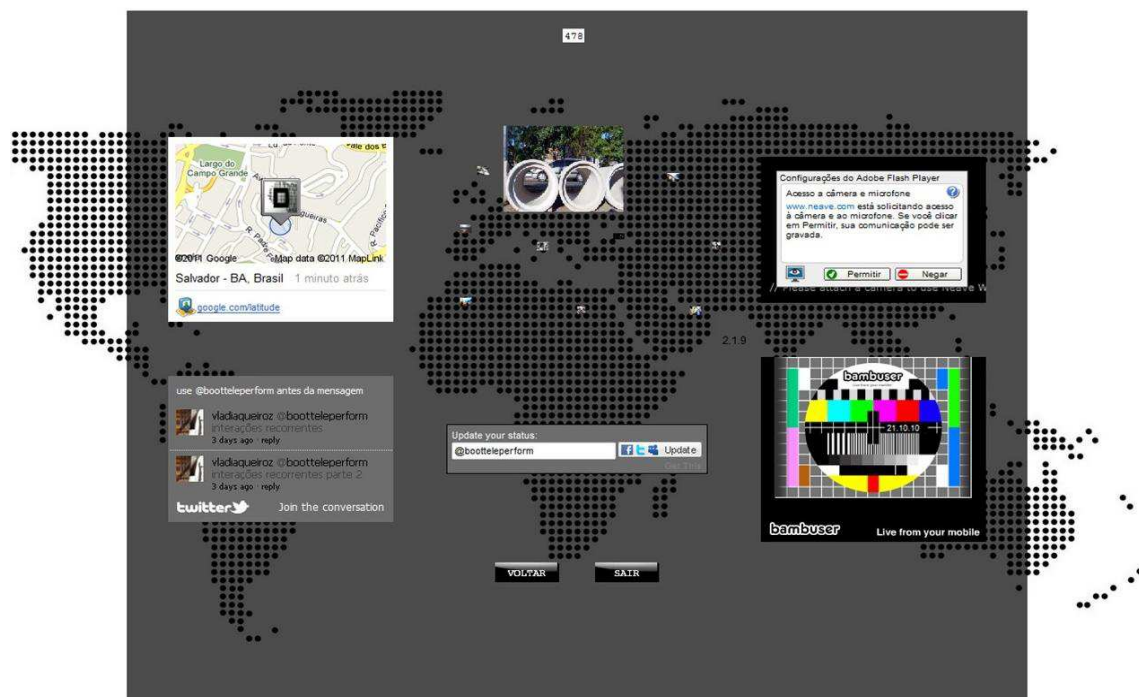
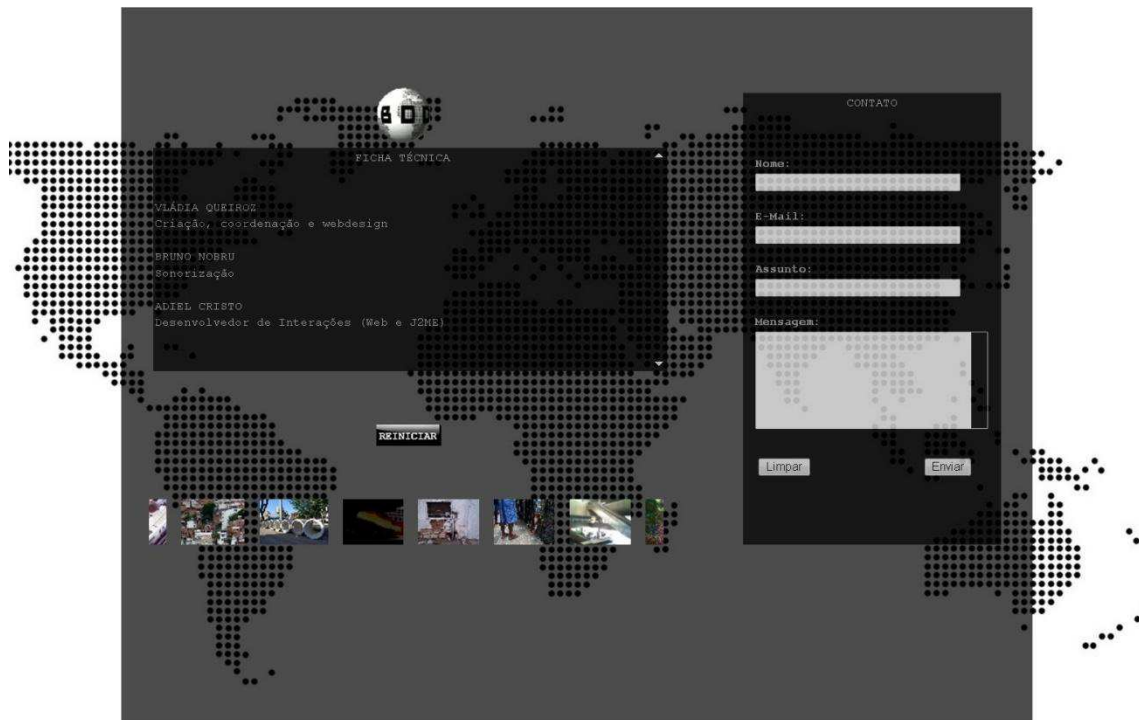


Figura 22 — Plataforma BOOT: página principal



Fonte: Elaboração própria das figuras 21 e 22. 2011. Captura da tela da plataforma.

Figura 23 — Plataforma BOOT: página final



Fonte: Elaboração própria. 2011. Captura da tela da plataforma.

Observando os elementos da plataforma que constam na figura 22, como apontados nos esboços da plataforma, podemos averiguar que, além do widget de transmissão de vídeo em tempo e-real (direita inferior), contamos com três widgets: um para interação do internauta com a própria imagem (direita superior) e dois outros para interação via Twitter (centro e esquerda inferior). Também constam na plataforma uma animação em Flash (centro), um cronômetro regressivo (centro superior) e um miniaplicativo do Google Latitude (esquerda superior), que indica a posição geográfica em que se encontra a performer. Segue a descrição de cada um dos itens:

- a. A interação com vídeo se dá por um widget criado por Paul Neave e distribuído de forma gratuita pela Internet. A partir deste, o internauta pode manipular sua própria imagem através de efeitos visuais.
- b. A interação com texto se dá por dois widgets: um no qual o internauta pode fazer o login no Twitter e digitar sua mensagem, antecedida pela hashtag @bootteleporform; e outro no qual as mensagens digitadas podem ser visualizadas, permitindo que todos os internautas possam dialogar entre si.

- c. A indexação da performer se dá pelo miniaplicativo distribuído pela Google, para aqueles que aderem ao serviço Google Latitude, que tem por objetivo, declarado pela Google em seu site, indexar pessoas. O Google Latitude é um sistema que tanto se baseia em coordenadas GPS como pode se basear na triangulação entre as torres de transmissão do sinal para os celulares. De acordo com a proximidade das torres ou dos satélites, é possível uma variação na precisão da localização.
- d. A animação em Flash permite a interação entre os internautas e entre estes e a performer. Ao mexer o mouse sobre as pequenas imagens no espaço, as mesmas se ampliam e emitem sons; os sons podem ser escutados por todos que estão conectados à plataforma, abrindo espaço para um outro tipo de diálogo, diferente do textual.
- e. O cronômetro regressivo permite ao internauta a permanência de 10 minutos na plataforma, gerando uma rotatividade das pessoas conectadas ao mesmo tempo. Após os 10 minutos, o internauta será redirecionado à página de finalização. É possível reiniciar o processo quantas vezes o internauta desejar.
- f. A plataforma conta também com um áudio de fundo elaborado a partir de sons urbanos, assim como a animação em Flash.

Importante ressaltar que as sonoridades da plataforma foram pesquisadas e elaboradas pelo músico Bruno Nobru, e que a interação construída a partir destas foi desenvolvida por Adiel Cristo, desenvolvedor web e integrante do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpo e imagem, como já mencionado na introdução deste trabalho.

Para finalizar, as figuras 21 e 23 referem-se às páginas inicial e final, respectivamente. Ambas, já descritas anteriormente, permitem tanto que o internauta compreenda o tipo de experiência a ser vivenciada, como possibilita comentar imediatamente o que vivenciou, colaborando, assim, no desenvolvimento da plataforma através de suas impressões pessoais sobre a ação performática.

Desta forma, encerro aqui a descrição dos processos laboratoriais e, a seguir, tratarei sobre as noções e problematizações que envolveram a construção deste projeto artístico, e como este se organiza para se pensar a questão do Terceiro Corpo.

4.3 UMA PROPOSTA DE ANÁLISE DO TERCEIRO CORPO NA PERFORMANCE CIBERDIGITAL BOOT

A performance ciberdigital BOOT, como dito anteriormente, foi construída utilizando três abordagens da arte telemática: plataforma interativa, teleperformance e intervenção. Essas três abordagens propõem, em suas articulações, processos de reconfiguração do corpo na relação entre o espaço público físico e o espaço público digital. Nesse processo, quatro questões surgiram como norteadoras das relações do internauta consigo mesmo e com o outro, do coletivo com o outro, do outro com o coletivo e de todos com o espaço. Estas questões são: as limitações impostas por softwares e aplicativos, a exigência do vínculo às redes sociais, a indexação de pessoas e lugares, e a confluência dos espaços.

Para compreendermos melhor o que aqui é descrito como plataforma interativa, precisamos ter em mente a relação de “troca comunicacional” (GIANNETTI, 2002), a qual parece gerar o que Lev Manovich (2001) indica como “coautoria do trabalho”. E mais uma vez volto à questão da interação versus interatividade. Como dito anteriormente, o termo interatividade é aqui proposto como aquele ligado às conversações entre os sistemas (hardware e software), e o termo interação é ligado às relações de ação produzidas tanto por agentes humanos quanto por objetos virtuais ou coisas. Nesse caso, o uso da terminologia plataforma interativa refere-se a um ambiente criado a partir de tecnologias que articulam conversações entre si (site - servidor - celular), mas que tais conversações só se realizam de fato quando se estabelece a interação entre os agentes humanos.

No caso desta plataforma, do ponto de vista do internauta, é possível perceber que a ação de interação deste implica transformações geradas individualmente (que somente o próprio internauta observa na sua tela) e coletivamente (construídas com base na interação com os outros internautas e com a performer). Já do ponto de vista da performer, a ação de interação se realiza coletivamente, tanto pela improvisação a partir do áudio gerado pelos internautas, como pela resposta visual da improvisação que estes podem observar. A ação individual dos internautas se dá, mais especificamente, pela interação com a própria imagem através do uso da webcam e da aplicação de efeitos sobre a imagem acessada com esta. A ideia de promover uma ação individual com a própria imagem começa a se lapidar no laboratório Ação Chatroulette. Enquanto no laboratório eu era responsável pela manipulação da imagem do outro, na plataforma o outro é responsável pela manipulação da própria imagem, ou seja, este se torna o interventor nele mesmo.

O widget utilizado para essa interação, como dito no texto referente ao laboratório Desenvolvimento Web, foi produzido e distribuído na Internet pelo designer de interação britânico Paul Neave. O objetivo principal desta interação no trabalho de Neave é gerar uma caixa de espelhos, enquanto, neste trabalho, é colocar o internauta como parte integrante desse espaço virtual, virtualizando o seu próprio corpo. Ou seja, mais que o reflexo, é a desconstrução do corpo físico e o jogo com as propriedades imateriais do corpo virtual, através da aplicação de efeitos, que me interessa. Modular a própria imagem e/ou do espaço que nos cerca é, antes de tudo, gerar uma ambivalência. Por um lado, esta incide na reformulação do contexto e da subjetividade do internauta. Por outro, as limitações de qualquer aplicativo ou software (no caso, o número e os tipos de efeitos) pressupõem uma forma de manipulação e controle (MALSBURG apud GIANNETTI, 2002).

Sendo assim, essa interação homem e máquina, aqui desenvolvida, corrobora no sentido de propor ao internauta uma forma de reconfigurar o corpo virtual, de compor um outro olhar sobre si mesmo, e questionar esse próprio olhar limitado aos efeitos disponíveis, ou como diz Manovich (2001, p.61, tradução nossa)⁸⁴: “[...] nós somos inquiridos a seguir associações pré-programadas, objetivamente existentes”. Tal reconfiguração é também um modo de agir sobre o ambiente com o qual os internautas interagem, recriar a tela, ser parte visível da obra que se faz diante dos seus olhos.

Em conjunto à ação individual do internauta, há uma ação coletiva ocorrendo, tanto pela interação textual através do Twitter, como pelo áudio produzido através dos vídeos em Flash. O Twitter entra neste trabalho como uma forma de agregar o espaço construído como rede social, também como forma de relacionar o fragmento de ação performática a um contexto macro de ações coletivas. A ideia central desta articulação é a necessidade de vínculo à rede social, característica essa colocada como uma hipótese fundamental para o urdimento das comunidades virtuais por Jesús Galdino Cárcere (2006). O internauta, para interagir via texto na plataforma, é obrigado a ter uma conta no Twitter, vincular-se a ele. Além disso, outra relação se estabelece entre o efêmero de um bate-papo online e o registro das mensagens online, no perfil do projeto no Twitter. A transitoriedade e a permanência caminham lado a lado, como os corpos em uma cidade.

Também no contexto de ação coletiva, como dito anteriormente, a interferência dos internautas na produção sonora da plataforma perpassa a mesma característica dos efeitos realizados com a imagem da webcam, ou seja, perpassa a questão do limite. Acredito que esta

⁸⁴ “[...] we are asked to follow pre-programmed, objectively existing associations.”

questão não seja algo específico do espaço ciberdigital, ou mesmo dos softwares ou aplicativos, mas trata-se de algo que está associado à vida coletiva e aos meios de que dispomos para interagir. Qualquer meio ou ferramenta utilizado para interação, seja a linguagem escrita ou a caneta com a qual escrevemos; seja o som ou o aparelho pelo qual escutamos ou transmitimos; seja a imagem ou o programa que usamos para editá-la; qualquer um e todos eles terão suas limitações. Tudo que está entre mim e o outro e nos proporciona acessarmos e comunicarmos nossos mundos particulares é um meio de simulação desses mundos, e tal simulação está limitada aos nossos signos, símbolos e contextos nos quais estamos inseridos. Portanto, vejo a limitação como uma chave importante de ser avaliada, tanto em seus aspectos potencialmente positivos de estabilidade dos processos criativos (que pressupõem uma boa dose de instabilidade), como em seus aspectos potencialmente negativos de manipulação dos mesmos processos criativos.

Outro ponto importante na interferência dos usuários no áudio da plataforma é que se trata de uma interferência coletiva, em que todos podem escutar os áudios que estão sendo executados pelos demais. Esta escuta permite uma troca sensível, pois, como afirma Giannetti (2002, p. 112, tradução nossa), ao se referir ao modelo de interação de Bricken, “cada transmissão de informação exerce influência nos estados dos sistemas acoplados e os define.”⁸⁵. Portanto, a troca realizada pressupõe uma redefinição constante do espaço e dos “corpos plugados” (SANTAELLA, 2003) envolvidos. A primeira decisão necessária para realizar esse tipo de interação foi abolir a criação de uma timeline, ou seja, de uma linha de tempo de execução de dados. Excluir a timeline do projeto teve por objetivo abrir espaço à desordem e a um sentido mais amplo de coletividade. Dessa forma, cabe a cada internauta escolher o momento mais adequado para agir, se é que este pretende escolher algo adequado. O ponto crucial da ausência de uma linha de tempo é a relação que se estabelece entre os internautas e a performer, relação esta que foge do contexto entre comando e execução do comando, ou de proposições pré-configuradas para coreografia.

Considero, também, a escolha da ausência de uma linha de tempo um ponto fundamental, neste trabalho, para a formação do Terceiro Corpo. Nesse caso, um Corpo Sonoro, em que os processos comunicacionais se estabelecem através da combinação dos sons pré-configurados na plataforma, gerando uma outra possibilidade de vocabulário entre os internautas e de estímulo para a improvisação da performer. A autonomia propiciada pela ausência de uma linha de tempo é importante na definição das características e da qualidade

⁸⁵ "cada transmisión, de información ejerce influencia en los estados de los sistemas acoplados y los define."

estética deste Corpo Sonoro, pois estas são relativas a decisões individuais de ação e à combinação dessas ações de forma coletiva, propondo, assim, uma horizontalização na definição do resultado estético do trabalho, ou seja, não sou eu enquanto propositora da performance que defino o resultado estético desta, mas sim o diálogo que existe entre a minha ação e as ações dos internautas.

Nesse sentido, a relação da performer com os internautas pressupõe um corpo digital/virtual que se elabora em improvisação, extremamente factual e efêmero, transmitido em tempo e-real, assim como um corpo físico que intervém no espaço público da cidade. Obviamente, traços recorrentes no movimento podem ser encontrados, tendo em vista que o estímulo sonoro é de sons pré-gravados e de quantidade limitada. Mas a forma com a qual os internautas os organizam é imprevisível; portanto, a resposta a estes também. Essa articulação performática, gerada por uma comunicação sensorial de sons, com ação desenvolvida num espaço físico, é o que designamos como teleperformance, como coloca Priscila Arantes (2005, p. 129): "nos trabalhos de teleperformances, a ideia é desenvolver uma ação performática on-line e off-line ao mesmo tempo". Dessa forma, travamos o diálogo entre o espaço público físico de um centro urbano com um espaço público digital de uma plataforma interativa.

O termo espaço público digital é uma variação do termo espaço público eletrônico, usado por Aufderheide em 1992 (apud LEITE, 2008), com o qual procuro estabelecer uma relação direta com o formato de acesso utilizado. A relação entre o espaço público físico e o espaço público digital pode se dar de várias maneiras, como, por exemplo, Julieta Leite (2008), em seu artigo (In)formações espaciais: que interface entre o espaço urbano e o espaço virtual?, aponta a introdução de "equipamentos de acesso às redes sociais no espaço público da cidade" como formadora de um espaço ubiqüitário. Esse espaço ubiqüitário, em meu trabalho, dá-se de forma localizada, e esse é mais um fator de ambigüidade: como estar em toda parte e estar em um lugar específico ao mesmo tempo? Essa pergunta surge por consequência da oposição colocada por Manuel Castells (1999), entre espaço de lugar e espaço de fluxo. Creio que a relação entre lugar e fluxo vem deixando de ser um enfrentamento para possibilitar lugares cada vez mais fluidos e espaços de fluxos cada vez mais culturalmente e politicamente definidos. Ou seja, parece-me que o espaço ciberdigital está se desenvolvendo como um espaço político e culturalmente forte, e que os espaços de lugar estão se reorganizando no sentido de aderir à fluidez do digital.

É neste íterim que tanto a performer propõe a indexação do espaço, como a plataforma propõe a indexação da performer, através do sinal de GPS e tags QR Code⁸⁶ (figura 24). Enquanto o sinal do GPS permite indexar a cidade e a performer à plataforma, a tag QR Code permite indexar a plataforma à cidade, a esse organismo estruturado por seres vivos, pela arquitetura, a topografia, o trânsito, o design urbano, as forças econômicas e políticas, a cultura e a subjetividade.

A tag elaborada para esta performance contém a seguinte mensagem:

Figura 24 — tag QR Code



CORPO IDENTIFICADO E INDEXADO

projeto artístico BOOT

de Vlândia Queiroz

<http://bootplataforma.blogspot.com>

Fonte: Elaboração própria com uso do Gerador de QR Code Kaywa. 2010.

Quanto à indexação da performer feita pela plataforma, ou mais especificamente pela Google, esta se dá através do miniaplicativo Google Latitude, que, nesse caso, utiliza-se do sinal GPS emitido pelo celular para localizar a área em que a performer se encontra. Talvez como uma resposta, ou uma possibilidade de estar em toda parte e em um lugar ao mesmo tempo, de ser tanto um corpo/espaço de lugar como um corpo/espaço de fluxo. Nesse sentido, houve uma atenção na construção da plataforma no que diz respeito ao uso de procedimentos autobiográficos para a criação. Tais procedimentos foram responsáveis pela criação de um projeto que refletisse o lugar de onde os criadores estavam falando. Assim, podemos elencar como procedimentos a produção e escolha das imagens pertencentes às cidades de nascimento e moradia: Fortaleza e Salvador (no meu caso); São Paulo e Pouso Alegre (no caso de Bruno

⁸⁶ A leitura do QR Code pode ser realizada por uma ampla gama de celulares que estão hoje no mercado, através de softwares específicos e que vêm sendo distribuídos gratuitamente na rede.

Nobru). A captação dos sons feita por Nobru também foi elaborada da mesma forma, incluindo a cidade de Belo Horizonte, como terceira casa. Sentir esses lugares, identificando neles nossa forma de interpretá-los através de imagens e sons, foi fundamental para a construção de um espaço que nos refletisse, que nos representasse. E, apesar dessa identificação, o trabalho não pertence a um lugar territorializado, ele apenas se encontra localizado ou, como propõe Giannetti (2002), translocalizado. A diferença que trago a essas duas palavras, território e localização, é que a localização é móvel, instável e efêmera, enquanto o território é fixo, estável e tende à permanência. Esse corpo localizado ou translocalizado via GPS é um corpo exposto, um corpo em risco, desprovido da privacidade e do anonimato que a rede proporciona. Um corpo passível da violência urbana, do furto, do assalto. E aqui ressalto a importância do laboratório Corpo e Câmera, tanto no que concerne ao uso de procedimentos autobiográficos, como o desdobrar-se deles em ações que levam em consideração a mobilidade urbana. É no laboratório que estas questões começam a se desenhar para definir um lugar de ação da performer.

Por último, como forma de ampliar a questão do limite, já mencionada anteriormente, e jogar com esse fator em relação ao tempo/espaço da plataforma, a mesma possui um contador regressivo que determina a permanência de participação do internauta em dez minutos. Tempo este que foi determinado arbitrariamente, levando em consideração a duração da performance, que seria em torno de 30 a 40 minutos (a performance foi idealizada para ter a duração da bateria do celular em transmissão de vídeo, sem um princípio ou final determinados, criando assim uma conexão com a ideia de transitoriedade, de passagem, que são características do espaço público urbano). Limitar o tempo é também reforçar a parcialidade do discurso artístico, ou seja, é determinar a fragmentação como mensagem, ao invés de uma ação totalizadora. Assim como possibilitar o reingresso do internauta na plataforma é abrir espaço para a escolha entre as determinações de fim ou de um novo começo. Aqui faço uma diferença entre determinar e determinismo. O termo determinismo está focado nas relações de causalidade e leis universais em que B acontece por causa de A. Neste caso, determinar pressupõe apenas uma demarcação, o que acontece está mais próximo do imprevisível do que do controlável. Apesar de todo o sistema computacional ser desenvolvido para o controle, o sistema das relações humanas pressupõe o inesperado, como argumenta William Bricken, citado por Giannetti (2002, p. 113, tradução nossa):

Na presença de pessoas, os sistemas interativos se desenvolvem a fim de resolver, através da comunicação, o problema da dupla contingência. A presença implica a

perceptibilidade e, por fim, o acoplamento estrutural a processos cognitivos comunicativos e não controláveis.⁸⁷

Esse jogo de permanência e mudança, estabelecido pelo limite de tempo, essa ação fragmentada, são pontos de contato com o que foi explorado no laboratório Ação Chatroulette. Reiniciar, nesse caso, funciona como o botão "next" do Chatroulette. O próximo é aqui, a possibilidade de reinício, o que não significa voltar, mas estar disponível para agir novamente no coletivo da plataforma em tempo e-real, ou seja, na articulação da interatividade (ação entre dispositivos do sistema) com a interação (ação entre agentes humanos) proposta em coletivo.

Essas questões aqui levantadas, que caracterizam as escolhas feitas para a construção da plataforma, do desenvolvimento da teleperformance e da intervenção urbana, assinalam o que me parece ponto fundamental deste trabalho: a ambivalência. Não se trata de defender uma ideia precisa, mas de fomentar a imprecisão das ideias. E da mesma forma visualizar esses "corpos plugados" em computadores, em celulares, também plugados nos seus espaços físicos que cada vez mais se codificam e se virtualizam.

Entrecruzar todos esses agentes e propor uma interação como experiência, propor-me como performer uma vivência e propor à cidade um recorte do seu corpo, em resumo, confluir tais ações de forma horizontalizada define o Corpo Conceitual ou Invisível neste trabalho. Mecanismos como possibilitar a reconfiguração da própria imagem do internauta, a ausência da timeline e o limite do tempo na plataforma inserem formas de ver, estar e sentir, e compõe isto que chamo de invisível ou conceitual, pois interferem na forma de agir individual, mas que não se apresenta visível ao coletivo. Ou seja, o Corpo Conceitual ou Invisível, neste trabalho, articula propostas e ações no sentido de subverter os instrumentos de controle, retirando-os da mão de quem concebe a proposta artística para entregá-los a quem interage com esta, mesmo que o ambiente seja controlado.

Talvez resida na ação, essa célula primordial do ato performático, o sentido do que aqui podemos chamar de Terceiro Corpo, um corpo reconfigurado que articula e é articulado por vários corpos físicos e digitais, algumas vezes imagético, outras sonoro, outras conceitual. Certamente um corpo sensível às interações, um corpo mutante, efêmero e imprevisível. Um corpo presente no ato, depois dissoluto. Um corpo, por fim, ambivalente.

⁸⁷ "En presencia de personas, los sistemas interactivos se desarrollan a fin de resolver, a través de la comunicación, el problema de la doble contingencia. La presencia implica la perceptibilidad y, por ende, el acoplamiento estructural a procesos cognitivos comunicativos e no controlables."

5 CONCLUSÃO

A relação entre teoria e prática aqui desenvolvida demonstra a influência predominante que a prática e a observação desta tiveram sobre o desenvolvimento teórico. Ao realizar os laboratórios e perceber a repetição de características-chave, como a autobiografia, a temporalidade e a subversão, e nessas, pontos de contato com vertentes da arte da performance (body art, intervenção urbana e happening), isso permitiu também reconhecer na performance ciberdigital BOOT características dessas vertentes. Ou seja, em BOOT há também um corpo em risco como na body art, sendo que o risco não é mais o flagelo do próprio corpo, e sim o da desapropriação do corpo: um corpo exposto, localizado, público, sujeito ao assalto, ao furto. A inserção autobiográfica convive com ser mais um no meio da cidade.

Cidade essa em que o corpo intervém, fixa etiquetas, indexa-se ao espaço ciberdigital e permite a conexão de outros corpos com o desenho feito pelo deslocar-se na cidade. Esse corpo está situado dentro de um tempo e espaço específicos. Dessa forma, a relação com a temporalidade em BOOT também se dá na ambivalência, seja da exploração da velocidade, seja da exploração do limite. Tanto o que provoca a desordem como o que a organiza faz parte de uma mesma estrutura. A instabilidade e a estabilidade conversam entre si. Se por um lado podemos ter uma imagem (visual ou sonora) desordenada, caótica; por outro, temos um limite de tempo de permanência na plataforma. Limite esse que estabelece uma relação de passagem, de apreensão do fragmento, ao invés da ação em sua completude. Desvincula-se, portanto, da ideia de obra artística como um todo acabado, para alocar-se como o instantâneo da rua, a fração de tempo que vivenciamos enquanto atravessamos uma praça e vislumbramos uma proposição performática. A plataforma BOOT se propõe a ser esse espaço de encontro, de acaso e de trânsito. Espaço de errância e de tumulto, características que podem ser intensificadas ou amenizadas, de acordo com o desejo daqueles que a compõem.

Os corpos conectados são também os responsáveis pelos estímulos que levam a performer a traçar novas rotas a todo instante, ou seja, podem vestir a proposta artística, como o público vestia os Parangolés de Helio Oiticica. São esses corpos conectados que definem a proposta estética da ação, como um grande happening midiaticizado. Assim, constatei que a horizontalidade da comunicação aqui estabelecida está em relação direta com características do espaço público da cidade. E a intervenção nesse espaço, através do uso de mídias locativas, procura dar mobilidade às estruturas, ao invés da fixidez geográfica dos territórios. Tal

horizontalidade provoca uma abertura à subversão tanto do corpo como do espaço, entendendo por subversão o que Assis (2004) coloca como "bagunça criativa", e mais especificamente suas características de questionamento, ruptura, inversão e dúvida.

De outra forma, a observação de trabalhos artísticos como Egoscópio, No Fun, Umbrella.net, I-Arch Bodies, Glasbead e Estar, para citar alguns, foram fundamentais para o urdimento do conceito de Terceiro Corpo e de suas vertentes de análise: o Corpo Visível ou Imagético, o Corpo Sonoro e o Corpo Conceitual ou Invisível. Assim como, também, para fundamentar a ideia de tempo e-real, as características do espaço ciberdigital e os processos de interação e reconfiguração dos corpos nesse espaço. É dessa forma que a prática e a observação da prática vão desenhando os esboços da teoria nesta pesquisa.

Após chegar ao entendimento de que o tempo e-real é tanto condicionado ao presente da ação como composto pelo atraso gerado na codificação, na transmissão e na decodificação do código, é possível perceber a importância que a questão da temporalidade assume numa prática artística telemática. Tanto por definir, no caso de BOOT com a limitação do tempo, a perda da informação, como em possibilitar ao internauta manipular a (des)ordem da comunicação. Essas características temporais não são meramente conceituais, mas requisitam ações de desenvolvimento que proponham uma articulação eficiente entre navegadores e servidores, por exemplo.

De forma semelhante, observar a proposição de fluxo utilizada por Beiguelman em Egoscópio foi definidora para que não se utilizasse uma linha de tempo no processo de interação em BOOT: verifiquei a partir desta análise a importância que tal decisão assumia no contexto de uma interação em tempo e-real e na subversão das relações de poder, quando, em vez de uma organização pré-estabelecida pelo código, opta-se por uma organização estabelecida pelos internautas. Ou seja, criam-se espaços de navegação capazes de agenciar pessoas em torno de uma proposta ao ponto de provocar o maior grau de imersão possível no trabalho artístico.

O espaço ciberdigital aqui construído é também um espaço público, espaço de encontro, que se vincula a outros espaços como a rede social do Twitter e assume a questão do vínculo como fator de ambivalência perante a efemeridade da ação. Os procedimentos para reconfigurar o espaço-tempo da ação, dentro de uma proposta artística, perpassam as características intrínsecas a este espaço e à temporalidade que lhe são pertinentes. Portanto, ao identificar em BOOT o Terceiro Corpo como um Corpo Sonoro, estou a afirmar que o

espaço-tempo da ação, apesar de uma comunicação textual, é um espaço que se propõe níveis diferenciados de diálogo.

Definir vertentes de análise para o Terceiro Corpo é estabelecer critérios de observação parciais, que só possuem sentido didático, pois o Terceiro Corpo, como dito no decorrer da dissertação, é um todo formado pelo amálgama dos elementos que o compõem: corpos (imagem e som), espaço e tempo. Elementos estes que, uma vez amalgamados, revelam o Terceiro Corpo como um corpo provisório e imaterial. Em BOOT, apesar da preponderância do Corpo Sonoro, o Corpo Visual ou Imagético, assim como o Corpo Conceitual ou Invisível, também estão presentes, mesmo que o foco principal do trabalho seja a questão da sonoridade.

Esse Corpo Sonoro evidencia a interação entre espaços e entre corpos, assim como o processo de reconfiguração desses. Corpos não localizados (dos internautas) dialogam com o corpo localizado (via GPS) da performer, que por sua vez redesenha o corpo da cidade na imagem transmitida em tempo e-real, o Corpo Visível ou Imagético. Este também persiste na interação do internauta com a imagem de sua webcam, aplicando efeitos sobre a mesma. A forma com a qual esses corpos se organizam, em diálogo sonoro ou textual (através do Twitter) ou como organizam as imagens – seja o internauta com a webcam, seja a performer com a cidade –, o limite de tempo de permanência na plataforma, ou seja, as escolhas criativas que constituem o trabalho, são responsáveis pelo Corpo Conceitual ou Invisível. Este está para além do que pode ser visto ou ouvido, baseando-se numa perceptibilidade sutil de conexão, a qual confere ao trabalho uma gama ampla de possibilidades subjetivas de agenciamento e interpretação.

Por fim, o desenvolvimento das vertentes de análise aqui sugeridas, seus desdobramentos e aprofundamentos, no que concerne a uma estética da arte mediada pela tecnologia, parece ser uma trilha aberta para novas pesquisas, tanto no que se refere à análise de um trabalho artístico, como também a um instrumento para criação. Pois, com base nos estudos desenvolvidos nesta pesquisa, observo que a conformação do Terceiro Corpo está diretamente vinculada à possibilidade de imersão do internauta – assim como a horizontalidade proposta na comunicação parece apontar uma resposta a esta questão – e que a importância de seu estudo e da análise de suas vertentes reside na identificação de procedimentos, tais como aqui apontados, para ampliar o poder de imersão da proposta criativa.

REFERÊNCIAS

16TH AND MISSION. Organização Jean Dugan; Eric Rodenbeck e Andy Slopsema. Projeto artístico de webart. 2001. Disponível em: <<http://www.16thandmission.com/>> Acesso em: 08 maio 2010.

AÇÃO CHATROULETTE. Criação de Vlória Queiroz. Vídeo (2,58 min), Salvador, jul. 2010. Disponível em: <<http://bootteleperformance.blogspot.com/2010/12/laboratorio-acao-chatroulette.html>>. Acesso em: 22 dez. 2010.

AINDA SEM NOME. Criação de Vlória Queiroz. Vídeo (3,24 min), Salvador, jul. 2010. Disponível em: <<http://bootteleperformance.blogspot.com/2010/12/ainda-sem-nome.html>>. Acesso em: 20 dez. 2010.

ANTWORTEN. Criação Holger Friese. Projeto artístico online. 1997. Disponível em: <<http://www.antworten.de/>>. Acesso em: 08 maio 2010.

ARANTES, Priscila. Arte e Mídia: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac São Paulo, 2005

ASSIS, Érico Gonçalves de. Táticas lúdico-midiáticas no ativismo político contemporâneo. São Leopoldo, 2006. Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/erico/rodape/ericoassis-dissertacao.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2010.

_____. Bagunçando a cultura: interferência e criatividade como táticas de protesto. São Leopoldo, 2004. Disponível em: <<http://pontomidia.com.br/erico/rodape/ericoassis%20-%20baguncandoacultura.pdf>>. Acesso em: 13 jul. 2010.

AUGÉ, Marc. Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus, 2008.

BARROS, José D'Assunção. Arte e conceito em Marcel Duchamp: uma redefinição do espaço, do objeto e do sujeito artísticos. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/27983925/Arte-e-Conceito-Em-Marcel-Duchamp-BARROS-Jose-D-Assuncao-Dominios-da-Imagem-UEL-2008>>. Acesso em: 10 ago. 2010.

BASSANI, Jorge. Informação e contrainformação na gráfica urbana: uma experiência com outdoors no crepúsculo da modernidade. São Paulo, 2007. Disponível em: <http://www.jorgebassani.com.br/sistema/admin/pdf/04250961447informacao_contra-informacao_na_grafica_urbana.pdf>. Acesso em: 08 set 2010.

BAUMAN, Zigmunt. Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

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

_____. egospio_diag.jpg. 2002. Disponível em: <<http://desvirtual.com/egoscopio/english/tec.htm>>. Acesso em: 16 nov. 2010. il. color

BERNSTEIN, Ana. A performance solo e o sujeito autobiográfico. Sala Preta, São Paulo, n.º 1, 2001. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/salapreta/PDF01/SP01_010_bernstein.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2010.

BOOT. Criação de Vlândia Queiroz. Projeto artístico de performance ciberdigital desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2011. Disponível em: <<http://bootplataforma.blogspot.com>>. Acesso em: 7 ago. 2010.

BORGES, Mônica Erichsen Nassif. A abordagem contemporânea sobre a cognição humana e as contribuições para os estudos de usuários da informação. Cadernos BAD, v. 2, p.74-81, 2005.

BORISOV, Liubo. Crowdsourc. Eyelevel BQE. Galeria de arte. Brooklin, 2010. Disponível em: <<http://www.artslant.com/ny/events/show/112351-crowdsourc-new-works-by-liubo-borissov>>. Acesso em: 14 set. 2010.

BRUCKER-COHEN, Jonah; MORIWAKI, Katherine. Umbrella.net. Site de registro do projeto Umbrella.net. [2004]a. Disponível em: <<http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella>>. Acesso em: 16 nov. 2010.

_____.; _____. [2004]b. umbrellanet.jpg. il. color. Disponível em: <<http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella/>> Acesso em: 16 nov. 2010.

_____.; _____. [2004]c. ad_hoc2.gif. il. color. Disponível em: <<http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella/system.php>>. Acesso em: 16 nov. 2010. il. color.

C4GALLERY. chris-burden-shoot.jpg. [19--?]. Il. Disponível em: <<http://c4gallery.com/artist/database/chris-burden/chris-burden.html>>. Acesso em: 15 mar. 2011.

CÁCERES, J. G. Cibercultura: un mundo emergente y una nueva mirada. Colección Intersecciones, n. 7. México: Conaculta, 2006.

CAMPANELLA, Thomas J. Eden by Wire: Webcameras and the Telepresent Landscap. In: GOLDBERG, Ken (Org.) The robot in the garden: telerobotics and telepistemology in the age of the internet. Massachusetts: MIT Press, 2001, p. 23-46.

CANAL CONTEMPORÂNEO. acconci.jpg. 2009. Il. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/arteemcirculacao/archives/002495.html>>. Acesso em: 15 mar. 2011

CARNET DE NOTES. Blog do Prof. Doutor André Lemos. Disponível em: <<http://www.andrelemos.info>>. Acesso em: 25 mar. 2009.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. Vol. 1. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

_____. A sociedade em rede. Vol. 2. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERDEIRA, Sónia. Marina Abramovic: 716 horas em silêncio diante de uma câmara Marina Abramovic. IOnline, Lisboa, abr. 2010. Disponível em: <<http://www.ionline.pt/conteudo/53544-marina-abramovic-716-horas-em-silenciodiante-uma-camara->>. Acesso em: 14 set. 2010.

CHATROULETTE FUNNY PIANO IMPROVI #1. Criação de Merton. 2010. Vídeo (5,29 min). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=JTwJetox_tU>. Acesso em: 12 set. 2010

CHATROULETTE FUNNY PIANO IMPROVI #2. Criação de Merton. 2010. Vídeo (5,11 min). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=MHrvpgA9XtI>>. Acesso em: 12 set. 2010

CHATROULETTE FUNNY PIANO IMPROVI 3#. Criação de Merton. 2010. Vídeo (5,35 min). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=bYaABtWpKIM>>. Acesso em: 12 set. 2010

CHATROULETTE Speed Painting 1#. Criação de Paz Bernstein. Israel, 2010. Vídeo (9,01 min). Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/pazmania87#p/u/2/wQZR2r2Wjhw>>. Acesso em: 14 set. 2010.

CHATROULETTE Speed Painting 2#. Criação de Paz Bernstein. Israel, 2010. Vídeo (9, 16 min) Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/pazmania87#p/u/2/wQZR2r2Wjhw>>. Acesso em: 14 set. 2010.

COHEN, Renato. Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação. São Paulo: Perspectiva, 1989.

CORPOS Informáticos. Grupo de Pesquisa. Brasília: UNB, [1998]. Disponível em: <<http://www.corpos.org>>. Acesso em 14 set. 2010.

_____. 200512012.jpg. 2005a. il. color. Disponível em: <http://corpos.blogspot.com/2005_12_01_archive.html>. Acesso em: 10 dez. 2009.

_____. Estar49.jpg. 2005b. il. color. Disponível em: <http://corpos.blogspot.com/2005_10_01_archive.html>. Acesso em: 10 dez. 2009

CORPO vivo, corpo morto: um movimento de respiração. Criação de Vlória Queiroz. Vídeo (2,53 min). Salvador, dez 2008. Disponível em: <<http://bootteleperformance.blogspot.com/2010/07/video-da-performance-corpo-vivo-corpo.html>>. Acesso em: 27 jul. 2010.

CRITICAL ART ENSEMBLE. Distúrbio Eletrônico. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

_____. Site do grupo ativista norte-americano Critical Art Ensemble. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/>> Acesso em: 25 out. 2008.

CULTURA SUBJETIVA. bild.jpg. 2009. Il. Disponível em:
<<http://culturasubjetiva.blogspot.com/2009/09/marina-abramovic-arte-performatica.html>>.
Acesso em: 15 mar. 2011.

_____. rythm5.jpg. 2009. Il. Disponível em:
<<http://culturasubjetiva.blogspot.com/2009/09/marina-abramovic-arte-performatica.html>>.
Acesso em: 15 mar. 2011.

_____. 3 rythm.jpg. 2009. Il. Disponível em:
<<http://culturasubjetiva.blogspot.com/2009/09/marina-abramovic-arte-performatica.html>>.
Acesso em: 15 mar. 2011.

_____. 4 RYTHM4.JPG. 2009. Il. Disponível em:
<<http://culturasubjetiva.blogspot.com/2009/09/marina-abramovic-arte-performatica.html>>.
Acesso em: 15 mar. 2011.

CUNHA, Paulo. Comunicação no ciberespaço: redefinindo a relação centro-periferia. Associação Latino-Americana de Investigadores de la Comunicación. Disponível em:
<<http://www.eca.usp.br/alaic/boletin16/Texto%20-%20paulo%20cunha.htm>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

DAMÁSIO, Antônio. O Mistério da Consciência: do corpo e da emoção ao conhecimento de si. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

DESCOMPASSO #00. Criação de Vlória Queiroz. Salvador, 2010. Vídeo (1,57 min). Disponível em: <<http://bootteleperformance.blogspot.com/2010/12/descompassos-00.html>>. Acesso em: 21 dez. 2010.

DESERTEJO. Criação Gilberto Prado. Projeto artístico de ambiente virtual multiusuário. São Paulo, 2000. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/desertejo>>. Acesso em: 08 maio 2010.

DOMINGUES, Diana. Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

EGOSCÓPIO. Coordenação Giselle Beiguelman. Projeto artístico de telintervenção. São Paulo, 2002. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/egoscopio/>>. Acesso em: 16 nov. 2010.

ESTAR. Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos. Registro projeto artístico de teleperformance. Brasília, 2005. 1 CD ROM

FNC Resolution: Definition of Internet. Federal Networking Council Norte-Americano. 1995. Disponível em <http://www.nitrd.gov/fnc/Internet_res.html>. Acesso em: 14 out. 2008.

GIANNETTI, Cláudia. Estética digital: sintopía del arte, la ciência e la tecnologia. Barcelona: Asociación de Cultura Contemporânea L'Angelot, 2002.

GOLDBERG, Roselee. A arte da performance: do futurismo ao presente. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GOOGLE Latitude. Google Inc. Aplicativo de Geolocalização. Disponível em: <www.google.com/latitude>. Acesso em: 20 ago. 2010

GREINER, Cristhine. O corpo: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.

GLASBEAD. Criação de John Klima. Plataforma multiusuário para criação sonora, 2000. Disponível em: <<http://www.cityarts.com/glasbeadweb>>. Acesso em: 15 dez. 2010.

GALERIA DIAGRAMA. normal_pdf_12722w_p76_bodyblinc2_tate.jpg. Fotografia F. Masson. [19--?]. il. color Disponível em: <<http://www.commentart.com/artists/imagegallery/16345>>. Acesso em: 15 mar. 2011

GLUSBERG, Jorge. A arte da performance. Tradução Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva; Guacira Lopes Louro. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HAWKING, Stephen. Uma breve história do tempo: do “Big Bang” aos buracos negros. Lisboa: Gradiva, 1994.

HASELAGER, W. F. G. O mal estar do representacionismo: sete dores de cabeça da Ciência Cognitiva. In: FERREIRA, A.; GONZALEZ, M. E. Q.; COELHO, J. G. (Ed.). Encontros com as ciências cognitivas. Vol. 4. São Paulo: Coleção Estudos Cognitivos, 2004, p. 105-120.

HOUAISS, Antônio. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. CD-ROM, versão 1.0.

IBGE. De 2005 para 2008, acesso à Internet aumenta 75,3% . Base de dados. 2009. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1517>. Acesso em: 20 fev. 2011

INS (H)NAK (R)ES. Coordenação Diana Domingues. Banco de dados do Projeto Artístico de Telerobótica INS (H)NAK (R)ES. Caxias do Sul, 1999. Disponível em: <<http://artecno.ucs.br/insnakes/snake/videos.html>>. Acesso em: 20 jul. 2009.

INTERVENÇÃO. In: Enciclopédia Itaú Cultural Artes Visuais. Termos e Conceitos. 2008. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=8882> Acesso em: 15 ago. 2010.

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

KLIMA, John. Cytarts. Site pessoal de John Klima. Disponível em: <<http://www.cityarts.com>>. Acesso em: 15 dez. 2010.

_____. gbicc.jpg. 2000. Disponível em: <<http://www.cityarts.com/glasbeadweb>>. Acesso em: 15 dez. 2010.

LABRA, Daniela. Vito Acconci: arte e política da performance à arquitetura. *Revista Desartes*, n. 7, dez. 2009. Disponível em: <<http://www.artesquema.com/escritos/vito-acconci-arte-e-politica-da-performance-a-arquitetura/>>. Acesso em: 14 set. 2010.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. *Philosophy in the flesh: the embodied mind and its challenge to western thought*. New York: Basic books, 1999.

_____.; _____ *Metáforas da Vida Cotidiana*. Coordenação de Tradução: Mara Sophia Zanotto. Campinas: Mercado das Letras; São Paulo: EDUC, 2002.

LAROSSA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. *Revista Brasileira de Educação*, Rio de Janeiro, n. 19, 2002. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_JORGE_LARROSA_BONDIA.pdf>. Acesso em: 30 mar. 2009.

LEITE, Julieta. (In)Formações Espaciais: que interface entre o espaço urbano e o espaço virtual? In *Revista del Centro de Investigación*. Universidad la Salle. janeiro-junho, ano/vol., 08 (sup.), n. 029. Universidad La Salle: Distrito Federal, México, 2008. p. 31-35 Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/342/34209906.pdf>>. Acesso em: 16 jul. 2010.

LEMOS, André. *As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço*. Instituto do Futuro. [1996] Disponível em: <<http://www.institutodofuturo.com.br/CIBER.html>>. Acesso em: 14 set. 2010.

_____. *A Arte da Vida: diários pessoais e webcams na Internet*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 25., 2002, Salvador, Anais..., São Paulo: Intercom, 2002. CD ROM. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/handle/1904/18835>>. Acesso em: 22 nov. 2009

_____. *Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão*. Razón e Palabra. n. 41. México. Out./Nov., 2004. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibermob.pdf>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

_____. *Mídia Locativa e Territórios Informacionais*. In: ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lúcia. (Org.). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Ed. EDUC, 2008, p. 207-230. Disponível em: <http://www.andrelemos.info/artigos/midia_locativa.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2010.

_____. *Arte e Mídia Locativa no Brasil*. In: LEMOS, André; JOSGRILBERG, Fabio. *Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis de comunicação no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2009a, p. 89-108.

_____. *Cultura da Mobilidade*. *Revista Famecos*, vol.1, n. 40, 2009b. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/6314/4589>>. Acesso em: 12 nov. 2010.

_____. *Manifesto das Mídias Locativas*. In: *Ciberpesquisa - Centro Internacional de Estudos e Pesquisas em Cibercultura* (Org.). 404nOtF0und. Ano 9, Vol. 1, N. 71, maio - jun., 2009c. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/32954187/Manifesto-das-Midia-Locativas>>. Acesso em: 10 nov. 2010.

_____. Apropriações do Twitter. Carnet de Notes. Salvador, 2010. Disponível em: <<http://andrelemos.info/?s=apropri%C3%A7%C3%B5es+do+twitter>>. Acesso em: 15 out 2010.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução: Carlos Irineu Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIFE SHARING. Organização Eva e Franco Mattes. Banco de dados do projeto artístico Life Sharing, 2000-2003. Disponível em: <http://www.0100101110101101.org/home/life_sharing/>. Acesso em: 12 nov. 2010.

MACHADO, Arlindo. Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da USP, 2001.

MACHADO, José Nilson. Conhecimento como rede: a metáfora como paradigma e como processo. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1994. (Educação para a Cidadania, 9).

MAFFESOLI, Michel. Sobre o nomadismo: vagabundagens pós-modernas. Rio de Janeiro; São Paulo: Record, 2001.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge; Massachusetts; London: MIT Press, 2001.

_____. The Language of New Media. Tradução e compilação orientada por Michael Hanke. Disponível em: <<http://www.fafich.ufmg.br/~novamidia/editorial.htm>>. Acesso em: 07 dez. 2009.

MARTINS, Thiago; O'NASCIMENTO, Ricardo. Rambler. Popka Lab. 2010. Disponível em: <<http://www.popkalab.com/rambler.html>>. Acesso em: 21 nov. 2010

MATTES, E.; MATTES, F. screenshot-01-icon.jpg. 2010. Imagem da tela do computador. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/images.html>>. Acesso em: 14 set. 2010a.

_____.;_____. screenshot-10-icon.jpg. 2010. Imagem da tela do computador. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/images.html>>. Acesso em: 14 set. 2010b.

_____.;_____. screenshot-07-icon.jpg. 2010. Imagem da tela do computador. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/images.html>>. Acesso em: 14 set. 2010c.

_____.;_____. screenshot-12-icon.jpg. 2010. Imagem da tela do computador. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/images.html>>. Acesso em: 14 set. 2010d.

_____.;_____. screenshot-14-icon.jpg. 2010. Imagem da tela do computador. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/images.html>>. Acesso em: 14 set. 2010e

MATURANA, Humberto. Cognição, ciência e vida cotidiana. Belo Horizonte: UFMG, 2001.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. *Corpos informáticos: arte, corpo, tecnologia*. Brasília: Pós-Graduação em Artes da Universidade de Brasília, 2006.

MERTON. *The Piano Improv Guy*. Site oficial do músico Merton. Estados Unidos, 2010. Disponível em: <<http://mertonpiano.com>>. Acesso em: 14 set. 2010.

MERTON VIDEO #4: VANESSA (OUTTAKES). Criação de Merton. 2010. Vídeo (9'20"). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=KuX-8g95EXQ>>. Acesso em: 12 set. 2010.

MITCHELL, W. J., *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*. Massachusetts: MIT Press, 2003.

MURRAY, Janet H. *Hamlet Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NAVAS, Montejo. Marina Abramovic. *Dasartes*, n. 2, seção Outra Margem. Rio de Janeiro, fev. 2009. Disponível em: <http://www.desartes.com/revista/02/marina_abramovic.php>. Acesso em: 14 set. 2010.

NEAVE.com. Organização Paul Neave. Banco de dados dos projetos interativos de Paul Neave. Londres, 1999-2000. Disponível em: <<http://www.neave.com/>>. Acesso em: 23 jul. 2010.

NETTO, Manuel. QR Code – o código de barras 2.0 (e 2D). *Tecnocracia*. São Paulo, dez. 2007. Disponível em: <<http://tecnocracia.com.br/277/qr-code-o-codigo-de-barras-20-e-2d/>>. Acesso em: 02 dez. 2010.

NIKO N900. Desenvolvimento do Push N900 Mod. Estados Unidos, 2010. Disponível em: <<http://twitter.com/#!/n900niko>>. Acesso em: 15 out. 2010.

NO FUN. Coordenação Eva e Franco Mattes. Projeto artístico de performance online. Brooklyn, 2010. Disponível em: <<http://www.0100101110101101.org/home/nofun/index.html>>. Acesso em: 14 set. 2010.

O LIVRO DEPOIS DO LIVRO. Criação de Giselle Beiguelman. versão online. 2003. Disponível em: <<http://www.desvirtual.com/thebook/ebook.htm>>. Acesso em: 24 nov. 2010

ON AND ON. Criação de Vlória Queiroz. Vídeo (3,01 min). Salvador, jul. 2010. Disponível em: <<http://booteleperformance.blogspot.com/2010/07/on-and-on.html>>. Acesso em: 27 jul. 2010.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PIMENTEL, Ludmila. Ludmila Pimentel's Page. *Dance-Tech.net*. Disponível em: <<http://www.dance-tech.net/profile/LudmilaPimentel>>. Acesso em: 05 jun. 2010.

_____. iArchbodies083.jpg. 2009a. Disponível em:
<<http://www.dancetech.net/photo/1462368:Photo:18746?context=user>>. Acesso em: 05 jun. 2010.

_____. iArchbodies045.jpg. 2009b. Disponível em:
<<http://www.dancetech.net/photo/1462368:Photo:18734?context=user>>. Acesso em: 05 jun. 2010.

_____. iArchbodies099.jpg. 2009c. Disponível em:
<<http://www.dancetech.net/photo/1462368:Photo:18712?context=user>>. Acesso em: 05 jun. 2010.

PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

RAMBLER. Projeto interativo de Ricardo O'Nascimento e Thiago Martins. Popka Lab. 2010. Disponível em: <<http://twitter.com/#!/ramblershoes>>. Acesso em: 15 out. 2010

READY-MADE. In: Enciclopédia Itaú Cultural Artes Visuais. Termos e Conceitos. 2008. Disponível em:
<http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=5370> Acesso em: 22 mar. 2011

RÜDIGER, Francisco. Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo. Porto Alegre: Sulina, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. Culturas e artes do pós-humano: o corpo biocibernético e o advento do pós-humano. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTANA, Ivani. Dança na cultura digital. Salvador: EDUFBA, 2006.

SELBST-LOS. Criação de Wolf Khalen. Projeto Artístico Online, 2000. Disponível em:
<<http://www.wolf-kahlen.de/ressources/selbst-los/02.html>>. Acesso em: 14 de set. 2010.

SIGNUS. hudinilson.jpg. 2008. II. Disponível em:
<<http://claudialambach.blogspot.com/2008/02/xerografia-hudinilson-hkjdhflk.html>>. Acesso em: 15 mar. 2011.

SILVA, Carlos Alberto F. da; TANCAMAN, Michele. A Dimensão Social do Ciberespaço: uma nota. Curso Tamandaré. Rio de Janeiro. Disponível em:
<<http://www.tamandare.g12.br/indexciber.htm>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

SHREDDER 1.0. Criação de Mark Napier. Projeto artístico de Net-Art, 1998. Disponível em:
<<http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>>. Acesso em: 15 nov. 2010.

SOUZA, Carlos Henrique M. Abordagens antropológicas e sociais no (não) lugar. Revista Espaço Acadêmico. Maringá, n. 62, jul., 2006. Disponível em: <<http://www.espacoacademico.com.br/062/62souzacosta.htm>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

SOUZA, Edney. @interney. Twitter. Twitter referente ao blog Interney. 2008. Disponível em:
<<http://twitter.com/interney/statuses/792832042>>. Acesso em: 12 nov. 2010.

TANCMAN, Michele. A territorialidade do ciberespaço. Biblioteca Fundação Cecierj. Seção Geografia. Disponível em: <<http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/geografia/0009.html>>. Acesso em: 24 nov. 2009.

THEMIME. Intervenção de Robert Walker. Twitter criado para intervenção mímica. Disponível em: <<http://twitter.com/#!/TheMime>>. Acesso em: 15 out. 2010.

UMBRELLA.net. Coordenação Jonah Brucker-Cohen e Katherine Moriwaki. Projeto Artístico de redes e telecomunicações desenvolvido pelo grupo de pesquisa Trinity College Dublin, 2005. Disponível em: <<http://www.undertheumbrella.net>>. Acesso em: 16 nov. 2010.

VALENTINA, Bárbara. Gina Pane: arte por uma lâmina. Umbigo. Lisboa, ago. 2010. Disponível em: <<http://www.umbigomagazine.com/um/2010-08-27/gina-pane-arte-por-uma-lamina.html>>. Acesso em: 15 set. 2009.

VERMELHO. Criação de Vlória Queiroz. Vídeo (2,37 min), Salvador, jul. 2010. Disponível em: <<http://bootteleperformance.blogspot.com/2010/07/vermelho-n01.html>>. Acesso em: 27 jul. 2010.

WOOD, John (Ed.). The virtual embodied. New York: Routledge, 1998.

ZUMTHOR, Paul. Escritura e nomadismo. Tradução: Jerusa Pires Ferreira; Sonia Queiroz. Cotia: Ateliê Editorial, 2005

GLOSSÁRIO

3G	Terceira geração de tecnologia móvel, que permite altas velocidades de tráfego na Internet e videotelefonia.
API	Sigla utilizada para Application Programming Interface (ou Interface de Programação de Aplicações). A API pode existir tanto em softwares, como nos sistemas operacionais, quanto na web. Na web, a API baseia-se em mensagens de requisição e resposta HTTP, que podem ter os formatos XML ou JSON, responsáveis pela integração entre sites ou plataformas online e aplicativos.
Ad hoc	No contexto das telecomunicações, ad hoc são redes temporárias criadas entre computadores, os quais funcionam todos como roteadores, sem nó central de distribuição. São normalmente configuradas de acordo com necessidades específicas.
Bluetooth	Tecnologia que permite a criação de rede sem fio, interligando aparelhos através de radio frequência de curto alcance (até 100 metros).
Broadcast	Termo que designa transmissões de mídia (vídeo e áudio) em alta escala, através dos mais variados meios: cabo, rádio, satélite, entre outros. A variação do termo, broadcasting, tem sido empregada como compartilhamento de mídia.
Bot	Diminutivo de robot. Termo utilizado na web para designar aplicativos que simulam ações humanas repetitivas.
Chatroulette	Chat randômico baseado no uso principal de vídeo e de áudio, criado pelo russo Andrey Ternovskiy. Neste, cada usuário depara-se, apenas, com a imagem de 1 usuário, denominado stranger (estranho), podendo permanecer em contato audiovisual ou clicar em next (próximo), seguindo para visualização de outro usuário, de forma aleatória.
CSS	Linguagem de estilo, usada com estruturas HTML ou XML.

Desktop	Terminologia que pode designar tanto o computador de mesa como a área de trabalho de um computador. Ao ser relacionado a aplicativos/plataformas, refere-se a aplicações que funcionam instaladas na máquina, contrapondo-se às aplicações web, que são criadas para funcionar na Internet.
Flash:	“[...]tecnologia mais utilizada na web, que permite a criação de animações vetoriais. O interesse no uso de gráficos vetoriais é que estes permitem realizar animações de pouco peso, ou seja, que demoram pouco tempo para ser carregadas”. (definição do programador Rubén Alvarez em Manual de Flash. Disponível em: < http://www.criarweb.com/artigos/282.php >).
Free Screen to Video	Software que permite a gravação integral ou parcial de qualquer janela do computador, aplicativo ou mesmo de páginas da web.
Geotag	Dados de localização espacial que podem ser adicionados em diversos lugares, como sites da web. Atualmente alguns programas permitem a visualização em realidade aumentada de geotags de ambientes físicos, a exemplo da aplicação Layar, para celulares Android.
GPS	Sistema de posicionamento global (Global Positioning System), criado em 1973, pelo governo dos Estados Unidos, para bases militares, e utilizado desde 1995 por usuários civis, que permite a orientação geográfica a partir de coordenadas de latitude e longitude, assim como o uso de geotags sobre estabelecimentos comerciais, serviços, pontos de referência, entre outros.
Hacker	São peritos em tecnologia da computação, com domínio avançado na área, que desenvolvem e testam softwares e sistemas de segurança. O termo hacker difere de cracker: este designa o especialista que invade sistemas para praticar crimes digitais.

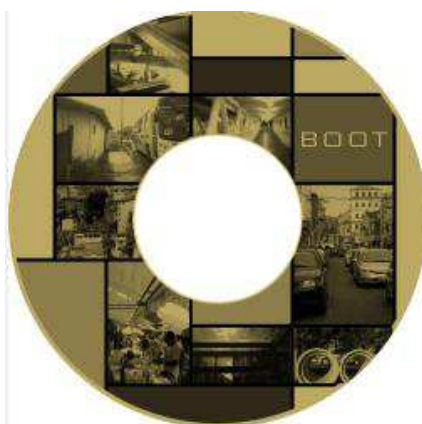
Hacktivista	Termo formado pela união entre os vocábulos hacker e ativismo. Trata-se do movimento em que hackers se utilizam de seus conhecimentos avançados em computação, ou de outra forma de intervenção, para criar estratégias de expressão ideológica.
Hashtag	Palavras-chaves que, acompanhando os textos, tornam-nos possíveis de serem encontrados através da busca online no Twitter.
HTML	Sigla inglesa para HyperText Markup Language. Trata-se de uma linguagem de marcação utilizada para criação de páginas da web.
JavaScript	Linguagem de programação usada para a interação do usuário com a página da Internet e para a validação de formulários.
Networking Stack	Rede criada a partir da implementação de um software específico (stack).
Palmtop	Computador compacto, para uso pessoal, também conhecido como PDA (Personal Digital Assistents), que utiliza normalmente memória Flash, tela sensível ao toque, e possui bateria de duração prolongada.
PDF	Sigla inglesa para Portable Document Format. Trata-se de uma extensão criada pela Adobe Systems que gera documentos não vinculados a um aplicativo, e que são suportados por qualquer plataforma (Windows, Mac e Linux).
Podcast	O termo Podcast nasce da junção entre Ipod e Broadcast. Semelhante ao Broadcast em seu funcionamento, restringe-se à transmissão de áudio sob demanda em larga escala. O termo derivado podcasting indica a ação de compartilhamento de arquivos de áudio.

QR Code	Código de barras bidimensional desenvolvido pela Denso Wave Incorporated, em 1994, com o objetivo de facilitar a leitura de dados através de diferentes dispositivos, como câmeras de celular. Devido ao padrão de leitura bidimensional, pode carregar centenas de vezes a quantidade de dados transportados por um código de barras comum. (Informações contidas no site da Denso Wave, disponível em: < http://www.denso-wave.com/qrcode/index-e.html >).
Retweet	Forma de encaminhar mensagens no Twitter para outros usuários.
RFID	Tecnologia que se inicia na Segunda Guerra Mundial e que promove a Identificação por Radiofrequência (Radio-Frequency IDentification) com o uso de tags ativas ou passivas, que armazenam dados, os quais podem ser recuperados através de leitores específicos ou aplicativos instalados em aparelhos celulares, por exemplo.
SMS	Serviço de mensagens curtas (Short Message Service) disponível em celulares, para enviar ou receber mensagens alfanuméricas de até 140 caracteres por mensagem.
Script	São comandos ou instruções dadas a um computador, em determinada linguagem, para executar uma tarefa específica.
Tag	Termo em inglês que significa etiqueta, e é aplicado no âmbito do espaço ciberdigital para indicar etiquetas digitais que podem ser fixadas em diversos tipos de suporte.
URL	Localizador Padrão de Recursos (Uniform Resource Locator), refere-se a um endereço de um recurso disponível em uma rede (Internet ou intranet).
VideoStudio SE DVD	Software para captação e edição de imagens, desenvolvido pela Ulead System.

Web 2.0	Termo cunhado pela empresa O'Reilly Media que designa a segunda geração de serviços da Internet. A percepção do valor econômico da Internet, o desenvolvimento das redes sociais, a flexibilização de conteúdos, o uso de tags para seleção, quantificação e qualificação de materiais, entre outros, são características da Web 2.0, de acordo com Marcello Póvoa, sócio diretor da MPP Solutions.
WebcamMax	Software popularmente utilizado para a criação de webcam falsa, permitindo ao usuário colocar na sua webcam imagens de vídeos, fotos, avatares ou mesmo a própria tela do computador, assim como gerar efeitos e desenhos diversos sobre a tela. É também utilizado para construção de vídeos tutoriais para assuntos relacionados com tecnologia da informação.
Widget	Termo em inglês usado para denominar pequenos aplicativos online que se utilizam da Interface de Programação de Aplicações (API).
Wi Fi	Conexão sem fio que obedece ao padrão IEEE 802.11 e a suas variantes (a,b,g,n).
Wireless	Conexões que ocorrem sem o uso de fios.

APÊNDICES

APÊNDICE A — CD-ROM



Fonte: Elaboração Própria.

Esta dissertação acompanha um CD-ROM. O download da imagem .iso deste também pode ser feito no endereço: <http://vladiaqueiroz.com/projetoboot/cdrom>

Qualquer dúvida quanto ao uso, leia as instruções no diretório raiz do arquivo.

O conteúdo deste CD-ROM visa divulgar o processo de criação da performance ciberdigital BOOT e para isso conta com as seguintes sessões:

- ❖ Apresentação: objetivo do CD-ROM
- ❖ A Dissertação: resumo da dissertação
- ❖ Web: link para a plataforma BOOT
- ❖ Laboratórios: descrição e vídeos produzidos durante os laboratórios
- ❖ A Plataforma: descrição e imagens autoexplicativas sobre os elementos da plataforma
- ❖ Galeria de Imagens: imagens do processo criativo
- ❖ Scripts: link para o banco de scripts online
- ❖ Blog: link para o blog que serviu de registro do processo
- ❖ Ficha Técnica: aqui estão incluídos também os agradecimentos
- ❖ Sobre a autora: mini biografia

APÊNDICE B — Ficha técnica e material de divulgação

Ficha Técnica:

VLÁDIA QUEIROZ

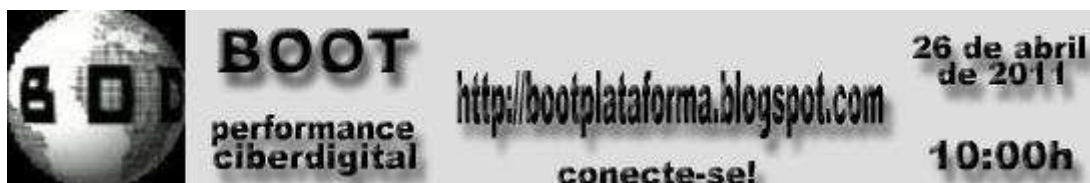
Criação, Coordenação e Webdesign

BRUNO NOBRU

Sonorização

ADIEL CRISTO

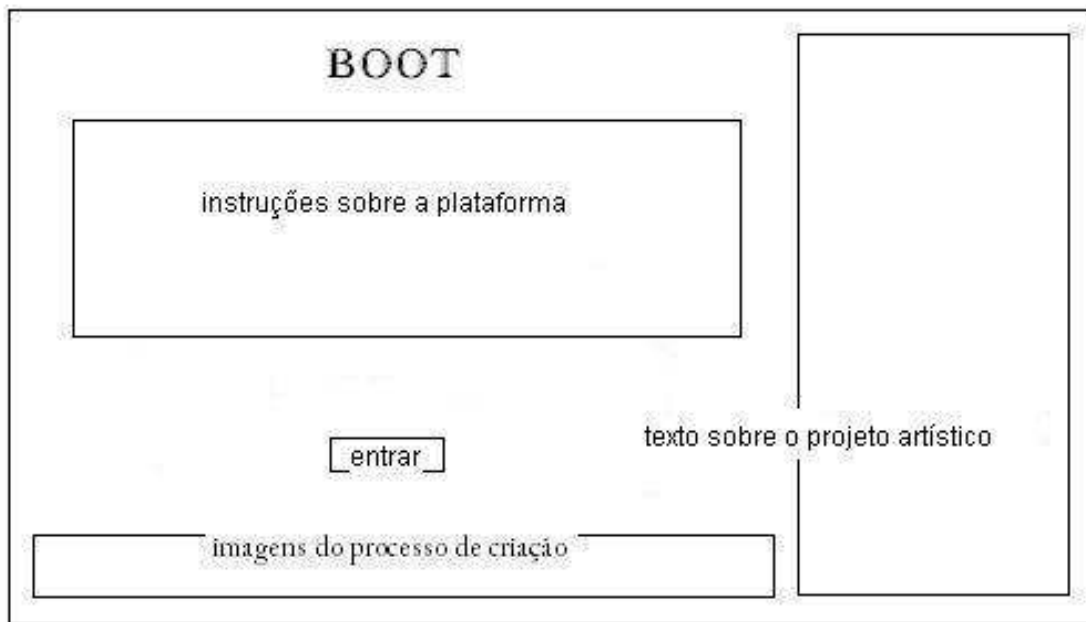
Desenvolvedor de Interações WEB

Convite Online:

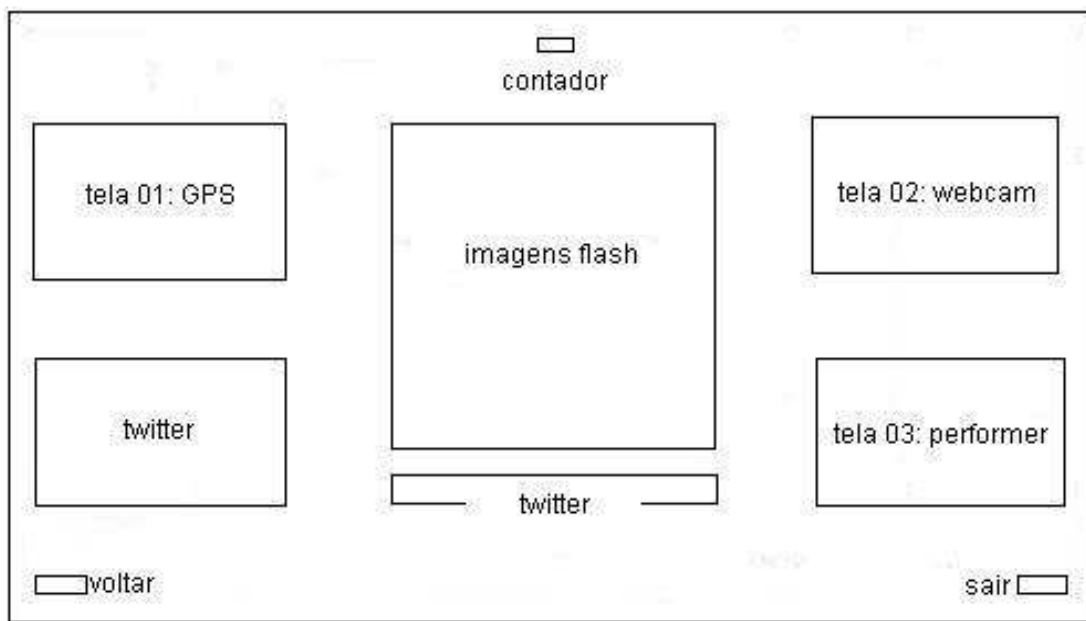
Fonte: Elaboração própria.

APÊNDICE C — Esboços da plataforma interativa BOOT

1. Esboço Página Inicial

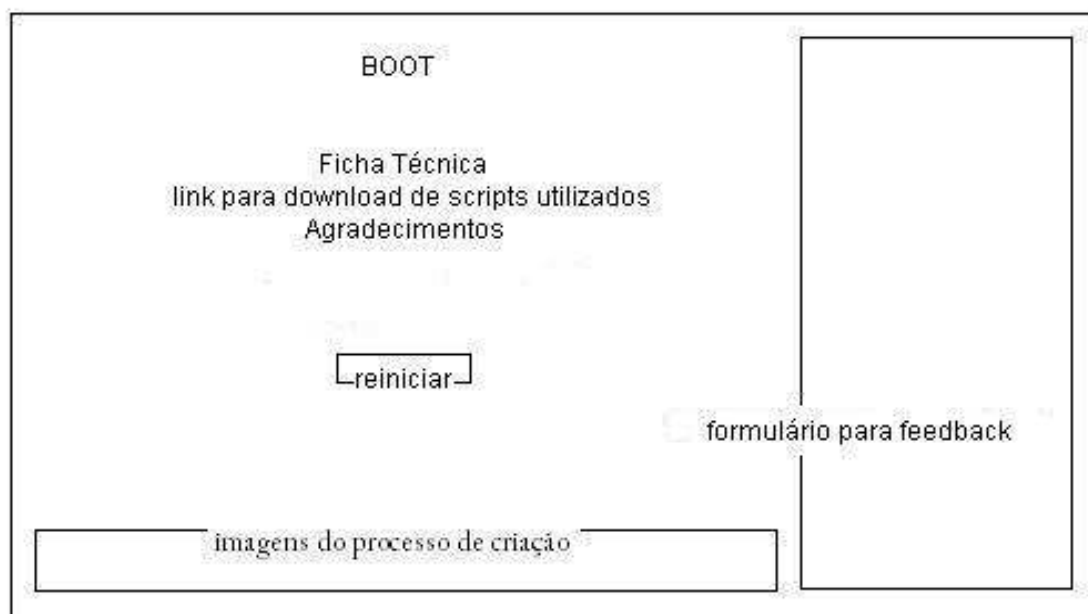


2. Esboço Página Principal



Fonte: Elaboração Própria do esboço 1 e 2.

3. Esboço Página Final



Fonte: Elaboração Própria.

APÊNDICE D — Relatórios de Bruno Nobru: criação sonora da plataforma interativa Boot.

1. Título: Desenvolvimento do áudio de fundo para projeto BOOT

Objetivos:

- ✓ Desenvolver um áudio de fundo constante que sirva de pano de fundo para as atividades e interações propostas no trabalho.
- ✓ Transmitir a sensação de caminho, passagem e trânsito numa cidade, possibilitando a noção de movimento no espaço urbano.

Etapas do desenvolvimento:

- ✓ Primeiramente dialogamos a respeito do resultado que se pretendia alcançar;
- ✓ Foram analisadas as possibilidades de criação de áudio, de captação, de espaços e de sons que seriam interessantes para as atividades;
- ✓ Por fim foi feita a edição das captações e inclusão do mesmo no site.

Desenvolvimento:

- ✓ Inicialmente foi feita a captação de áudio de diferentes ambientes, levando em conta o espaço urbano e os diferentes sons característicos, para se atender aos objetivos previstos;
- ✓ Depois da captação e audição, os sons foram selecionados com base em sua representação do espaço urbano e por sua diversidade de elementos, sendo editados e mixados através do programa Vegas Movie Studio HD 10;
- ✓ Após a primeira edição e entrega do material, foram discutidos alguns aspectos que mereceriam maior destaque, sendo feita uma nova edição e incluindo outros sons, dando destaque maior para os sons específicos e não para ruídos constantes;
- ✓ Depois desta edição, o áudio foi renderizado em formato .mp3, em 128kbps, e enviado para um servidor para servir ao áudio de fundo do blog.

Concepção Geral:

O intuito da sonorização (áudio de fundo) foi de transmitir a sensação de caminho, passagem e trânsito numa cidade, possibilitando a noção de movimento num espaço urbano onde há diversidade de sons e ruídos: internos e externos, constantes e passageiros, fortes e fracos, agudos e graves, sons de máquinas e sons de corpos. O desenvolvimento foi focado nas sensações que o trânsito nas cidades causam na subjetividade de cada indivíduo. Instabilidade, caminho, mutação, movimento, e necessidade de se reconstruir nas relações e nos espaços contemporâneos.

Encaro a criação sonora como uma arte plástica e livre, portanto fui criando e recriando condições e mixagens até chegar próximo aos resultados desejados. Depois de alguns testes eliminei sons que soavam como edições digitais, substituindo por sons mais brutos, com pouca ou nenhuma edição, para se transmitir uma sensação o mais real possível.

Para as gravações, utilizei um mini gravador digital Sony para a captação de áudio, além de ser pequeno, ele é fácil para transportar e tem ótima qualidade. Foram feitas diversas captações em Pouso Alegre, São Paulo e Belo Horizonte, algumas enquanto eu caminhava outras em locais específicos com o gravador parado, captando em geral os elementos de som urbano ambiente, passos, ônibus, respiração, moto, carros, vozes, metrô, ruas, avenidas,.etc.

Para a mixagem e edição dos sons, utilizei o programa Sony Vegas, que possibilita a utilização de diversas faixas, controle de volumes e canais separados. Fui misturando as diferentes captações de maneira aleatória, para não aparentar algo determinado, permitindo que seja tão mutante e inesperado quanto a própria realidade. Também editei algumas captações para o canal da esquerda e outras para o canal da direita, gerando um efeito estéreo e mais interessante, como um simulacro.

O resultado final é um áudio de fundo que remete ao movimento constante das cidades e, por consequência, dos indivíduos que passam pelo espaço das cidades, sendo um material representativo da realidade histórica, material e subjetiva que estamos vivenciando. Cada ouvinte terá uma sensação perante as sonoridades, e poderá refletir sobre a maneira pela qual é afetado e afeta as condições do espaço cidade.

2. Título: Desenvolvimento da animação em Flash para blog

Objetivos:

Desenvolver uma animação em Flash que possibilite a interação dos usuários através da reprodução dos sons urbanos associados às imagens, de modo que cada imagem aumenta de tamanho e reproduz um som relacionado ao passar sobre ela a seta do mouse.

- ✓ Proporcionar sensação de interação entre imagens e sons da cidade.

Etapas do desenvolvimento:

- ✓ Primeiramente dialogamos a respeito do resultado que se pretendia alcançar;
- ✓ Foram analisadas as possibilidades de desenvolvimento das atividades, com foco no contexto e condições do espaço no blog;
- ✓ Foi decidido que a seria utilizado um Flash com transparência, no centro da página principal, com algumas imagens espaçadas.

Desenvolvimento:

1. Inicialmente foram selecionadas as imagens para serem trabalhadas, fotos de espaços urbanos escolhidos pelos diferentes contextos que representavam;
2. Depois disso foram selecionados os sons previamente captados com gravador digital, os sons foram escolhidos de acordo com a representação e associação com as imagens;
3. Foi preparado o Flash de modo que as imagens se ampliam quando o visitante passa a seta do mouse sobre elas, reproduzindo o som respectivo de cada imagem, tanto o som quanto a imagem ampliada dura o lapso de tempo que se está com o mouse sobre ela;
4. Após esse procedimento foi enviado o código embed para inclusão do Flash no blog, sendo o arquivo .swf hospedado num servidor separado.

Concepção Geral:

O elemento em Flash foi desenvolvido com intuito de oferecer mais um estímulo e interação ao visitante do site, trazendo imagens estáticas (fotos) de espaços e momentos da cidade associados a sons relacionados (ou não).

Todas as imagens utilizadas foram captadas por câmera digital e escolhidas de acordo com a representação de diferentes espaços da cidade, pensando em diferentes possibilidades de apreensão e representação do espaço público. Os sons, da mesma maneira foram captados por gravador digital e escolhidos de acordo com a proximidade com a imagem a ser associada.

O efeito reproduzido pelo mouse sobre a imagem (de aumentar o tamanho da imagem e reproduzir o som associado) foi desenvolvido com o programa Adobe Flash CS3. Este efeito proporciona a sensação de foco, de um olhar para um canto ou uma imagem específica da cidade, bem como ao som a ela associado.

Por fim, o elemento se coube a uma representação de nossa relação contemporânea com a cidade com característica fragmentária. Todo esse clima proporciona a reflexão sobre o nosso lugar na cidade, bem como o lugar que a cidade ocupa em nós, como a subjetividade de cada um é afetada pelas relações tão sutis e despercebidas que diariamente temos com o espaço público.

APÊNDICE E — Relatório de Adiel Cristo: procedimentos de interação para a performance ciberdigital Boot.

Universidade Federal da Bahia

Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas

Orientadora: Ivani Lúcia de Oliveira Santana

Pesquisador: Adiel Ramos de Cristo

Local: IHAC, PAF III, UFBA

Período de Execução: Novembro/2010 a Fevereiro/2011.

Título: Desenvolvimento da animação em Flash e aplicação em Java Mobile

Objetivos:

- ✓ Desenvolver uma animação em Flash que possibilite a interação dos usuários através da reprodução dos sons tocados por todos os usuários em um determinado momento.
- ✓ Desenvolver uma aplicação em Java Móvel (J2ME) que permita a reprodução no celular dos sons tocados pelos visitantes da plataforma.

Etapas do desenvolvimento:

- ✓ Durante as reuniões preliminares, foram discutidos os pontos-chave sobre a animação e a aplicação para celular, destacando a finalidade, as características de cada uma e o que havia sido desenvolvido até o momento;
- ✓ Foram analisadas as possibilidades de desenvolvimento das atividades, destacando-se os pontos positivos e negativos das linguagens a serem utilizadas e das características que seriam desenvolvidas;
- ✓ Foi decidido que a interação entre os usuários seria criada com a utilização de scripts disponíveis num servidor privado.

Desenvolvimento da animação:

1. A partir do que foi discutido, inicialmente foi dada continuidade ao desenvolvimento da animação, com a análise do arquivo em Flash desenvolvido até o momento;

2. Como resultado da análise, percebeu-se que a animação desenvolvida dificultava a criação e reprodução dinâmica dos sons tocados pelos usuários;
3. A animação foi então modificada de maneira a permitir a interação direta com a linguagem ActionScript, utilizada para criar a interação especificamente na animação;
4. Iniciou-se então o estudo da documentação da linguagem para a criação dos reprodutores dos sons, analisando-se as características dos tipos de reprodução disponíveis (através de streaming ou com os sons embutidos na animação);
5. Foi decidido que os sons seriam embutidos na biblioteca da animação, pois seriam baixados para o computador do usuário apenas uma vez, e quando necessário seriam criadas cópias dos sons da biblioteca, evitando o download desnecessário destes arquivos;
6. Após pesquisar na documentação da Adobe (proprietária do Flash) e em sites específicos de desenvolvimento em Flash, foi desenvolvido o código para criação do reprodutor de sons, utilizando os scripts mencionados na seção seguinte.

Desenvolvimento da tabela no banco de dados:

1. Após definir quais as informações necessárias a tabela para armazenar estas informações foi projetada e desenvolvida, sendo armazenada no servidor.

Desenvolvimento dos scripts do servidor:

1. Após definir quais as informações necessárias e quais os fluxos dessas informações, foram criados os scripts necessários usando a linguagem PHP, conforme a relação abaixo:

/robots.txt

Arquivo de regras para os robôs de indexação dos mecanismos de buscas. Impede que as pastas e arquivos desta pasta sejam indexados e encontrados através de sites de busca.

/web/web.swf

Animação em Flash usada na página web para criar a interação com os usuários.

/web/instalacao-expressa.swf

Animação em Flash que ajuda o usuário a instalar ou atualizar o Flash Player, quando necessário.

/web/conectar-db.php

Script que cria uma conexão com o banco de dados e a disponibiliza para ser usada pelos outros scripts.

/web/adicionar-som.php

Script que cria uma entrada no banco de dados com informações sobre o usuário e o som que ele tocou na animação.

/web/excluir-som.php

Script que exclui a entrada no banco de dados com informações referentes ao usuário quando ele deixa de tocar um som.

/web/listar-sons.php

Script que lista os sons que estão sendo tocados no momento pelos outros usuários, para que sejam recriados na animação de cada usuário. Também é utilizado na aplicação mobile para tocar os sons dos usuários.

Scripts de manutenção:

/web/exibir-ip.php

Script que exibe o ip do usuário.

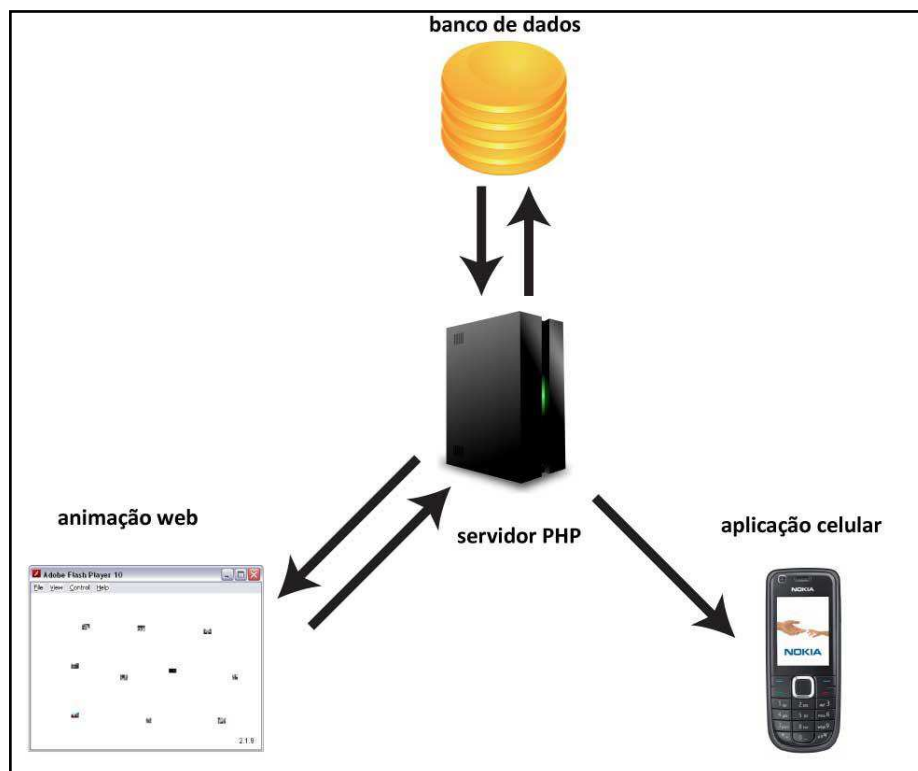
/web/limpar-db.php

Script que apaga todas as entradas do banco de dados.

Desenvolvimento da aplicação para o celular:

1. Inicialmente foram definidas as funcionalidades necessárias para a aplicação, através de reuniões presenciais e via Skype;

2. Foi definido que a aplicação seria desenvolvida através da modificação da animação previamente desenvolvida em Flash, alterando a linguagem para Flash Lite e realizando os ajustes necessários;
3. Após enfrentar vários problemas de compatibilidade e restrições nas funcionalidades disponíveis para o Flash Lite, foi decidido pelo desenvolvimento da aplicação em Java Mobile;
4. Com a mudança do foco do desenvolvimento para Java Mobile, foi iniciada a pesquisa das bibliotecas e funcionalidades necessárias para reproduzir a estrutura criada na animação utilizando a linguagem Java;
5. Através de pesquisas nos fóruns da Nokia e na documentação do Java foi desenvolvido o código inicial da aplicação, com a realização de testes no emulador e posteriormente no celular;
6. Foram realizadas então modificações que permitiram um maior controle sobre a aplicação, sendo adicionados os botões para parar e iniciar a aplicação, além de fechar;
7. Também foi desenvolvido o código que possibilita a criação de vários reprodutores ao mesmo tempo, e foram realizados os últimos ajustes e correções.



Fonte: Adiel Cristo, 2011.

Inclusão da animação no site da plataforma:

1. Após a realização de diversos testes, a animação foi adicionada na página de interação do usuário no site da plataforma, sendo realizadas as alterações necessárias.

Problemas enfrentados:

Em vários momentos foram enfrentados problemas devido à inexperiência no desenvolvimento de aplicações para celular, que demandaram um esforço maior na pesquisa sobre esta área de desenvolvimento e sobre as características específicas como restrições de recursos do aparelho e desempenho da aplicação;

Também houve problemas em relação às modificações realizadas pelo fabricante no aparelho, retirando funcionalidades importantes do Flash Lite como a capacidade de reprodução de sons e acesso ao sistema de arquivos do celular. Isto tornou inviável o desenvolvimento utilizando esta linguagem e acabou tornando necessário migrar para a linguagem Java Mobile.

Ao utilizar a linguagem Java, inicialmente os arquivos seriam armazenados no celular e acessados pela aplicação, mas para permitir que a aplicação tivesse acesso ao sistema de arquivos era necessário assinar a aplicação, pagando um alto valor por essa assinatura.

A escassez de informações específicas torna necessária uma pesquisa prévia, o que consome um tempo considerável no desenvolvimento das tarefas.

Fluxo de dados**Animação web:**

- ✓ Envia o ip, um código de identificação e o som tocado pelo usuário;
- ✓ Recebe a relação dos IPs, códigos de identificação e sons tocados pelos outros usuários, e os utiliza para criar localmente os sons tocados por cada usuário.

Aplicação celular:

- ✓ Recebe a relação dos IPs, códigos de identificação e sons tocados pelos outros usuários, e os utiliza para criar localmente os sons tocados por cada usuário.

Servidor PHP:

- ✓ Recebe as informações enviadas pela animação Flash de cada usuário e realiza as respectivas ações no banco de dados: adicionar um som, excluir um, excluir todos os sons e listar os sons cadastrados.
- ✓ Envia as informações solicitadas pela animação Flash e pela aplicação do celular.

Banco de dados:

- ✓ Armazena as informações fornecidas pelas animações Flash;
- ✓ Disponibiliza a relação dos sons que estão sendo reproduzidos pelos usuários.

Todos os dados são transmitidos em forma de texto puro.

1. Código desenvolvido para Flash, por Bruno Nobru.

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>teste11</title>
<script language="javascript">AC_FL_RunContent = 0;</script>
<script src="http://www.culturapa.com.br/temp/AC_RunActiveContent.js" language="javascript"></script>
</head>
<body bgcolor="#ffffff">
<!--url's used in the movie-->
<!--text used in the movie-->
<!-- saved from url=(0013)about:internet -->
<script language="javascript">
    if (AC_FL_RunContent == 0) {
        alert("This page requires AC_RunActiveContent.js.");
    } else {
        AC_FL_RunContent(
            'codebase',
            'http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=8,0,0,0',
            'width', '400',
            'height', '270',
            'src', 'teste11',
            'quality', 'high',
            'pluginspage', 'http://www.macromedia.com/go/getflashplayer',
            'align', 'middle',
            'play', 'true',
            'loop', 'true',
            'scale', 'showall',
            'wmode', 'transparent',
            'devicefont', 'false',
            'id', 'teste11',
            'bgcolor', '#ffffff',
            'name', 'teste11',
            'menu', 'true',
            'allowFullScreen', 'false',
            'allowScriptAccess', 'sameDomain',
```

```

        'movie', 'teste11',
        'salign', "
    ); //end AC code
    }
</script>
<noscript>
    <object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=8,0,0,0"
width="400" height="270" id="teste11" align="middle">
    <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
    <param name="allowFullScreen" value="false" />
    <param name="movie" value="http://www.culturapa.com.br/temp/teste11.swf" /><param
name="quality" value="high" /><param name="wmode" value="transparent" /><param name="bgcolor"
value="#ffffff" />    <embed src="http://www.culturapa.com.br/temp/teste11.swf" quality="high"
wmode="transparent" bgcolor="#ffffff" width="400" height="270" name="teste11" align="middle"
allowScriptAccess="sameDomain" allowFullScreen="false" type="application/x-shockwave-flash"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
    </object>
</noscript>
</body>
</html>

```

2. Códigos desenvolvidos para interação usuário-plataforma, por Adiel Cristo.

/robots.txt

Arquivo de regras para os robôs de indexação dos mecanismos de buscas. Impede que as pastas e arquivos desta pasta sejam indexados e encontrados através de sites de busca.

```

User-agent: *
Disallow: /*

```

/web/web.swf

Animação em Flash usada na página web para criar a interação com os usuários.

/web/instalacao-expressa.swf

Animação em Flash que ajuda o usuário a instalar ou atualizar o Flash Player, quando necessário.

/web/conectar-db.php

Script que cria uma conexão com o banco de dados e a disponibiliza para ser usada pelos outros scripts.

```
<?php

function conectarDb() {
    mysql_connect('127.0.0.1', 'usuario', 'senha' ) or die('N&atilde;o foi poss&iacute;vel acessar o servidor.'
);
    mysql_select_db('banco_de_dados' ) or die('N&atilde;o foi poss&iacute;vel selecionar o banco de
dados.' );
    mysql_query('set names utf8' );
}

?>
```

/web/adicionar-som.php

Script que cria uma entrada no banco de dados com informações sobre o usuário e o som que ele tocou na animação.

```
<?php

require_once('conectar-db.php');

function criarCookie() {
    if (! isset ($_COOKIE['id_usuario'] ) )
        setcookie('id_usuario', md5($_SERVER['REMOTE_ADDR'] . microtime() ) );

    return (isset ($_COOKIE['id_usuario'] ) && preg_match('/^[a-z0-9]{32}$/', $_COOKIE['id_usuario'] ) )
? true : false;
}

function adicionarSom() {
    conectarDb();
```

```

        $consulta = mysql_query("INSERT INTO vladia (ip_usuario, id_usuario, som, data)
                                VALUES ( "
mysql_real_escape_string(stripslashes($_SERVER['REMOTE_ADDR'])). ",
                                "
mysql_real_escape_string(stripslashes($_COOKIE['id_usuario'])). ",
                                "
mysql_real_escape_string(stripslashes($_POST['som'])). ",
                                NOW()" ) or
die(mysql_error());

    if ($consulta )
        return true;
    else
        return false;
}

if (criarCookie() )
    adicionarSom();

?>

```

/web/excluir-som.php

Script que exclui a entrada no banco de dados com informações referentes ao usuário quando ele deixa de tocar um som.

```

<?php

require_once('conectar-db.php');

function checarDados() {
    return (isset ($_COOKIE['id_usuario'], $_POST['som'] ) && preg_match('/^[a-z0-9]{32}$/',
$_COOKIE['id_usuario'] ) && preg_match('/^([0-9]){1}$/', $_POST['som'] ) ) ? true : false;
}

function excluirSom() {
    conectarDb();
    $consulta = mysql_query("DELETE FROM vladia
                            WHERE id_usuario = "
mysql_real_escape_string(stripslashes($_COOKIE['id_usuario'])). "

```

```

                                AND som = "" .
mysql_real_escape_string(stripslashes($_POST['som'] ) ) . "" ) or die(mysql_error());

    if ($consulta )
        return true;
    else
        return false;
}

if (checarDados() )
    excluirSom();

?>

```

/web/listar-sons.php

Script que lista os sons que estão sendo tocados no momento pelos outros usuários, para que sejam recriados na animação de cada usuário. Também é utilizado na aplicação mobile para tocar os sons dos usuários.

```

<?php

require_once('conectar-db.php');

function checarCookie() {
    return (isset ($_COOKIE['id_usuario'] ) && preg_match('/^[a-z0-9]{32}$/', $_COOKIE['id_usuario'] ) )
? true : false;
}

function listarSons() {
    conectarDb();

    if (checarCookie() )
        $consulta = mysql_query("SELECT * FROM vladia
                                WHERE id_usuario != "" .
mysql_real_escape_string(stripslashes($_COOKIE['id_usuario'] ) ) . "" ) or die(mysql_error() );
    else
        $consulta = mysql_query("SELECT * FROM vladia" ) or die(mysql_error() );
    $resultado = mysql_fetch_assoc(mysql_query('select found_rows() as total' ) );
    $i = 1;

```

```

    $sids = "";
    $sons = "";

    echo 'total=' . $resultado['total'];

    if ($resultado['total'] > 0 ) {
        while ($col = mysql_fetch_array($consulta ) ) {
            $sids .= ($i == $resultado['total'] ) ? $col['id_usuario'] : $col['id_usuario'] . '|';
            $sons .= ($i == $resultado['total'] ) ? $col['som'] : $col['som'] . '|';
            $i++;
        }

        echo '&ids=' . $sids . '&sons=' . $sons;
    } else {
        return false;
    }
}

listarSons();
?>

```

Scripts de manutenção:

/web/exibir-ip.php

Script que exibe o ip do usuário.

```

<?php

function exibirIp() {
    echo 'ip=' . $_SERVER['REMOTE_ADDR'];
}

exibirIp();
?>

```

/web/limpar-db.php

Script que apaga todas as entradas do banco de dados.

```

<?php
require_once('conectar-db.php');

```

```
function limparDb() {
    conectarDb();
    $consulta = mysql_query("DELETE FROM vladia" ) or die(mysql_error());

    if ($consulta )
        echo 'Os sons foram excluídos da tabela.';
    else
        echo 'Não foi possível excluir os sons do banco de dados.';
}
limparDb();
?>
```

3. Código desenvolvido para interação plataforma-performer, por Adiel Cristo.

Aplicativo específico para celular Nokia 3120 classic.

API utilizada: JSR-135, MMAPI (Mobile Media API)

```
package com.adielcristo.dev.j2me.scripts.boot;

import java.io.IOException;
import java.io.InputStream;
import java.util.Timer;
import java.util.TimerTask;
import java.util.Vector;

import javax.microedition.io.Connector;
import javax.microedition.io.StreamConnection;
import javax.microedition.lcdui.Command;
import javax.microedition.lcdui.CommandListener;
import javax.microedition.lcdui.Display;
import javax.microedition.lcdui.Displayable;
import javax.microedition.lcdui.TextBox;
import javax.microedition.media.Manager;
import javax.microedition.media.MediaException;
import javax.microedition.media.Player;
import javax.microedition.media.control.VolumeControl;
import javax.microedition.midlet.MIDlet;
```

```

import javax.microedition.midlet.MIDletStateChangeException;

public class Boot extends MIDlet implements CommandListener {
    private Display display;
    private TextBox tbMensagem;
    private Command cmdIniciar, cmdParar, cmdSair;
    private TimerTask tarefa;
    private Timer contador;
    private Vector id, som;
    private Vector idsUsuarios = new Vector();
    private Vector sonsUsuarios = new Vector();
    private Vector players = new Vector();
    private String sons[] = { "transito", "britadeira", "carro", "carros", "vozes", "ruído", "metro", "motor",
    "buzina", "moto" };

    public Boot() {
        cmdIniciar = new Command("Iniciar", Command.OK, 0);
        cmdParar = new Command("Parar", Command.STOP, 0);
        cmdSair = new Command("Sair", Command.EXIT, 0);
        tbMensagem = new TextBox("Boot - Vl\u00e1dia Queiroz", "", 500, 0);
        tbMensagem.addCommand(cmdIniciar);
        tbMensagem.addCommand(cmdSair);
        tbMensagem.setCommandListener(this);
    }

    protected void startApp() throws MIDletStateChangeException {
        display = Display.getDisplay(this);
        display.setCurrent(tbMensagem);
    }

    protected void pauseApp() {
    }

    protected void destroyApp(boolean arg0) throws MIDletStateChangeException {
    }

    public void commandAction(Command cmd, Displayable disp) {
        if (cmd == cmdSair) {
            try {
                destroyApp(false);
            }
        }
    }
}

```

```

        } catch (MIDletStateChangeException e ) {
            tbMensagem.insert("ERRO: " + e.getMessage() + "\n", tbMensagem.size() );
        }

        notifyDestroyed();
    }

    if (cmd == cmdIniciar ) {
        tbMensagem.removeCommand(cmdIniciar );
        tbMensagem.addCommand(cmdParar );
        tarefa = new Tarefa();
        contador = new Timer();
        contador.schedule(tarefa, 1000, 1000 );
    }

    if (cmd == cmdParar ) {
        tbMensagem.removeCommand(cmdParar );
        tbMensagem.addCommand(cmdIniciar );
        tarefa.cancel();
        contador.cancel();
    }
}

protected void listarSons() throws IOException {
    String url = "http://www.adielcristo.com/projetos/scripts/vladia/web/listar-sons.php";
    StreamConnection streamConnection = null;
    InputStream inputStream = null;
    StringBuffer b = new StringBuffer();
    String resultado = null;
    String total = null;

    try {
        streamConnection = (StreamConnection ) Connector.open(url );
        inputStream = streamConnection.openInputStream();
        int ch;

        while((ch = inputStream.read() ) != -1 ) {
            b.append((char ) ch );
        }
    }

```

```

        resultado = b.toString();

        if (resultado.indexOf("&") == -1 ) {
            total = resultado.substring(resultado.indexOf("total=") + 6 );

        } else {
            total = resultado.substring(resultado.indexOf("total=") + 6,
resultado.indexOf("&", resultado.indexOf("total=") ));
        }

        if (! total.equalsIgnoreCase("0" )) {
            id = separarString(resultado.substring(resultado.indexOf("&ids=") + 5,
resultado.indexOf("&", resultado.indexOf("ids=") )), "|" );
            som = separarString(resultado.substring(resultado.indexOf("&sons=") + 6 ),
"|" );

            atualizarLista(Integer.parseInt(total) );
            tbMensagem.setString("Existem " + total + " sons tocando no momento.\n" );
        } else {
            limparDados();
            tbMensagem.setString("Não há sons tocando no momento.\n" );
        }
    } catch (Error error ) {
        tbMensagem.insert("ERRO: " + error.getMessage() + "\n", tbMensagem.size() );
    } finally {
        if (inputStream != null ) {
            inputStream.close();
        }

        if (streamConnection != null ) {
            streamConnection.close();
        }
    }
}

private void atualizarLista(int total ) {
    for (int i = 0; i < total; i++) {
        // Se a quantidade de ids e sons for a mesma prossegue com a atualização da lista, caso
        contrário apaga todos os dados da aplicação
        if (idsUsuarios.size() == sonsUsuarios.size() ) {
            boolean flagIncluir = true;

```



```

// Se não houver ids armazenadas na aplicação, inclui as ids e sons e cria os
respectivos players
if (0 == idsUsuarios.size() ) {
    for (int j = 0; j < total; j++ ) {
        idsUsuarios.addElement(id.elementAt(j ) );
        sonsUsuarios.addElement(som.elementAt(j ) );
        players.addElement(criarPlayer(sons[
Integer.parseInt(som.elementAt(j ).toString() ) ] ) );
    }
} else {
    for (int k = 0; k < idsUsuarios.size(); k++ ) {
        // Verificar se as ids e sons do banco de dados já estão
armazenados na aplicação
        if (id.elementAt(i ).toString().equalsIgnoreCase(idsUsuarios.elementAt(k ).toString() ) && som.elementAt(i ).toString().equalsIgnoreCase(sonsUsuarios.elementAt(k ).toString() ) ) {
            flagIncluir = false;
        }
    }

    // Armazena a id e o som na aplicação, caso não tenham sido
encontrados
    if (flagIncluir ) {
        idsUsuarios.addElement(id.elementAt(i ) );
        sonsUsuarios.addElement(som.elementAt(i ) );
        players.addElement(criarPlayer(sons[
Integer.parseInt(som.elementAt(i ).toString() ) ] ) );
    }
}

// Se a quantidade de ids e sons não for a mesma apaga todos os dados da aplicação
} else {
    limparDados();
}

for (int i = 0; i < idsUsuarios.size(); i++ ) {
    // Se a quantidade de ids e sons for a mesma prossegue com a atualização da lista, caso
contrário apaga todos os dados da aplicação
    if (idsUsuarios.size() == sonsUsuarios.size() ) {

```

```

        boolean flagExcluir = true;

        for (int j = 0; j < id.size(); j++) {
            // Verificar se as ids e sons armazenados na aplicação foram
excluídos do banco de dados
            if (id.elementAt(j)
).toString().equalsIgnoreCase(idsUsuarios.elementAt(i)
).toString() ) && som.elementAt(j)
).toString().equalsIgnoreCase(sonsUsuarios.elementAt(i)
).toString() ) {
                flagExcluir = false;
            }
        }

        // Armazena a id e o som na aplicação, caso não tenham sido encontrados
if (flagExcluir ) {
            idsUsuarios.removeElementAt(i );
            sonsUsuarios.removeElementAt(i );
            Player player = (Player ) players.elementAt(i );
            player.close();
            players.removeElementAt(i );
        }

        // Se a quantidade de ids e sons não for a mesma apaga todos os dados da aplicação
    } else {
        limparDados();
    }
}

private Player criarPlayer(String som ) {
    Player player = null;

    try {
        InputStream is = getClass().getResourceAsStream("/mp3/" + som + ".mp3" );
        player = Manager.createPlayer(is, "audio/mpeg" );
        player.realize();

        VolumeControl volume = (VolumeControl ) player.getControl("VolumeControl" );

        if (volume != null ) {
            volume.setLevel(100 );
        } else {

```

```

        tbMensagem.insert("ERRO: Erro ao setar o volume.\n", tbMensagem.size() );
    }

    player.prefetch();
    player.setLoopCount(-1 );
    player.start();

    return player;
} catch (IOException ioError ) {
    tbMensagem.insert("ERRO: " + ioError.getMessage() + "\n", tbMensagem.size() );
} catch (MediaException meError ) {
    tbMensagem.insert("ERRO: " + meError.getMessage() + "\n", tbMensagem.size() );
}

return player;
}

private void limparDados() {
    idsUsuarios.removeAllElements();
    sonsUsuarios.removeAllElements();

    for (int i = 0; i < players.size(); i++) {
        Player player = (Player ) players.elementAt(i );
        player.close();
    }

    players.removeAllElements();
}

private Vector separarString(String string, String separador ) {
    Vector itens = new Vector();
    int index = string.indexOf(separador );

    while (index >= 0 ) {
        itens.addElement(string.substring(0, index ) );
        string = string.substring(index + separador.length() );
        index = string.indexOf(separador );
    }

    itens.addElement(string );
}

```

```

        return itens;
    }

    private class Tarefa extends TimerTask {
        public void run() {
            try {
                listarSons();
            } catch (IOException ioError) {
                tbMensagem.insert("ERRO: " + ioError.getMessage() + "\n",
tbMensagem.size());
            }
        }
    }
}

```

3. Código Customizado por Vlândia Queiroz a partir do modelo de design de Sookhee Lee.

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<!DOCTYPE html>
<html b:version='2' class='v2' expr:dir='data:blog.languageDirection' xmlns='http://www.w3.org/1999/xhtml'
xmlns:b='http://www.google.com/2005/gml/b'          xmlns:data='http://www.google.com/2005/gml/data'
xmlns:expr='http://www.google.com/2005/gml/expr'>
<style>
#navbar-iframe { height:0px; visibility:hidden; display:none }
</style>
<head>
<meta content='IE=EmulateIE7' http-equiv='X-UA-Compatible'/>
<b:if cond='data:blog.isMobile'>
<meta content='width=device-width,minimum-scale=1.0,maximum-scale=1.0' name='viewport'/>
<b:else/>
<meta content='width=1100' name='viewport'/>
</b:if>
<b:include data='blog' name='all-head-content'/>
<title><data:blog.pageTitle/></title>

<b:skin><![CDATA[/*

```

 Blogger Template Style

Name: Travel

Designer: Sookhee Lee

URL: www.plyfly.net

----- */

/* Variable definitions

```

=====
<Variable name="keycolor" description="Main Color" type="color" default="#539bcd" value="#0F0E0C"/>

<Group description="Page Text" selector="body">
  <Variable name="body.font" description="Font" type="font"
    default="normal normal 13px 'Trebuchet MS',Trebuchet,sans-serif" value="normal normal 13px 'Courier
New', Courier, FreeMono, monospace;"/>
  <Variable name="body.text.color" description="Text Color" type="color" default="#bbbbbb"
value="#b0b0b0"/>
</Group>

<Group description="Backgrounds" selector=".body-fauxcolumns-outer">
  <Variable name="body.background.color" description="Outer Background" type="color" default="#539bcd"
value="#c09237"/>
  <Variable name="content.background.color" description="Main Background" type="color"
default="transparent" value="transparent"/>
</Group>

<Group description="Links" selector=".main-outer">
  <Variable name="link.color" description="Link Color" type="color" default="#ff9900" value="#b0b0b0"/>
  <Variable name="link.visited.color" description="Visited Color" type="color" default="#b87209"
value="#c0a97b"/>
  <Variable name="link.hover.color" description="Hover Color" type="color" default="#ff9900"
value="#c0a97b"/>
</Group>

<Group description="Blog Title" selector=".header h1">
  <Variable name="header.font" description="Font" type="font"
    default="normal normal 60px 'Trebuchet MS',Trebuchet,sans-serif" value="normal normal 60px Georgia,
Utopia, 'Palatino Linotype', Palatino, serif;"/>
  <Variable name="header.text.color" description="Text Color" type="color" default="#ffffff"
value="#ffffff"/>

```

```

</Group>

<Group description="Blog Description" selector=".header .description">
  <Variable name="description.text.color" description="Description Color" type="color"
    default="$(body.text.color)" value="$(body.text.color)"/>
</Group>

<Group description="Tabs Text" selector=".tabs-inner .widget li a">
  <Variable name="tabs.font" description="Font" type="font"
    default="normal bold 16px 'Trebuchet MS',Trebuchet,sans-serif" value="normal bold 16px 'Courier New',
Courier, FreeMono, monospace;"/>
  <Variable name="tabs.text.color" description="Text Color" type="color" default="#ffffff" value="#ffffff"/>
  <Variable name="tabs.selected.text.color" description="Selected Color" type="color" default="#ffffff"
value="#ffffff"/>
</Group>

<Group description="Tabs Background" selector=".tabs-outer .PageList">
  <Variable name="tabs.background.color" description="Background Color" type="color"
default="transparent" value="transparent"/>
  <Variable name="tabs.selected.background.color" description="Selected Color" type="color"
default="transparent" value="transparent"/>
</Group>

<Group description="Date Header" selector=".main-inner h2.date-header">
  <Variable name="date.font" description="Font" type="font"
    default="normal normal 14px 'Trebuchet MS',Trebuchet,sans-serif" value="normal normal 14px 'Courier
New', Courier, FreeMono, monospace;"/>
  <Variable name="date.text.color" description="Text Color" type="color" default="$(body.text.color)"
value="$(body.text.color)"/>
</Group>

<Group description="Post Title" selector="h3.post-title a">
  <Variable name="post.title.font" description="Font" type="font"
    default="normal bold 20px 'Trebuchet MS',Trebuchet,sans-serif" value="normal bold 20px 'Courier New',
Courier, FreeMono, monospace;"/>
  <Variable name="post.title.text.color" description="Text Color" type="color"
    default="#ffffff" value="#ffffff"/>
</Group>

<Group description="Post Background" selector=".column-center-inner">

```

```

<Variable name="post.background.color" description="Background Color" type="color"
  default="transparent" value="transparent"/>
</Group>

<Group description="Gadget Title Color" selector="h2">
  <Variable name="widget.title.font" description="Font" type="font"
    default="normal bold 14px 'Trebuchet MS',Trebuchet,sans-serif" value="normal bold 14px 'Courier New',
Courier, FreeMono, monospace;"/>
  <Variable name="widget.title.text.color" description="Title Color" type="color" default="#ffffff"
value="#ffffff"/>
</Group>

<Group description="Gadget Text" selector=".footer-inner .widget, .sidebar .widget">
  <Variable name="widget.font" description="Font" type="font"
    default="$(body.font)" value="normal normal 13px 'Courier New', Courier, FreeMono, monospace;"/>
  <Variable name="widget.text.color" description="Text Color" type="color" default="$(body.text.color)"
value="$(body.text.color)"/>
</Group>

<Group description="Gadget Links" selector=".sidebar .widget">
  <Variable name="widget.link.color" description="Link Color" type="color" default="$(body.text.color)"
value="$(body.text.color)"/>
  <Variable name="widget.link.visited.color" description="Visited Color" type="color"
default="$(link.visited.color)" value="#c0a97b"/>
<Variable name="widget.alternate.text.color" description="Alternate Color" type="color" default="#ffffff"
value="#ffffff"/>
</Group>

<Group description="Sidebar Background" selector=".column-left-inner .column-right-inner">
  <Variable name="widget.outer.background.color" description="Background Color" type="color"
default="transparent" value="transparent"/>
  <Variable name="widget.border.bevel.color" description="Bevel Color" type="color" default="transparent"
value="transparent"/>
</Group>

<Variable name="body.background" description="Body Background" type="background"
  color="$(body.background.color)" default="$(color) none repeat-x scroll top center" value="#0F0E0C
url(http://themes.googleusercontent.com/image?id=0BwVBOzw_-
hbMYzRINDFkM2QtMTZjMC00OGI0LWFhYTgtYTQ4MwVjYTFjNDI0) repeat-x fixed top center /* Credit:
rami_ba (http://www.istockphoto.com/googleimages.php?id=5342639&platform=blogger) */"/>

```

```

<Variable name="content.background" description="Content Background" type="background"
  color="$(content.background.color)" default="$(color) none repeat scroll top center" value="transparent
url(http://blogblog.com/1kt/travel/bg_black_70.png) repeat scroll top left"/>
<Variable name="comments.background" description="Comments Background" type="background"
  default="#cccccc none repeat scroll top center" value="transparent
url(http://blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png) repeat scroll top center"/>

<Variable name="content.imageBorder.top.space" description="Content Image Border Top Space"
type="length" default="0" value="0"/>
<Variable name="content.imageBorder.top" description="Content Image Border Top" type="url"
default="none" value="none"/>

<Variable name="content.margin" description="Content Margin Top" type="length" default="20px"
value="20px"/>
<Variable name="content.padding" description="Content Padding" type="length" default="20px"
value="20px"/>
<Variable name="content.posts.padding" description="Posts Content Padding" type="length" default="10px"
value="10px"/>

<Variable name="tabs.background.gradient" description="Tabs Background Gradient" type="url"
  default="url(http://www.blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png)"
value="url(http://www.blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png)"/>
<Variable name="tabs.selected.background.gradient" description="Tabs Selected Background Gradient"
type="url"
  default="url(http://www.blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png)"
value="url(http://www.blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png)"/>
<Variable name="widget.outer.background.gradient" description="Sidebar Gradient" type="url"
  default="url(http://www.blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png)"
value="url(http://www.blogblog.com/1kt/travel/bg_black_50.png)"/>
<Variable name="footer.background.gradient" description="Footer Background Gradient" type="url"
default="none" value="none"/>
*/

/* Content
----- */
body {
  font: $(body.font);
  color: $(body.text.color);
  background: $(body.background);
}

```



```
html body .region-inner {
  min-width: 0;
  max-width: 100%;
  width: auto;
}

a:link {
  text-decoration:none;
  color: $(link.color);
}

a:visited {
  text-decoration:none;
  color: $(link.visited.color);
}

a:hover {
  text-decoration:underline;
  color: $(link.hover.color);
}

.content-outer .content-cap-top {
  height: $(content.imageBorder.top.space);
  background: transparent $(content.imageBorder.top) repeat-x scroll top center;
}

.content-outer {
  margin: 0 auto;
  padding-top: $(content.margin);
}

.content-inner {
  background: $(content.background);
  background-position: left -$(content.imageBorder.top.space);
  background-color: $(content.background.color);
  padding: $(content.padding);
}

.main-inner .date-outer {
```

```
margin-bottom: 2em;
}

/* Header
----- */
.header-inner .Header .titlewrapper,
.header-inner .Header .descriptionwrapper {
padding-left: 10px;
padding-right: 10px;
}

.Header h1 {
font: $(header.font);
color: $(header.text.color);
}

.Header h1 a {
color: $(header.text.color);
}

.Header .description {
font-size: 130%;
}

/* Tabs
----- */
.tabs-inner {
margin: 1em 0 0;
padding: 0;
}

.tabs-inner .section {
margin: 0;
}

.tabs-inner .widget ul {
padding: 0;
background: $(tabs.background.color) $(tabs.background.gradient) repeat scroll top center;
}
```

```
.tabs-inner .widget li {
  border: none;
}

.tabs-inner .widget li a {
  display: inline-block;
  padding: 1em 1.5em;
  color: $(tabs.text.color);
  font: $(tabs.font);
}

.tabs-inner .widget li.selected a,
.tabs-inner .widget li a:hover {
  position: relative;
  z-index: 1;
  background: $(tabs.selected.background.color) $(tabs.selected.background.gradient) repeat scroll top center;
  color: $(tabs.selected.text.color);
}

/* Headings
----- */
h2 {
  font: $(widget.title.font);
  color: $(widget.title.text.color);
}

.main-inner h2.date-header {
  font: $(date.font);
  color: $(date.text.color);
}

.footer-inner .widget h2,
.sidebar .widget h2 {
  padding-bottom: .5em;
}

/* Main
----- */
```

```
.main-inner {
  padding: $(content.padding) 0;
}

.main-inner .column-center-inner {
  padding: $(content.posts.padding) 0;
}

.main-inner .column-center-inner .section {
  margin: 0 $(content.posts.padding);
}

.main-inner .column-right-inner {
  margin-left: $(content.padding);
}

.main-inner .fauxcolumn-right-outer .fauxcolumn-inner {
  margin-left: $(content.padding);
  background: $(widget.outer.background.color) $(widget.outer.background.gradient) repeat scroll top left;
}

.main-inner .column-left-inner {
  margin-right: $(content.padding);
}

.main-inner .fauxcolumn-left-outer .fauxcolumn-inner {
  margin-right: $(content.padding);
  background: $(widget.outer.background.color) $(widget.outer.background.gradient) repeat scroll top left;
}

.main-inner .column-left-inner,
.main-inner .column-right-inner {
  padding: 15px 0;
}

/* Posts
----- */

h3.post-title {
  margin-top: 20px;
}
```

```
h3.post-title a {
  font: $(post.title.font);
  color: $(post.title.text.color);
}

h3.post-title a:hover {
  text-decoration: underline;
}

.main-inner .column-center-outer {
  background-color: $(post.background.color);
}

.post-body {
  line-height: 1.4;
  position: relative;
}

.post-header {
  margin: 0 0 1em;

  line-height: 1.6;
}

.post-footer {
  margin: .5em 0;
  line-height: 1.6;
}

#blog-pager {
  font-size: 140%;
}

#comments {
  background: $(comments.background);
  padding: 15px;
}

#comments .comment-author {
```

```
padding-top: 1.5em;
}

#comments h4,
#comments .comment-author a,
#comments .comment-timestamp a {
  color: $(post.title.text.color);
}

#comments .comment-author:first-child {
  padding-top: 0;
  border-top: none;
}

.avatar-image-container {
  margin: .2em 0 0;
}

/* Widgets
----- */

.sidebar .widget {
  border-bottom: 2px solid $(widget.border.bevel.color);
  padding-bottom: 10px;
  margin: 10px 0;
}

.sidebar .widget:first-child {
  margin-top: 0;
}

.sidebar .widget:last-child {
  border-bottom: none;
  margin-bottom: 0;
  padding-bottom: 0;
}

.footer-inner .widget,
.sidebar .widget {
  font: $(widget.font);
  color: $(widget.text.color);
```

```
}

.sidebar .widget a:link {
  color: $(widget.link.color);
  text-decoration: none;
}

.sidebar .widget a:visited {
  color: $(widget.link.visited.color);
}

.sidebar .widget a:hover {
  color: $(widget.link.color);
  text-decoration: underline;
}

.footer-inner .widget a:link {
  color: $(link.color);
  text-decoration: none;
}

.footer-inner .widget a:visited {
  color: $(link.visited.color);
}

.footer-inner .widget a:hover {
  color: $(link.color);
  text-decoration: underline;
}

.widget .zippy {
  color: $(widget.alternate.text.color);
}

.footer-inner {
  background: transparent $(footer.background.gradient) repeat scroll top center;
}
```

```

]]></b:skin>

<b:template-skin>
  <b:variable default='930px' name='content.width' type='length' value='860px'/>
  <b:variable default='0' name='main.column.left.width' type='length' value='0px'/>
  <b:variable default='360px' name='main.column.right.width' type='length' value='260px'/>

  <![CDATA[
  body {
    min-width: $(content.width);
  }

  .content-outer, .content-fauxcolumn-outer, .region-inner {
    min-width: $(content.width);
    max-width: $(content.width);
    _width: $(content.width);
  }

  .main-inner .columns {
    padding-left: $(main.column.left.width);
    padding-right: $(main.column.right.width);
  }

  .main-inner .fauxcolumn-center-outer {
    left: $(main.column.left.width);
    right: $(main.column.right.width);
    /* IE6 does not respect left and right together */
    _width: expression(this.parentNode.offsetWidth -
      parseInt("$(main.column.left.width)") -
      parseInt("$(main.column.right.width)") + 'px');
  }

  .main-inner .fauxcolumn-left-outer {
    width: $(main.column.left.width);
  }

  .main-inner .fauxcolumn-right-outer {
    width: $(main.column.right.width);
  }
  ]]>
</b:template-skin>

```



```
.main-inner .column-left-outer {
  width: $(main.column.left.width);
  right: 100%;
  margin-left: -$(main.column.left.width);
}
```

```
.main-inner .column-right-outer {
  width: $(main.column.right.width);
  margin-right: -$(main.column.right.width);
}
```

```
#layout {
  min-width: 0;
}
```

```
#layout .content-outer {
  min-width: 0;
  width: 800px;
}
```

```
#layout .region-inner {
  min-width: 0;
  width: auto;
}
```

```
]]>
```

```
</b:template-skin>
```

```
</head>
```

```
<body expr:class='&quot;loading&quot; + data:blog.mobileClass'>
```

```
<div class='body-fauxcolumns'>
```

```
<div class='fauxcolumn-outer body-fauxcolumn-outer'>
```

```
<div class='cap-top'>
```

```
<div class='cap-left'>
```

```
<div class='cap-right'>
```

```
</div>
```

```
<div class='fauxborder-left'>
```

```
<div class='fauxborder-right'>
```

```
<div class='fauxcolumn-inner'>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<div class='cap-bottom'>
  <div class='cap-left'>
    <div class='cap-right'>
  </div>
</div>
</div>
</div>

<div class='content'>
<div class='content-fauxcolumns'>
  <div class='fauxcolumn-outer content-fauxcolumn-outer'>
    <div class='cap-top'>
      <div class='cap-left'>
        <div class='cap-right'>
      </div>
    <div class='fauxborder-left'>
      <div class='fauxborder-right'>
        <div class='fauxcolumn-inner'>
        </div>
      </div>
    <div class='cap-bottom'>
      <div class='cap-left'>
        <div class='cap-right'>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>

<div class='content-outer'>
<div class='content-cap-top cap-top'>
  <div class='cap-left'>
    <div class='cap-right'>
  </div>
<div class='fauxborder-left content-fauxborder-left'>
<div class='fauxborder-right content-fauxborder-right'>
<div class='content-inner'>

<header>
<div class='header-outer'>
<div class='header-cap-top cap-top'>
  <div class='cap-left'>
    <div class='cap-right'>
```

```

</div>
<div class='fauxborder-left header-fauxborder-left'>
<div class='fauxborder-right header-fauxborder-right'/>
<div class='region-inner header-inner'>
  <b:section class='header' id='header' maxwidgets='1' showaddelement='no'>
<b:widget id='Header1' locked='true' title='BOOT (Cabeçalho)' type='Header'/>
</b:section>
</div>
</div>
<div class='header-cap-bottom cap-bottom'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
</div>
</header>

<div class='tabs-outer'>
<div class='tabs-cap-top cap-top'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
<div class='fauxborder-left tabs-fauxborder-left'>
<div class='fauxborder-right tabs-fauxborder-right'/>
<div class='region-inner tabs-inner'>
  <b:section class='tabs' id='crosscol' maxwidgets='1' showaddelement='yes'/>
  <b:section class='tabs' id='crosscol-overflow' showaddelement='no'/>
</div>
</div>
<div class='tabs-cap-bottom cap-bottom'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
</div>

<div class='main-outer'>
<div class='main-cap-top cap-top'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
</div>

```

```

<div class='fauxborder-left main-fauxborder-left'>
<div class='fauxborder-right main-fauxborder-right'>
<div class='region-inner main-inner'>

<div class='columns fauxcolumns'>

  <div class='fauxcolumn-outer fauxcolumn-center-outer'>
    <div class='cap-top'>
      <div class='cap-left'>
      <div class='cap-right'>
    </div>
    <div class='fauxborder-left'>
    <div class='fauxborder-right'>
    <div class='fauxcolumn-inner'>
    </div>
  </div>
  <div class='cap-bottom'>
    <div class='cap-left'>
    <div class='cap-right'>
  </div>
</div>

  <div class='fauxcolumn-outer fauxcolumn-left-outer'>
    <div class='cap-top'>
      <div class='cap-left'>
      <div class='cap-right'>
    </div>
    <div class='fauxborder-left'>
    <div class='fauxborder-right'>
    <div class='fauxcolumn-inner'>
    </div>
  </div>
  <div class='cap-bottom'>
    <div class='cap-left'>
    <div class='cap-right'>
  </div>
</div>

  <div class='fauxcolumn-outer fauxcolumn-right-outer'>
    <div class='cap-top'>

```

```

    <div class='cap-left'/>
    <div class='cap-right'/>
  </div>
  <div class='fauxborder-left'>
  <div class='fauxborder-right'/>
  <div class='fauxcolumn-inner'>
  </div>
  </div>
  <div class='cap-bottom'>
    <div class='cap-left'/>
    <div class='cap-right'/>
  </div>
  </div>

  <!-- corrects IE6 width calculation -->
  <div class='columns-inner'>

  <div class='column-center-outer'>
  <div class='column-center-inner'>
    <b:section class='main' id='main' showaddelement='no'>
<b:widget id='Blog1' locked='true' title='Postagens no blog' type='Blog'/>
</b:section>
  </div>
  </div>

  <div class='column-left-outer'>
  <div class='column-left-inner'>
    <aside>
      <macro:include id='main-column-left-sections' name='sections'>
        <macro:param default='0' name='num' value='0'/>
        <macro:param default='sidebar-left' name='idPrefix'/>
        <macro:param default='sidebar' name='class'/>
        <macro:param default='true' name='includeBottom'/>
      </macro:include>
    </aside>
  </div>
  </div>

  <div class='column-right-outer'>
  <div class='column-right-inner'>

```

```

<aside>
  <macro:include id='main-column-right-sections' name='sections'>
    <macro:param default='2' name='num' value='1'/>
    <macro:param default='sidebar-right' name='idPrefix'/>
    <macro:param default='sidebar' name='class'/>
    <macro:param default='true' name='includeBottom'/>
  </macro:include>
</aside>
</div>
</div>

<div style='clear: both'/>
<!-- columns -->
</div>

<!-- main -->
</div>
</div>
<div class='main-cap-bottom cap-bottom'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
</div>

<footer>
<div class='footer-outer'>
<div class='footer-cap-top cap-top'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
<div class='fauxborder-left footer-fauxborder-left'>
<div class='fauxborder-right footer-fauxborder-right'/>
<div class='region-inner footer-inner'>
  <macro:include id='footer-sections' name='sections'>
    <macro:param default='2' name='num'/>
    <macro:param default='footer' name='idPrefix'/>
    <macro:param default='foot' name='class'/>
    <macro:param default='false' name='includeBottom'/>
  </macro:include>
</div>
</div>
</div>

```

```

</macro:include>
<!-- outside of the include in order to lock Attribution widget -->
<b:section class='foot' id='footer-3' showaddelement='no'>
<b:widget id='Attribution1' locked='true' title="" type='Attribution'/>
</b:section>
</div>
</div>
<div class='footer-cap-bottom cap-bottom'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
</div>
</footer>

<!-- content -->
</div>
</div>
<div class='content-cap-bottom cap-bottom'>
  <div class='cap-left'/>
  <div class='cap-right'/>
</div>
</div>
</div>
</div>

<script type='text/javascript'>
window.setTimeout(function() {
  document.body.className = document.body.className.replace(&#39;loading&#39;, &#39;&#39;);
}, 10);
</script>
</body>

<macro:includable id='sections' var='col'>
<macro:if cond='data:col.num == 0'>
<macro:else/>
  <b:section mexpr:class='data:col.class' mexpr:id='data:col.idPrefix + &quot;-1&quot;' preferred='yes'
showaddelement='yes'/>
  <macro:if cond='data:col.num &gt;= 2'>
    <table border='0' cellpadding='0' cellspacing='0' mexpr:class='&quot;section-columns columns-&quot;' +
data:col.num'>
      <tbody>

```

```

<tr>
  <td class='first columns-cell'>
    <b:section mexpr:class='data:col.class' mexpr:id='data:col.idPrefix + &quot;-2-1&quot;' />
  </td>

  <td class='columns-cell'>
    <b:section mexpr:class='data:col.class' mexpr:id='data:col.idPrefix + &quot;-2-2&quot;' />
  </td>

  <macro:if cond='data:col.num &gt;= 3'>
    <td class='columns-cell'>
      <b:section mexpr:class='data:col.class' mexpr:id='data:col.idPrefix + &quot;-2-3&quot;' />
    </td>
  </macro:if>

  <macro:if cond='data:col.num &gt;= 4'>
    <td class='columns-cell'>
      <b:section mexpr:class='data:col.class' mexpr:id='data:col.idPrefix + &quot;-2-4&quot;' />
    </td>
  </macro:if>
</tr>
</tbody>
</table>

<macro:if cond='data:col.includeBottom'>
  <b:section mexpr:class='data:col.class' mexpr:id='data:col.idPrefix + &quot;-3&quot;'
showaddelement='no' />
</macro:if>
</macro:if>
</macro:if>
</macro:includable>

<b:section-contents id='sidebar-right-1'>
<b:widget id='HTML4' locked='false' title="" type='HTML' />
<b:widget id='PageList1' locked='false' title="" type='PageList' />
<b:widget id='HTML2' locked='false' title="" type='HTML' />
<b:widget id='Label1' locked='false' title="" type='Label' />
<b:widget id='CustomSearch1' locked='false' title="" type='CustomSearch' />
<b:widget id='Profile1' locked='false' title='equipe' type='Profile' />

```



```
<b:widget id='HTML5' locked='false' title='' type='HTML'/>
<b:widget id='BlogArchive1' locked='false' title='rastros' type='BlogArchive'/>
<b:widget id='LinkList1' locked='false' title='trilhas digitais' type='LinkList'/>
<b:widget id='Followers1' locked='false' title='nômades conectados' type='Followers'/>
<b:widget id='HTML3' locked='false' title='' type='HTML'/>
<b:widget id='HTML1' locked='false' title='' type='HTML'/>
</b:section-contents><b:section-contents id='footer-1'/><b:section-contents id='footer-2-1'/><b:section-contents
id='footer-2-2'/></html>
```

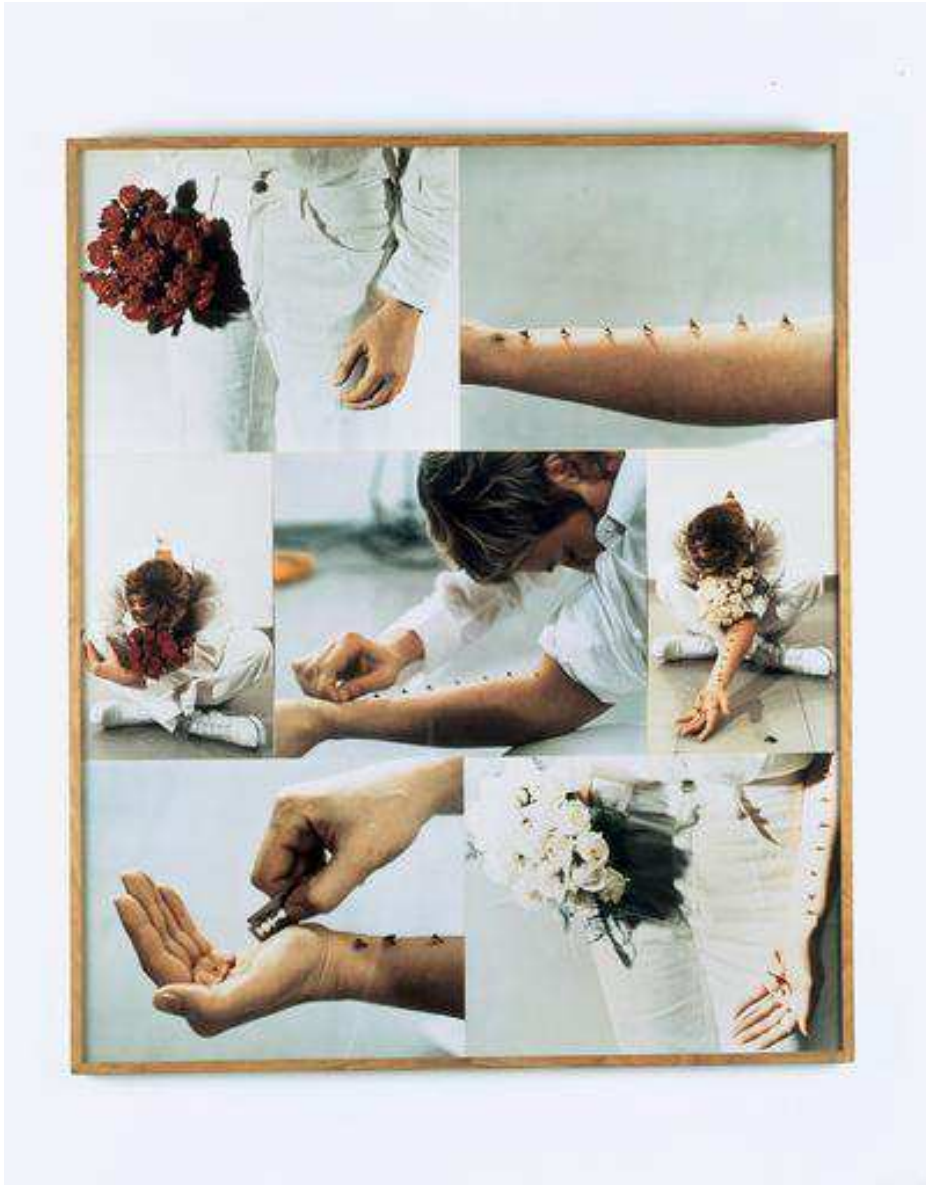
4. Código QR Code fornecido pelo Gerador do site Kaywa <<http://qrcode.kaywa.com/>>

```

```

ANEXOS

ANEXO A — Imagens Azione Sentimentale (1973) - Gina Pane



Fonte: GALERIA DIAGRAMA, [19--?]. Fotógrafo F. Masson.

ANEXO B — Imagem Seedbed (1972) - Vito Acconci



Fonte: CANAL CONTEMPORÂNEO, 2009.

ANEXO C — Imagem Shoot (1971) - Chris Burden



Fonte: C4 GALLERY, [19--?]

ANEXO D — Imagem Rhythm 10 (1973) - Marina Abramovic



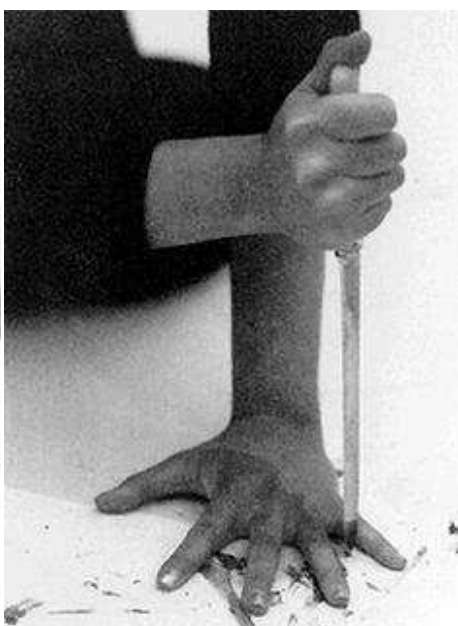
1



2



3



4

Fontes: CULTURA SUBJETIVA, 2009.

ANEXO E — Imagem Exercícios de me ver (1982) - Hudinilson Jr.



Fonte: SIGNUS, 2008

ANEXO F — Documento: Manifesto sobre as Mídias Locativas⁸⁸

404nOtF0und

ANO 9, VOL. 1, N. 71, Maio - Junho/2009

ISSN 1676-2916

Publicação do Ciberpesquisa - Centro Internacional de Estudos e Pesquisas em Cibercultura

Editor: André Lemos

Editor Assistente: Cláudio Manoel

Manifesto sobre as Mídias Locativas

André Lemos

Professor Associado da Faculdade de Comunicação da UFBA.

<http://andrelemos.info>

Para Bernardo, que já busca o seu lugar no mundo.

Mídia – Todo artefato e processo que permite superar constrangimentos infocomunicacionais do espaço e do tempo. Mídias produzem espacialização, ação social sobre um espaço. Mídias produzem lugares.

Locativo – Categoria gramatical que exprime lugar, como “em” ou “ao lado de”, indicando a localização final ou o momento de uma ação.

Mídia Locativa. Tecnologias e serviços baseados em localização (LBT e LBS) cujos sistemas infocomunicacionais são atentos e reagem ao contexto. Ação comunicacional onde informações digitais são processadas por pessoas, objetos e lugares através de dispositivos eletrônicos, sensores e redes sem fio. Dimensão atual da cibercultura constituindo a era do “ciberespaço vazando para o mundo real” (Russel, 1999), a era da “Internet das coisas”.

1. Crie situações para perder-se. O medo de perder-se é correlato ao medo de encontrar. Mas perdendo-se, encontra-se. A desorientação é uma forma de apropriação do espaço! Tudo

⁸⁸ LEMOS, 2009c

localizar, mapear, indexar é uma morte simbólica: o medo do imponderável, do encontro com o acaso: evitar uma dimensão vital da existência. “Perder-se é um achar-se perigoso”, como diz Clarice Lispector.

2. Erros, falhas, esquecimentos de localizações e de movimentações são as únicas possibilidades de salvação da hiper-racionalização atual do espaço. Só uma apropriação tática dos dispositivos, sensores e redes poderá produzir novos sentidos dos lugares. Desconfie de sua posição e de seu status de nômade. Quando sua operadora diz, “você é nômade”, desconfie. Mas saiba que o nomadismo é um traço essencial da aventura humana na terra!

3. Tudo é locativo: aprendemos, amamos, socializamos, jogamos, brigamos, festejamos, trabalhamos..., sempre de forma locativa. Não há nada fora do tempo ou do ESPAÇO. E o espaço social é o LUGAR. Em tudo, o lugar é o que importa.

4. Lugar é composto por fluxos de diversas territorializações. Ele é sempre dinâmico e, ao mesmo tempo, enraizado. Lugar é vínculo social. Lugar é fluxo de emoções, é topos, é memória e cristalização de sentimentos. Lugar não é fixação mas inter-relação. Com as mídias locativas, o lugar deve ser visto como fluxo de diversas territorializações (sociocultural, imaginária, simbólica) + bancos de dados informacionais. Espaços visíveis marcados por fluxos invisíveis de informação circulando por redes invisíveis.

5. Hoje é impossível pensar os lugares sem os territórios informacionais. Mas lugares persistem sem nenhuma informatização. Não esqueça destes lugares. Pense nos contextos independentes de qualquer tecnologia.

6. Estamos na era da computação ubíqua e pervasiva (Weiser), ou seja da informática em todos os lugares e em todas as coisas. Mas não há tecnologias sensíveis e nenhuma delas está atenta a contextos! Elas estão em tudo e em todos os lugares, mas não sabem o que é um contexto e nem tem capacidades de sentir o local.

7. Depois do upload para a Matrix lá em cima, a Internet 1.0, agora é a vez do “download do ciberespaço”, da informação nas coisas aqui em baixo, a Internet 2.0. Não se trata mais do virtual lá em cima, mas do que fazer com toda essa informação das coisas e dos lugares aqui de baixo! Como nos relacionamos com as coisas e com os lugares? E agora, com essas coisas e lugares dotados de informação digital e conexão à Internet? Convocamos Heidegger e Lefebvre?

8. Recuse os LBS e LBT que te colocam apenas na posição de mais um consumidor massivo. Busque produzir informação localizada que faça sentido aqui e agora. Esse é o único

meio de construir lugares sociais com essas tecnologias de localização e mobilidade. Reivindique das mídias locativas as funções pós-massivas. A publicidade, o marketing e as operadoras te querem apenas como receptor passivo, massivo, embora supostamente livre, móvel e sem fronteiras. Eles te querem controlado, ativo mas consumindo, receptor pensando que está emitindo. Agir é mais. Reaja à isso.

9. Saiba que as mídias de localização não são novas. Toda mídia é, ao mesmo tempo, local e global. Preste atenção às mídias locativas analógicas que estão entre nós, pense nas anotações urbanas como os graffitis, stickers, bilhetes ou notas, preste atenção às marcas nas ruas, aos índices a sua volta, ao jornalismo local e agora hiperlocal. Aja como um detetive buscando solucionar os mistérios do espaço urbano! Busque o uso crítico dos dispositivos locativos. Lembre-se que o termo “mídia locativa” foi criado por artistas e ativistas para questionar a massificação dos LBS e LBT.

10. Use, divulgue e estimule o desenvolvimento de protocolos não-proprietários, de softwares colaborativos e de fonte aberta, de sistemas operacionais livres e participativos. A sua liberdade no mundo das mídias locativas é diretamente proporcional ao desenvolvimento da computação móvel aberta. Assim como na era do ciberespaço “lá em cima”, bem como na era da Internet pingando nas coisas, lute contra o fechamento dos dispositivos, dos sistemas, dos softwares e dos contratos, como os que vigoram no atual sistema de telefonia móvel mundial. Busque, use e distribua jailbreak para todos os sistemas da mobilidade e da localização!

11. Pense que o único interesse do uso das mídias locativas é produzir sentido nos lugares. Se isso não acontece, desligue ou crie um uso que desconstrua o aparelho. Você não precisa ser preciso, você não precisa estar localizado o tempo todo, você não precisa ser sempre racional, um homo-economicus total para viver o local! Se os dispositivos ajudam, use-o, senão, desvie os usos (hacking) e, se não der mesmo assim, abandone!

12. Ache um equilíbrio entre o clique generalizado no mundo da informação e a contemplação ociosa. Desconecte e reconecte os seus dispositivos, sempre, diariamente, permanentemente. Pare, feche os olhos, abra os ouvidos e desloque-se apenas pelo pensamento, essa desterritorialização absoluta (Deleuze).

13. A questão da localização nem sempre está ligada ao espaço e ao movimento, mas ao tempo. Pense assim na duração, na viscosidade das coisas, na imobilidade, no tempo estendido. Saiba que nunca há “tempo perdido” e é impossível “matar o tempo”.

14. Independente de qualquer smartphone ou GPS, o que importa é que você já sabe onde está: “você está aqui” e “agora”. Inverta a máxima de Walter Benjamin (1927) que afirmava que os “lugares foram reduzidos a pontos coloridos em um mapa”. Faça com que estes pontos sejam efetivamente lugares.

15. Lute para que marcas, indicando nos mapas o que está perto de você, não evitem o seu encontro com o inusitado nem com o outro. Não se preocupe se não souber o que há por perto. Tenha consciência que, de qualquer forma, você sempre encontrará o caminho para os lugares que procura. Simples: peça informação, pergunte, procure indícios, encare o espaço como algo a ser desbravado, localmente, em contato com o mundo ao seu redor.

16. Pense nos cruzamentos, nas esquinas, nas diferenças de posicionamento; pense nas conexões, nas distâncias e nas aproximações; pense no audível e no inaudível, no visível e no invisível, no fixo e no mutável. Pense nos lugares como parte da sua existência, permanentemente em construção. Pense que você só é estando locativamente.

17. Dê sentido ao seu lugar no mundo, social, cultural e politicamente. As mídias locativas podem, através de anotações, de mapeamentos, de redes sociais móveis, de mobilizações políticas ou hedonistas e de jogos de rua, ajudar nesse processo. Mas tudo é potência e resta ainda o trabalho difícil, penoso, lento, de atualização.

18. Pense nos bairros, nos cruzamentos, nos caminhos, nos pontos históricos, nas bordas (Lynch). Sempre se pergunte como as mídias locativas podem agir em cada uma dessas dimensões: Como criar comunidade e agir politicamente (bairro)?, como proporcionar encontros (cruzamentos)?, como abrir novas veredas (caminhos)?, como criar novos marcos (pontos)?, como tensionar as fronteiras (bordas) com essas tecnologias?

19. Toda mobilidade pressupõe imobilidade e não existe e não existirá um mundo sem fronteiras. Fronteira é controle e controle pode ser liberdade. A imobilidade é uma condição da mobilidade e vice-versa. Só podemos pensar uma em relação à outra. Devemos mesmo estar imóveis para pensar a mobilidade e em movimento para pensar a inércia. Defina as suas fronteiras, tenha autonomia no controle de suas bordas, pare para se locomover e locomova-se para parar.

20. “Des-locar” não é acabar com o lugar, mas colocá-lo em perspectiva. Desloque-se e aproprie-se do urbano, escreva seu espaço com texto, imagens e sons, reúna pessoas, jogue, ocupe o espaço lá fora. As mídias locativas permitem isso. Mas se não conseguir fazer nada disso, então pense no uso e no porquê dessas tecnologias.

21. Mapas são sempre psicocartografias, nunca são neutros. Instrumentos técnicos, mnemônicos e comunicacionais, os mapas, incluindo aí os “Google Earth”, “Maps”, “Street”, e seus similares, são sempre expressões de visões tendenciosas do mundo. Eles sempre refletem estruturas de poder e servem como instrumentos para estender um domínio geopolítico. Pense na “miopia” dos mapas digitais. Compare os detalhes de Tóquio e de cidades da África nos mapas digitais para ter uma ideia dessa invisibilidade.

22. Saiba que todo mapa é uma mídia e que todo mapeamento é uma ação de comunicação, com mensagem, emissor, canal e receptor. Mapear é escrever e ler o espaço. Mapear é sempre um discurso sobre o espaço e o tempo. Mapas, como as mídias, são sempre formas de visualização, de conhecimento e de produção da realidade do mundo externo. Busque, como Borges no “Del Rigor de la Ciência”, criar mapas que sejam novos territórios na escala 1 x 1.

23. Construa mapas que desconstruam visões de mundo. Produza mapas do que não é mapeado em seu entorno, do que é invisível aos olhos bem abertos. Escape do cartesianismo, do racionalismo e das coordenadas geoespaciais. Tente usar as mídias locativas para descentralizar o poder de construção de mapas e de sentido sobre os lugares. Como diz Meyrowitz: “toda mídia é um GPS mental”;

24. Não abuse das redes sociais móveis: encontrar amigos e conhecidos ao acaso pode ser mais interessante do que o tudo programado. A surpresa pode ser um ingrediente para grandes encontros. Mas pense também nas novas formas de voyeurismo, de controle, de monitoramento e de vigilância de amigos, familiares, empregados e empregadores.

25. Você é um ponto em roaming nos diversos sistemas (GPS, redes de telefonia celular, etiquetas RFID, redes Wi-Fi ou Bluetooth...). Saiba que novos tipos de controle, monitoramento e vigilância (sutis, transparentes e locativos) estão cada dia mais presentes em tudo o que você faz, desde ligar o celular, acessar uma rede sem fio em um café, atualizar em mobilidade sua rede social, usar o caixa do banco, circular com uma etiqueta RFID em sua camisa ou pagar um pedágio automaticamente ao passar com o seu carro. Pense que não são apenas as câmeras de vigilância que estão te olhando!

26. Na atual fase da computação ubíqua e da Internet das coisas, há os dados fornecidos, os “data”, mas há também aqueles que não são “dados”, mas captados à sua revelia e, às vezes, sem o seu conhecimento, os “capta” (Kapadia, et al.). Pense neles, nos “data” que você fornece e nos “capta” que te são roubados! Lute para proteger (agenciar) os novos territórios

informativas de onde emanam os invisíveis “data” e “capta”. Controle e defenda a sua privacidade e o seu anonimato, fundamento e garantia das democracias modernas. Crie, se for preciso, sistemas de contravigilância: *sousveillance* (Mann) contra a *surveillance*. No limite, forneça informações imprecisas ou desligue e torne-se invisível.

27. Não há apenas o panopticom do confinamento disciplinar de Foucault, mas o “controlato”, a modulação, a cifra e o “dividual” de Deleuze. As paredes não vedam mais nada. Os presos atacam da prisão. Para Pascal, o problema do homem é que ele não consegue ficar sozinho no seu quarto. Com as camadas informativas, o que significa e qual a eficiência informacional de mandar alguém ficar de castigo, sozinho, no seu quarto?

28. Não há uso, distribuição, produção ou consumo neutro de informação e ou de tecnologias. Pense em como as mídias locativas podem te ajudar a criar e destruir seus territórios. Quais os limites dos seus territórios? Pense em maneiras criativas de contar histórias, de fazer política, de jogar e de se divertir. Essas tecnologias podem te ajudar a escrever e demarcar eletronicamente o seu espaço circundante, mas busque novas significações, novas memórias dos lugares, reforçar os vínculos sociais e o imaginário coletivo.

29. Comprometa-se em reverter a lógica dos olhares vigilantes, em produzir sons para ouvidos atentos, em criar imagens do passado atreladas ao presente. As mídias locativas só têm importância se ajudarem a produzir conteúdo que faça sentido para você e para o lugar onde vive. Não use passivamente nenhuma mídia, especialmente essas que agem sobre a sua mobilidade e localização no mundo!

30. Pense no uso da técnica (ela não é neutra), na comunicação como aproximação ao lugar e ao outro (ela não é impossível, mas improvável - Luhmann) e no seu lugar no planeta (ele é parte da sua existência). A pergunta deve ser: as mídias locativas te ajudam a encontrar o teu lugar no mundo?