

Uma vez mais

Por um uso mais crítico do potencial distribuído e aberto dos sistemas de comunicação móveis

Lucas Bambozzi e Rodrigo Minelli

“Toda arte deve se tornar ciência, e toda ciência se tornar arte.”
Anotação feita à mão, encontrada nos papéis de Hegel (1795). Autor desconhecido.



Krzysztof Wodiczko Homeless Vehicle, 1988-1989

Hegel nos propõe em sua *Estética* uma visão da arte como uma espécie de “sintoma” da sociedade. Neste sentido, a arte, ou as obras de arte, aparecem indissociáveis da história e tornam visíveis seu próprio desenvolvimento. Ou seja, podemos dizer que a arte torna manifesta a cultura, a visão de mundo, a maneira pela qual os homens concebem o estar no mundo, e pode fornecer ao “espírito a consciência de si próprio”.

Para que possamos entender a arte nos dias de hoje, é preciso que tenhamos em mente um processo em que a convergência entre os meios de comunicação e a prática artística cumprem um papel fundamental; uma arte feita com os instrumentos técnicos atuais, propondo uma reflexão sobre o mundo que se configura e nos envolve, e as responsabilidades de sua construção, supostamente coletiva.

Se por um lado cada vez mais se complexificam as formas de se distribuir a informação, por outro, as tecnologias desenvolvidas para tal,

abrem inúmeras possibilidades expressivas e de comunicação. As transformações ocorridas pelos meios digitais atingiram a maior parte das camadas visíveis da produção cultural. E, com certeza, um dos campos em que mais se fez notar é na produção audiovisual. Do cinema digital aos vídeos e fotos caseiras, os procedimentos deste tipo de produção se modificaram de forma como não poderíamos imaginar há apenas alguns anos.

Não se trata apenas de uma mera mudança de meios e de formas de fazer. Há que se observar as conseqüências sutis ou não de transformação no pensamento e na fruição das linguagens envolvidas por novas formas de expressão. Dito isto, é importante chamar a atenção para a necessidade de se compreender as práticas audiovisuais como um todo, como possibilidades de expressão do artista hoje, inserido na realidade e contexto de um "imaginário maquínico", representado, veiculado e atravessado por todo tipo de máquinas e dispositivos hoje presentes em nosso cotidiano.

Quando, em alguns anos, olharmos para as produções audiovisuais do século passado e do início do século XXI talvez não reconheçamos nenhuma semelhança com o que estaremos a experimentar em termos de produção e fruição de obras desta natureza. Provavelmente os formatos e gêneros hoje conhecidos, assim como os meios e mídias hoje utilizados para distribuição serão peças de interesse histórico e cultural. Mídias mortas, técnicas obsoletas, pensamentos perdidos, "coisas do passado".

A inevitabilidade dos avanços tecnológicos que promovem mobilidades nunca antes vistas, abala ceticismos e faz esvaziar questionamentos sobre as potencialidades dos dispositivos celulares como ferramentas cinemáticas ou como veículos para a expressão artística. De fato, as práticas, subvencionadas ou espontâneas, tem nos mostrado que há um mundo de possibilidades ainda por serem exploradas – às vezes de forma decepcionante inclusive.

Mas pergunta-se uma vez mais: como esses aparelhos de uso primordialmente individual e de tamanhos reduzidos podem ser utilizados para práticas de colaboração mais coletivas? As respostas devem vir dos próprios trabalhos, de indivíduos ou coletivos que utilizam essas redes híbridas, *globalizantes*, sem fio (e de relativa velocidade) para a proposição

de questões da ordem da sensibilidade e da expressividade.

O funcionamento em rede dos chamados sistemas 'locativos' vem sendo apontado como um dos aspectos mais interessantes das tecnologias móveis. O trabalho em rede vem sendo visto como solução para o compartilhamento de atividades e encontros em substituição aos espaços tipicamente urbanos, consumidores de tempo e energia vital. São um modelo de ambiente supostamente protegido (para não dizer 'controlado'), onde se expandem ideais *quasi-utópicos* de compartilhamento, produtividade e acessibilidade à informação. São as relações mediadas, uma das camadas visíveis das redes, que podem ser tão férteis quanto exploratórias, dependendo das mãos e mentes que as operam.

Nesse contexto surgem conceitos como os *location-based systems*, os "Locative Media" um termo que tem sido utilizado para designar projetos de artistas, grupos ou ativistas que se utilizam de dispositivos de comunicação móvel (telefones, laptops, palms, etc) e de localização (GPS) em obras que buscam explorar a relação entre as pessoas e o espaço em que vivem. O termo parece ter sido cunhado por Karlis Kalnins como uma categoria para designar processos e obras originadas no *Locative Media Lab*, uma rede internacional de pessoas trabalhando com algumas das tecnologias citadas.

Trata-se de um conceito que busca abarcar as discussões e as questões suscitadas sobre o relacionamento entre a subjetividade, a consciência do lugar e a construção da cultura. Em um contexto em que se procura explorar novos e velhos modelos de comunicação, a formação de comunidades e a troca de experiências; é um nome para a forma ambígua e onipresente de uma infraestrutura tecnológica que se desenvolve rapidamente.

Assim muitos se apressam em associar prioritariamente os exemplos de meios locativos a um conjunto de experiências *high-tech* que incluiriam os conceitos de "realidade expandida" (*augmented reality* - a sobreposição entre realidade e realidade virtual), os conceitos de "computação ubíqua" (em todo lugar) e o de "computação pervasiva" (equipamentos integrados e imersos na sociedade). Vemos esses sistemas aparecerem na forma de jogos urbanos, de narrativas baseadas no espaço (*space based narratives*), passando pelos desempenhos e compartilhamento em rede, até aplicações para

equipamentos específicos (*device-specific*).

Vale lembrar no entanto que as artes que se utilizam da relação espacial possuem uma longa e rica história - como os apartamentos transfigurados de Kurt Schwitters e seu **Merzbau**¹, as esculturas ambientais de Frederick Kiesler, as intervenções geográficas de Robert Smithson e mesmo as desconstruções arquitetônicas de Gordon Matta-Clark – a suposta novidade dos projetos baseados em localizações específicas [sob a idéia de *locative media*] parece estar na maneira como estendem o conceito de mídia de modo a incluir além das próprias pessoas, o espaço, e seus elementos constitutivos (as ruas, edifícios, antenas, telhados, árvores, postes, etc) além de elementos geo-políticos intrínsecos.



Spiral Jetty, de Roberto Smithson

Num contexto mais recente e associado a ambientes de circulação pública ou localidades específicas citaríamos assim os **Homeless Vehicle** (Nova York, 1988) ou as projeções em escala gigante de Krzysztof Wodiczko, planejados para grandes centros urbanos; os **Body Movies** (2001-2006) ou os **Under Scan** (2005-2006) de Rafael Lozano-Hemmer desenvolvidos respectivamente para fachadas de grandes edifícios e praças públicas; e numa linha mais radical e envolvendo sistemas móveis mais

1 Uma descrição bem completa de obras e artistas relacionados ao aparecimento das instalações na arte pode ser encontrada em SELZ, Peter, "Installations, Environments, and Sites" in STILES, Kristine & SELZ, Peter, Ed. in "Theories and Documents of Contemporary Art – A sourcebook of Artists' Writings", 1996.

recentes, os **Canales** de Antoni Abad, canais potencializadores de comunidades via telefone celular (2003-2007); o projeto **Zapped! Madagascan Jam & Hissing Roach** do grupo Preemptive Media pensado de modo a equipar baratas com RFIDs com o propósito de causar jammings em estoques de redes como as do Wal Mart. Cada um desses projetos se detém num contexto específico, extraindo de determinados conflitos sua pulsão essencial, evidenciando geografias políticas e estratégicas, imersas nas cidades.



Zapped! Madagascan Jam & Hissing Roach, do Preemptive Media

Nesse sentido, talvez seja mais interessante notar como o conceito de *locative media* está relacionado também com um novo dimensionamento da idéia de *site-specific* e que introduz o 'site' como um espaço de possibilidades não materiais, mas que apontam para espaços efetivos. A idéia de *site-specific locativo* atualizaria assim uma visão do '*context-specific*', como um uso da tecnologia que serviria de 'interface' para contextos não-tecnológicos. Essa interface preencheria gaps, falhas operando como ponte e não como instância separadora.

Trata-se de um ponto de vista que nos permite pensar determinados

dispositivos de forma menos demoníaca ou fetichista; como um sistema que se infiltra (de forma transparente) em situações reais, produzindo conexões no ambiente social público, permitindo o fluxo crítico de questões que permeiam um determinado contexto.

Esse tipo de 'interface' permitiria vir à tona formas de conscientização, instrumentalizando o público/usuário de forma inclusive a integrá-lo no espaço urbano – em uma concepção mais otimista. Não sendo conteúdo, é uma proposta de mediação mínima, de eliminação de obstáculos. Funcionariam, na visão de Julio Plaza, como modelos de veículos intersticiais, 'fronteiras compartilhadas'. O aspecto sutil dessa definição estaria exemplificado por uma questão banal: usar um iPod/MP3 player ao caminhar pela cidade conecta ou desconecta o sujeito da realidade à sua volta. Potencializa ou ameniza a percepção das realidades circundantes?

O conceito de locativo que nos interessa, enfim, não é o 'em qualquer lugar', não é um slogan do tipo *anywhere, everywhere, anytime*. Locativo aqui, enfim, não tem a ver com 'essa' ou 'aquela' tecnologia específica, mas com a organização dos elementos em jogo em um trabalho em relação a locações e estratégias, essas sim específicas.

E para que contexto esses elementos apontam em termos de mobilidade, trânsito, impermanência, 'time & space shifts'? O que se espera de uma arte com possibilidades de funcionamento em rede? O que essa rede tem gerado? Interessa nesse conceito que ele englobe enfrentamentos com contextos que possuem características próprias, incluindo espaços reais e seus conflitos.

Recentemente vemos surgir um pensamento crítico, que aponta as redes como mais um fator de alienação com relação à participação efetiva na construção da vida pública. Uma vez nas mãos e no discurso das corporações que as viabilizam tecnicamente, delineia-se uma estrutura exploratória de trabalho imaterial muitas vezes sem medidas. A vida é trabalho contínuo, não existe mais tempo 'morto', para a reflexão ou para o caminhar em modo *off-line*. O trabalhador típico das redes se tornou parte dos nós (*knots*) e pontos de decisão que constituem as estratégias de uma empresa, o que em alguns casos equivale a um colaborador *full-time* ou em constante estado de alerta. A penetração insidiosa da Internet em todos os

poros da nossa vida constitui uma perspectiva de difícil aceitação.

Muitos enxergam nossa sociedade atual como uma distopia (especialmente segundo o ponto de vista de Zygmunt Bauman em *City of Fears*, *City of Hopes*) que surgiu no lugar de um modelo ancorado em algum lugar entre os regimes totalitários de Orwell em 1984 e de Aldous Huxley em *Admirável Mundo Novo*. Esta nova distopia está configurada em um mundo de fluxos, onde as redes sociais e de ação coletiva estão irreversivelmente desintegradas como um efeito colateral do crescimento de um tipo de poder evasivo e astuto.

O caráter potencialmente distributivo e aberto de sistemas de comunicação em rede sem fio por exemplo não se confirmou como esperado sob um ponto de vista mais crítico. O curso da história foi em direção contrária à expectativa de Bertold Brecht por exemplo, tendo em vista que as emissões de rádio e televisão se consolidaram não de muitos para muitos mas de poucos para muitos.

Resta esperar e ver para onde caminham esses conflitos?

Não, melhor compreende-los à luz das inquietações atuais e torná-los mais transparentes, mais permeáveis à experimentação, possíveis subversões de sentido e novos usos. Questionando e experimentando novas formas, usos não previstos para estas tecnologias que teimam em nos fazer 'espiões de nós mesmos e do outro', não apenas produzir mais (arte)mídia, mas fazê-lo de modo crítico. Uma vez mais, sempre, talvez.