

ANTES, AGORA - O QUE HÁ DE VIR

<memórias e conexões entre arte e cultura de internet>

GISELI VASCONCELOS

NITERÓI, RJ - 2018

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS DAS ARTES

ANTES, AGORA - O QUE HÁ DE VIR
<memórias e conexões entre arte e cultura de internet>

GISELI VASCONCELOS

DISSERTAÇÃO

LINHA DE PESQUISA: Estudos dos Processos Artísticos
ORIENTADORA: Profa. Dra. Mariana Pimentel

NITERÓI, RJ - 2018

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

V331a Vasconcelos, Giseli Correa
Antes, agora - o que há de vir : memórias e conexões entre arte e cultura de internet / Giseli Correa Vasconcelos ; Mariana Pimentel, orientador ; Jorge Vasconcellos, coorientador. Niterói, 2018.
110 f.

Dissertação (mestrado)-Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

DOI: <http://dx.doi.org/10.22409/PPGCA.2018.m.60478772220>

1. Memória. 2. Internet. 3. Arte. 4. Redes. 5. Produção intelectual. I. Pimentel, Mariana, orientador. II. Vasconcellos, Jorge, coorientador. III. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. IV. Título.

CDD -

Bibliotecário responsável: Sandra Lopes Coelho - CRB7/3389

<RESUMO>

Este é um arquivo aberto de memórias virtuais, como aquela tela RGB cheia de ícones espalhados no seu desktop, como uma lista interminável de sites favoritos acumulados no seu navegador. De um pendrive perdido ao servidor apreendido, é um arquivo aberto de uma internet que já existiu - carregado de memórias vividas. Uma bricolagem para dizer de mim, e como antevejo as trilhas associativas que ajudam a desenredar o contexto social e cultural de uma geração, entre duas décadas de internet brasileira.

Palavra-chave: memória, internet, arte e redes.

<ABSTRACT>

This is an open file of virtual memories. Like that RGB screen full of icons overspread on your desktop computer, or like an endless list of your bookmarked sites in your browser. From a lost pen drive to the seized server, it is an open file from an internet that already existed loaded with vivid memories. A bricolage to say about me and I foresee associative tracks that help to unravel the social and cultural context of a generation, between two decades of the Brazilian internet.

Tag: memory, internet, art and networks.

<DEDICATÓRIA>

À minha filha Martina, sobre os fluxos da mamãe-pirata que desbravamos juntas.

<AGRADECIMENTOS>

À Holmes Wilson que me mostrou novos mundos e ficções, e que o amor e as diferenças fazem parte desta matrix.

À minha família de sangue que diz muito de onde venho, e à minha família de bandos que conviveram no dia-a-dia nesta tarefa de escrita que diz quem sou. Rosa Melo, Joana Assis, Fabiane Borges, Alma Mar e Good Orneing.

À convivência com os irmãos Ricardo Rosas e Arthur Leandro, pela intimidade nos devaneios pessoais, políticos e criativos entre nós.

À nin pelos últimos minutos desse dia quase kármico de tantas coincidências de 01001.

INDEX

<INTRO>.....	08
BIO	12
<i>Self-employment</i> , 13	
Automático <i>self</i> , 14	
A realidade é uma ficção dominante, 15	
SELFIE	20
Remasterização do sujeito, 22	
MEME(s)	27
INTERNET.....	35
Como podemos pensar, 39	
No que você está pensando?, 40	
Como pensamos, 41	
TIMELINE	46
Um período de tempo em que algo está programado para acontecer, 47	
Esperamos que uma brecha no óbvio se torne aparente, 49	
Redes não são apenas ferramentas, 52	
Nossos aglomerados começavam a divergir, 55	
A política das tecnologias, 59	
Não é nostalgia, 62	
FEED(s)	66
Os feeds de nossa timeline representam o presente, em contínuo apagamento do passado, 71	
Arquivos Táticos para midiatatica.info , 81	
ALGORITMO.....	89
Oráculo Avatar, 91	
RUMOR	94
Guerra entre Mundos, 95	
Wael Ghonim e a Primavera Árabe, 95	
Guerra Cultural, 98	
Guerra de Trolls, 100	
DRAMA	103
O efeito da internet na consciência humana, 103	
</BIBLIOGRAFIA ADICIONAL>.....	108



THUG LIFE | Vida de bandido. Embora o termo vida de bandido seja comumente mal interpretado como “vida criminosa”, essa não é a intenção da frase. A vida de bandido é um termo usado com orgulho, para descrever uma pessoa que começou com nada e se construiu para ser algo. A *hashtag* #thuglife é usada como comentário irônico sobre pequenos atos de desafio.

<INTRO>

Esta escrita trata da memória virtual, rígida e vívida, distribuída em metadados que se correlacionam com a minha experiência de pensar e produzir arte nas redes digitais. Para uma leitura poética e didática, selecionei 9 termos estrangeiros a partir de um vocabulário, por vezes específico e recorrente na internet, onde suas definições estabelecem um diálogo com relatos, ensaios, artigos, imagens e traduções – uma coleção de referências que nos ajuda a desenredar o contexto social e cultural da minha geração, entre duas décadas de internet brasileira.

As palavras selecionadas são os conectores desta pesquisa. Estrangeirismos, criados para designar adequadamente objetos, coisas ou aspectos da realidade, que vieram de outras línguas (do inglês, latim, alemão) e que importamos mantendo a mesma grafia, por vezes adaptando a fonética ao nosso idioma, ou atemos à palavra correspondente em português, mas continuamente mencionamos ou lemos em inglês – como linha do tempo ou cronograma, que traduzem *timeline*, por exemplo. O estrangeirismo enquanto figura de linguagem também consiste no uso de palavras estrangeiras com fins estéticos ou artísticos, uma prática comum na cultura de rede quando assimilamos um vocabulário que ainda não tem correspondência no seu idioma, que também é determinado pelo nível de conhecimento e de acesso tecnológico. As palavras sempre significam coisas diferentes em contextos diferentes. Mas quantos contextos diferentes existem? Estamos em processo como a linguagem pidgin¹, que mistura vocabulário de uma língua principal com a gramática de uma ou mais outras línguas.

As palavras de origem mais recente, tais como: meme - internet - selfie, surgiram da metade do século XX para o XXI. Outras, como: algoritmo - drama - rumor - utopia, são palavras antigas

¹ Os Pidgins são linguagens "in loco" que se desenvolvem quando pessoas sem linguagem comum entram em contato umas com as outras. Ninguém fala um pidgin como sua primeira língua. As principais línguas costumam ser as línguas das antigas grandes potências coloniais, como inglês, francês e português. Por exemplo, o estabelecimento de economias de plantation no Caribe, com grandes grupos de escravos de diferentes origens linguísticas que vieram da África Ocidental, deu origem a vários pidgins baseados em inglês, francês, espanhol, holandês e português. No entanto, existem também pidgins falados em partes da África, América do Sul e sudeste da Ásia que são baseadas em outras línguas que não as das potências coloniais.

latinas em que suas definições se relacionam ao comportamento e funcionamento do que vemos hoje, na linguagem que continuamente evolui na internet. Quando desenredamos o sentido dessas palavras, ampliamos uma percepção que nos ajuda a compreender a dimensão do que estamos vivendo: uma avalanche de linguagens e novos protocolos que nos exigem uma certa instrução, como sugeriu Bruce Sterling: "Na virada do século, a 'alfabetização em rede', e antes dela a 'alfabetização informática', se forçará à própria textura de sua vida" (STERLING, 1993)².

A escrita se direciona a professores e estudantes de arte, pois já temos pelo menos duas gerações produzindo e difundindo conhecimento pela internet. Somos usuários e também produtores de uma tecnocultura de agenciadores, criadores e hackers – e, atualmente, *makers* e *creators* fazem parte de um ecossistema que roda pela quantidade e por associações.

A cultura da internet é a cultura dos criadores da internet. Por cultura eu entendo um conjunto de valores e crenças informando comportamento. Padrões repetitivos de comportamento geram costumes que são impostos por instituições, bem como por organizações sociais informais. A cultura é diferente da ideologia, psicologia ou representações individuais. Enquanto a cultura é explícita, é uma construção coletiva que transcende as preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas na cultura, neste caso os produtores / usuários da internet. (CASTELLS, 2003, p. 36)³

Estamos lendo e escrevendo muito mais do que as gerações anteriores, mas de maneira diferente. Passeamos os olhos, analisamos, salvamos páginas, repassamos informações e produzimos *spam*⁴ a todo momento. Essa acumulação de dados também nos transforma em curadores, bibliotecários, arquivistas, colecionadores etc. A internet é uma trama de citações, um tecido de nossas vidas que requer uma nova forma de pensar e outras formas de se ler.

Acesso meu cache de memória para abrir um caminho que relaciona uma rede de tecno criadores, hackers e memes, uma subcultura que relaciona política, reflexões da arte e tecnologia numa malha complexa de especificidades e espécies diversas. Somos um *mix* cheio de contradições, com nossas identidades e rotinas interligadas entre máquinas. Achamos uns aos outros e continuamos desenhando e planejando entre grupos, desde as listas de discussão às

² STERLING, Bruce. *Short history of the internet*. In: Internet Society, 1993. Disponível em: <<https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/short-history-of-the-internet/>>. Acesso em: fevereiro de 2018.

³ CASTELLS, Manuel. *A Galáxia internet: reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

⁴ A prática de *spamming* se configura ao fazer uso do sistema de mensagens eletrônicas (e-mails) para enviar uma mensagem não solicitada (*spam*).

redes sociais. A tecnologia que diverte é a mesma com que se trabalha, em novas modalidades de serviços precarizados.

Minha linha do tempo se inicia ao redor de 2002 e se estende até 2017. São 15 anos de desenvolvimento da internet no país, tempo que corresponde ao meu envolvimento com as redes digitais para produzir conteúdos políticos, poéticos e artísticos através da internet. Durante meu nomadismo, acumulei notas e escritas que se espalharam entre cadernos e pastas. Os livros já não andavam mais comigo. E os cadernos, ficaram entre lá e cá, assim como poucos objetos pessoais. O mesmo hábito se estendeu para o computador: uma infinidade de arquivos de imagens, áudios, artigos, livros, bookmarks, citações e afins, organizados por palavras-chave e divididos entre pastas. Em menos de uma década, tudo estava disponível em qualquer lugar que eu fosse, através da nuvem de compartilhamento (Google Drive, Dropbox etc.), graças à disponibilidade de armazenamento de dados online, e, principalmente, ao desenvolvimento da internet das coisas, conectando todos os meus dispositivos acessíveis.

O título da dissertação é baseado num poema de Conceição Evaristo, que fui conhecendo melhor através do grupo de artistas negrxs nos jardins do Valongo, Rio de Janeiro. Por nossas raízes e fios interconectados, *Eu-mulher* funcionou como um guia para lembrar desse lugar de fala e remontar minha perspectiva tecnofeminista entre tantas interfaces dominadas por homens.

Inspirada no glossário de Flusser quando propôs decodificar a caixa preta, sugiro um pequeno léxico agregado a uma estética de empilhamento e citação, para apresentar de onde se constitui meu trabalho e quais nodos⁵ sociais e relacionais determinam a informação que compartilhamos. Olhando para esse passado recente, revisei arquivos e reencontrei os velhos amigos, que ajudaram a dimensionar o resgate desse recorte como forma de mirar o presente. As referências usadas em todo o trabalho – as ilustrações poéticas, visuais, citações, artigos, incluindo a maioria dos livros citados, são em boa parte de pessoas que tive o prazer de conhecer, trabalhar e conviver, por acreditar nos instintos e que *ninguém entra em sua vida por mera coincidência*.⁶ Somos um moto-contínuo do mundo, *perpetuum mobile*.

⁵ Significado do termo: ETIM lat. nōdus, i 'nó, apertamento, enlaçamento, enlace'.

⁶ Timothy Leary: *Nobody comes into your life by mere coincidence. Trust your instincts. Do the unexpected. Find the others*. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Turn_on_tune_in_drop_out>. Acessado em: fevereiro de 2018.

*Uma gota de leite
me escorre entre os seios.
Uma mancha de sangue
me enfeita entre as pernas.
Meia palavra mordida
me foge da boca.
Vagos desejos insinuam esperanças.*

*Eu-mulher em rios vermelhos
inauguro a vida.
Em baixa voz
violento os tímpanos do mundo.
Antevejo.
Antecipo.
Antes-vivo
Antes – agora – o que há de vir.*

*Eu fêmea-matriz.
Eu força-motriz.
Eu-mulher
abrigo da semente
Moto-contínuo
do mundo.*

EU-MULHER, Conceição Evaristo | In: *Poemas da recordação e outros movimentos*. Belo Horizonte: Editora Nandyala, 2008.

BIO

◦ s. f. ETIM Do grego bios, vida!. Forma abreviada de biografia.

1. Uma biografia ou perfil biográfico curto de alguém.
2. Bio é sinônimo de vida, biografia.

Giseli Vasconcelos
Brasil, Amazônia
1975

Artista de formação, é produtora e pesquisadora independente. Desenvolve projetos que discutem mídias e tecnologias relacionadas ao cenário brasileiro de arte e ativismo. Seus projetos se caracterizam pela junção de redes colaborativas para realização de festivais, laboratórios experimentais e publicações, entre temas que examinam as mídias táticas, cultura das redes e de internet, cultura local e pedagogias radicais. Sua atual pesquisa observa as questões tecnopolíticas que vêm influenciando o comportamento da web brasileira a partir do desarquivamento de ações de mídia ativismo e arte durante a primeira década da internet no Brasil.

[+] <http://comumlab.org>

mini version, 2017

SELF-EMPLOYMENT

Empregado por conta própria, biografia resumida.

Desenvolvo projetos que propõem a discussão das mídias e tecnologias relacionadas ao cenário brasileiro de arte e ativismo. Essas iniciativas sempre visionaram estimular a interação entre as redes, incentivando trabalhos colaborativos e coletivos em festivais internacionais como Mídia Tática Brasil, Digitofagia, Arte.mov, além de laboratórios experimentais e publicações. Meu trabalho consiste em juntar, organizar e produzir propostas concebidas em rede, desde a primeira década de internet no Brasil, com projetos financiados pela Unesco, Prefeitura de São Paulo, Secretaria de Cultura do Estado do Pará, Waag Society e VivoLab.

Fui criada em uma realidade amazônica e vivi por mais de uma década na cidade grande de São Paulo. Entre essas realidades, investiguei a colaboração criativa entre o Norte e Centro-Sul do país. Como imigrante nos Estados Unidos, vivo uma jornada geográfica em experienciar um sistema de vida sustentável entre *cohousing* e moradas coletivas.

Os projetos coletivos que concebi e colaborei participaram de festivais como FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, MEMEFEST – International Festival of Radical Communication, e Next five Minutes (N5M), e de mostras e exposições, tais como: 25ª edição do Arte Pará; 31a Bienal de São Paulo; Salão de arte Xumucuís (Pará) e frei_raum Q21 exhibition space (Viena, Áustria). Participei do programa EMERGE NYC, desenhado para artistas/ativistas/performers, fiz parte da primeira edição de residentes do programa anual Capacete, colaborei com iniciativas públicas e educadoras como CTO na Maré – Centro do Teatro do Oprimido na Favela da Maré e LabCEUs – Laboratório de cultura digital, realizado através de parceria com o Ministério da Cultura e com a Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Através das leis de incentivo à cultura, participei de projetos nacionais como Circuitos Compartilhados, 4Territórios, Vocabulário Político para Processos Estéticos, Lastro – Livres Intercâmbios Livres em Arte, Ponto Florestal Terra UNA, Ecossistema Tropical 2.0 e Casa Comum.

Atualmente, desenvolvo pesquisa em Estudos dos Processos Artísticos no Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal Fluminense – UFF/RJ.

AUTOMÁTICO SELF

Colagem poética literária baseada no exercício surrealista de escrita automática.

Sinto neste último dia de fevereiro, transportando a fala para o lugar da escrita, e recomeço com o que me trouxe este caderno de volta. Tomo para minha rotina o que quis desde antes quando mudei. Assumindo que tenho fugas e vazios e anseios e raivas contidas num corpo só – em demasiado, quase transbordando, descubro, tenho e devo deixar se perder – nas memórias e novos hábitos desse mesmo corpo. Volto a mim mesma para descobrir o que estou construindo para agora, para mais 10 anos. Este corpo, ainda que firme e saudável, nesses meses todos do agosto negro ao fevereiro de carnaval se consagrou pela descoberta de si mesmo. Vagou lá por dentro da memória, de mal e bem dizer, para entender nas margens desses Mundos em que segue a andarilhar. Das margens onde sou a diferença, enxergo as diferenças do que posso falar. A margem como lugar privilegiado; nesse deslocamento norte-sul não importa a língua, a mudança temporal, os cacoetes culturais: estamos todos capitalizando dados. Ser sou, para ser como quer me ver. Ser para se ver. Esse sou ser-máquina que em sua existência enxerta todas as formas vivas, biológicas e maquinicas que poderiam me constituir: gente - ente - ciente. E tudo era só uma passagem que se sobrecarrega de dados, sem nenhuma manutenção. O ninho foi construído em 6 meses, espaço 3x4 que guarda o meu self. Essa ninhada garantiu algumas vidas amores em pares, 9 meses de desconfiança, no esfacelamento, nas tristezas, nos excessos do que acumulava como água parada. Quase morri antes disso. Vida celular que depende de wifi e eletricidade. E no caminho dessa escrita, me percebo psicogeografando meus movimentos, com dados sobre outros dados, acessando uma história de relacionamentos que provocaram novas formas de viver e fazer. Nas fases da lua de encontro com os astros, data antes, nascido onde, para onde vou. Tudo estava ali, e me movimentei como a terra, como a água, como o ar, carregada de toda influência e atravessamento das coisas elétricas, das gentes mecânicas, dos componentes digitais, da sujeira tóxica do pessimismo humano. Esse sou eu. A margem que faz parte do todo mas está fora do corpo principal. Eco ego.

Estava vivendo num tempo outro. E então sei que tudo recomeça de novo um projeto-vida, antes curto prazo, depois médio, passou o tempo e se tornou mais longo. Pariu uma cria que se forma por mais 10 anos. Entrou em crise e fez ascender dois Mundos duas Casas, e nessa crise a

vida-projeto continua outr_ que tomou conta, movimenta e mantém viva a memória-corpo-força-física. E esse junto tudo, em cosmogonia livre por onde olho brilha e a atenção desponta, ainda está por vir.

A REALIDADE É UMA FICÇÃO DOMINANTE

Estava no terceiro período do mestrado quando me voluntariei para ministrar a disciplina Experimentação Artística com Meios Tecnológicos para a turma de calouros de arte da UFF. A classe variava entre 14 a 16 estudantes, em sua maioria com menos de 20 anos. As aulas aconteciam no laboratório de informática da universidade, naquele antigo padrão do início dos 2000 que consiste em três fileiras de computadores desktop, rodando sistema linux/Ubuntu, com mau funcionamento de teclado, mouse ou hardware, sem disponibilidade de conexão *wifi* ou assistência técnica.

A sala não era um problema para o grupo, queriam mesmo era espaço para conversa e debates, sugeriram Whatsapp ao invés de lista de e-mail porque facilitava acompanhar por telefone a informação sobre o conteúdo da classe. Apenas uma pessoa no grupo não usava telefone por opção. Um bando hiper-afetuoso, cansados da hipermobilidade e onipresença da sua geração – um recorte de pós-*millennials* a caminho da geração Z, em que a concepção de acesso à internet é através do celular, que estabelece um hábito de comunicação transversal e contínua. Tem muito desencantamento e uma facilidade para dispersão. E tem angústia em relação ao conteúdo disciplinar nas universidades que não conversa com o que estão conversando.

Organizei para o primeiro dia de aula uma pequena apresentação sobre a minha trajetória, incluindo a proposta de abordagem para o semestre: discutir a construção de um artista na internet, por entender que este comportamento nos ajuda a navegar sobre questões de mercado, redes digitais, cultura recombinate e ficção. Lembrava as tantas vezes que editei minha biografia, refazendo sempre um parágrafo sobre minha história de trabalho, tentando sintetizar múltiplas funções, enfatizando aspectos positivos, omitindo as formas paralelas de renda, os desgastes etc. Quase uma ladainha; um enfadonho exercício de construção de sua própria narrativa.

Quando defini moradia no Rio de Janeiro, resolvi trazer para perto de mim algumas caixas que havia deixado para trás, com livros e documentos que esperavam a minha revista durante todos esses anos, coleções incompletas de Mil Platôs⁷, coleção Baderna, os primeiros livros de Pierre Lévy traduzidos no país, publicações institucionais e catálogos, notadamente da cena de arte e tecnologia brasileira. Isso tudo se misturava a impressos, pôsteres e panfletos de um outro cenário, mais focado nos debates das tecnoculturas e atento aos nichos mais específicos de cultura radical, hackerismo, feminismo na rede, código aberto, reciclagem, pirataria etc. É muito importante tirar as coisas das caixas e fazer valer, ou não, o que se anda guardando. Voltei às caixas, e selecionei algumas publicações que colaborei ou editei com algumas redes digitais para ilustrar minha trajetória – foi quando me dei conta de que tudo isso, junto às memórias que carregava, contava um período de internet que já havia passado.

Apresentei o contexto de alguns livros como: *Net Cultura 1.0: Digitofagia, Ideias Perigozas, Tecnoxamanismo, Tecnomagia, Vocabulário político para processos estéticos* e *Dossiê: por uma cartografia crítica da Amazônia*⁸, selecionando-os como balizadores para assuntos que estiveram em pauta ente décadas de internet brasileira, para explicar como as iniciativas cruzaram as instituições das artes, as questões que definiram as tecnopolíticas de acesso, e principalmente, enxergar a contribuição anárquica também desenhando o pensamento na cultura de rede no país.

Os planos de aula foram desenvolvidos em bloco de notas online colaborativo, para apresentar e incentivar uma prática de escrever e trabalhar junto de forma remota. Sugeri o *pad* disponibilizado no site da servidora feminista Vedetas, que oferece apoio e informações sobre segurança e autonomia para mulheres na internet⁹. Iniciamos com as mini biografias, descrição pessoal e como alguns artistas se apresentam online. Debates a auto-expressão como um nervo central, capitalizando estilo para então vender imagem. Lemos Vilém Flusser¹⁰ e assistimos ao filme *Hipernormalização* de Adam Curtis. Depois, partimos para a escrita automática, em que jogos e

⁷ A obra de Gilles Deleuze e Félix Guattari, publicada no Brasil pela Editora 34 em 5 volumes.

⁸ Mais adiante, nos capítulos Timeline e Feeds, desenvolvo com maior detalhes as iniciativas e pautas registradas numa série de publicações editadas entre duas décadas da internet brasileira.

⁹ O plano de aula está disponível no *pad*: <https://antonieta.vedetas.org/p/ArteMeiosRede>. A servidora Vedetas, desenvolvida e mantida por mulheres, é uma máquina servidora independente que oferece serviços compartilhados na rede. O endereço é: <<https://vedetas.org/#oquee>>. Acesso em: maio de 2018.

¹⁰ Livros sugeridos de Flusser como referência para a disciplina: *Filosofia da Caixa Preta – ensaios para uma futura filosofia da fotografia* [Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002] e *O Universo das Imagens Técnicas: elogio da superficialidade* [São Paulo: Annablume, 2008], este último incluindo o artigo "Da Ficção" (1966).

sonhos surrealistas operam como ferramentas para imaginar personagens e construir narrativas¹¹. Deliberei meus tweets de efeito, *Facebook não é RG, libere o avatar que existe em você* - e seguimos a desvendar na internet, ambientes que inventam e comportamentos que subvertem formas de se comunicar e expressar pensamento.

Para o trabalho em grupo disponibilizei o baralho OPSEC¹², um jogo de cartas dividido entre recursos, ataques e defesa que ajuda criar padrões e narrativas a partir de organizações terroristas, mafiosas, oportunistas, revolucionárias ou conspiratórias. E, por fim, partimos para a construção do que eles denominaram projeto ciborgue, no qual *ciborgue é toda pessoa que tem sua existência constituída pela tecnologia digital*, tomando como base a Antropologia do Ciborgue de Donna Haraway.¹³ Um fluxograma foi criado para definir quem e por onde se ambienta cada criação, de acordo com a construção de cada grupo.

Um ciborgue é uma imagem condensada tanto de imaginação quanto de realidade material; o hibridismo entre o ser humano e a máquina, a incorporação das tecnologias em seus modos de existência, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção. Assim, desses híbridos desencadeados dos exercícios e conversas, surgiram os personagens Taylor – personagem de Tumblr diagnosticada com síndrome de Asperger, descobriu um planeta e escreve artigos científicos sobre astronomia e ufologia para a internet¹⁴; o perfil de Facebook Leonardo Peçanha – cultura de internet e o senso comum da direita brasileira¹⁵; em formato de fanzine, a feminista lésbica FeitiFancha é uma bruxa-nômade-ativista com insensibilidade congênita à dor, usa enteógenos e prepara feitiço; e a Invenção da Realidade, uma máquina geradora de comportamentos e que se ambienta numa *homepage* desenvolvida em Hotglue.

¹¹ BROTCHIE, Alastair; GOODING, Mel. *A book of surrealist games: including the little surrealist dictionary*. Shambhala Redstone Editions, 1993.

¹² OPSEC <<https://baralho.fluxo.info>> baseia-se num modelo de ameaças a partir do conflito de interesses entre atores, oponentes contra uma entidade. O jogo-documento é uma forma de explicar modelos de segurança da informação no mundo da web semântica (uma proposta de desenvolvimento da World Wide Web na qual os dados em páginas da Web são estruturados e marcados de tal forma que possam ser lidos diretamente pelos computadores). Disponível em: <<https://iso1312.fluxo.info/motivacao.html>>. Acessado em: maio de 2018.

¹³ HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

¹⁴ Trabalho desenvolvido pelos alunos Isabela Mendonça, Ray Soares, Vitor Pires e Pedro Soeiro. Disponível em: <<https://cosmicallharmonyat.tumblr.com/>>. Acesso em: maio/2018.

¹⁵ Trabalho desenvolvido pelos alunos Gabriela Canossa, Natasha, Juliana Villarinho, Pedro de Freitas, Andrei Apolonio. Disponível em: <<https://www.facebook.com/profile.php?id=100018772951028>>. Acesso em: maio/2018.

O percurso de trabalho com o grupo demonstrou formas interessantes de abordar a premissa de conectar com o trabalho colaborativo humano é imprescindível para criar máquinas e redes. Compreendemos como participantes de um ambiente especulativo no qual juntamos inteligências, alimentamos engrenagens, observando que para interferir precisamos decodificar. Ou seja, reinterpretar ou dar novos significados a esses códigos que se baseiam em valores comportamentais e algorítmicos.

Revisitar meus arquivos em aula foi uma boa oportunidade para iniciar uma conversa sobre a produção de arte que influencia algumas redes no Brasil. E, também, sobre as causas políticas que caracterizam a nossa cultura na internet, pela disseminação de pautas como feminismo, negritude, cultura popular etc. Entender como a contracultura brasileira compartilha nas comunidades virtuais, em como artistas pensam e usam a internet, e como as redes se conectam e se bifurcam no ambiente virtual é um forte sinal de que precisamos continuamente compreender nossos vínculos para avançar em novas formas de viver e de se comunicar.



eu
cyborg
intercepção digital
/
espaço físico
cidade-deserto
urbano
espaço virtual
sobrepõe-se em camadas sobre o espaço físico
qual a senha do wifi?
/
cultura+valores
espetáculo midiático
o valor construído pelo compartilhamento
superficialidade
não-reflexão sobre o consumo
/
lazer
compartilhamento
apps
personalizado
on demand
modas x sazonalidades
/
afetos+relações+prazer
foram construídos pelo mundo digital: pornografia, auto-ajuda, poesia
não gosta muito de música
ele não convive com seus amigos digitais
ativo no finado orkut
ausente no presente facebook
/
trabalho
home office
nuvem
compartilhamento
financiamento coletivo
ele vende a criatividade dele
/
consumo
consumo "consciente" vendido como produto
NATURAL
indústria de carne
novas formas de se consumir
desconto, cupons, etc
vegan
/
relação com mundo
descarte de produtos
fodac origem tudo bem agrotóxicos
Cidade-empresa

Corra-elétrica

INVENÇÃO DE REALIDADE | 2017. Projeto (palavras-chave e imagem) proposto pelos alunos Rodrigo de Freitas, Kauê Meissner e Bruno Marçal no fechamento da disciplina Experimentação Artística com Meios Tecnológicos, IACS/UFF. Disponível em: <<http://cyborg10s.hotglue.me/?transitione%2F>>

SELFIE

◉ s. f.; s. m. ETIM Forma Red. do inglês *self-portrait*, *self* + *ie*.

1. Fotografia que alguém tira de si mesmo, geralmente utilizando um celular, para divulgar em redes sociais; Selfie é sinônimo de: retrato, fotografia, auto-retrato.
2. Uma nova matriz do Eu; a remasterização do sujeito.

Um dos campos básicos para estudos da produção de arte moderna e contemporânea é a relação entre sujeito e objeto, um caminho por onde críticos e teóricos observam uma configuração explorada culturalmente por artistas ao longo do século XX, baseados nas reflexões psicanalítica e filosófica sobre o sujeito em relação ao espaço, com forte influência da crítica dos franceses Jacques Lacan e Maurice Merleau-Ponty. No Brasil, muitas referências estão pautadas nesse campo de análise, visíveis nas pesquisas sobre Lygia Clark e Hélio Oiticica, e ainda presente na manifestação da crítica de arte atual. Entretanto, se vemos a trajetória de sujeito e objeto na sociedade tecnológica e de consumo, que vai da sociedade do espetáculo à hiper realidade de Baudrillard, nenhum objeto existe isolado. A sociedade atual substituiu toda a realidade e seus significados por símbolos e signos, tornando a experiência humana uma simulação da realidade.

Nessa acelerada transformação do mundo real em dados, caminhamos para um sistema de conexões entre gente e objetos interligados integralmente e reproduzindo dados o tempo todo. Um computador, por exemplo, representa um dado como uma sequência de símbolos traçada a partir de um alfabeto fixo e binário, 0 e 1. É a nossa escrita no presente do futuro. Como todo sistema de comunicação é constituído por um código, "um sistema de símbolos com o objetivo de

possibilitar a comunicação entre nós” (FLUSSER, 2013, p. 147)¹⁶. Assim, para que comunicação se estabeleça é preciso existir o conhecimento de um código pelas duas partes envolvidas, quem envia e quem recebe a informação.

O selfie é um ato de se fazer na linha do tempo, a linha que desenrola a cena e a transforma em uma narrativa. Esse tempo é a *timeline* que se relaciona com o perfil, mediado por um sistema de objetos e de sensores integralmente codificados e introjetados através das redes digitais. O selfie é um auto-retrato, divulgador de si mesmo, uma mensagem que se reproduz na relação entre o indivíduo e o celular. É uma imagem-dado resultado de um gesto individual. Quando compartilhamos na rede, distribuimos essa fotografia entre espelhos, ou seja, através de *mirrors*¹⁷ – um local em uma rede que armazena conteúdo de outro local, tornando esse conteúdo disponível para todos os dispositivos conectados. São também dados que representam uma forma de contar quem você é.



Scan selfie do Lucas Mariano, artista paraense nascido em São Paulo. Conhecido como multifuncional NANO, [@sushidesereia](#) no instagram é *performer*, produtor, tatuador, VJ, *designer*, ator etc.

¹⁶ FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

¹⁷ Na definição da informática, significa manter uma cópia de alguns ou de todos os conteúdos de (um site de rede) em outro site, geralmente para melhorar a acessibilidade ou como um método de proteção; espelhamento.

REMASTERIZAÇÃO DO SUJEITO

O fenômeno selfie surge nos primórdios dessa década, primeiramente disseminado através da rede social MySpace, propagado por adolescentes e celebridades fotografando a si mesmos. Entre 2009 e 2011, a chegada do Iphone revoluciona a disponibilidade e a qualidade das imagens digitais a partir de *smartphones*, e logo então, as redes sociais como Facebook, Snapchat e Instagram consolidam a proliferação desse gênero. Quando a hashtag #selfie viraliza entre 2012 a 2013, o termo é finalmente incorporado ao Dicionário Oxford, definindo-o precisamente como “a fotografia que se toma de si mesmo, tipicamente através de um *smartphone* ou *webcam* e enviadas para as redes sociais” (OXFORD, circa 2013, tradução nossa)¹⁸.

O selfie se refaz através da linha do tempo e assume uma autonomia muito além do nosso controle, reproduzindo-se exponencialmente, consumindo planos de dados e armazenamento nos dispositivos, preenchendo cidades-servidores. Associado ao auto-retrato amplamente representado por tantos artistas durante o século passado, desde o advento da fotografia até as experiências surrealistas, carregamos em nossa memória *self-portraits* de [Man Ray](#), [Andy Warhol](#), [Cindy Sherman](#), [Robert Mapplethorpe](#) e tantos outros. Entretanto, esse novo gênero visual representa uma mudança na fotografia como função memorial para um dispositivo de comunicação, distinguindo-se de todos os outros na história, quando imediatamente é inscrito e distribuído numa rede. Os selfies devem ser compartilhados para serem considerados selfies.

Se você tirar uma foto sua nunca pretende postar ou enviar, isto não é uma selfie. Se você permitir que outra pessoa tire uma foto sua e depois a coloque no Instagram, isto não é uma selfie (ainda é uma criação de mito via imagens, mas com a intervenção desqualificante de um estranho). Se você tira uma foto com você mesmo e com outra pessoa e a compartilha, isso é chamado de “*ussie*”, e tecnicamente conta, mas geralmente é recebido com menos desdém do que um esforço solo. (SYME, 2015, tradução nossa)¹⁹

É fácil diagnosticar selfie como um sintoma de um crescente narcisismo de nossas obsessões digitais diárias, no entanto, é menos ególatra do que parece. É uma forma de estabelecer uma conversa através de uma identidade e sua rede. O gesto ensimesmado se reproduz como um autômato, e mesmo que empreendido por um indivíduo que é ao mesmo tempo o sujeito,

¹⁸ Do inglês: *Oxford Living Dictionaries*. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/definition/selfie>>. Acesso em: agosto de 2018.

¹⁹ SYME, Rachel. SELFIE – *The revolutionary potential of your own face, in seven chapters*. 2015. Disponível em: <<https://medium.com/matter/selfie-fe945dcba6b0>>. Acesso em: fevereiro de 2018.

fotógrafo, narrador e editor, este co-participa em uma narrativa do que se fantasia sobre si mesmo e do que os outros fantasiam sobre você. Podemos entender como um elétrico diálogo entre duas partes, o privado e público, na concepção e depois com seu lançamento, mediando novas formas de socialização e linguagens corporais, alterando a temporalidade, autoconsciência, humor, comportamento público e privacidade.

A migração entre plataformas se tornou parte das biografias digitais de muitas pessoas, mantendo relações de trabalho e laços familiares distantes, inseridos num contínuo modelo de sistemas sociotécnicos que insinuam intimidade para gerar reputação e conseqüentemente estabelecer confiança. Na comunicação visual instantânea fornecemos dados de onde estamos, o que fazemos, quem nós achamos que somos, e quem imaginamos que está nos assistindo:

“Eu” partilho a minha geolocalização, o meu estado de humor, as minhas ideias, o relato do que vi hoje de incrível ou de incrivelmente banal. Eu corri; imediatamente partilhei o meu percurso, o meu tempo, as minhas performances, e a sua autoavaliação. Permanentemente posto as fotos das minhas férias, das minhas noitadas, dos meus motins, dos meus colegas, daquilo que vou comer como daquilo que vou foder. Parece que não estou a fazer nada e no entanto produzo, em permanência, dados. Quer trabalhe ou não, a minha vida quotidiana, enquanto *stock* de informações, continua integralmente valorizável. Eu melho em contínuo o algoritmo. (INVISÍVEL, 2016, p. 92)²⁰

Agora que somos servos dos códigos (binário, DNA, digital), reproduzimos e ajudamos inconscientemente a codificar, entendendo o tédio de fazer isso repetidamente, produzindo fichas individuais que fazem sentido para grandes bases estatísticas baseadas em padrões quantitativos de informação coletiva.

Mesmo na tentativa de sermos reais, beiramos a ficção de nós mesmos, e, sob essa premissa, artistas experienciam formas de comunicar através de selfies explorando tendências para compor narrativas que estabeleçam vínculos com sua audiência. O que vem se desenvolvendo é um pré-texto baseado em uma técnica que aprimora a linguagem, mediando interesses e fazendo a imagem conversar. Estamos remasterizando nós mesmos para reproduzir cópia de melhor qualidade ou com alterações da versão mestre. Somos másters reproduzindo cópias. E um mestre ou uma máster, entre algumas definições, significa adquirir um bom conhecimento e habilidade de uma técnica ou arte.

²⁰

COMITÊ INVISÍVEL. *Aos Nossos Amigos: CRISE e INSURREIÇÃO*. São Paulo: n-1 Edições, 2016.

Não precisamos entender o sistema complexo da codificação condicionante a que estamos submetidos, precisamos explorar e analisar as possibilidades técnicas dessa escrita futura. A imaginação artística é a nossa capacidade de produzir e decifrar imagens; artistas desempenham um papel importante na antecipação e crítica desses novos modos de subjetivação. Na projeção do indivíduo e do mundo, encontramos formas significativas de subverter o ordinário, o que ajuda a romper a abordagem banal quantitativa e o dogma do algoritmo na definição de comportamentos online. É nessa caixa preta que os artistas vinculados à mobilidade conectada experienciam habilidades, promovendo novas formas de linguagem definidas por técnicas e percepções que decodificam o comportamento humano e maquínico. A imagem é por onde a cultura da auto-expressão se sintetiza; seus códigos traduzem eventos em situações e processos em cenas. No trabalho da argentina Amalia Ullman, *Excellences and Perfections*²¹, a artista utiliza os *moodboards*²² de Instagram para simular e performar o padrão de como garotas vêm escrevendo como uma espécie de acessório, explicitando as marcas, os comportamento e tópicos que se tornam assunto entre muitas postagens, evidenciando esse novo tipo de 'retrato' coletivo formado a partir do agregação e análise de *big data*. No caso das artistas Sarah Maple²³, Rupi Kaur²⁴ e Aleta Valente²⁵, elas exploram os limites da feminilidade, desafiando tabus, que vão da menstruação e pêlos à objetificação do corpo feminino. A trollagem online tornou-se um mote provocador de suas selfies como frente de combate à misoginia.

No mundo codificado de Vilém Flusser, a revolução na comunicação alterou completamente nossas vidas. Os códigos são o centro teórico desta revolução por onde Flusser expõe uma reflexão, defendendo uma nova imaginação. Segundo ele, a escrita do futuro não significará "grams", mas fazer "programs"²⁶, e que todos os textos se tornarão pré-textos.

A maneira mais fácil de se imaginar o futuro da escrita – se houver continuidade da tendência atual em direção a uma cultura de tecno-imagens – é pensar aquela cultura como um gigantesco transcodificador de texto em imagem. Será um tipo de caixa-preta que tem textos como dados inseridos (input) e imagens como resultado (output). Todos os textos fluirão para essa caixa (notícias e comentários teóricos sobre acontecimentos, papers científicos, poesia, especulações filosóficas) e sairão como imagens (filmes e

²¹ Disponível em: <<http://webenact.rhizome.org/excellences-and-perfections>>. Acesso em: agosto de 2018.

²² Um *moodboard* (ou quadro de inspiração) é uma colagem física ou digital de ideias comumente usada em áreas como design de interiores, moda e design gráfico.

²³ Disponível em: <<http://www.sarahmaple.com/paintings-2/#/portraits/>>. Acesso em: agosto de 2018.

²⁴ Disponível em: <<https://rupikaur.com/period/>>. Acesso em: agosto de 2018.

²⁵ Disponível em: <<https://geraldthomasblog.wordpress.com/aleta-valente/>>. Acesso em: agosto de 2018.

²⁶ O sentido da frase estabelece melhor correspondência com a origem da palavra *gram*, a partir da etimologia grega *gramma*, que significa da gramática, da escrita, um pequeno peso, da *graphein* para escrever.

programas de TV, fotografia). O que quer dizer que a história fluirá para dentro daquela caixa e sairá de lá em forma de mito e mágica. Do ponto de vista dos textos que irão para essa, será uma situação utópica: a caixa é a "plenitude dos tempos", porque devora o tempo linear e o congela em imagens. Do ponto de vista das imagens que saíram da caixa, essa será uma situação em que a história se tornará um pretexto para os programas. Em suma, o futuro da escrita é escrever pré-textos para programas enquanto acreditamos estar escrevendo por utopia. (FLUSSER, 2013, p. 146 e p. 147)²⁷



Aleta Valente, artista nascida e criada em Bangu, bairro da zona oeste da cidade do Rio de Janeiro, desde 2015 constrói o perfil @ex_miss_febem, "um personagem, performer, performance, dividimos o mesmo corpo" (BENTES, 2017).²⁸ Construindo narrativas suburbanas usando o corpo como meio de expressão entre selfies, imagem-texto e memes, a @ex_miss_febem foi constantemente censurada pelo algoritmo e pelos *haters* ao provocar os limites da privacidade e as formas de exposição do corpo feminino nas redes sociais.

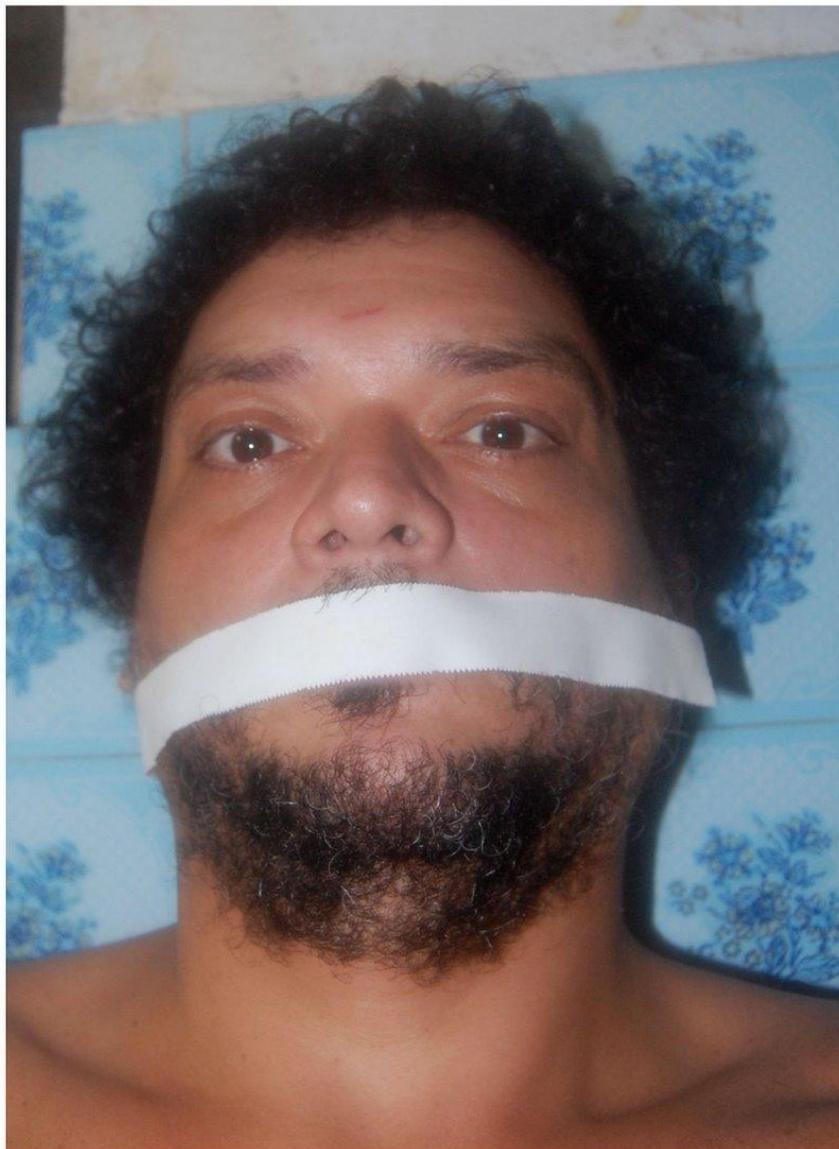
²⁷

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

²⁸

BENTES, Ivana. *Vida e morte de @ex_miss_febem*. Revista ZUM. Rio de Janeiro, Instituto Moreira Salles, 2017.

Criado-Mudo



**nascido na ditadura
1967**

CRIADOS-MUDOS, NASCIDOS DA DITADURA | 2009. Iniciativa coletiva articulada pelo artista, ativista e professor paraense Arthur Leandro, propondo para uma rede de amigos e afins um convite aberto a colaborar com selfies enviando uma foto amordaçada e o ano do seu nascimento [de 1964 a 1985]. No blog <https://criados-mudos.blogspot.com/>, as imagens enviadas estão publicadas junto com uma série de artigos e convocatória para ações públicas.

MEME(s)

◦ s. m. ETIM grego *mimēma*. Origem: 1970. Do grego *mimēma*: "aquilo que é imitado" no padrão do gene.

1. Um elemento de uma cultura ou sistema de comportamento que pode ser transmitido de um indivíduo a outro por meios não genéticos, principalmente por imitação.
2. Uma imagem humorística, vídeo, pedaço de texto etc., que é copiado (muitas vezes com pequenas variações) e difundido rapidamente pelos usuários da internet.
3. Um meme é a menor unidade de significado de uma ideia.

O termo meme (do grego *mimēma*, que significa "imitado") foi introduzido em 1976 pelo biólogo evolucionista britânico Richard Dawkins em seu trabalho *The Selfish Gene*. De acordo com Dawkins, meme é o equivalente cultural a gene e, assim como os genes, carregam informações. É replicado e transmitido de uma pessoa para outra e tem a capacidade de evoluir, sofrendo mutações aleatórias e passando por seleção natural, com ou sem impactos na aptidão humana (reprodução e sobrevivência).

Dentro de uma cultura, os memes podem ter uma variedade de formas, como uma ideia, uma habilidade, um comportamento, uma frase ou uma forma particular. A replicação e transmissão de um meme ocorre quando uma pessoa copia uma unidade de informação cultural que compreende um meme de outra pessoa. O processo de transmissão é realizado principalmente por meio de comunicação verbal, visual ou eletrônica, variando de livros e conversas a televisão, e-mail ou internet. Aqueles memes que são mais bem sucedidos em serem copiados e transmitidos tornam-se os mais prevalentes dentro de uma cultura. São ideias com vida própria.

Os memes da internet, ou os memes que surgiram dentro da cultura da internet, ganharam popularidade nos últimos anos, provocando um interesse renovado no conceito de meme. Esses memes se espalham geralmente por e-mail, mídias sociais e vários tipos de sites na forma de fotos, vídeos ou outras mídias contendo informações culturais as quais, em vez de sofrerem alterações aleatórias, foram deliberadamente alteradas por indivíduos. Sua alteração aleatória, no entanto, viola a concepção original de memes de Dawkins e, por essa razão, apesar de sua semelhança fundamental com outros tipos, os memes da internet são considerados por Dawkins e alguns outros acadêmicos, como uma representação diferente do conceito biológico de meme. De acordo com o biólogo evolucionista, o significado não está tão longe do original:

É qualquer coisa que se torne viral. Na introdução original da palavra meme no último capítulo de *The Selfish Gene*, usei a metáfora de um vírus. Então, quando alguém fala sobre algo que se torna viral na internet, é exatamente isso que um meme é. E parece que a palavra foi apropriada para um subconjunto disso. (DAWKINS, 2013, tradução nossa)²⁹

Memes são ideias virais. Mutações da mente, de cérebro para cérebro, de *blog* para *blog*, de espécie para espécie, espalhadas na web de pessoa para pessoa ou através de *bots*, processando tarefas virtuais automáticas. No entanto, não dependemos apenas de geradores robôs para viralizar ideias pela rede. Para Terence McKenna³⁰, a comunidade de artistas deve atentar para a responsabilidade de promover ideias criativas a serem reproduzidas a partir do fundamento de meme como gerador de ideias virais. McKenna, escritor, filósofo e etnobotânico americano, defendia caminhos do xamanismo e o uso de substâncias alucinógenas (principalmente psicodélicos baseados em plantas) como meio de expandir a consciência humana. Disseminou suas pesquisas sobre enteógenos e xamanismo entre muitas palestras que cruzavam referências, sobre metafísica, alquimia, linguagem, filosofia, cultura, tecnologia, ambientalismo e as origens teóricas da consciência humana. Ele mesmo assumiu o papel de responsável por viralizar conteúdos para redes a partir de centenas de horas de palestras públicas propagadas para uma audiência formada por artistas, matemáticos, cientistas e místicos, que foram gravadas profissionalmente, pirateadas e reproduzidas em inúmeros canais na *web*.

²⁹ Entrevista concedida por Richard Dawkins à edição britânica da revista Wired em 2013. Disponível em: <<https://www.wired.co.uk/article/richard-dawkins-memes>>. Acesso em: maio de 2018.

³⁰ Terence McKenna *predicts internet culture memes and their environment* (1990). Disponível em: <https://youtu.be/9B3gla-qJ_4> Acesso em: maio de 2018

Na palestra *Opening the doors of creativity* (Abrindo as portas da criatividade)³¹, apresentada em Port Hueneme, na Califórnia e patrocinada pelo *Carnegie Museum of Art* em 1990, são duas horas de fala em que Mckenna discorre sobre a criatividade e as técnicas pelas quais o artista pode refinar, expandir e comunicar suas visões. O trecho abaixo, transcrito e traduzido, resume o sentido dos memes. Enxergando a linguagem como um campo de batalha, remonta a uma perspectiva importante para novos modelos de linguagem e criação:

Agora, como você sabe, a biologia funciona com genes. E os genes são as unidades de significado da hereditariedade. Mas, poderemos propor um modelo de ambiente informacional representado pela cultura. E, de fato, isso está feito. Uma palavra foi inventada: meme. M-E-M-E, meme. Um meme não é a menor unidade de hereditariedade; um meme é a menor unidade de significado de uma ideia. Ideias são feitas de memes. E eu acho que a comunidade artística poderia funcionar com mais eficiência na produção de avanços estéticos visionários se pensássemos em nós mesmos como um ambiente modelado a partir do ambiente natural, no qual nós artistas tentamos criar memes que encontram outros memes competindo entre si. E, fora dessa competição de memes, cada vez mais apropriados, adaptados, ideias adequadas podem se juntar e se unir em organismos superiores.

Para que isso aconteça, há uma obrigação em cada um de nós de conduzir nossas ideias com clareza. Da mesma forma, um gene deve ser copiado corretamente para ser replicado, caso contrário causará alguma mutação patológica. Por exemplo, eu diria que o que os nazistas fizeram com a filosofia de Friedrich Nietzsche foi uma cópia ruim, um meme mal copiado que se tornou uma mutação tóxica dentro de uma cultura. Então, eu gostaria de sugerir às pessoas nesta sala que deem uma boa olhada em quem está aqui.

Pessoas artísticas e pessoas psicodélicas se parecem muito com todos os outros na sociedade. Viemos aqui hoje à noite auto-selecionados pelo nosso interesse na capacidade das plantas psicodélicas e na capacidade da arte. Nós representamos um grupo de afinidade; uma população com o potencial de causar um impacto mutagênico nas estruturas ideológicas do resto da sociedade. Então, olhe ao redor. Alguém aqui tem o que você precisa. E, se puder descobrir apenas quem é, você pode criar uma nova conexão para, então, se transformar a um novo nível de criatividade. [pausa para beber] O que é esse novo nível de criatividade? (MCKENNA, 1990).

31

ibidem.

Para ilustrar as possibilidades meméticas desse novo nível de criatividade, de acordo com a perspectiva de Mckenna, destaco três exemplos de ideias virais do qual estive envolvida, que a partir das suas provocações estabeleceram conexões com o pensamento e ação da arte associados ao contexto viral na rede, e empreendido "com os outros". São estes, a primeira entrevista publicada sobre a personagem paraense trans "Leona, a assassina vingativa", por Fabiane Borges; a assinatura do e-mail Mendicância Virtual de Arthur Leandro; e a publicação Net_cultura 1.0: digitofagia, do qual Ricardo Rosas foi o editor principal. Para além desses exemplos aqui destacados, considero importante observar o legado de trabalhos desempenhado por estes pensadores, do qual a pulsão de suas ações sinalizam exatamente o que Mackenna ressalta em sua fala, pessoas com potencial capaz de causar mutações em estruturas ideológicas na sociedade. Quando uma ideia se arma e em colaboração se transforma, reverbera como referência de conteúdo ou nova configuração para transmitir a informação.

FABIANE BORGES ENTREVISTA LEONA ASSASSINA | 2010³²



Entrevista com leona a assassina vingativa.mp4

1,726,053 views

👍 13K 💬 1.2K ➦ SHARE ≡ ⋮



safo poeta
Published on Apr 1, 2011

SUBSCRIBED 2.7K



³²

Disponível em: <<https://youtu.be/GOcf3cBzeHM>>. Acessado em: maio de 2018.

Para o festival de mídias móveis Arte.mov Belém, convidei Fabiane Borges para desenvolver um trabalho sobre sexualidade e tecnologia, sugerindo como pauta fenômenos populares e locais, como a série de vídeo de celular *Leona, A assassina Vingativa* e a pornografia *bluetooth*, na época fenômenos de compartilhamento nas escolas secundaristas da cidade. Fabiane lançava com Hilan Besusan o *Breviário de Pornografia Esquizotrans para Pessoas do Avesso*³³ e, como resultado de sua imersão e de workshops, apresentou uma fotonovela e uma entrevista com Leandro Olin, a Leona, que nos conta a história de como a personagem surge, aspectos técnicos e o sucesso de visualizações no YouTube. Mais adiante, o fenômeno Leona ganhou atenção do curador Rodrigo Maltez Novaes, responsável pela edição 2017 do catálogo do Sesc_VideoBrasil, que traz na capa uma imagem do vídeo de "Frescáh No Círio". O clipe, lançado em outubro de 2015, ultrapassou 900 mil visualizações. No catálogo, a curadoria relaciona os vídeos de Leona à obra do filósofo tcheco Vilém Flusser. (G1 PARÁ, 2017)³⁴. A entrevista atingiu, ao longo dos anos, mais de um milhão e meio de visualizações, tornando-se uma referência sobre a história da personagem.

MENDICÂNCIA VIRTUAL | 2011



Etetuba <etetuba@gmail.com>

to me

10/28/11 ☆



to em sao luis do maranhão

...

--

Artistas mambembes apresentam seu trabalho em espaços públicos, e depois 'passam o chapéu' pedindo contribuições espontâneas, eu mostro o que faço nos links abaixo, sou um mambembe cibernético, portanto peço que financiem as ações de Etetuba, e depositem a quantia que considerarem justa, ou a possível, na conta

Banco do Brasil
ag 3702-8
cc 19097-7

Etetuba = Arthur Leandro - telefones (91) 30872755 ou 81982430
CPF 279.114.462-53

<http://aparelho.comumlab.org/>
<http://criados-mudos.blogspot.com/>
<http://cinemaderua.blogspot.com/>
<http://institutonangetu.blogspot.com/>
<http://www.youtube.com/user/etetuba>
<http://picasaweb.google.com/etetuba>
<http://www.redeaparelho.com.br/redeaparelho>
<http://www.overmundo.com.br/perfis/etetuba>
<http://afropara.ning.com/profile/ArthurLeandro>
<http://redecinorte.ning.com/profile/ArthurLeandro>
<http://lattes.cnpq.br/6341884388726907>
<http://grupourucum.multiply.com/>
<http://www.iteia.org.br/autor/etetuba>

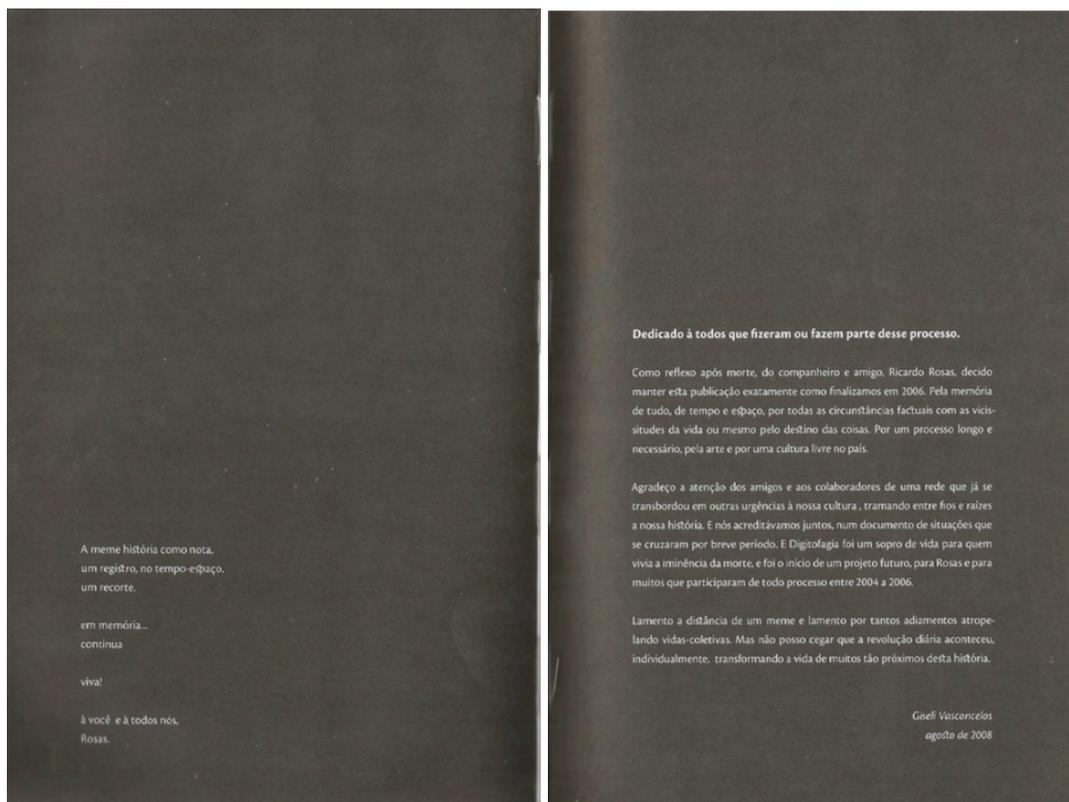
...

33 BORGES, Fabiane; BENSUSAN, Hilan. "Breviário de Pornografia Esquizotrans." Brasília: Ex-Libris (2010).

34 *Leona Vingativa vira tema de projeto de arte em SP e lança novo clipe com paródia da música Pitiú*. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pa/para/noticia/leona-vingativa-vira-tema-de-projeto-de-arte-em-sp-e-lanca-novo-clipe-com-parodia-da-musica-pitiu.ghtml>>. Acesso em: maio de 2018.

Assinatura de e-mail presente em todas as correspondências do autor durante os anos de 2010, 2011 e 2012. Arthur conseguiu saldar uma dívida do banco com a ação, antecipando inclusive nova linguagem e hábitos de doação a partir de financiamento colaborativo, *crowdfunding*.

RICARDO ROSAS, NET_CULTURA: Digitofagia 1.0 | 2008



Organizado a partir dos assuntos que surgiram durante o Festival Digitofagia, a publicação Net_Cultura 1.0 é pioneira em focar aspectos da cultura eletrônica/digital brasileira, pautando-se em retratá-la de maneira inédita, com contribuições de produtores, artistas, programadores, teóricos, agentes culturais, ativistas, escritores e do público em geral. Impressa após a morte de Ricardo, a publicação inclui uma dedicatória póstuma ao autor e um poema seu, para lembrar a influência de Rosas na organização e concepção do trabalho: *A meme história como nota, / um registro, no tempo-espaço / um recorte / em memória / continua viva! / a você e a todos nós, / Rosas.*

TELEVISÃO É A IMAGEM DA BESTA



POSTER SID MOREIRA | 2003. Revista pôster do Festival Mídia Tática Brasil. Foto @Pedro Victor Brandão <3



TELEVISÃO É A IMAGEM DA BESTA | 2003. O Projeto Sid Moreira lança sua campanha baseada nos outdoors evangélicos espalhados pela cidade de São Paulo, sempre em cima de uma favela e visível nas grandes avenidas. O poster da revista-programação do festival Mídia Tática Brasil, foi desenvolvido pelo grupo para desencadear uma ação anônima de colagem pelas ruas da cidade, durante o festival. Relato das ações está disponível em: <https://midiaindependente.org/pt/blue/2003/03/249718.shtml>

INTERNET

◦ s. f. *ETIM* ing. *internet* 'id.' *Origem: 1970*. *Inter = recíproco, mútuo + network*.

1. Rede de computadores dispersos por todo o planeta que trocam dados e mensagens utilizando um protocolo comum, unindo usuários particulares, entidades de pesquisa, órgãos culturais, institutos militares, bibliotecas e empresas de toda envergadura. Inicial, por vezes, maiúscula. [pt-br];
2. Uma rede global de computadores que fornece uma variedade de recursos de informação e comunicação, consistindo de redes interconectadas usando protocolos de comunicação padronizados [en];
3. Cérebro global, o domínio coletivo telepático espacialmente cibernético pelo qual todos nós estávamos sedentos.

Ao longo dos anos, alguns termos relacionados à internet entraram em uso e desuso dado o ritmo acelerado de sua transformação. Novos termos que a princípio pareciam apropriadamente modernos, logo se mostraram inadequados para abranger o que a internet se tornou. Entre o final dos anos 70 e o início dos anos 80, por exemplo, a metáfora da supervia de informação (*superhighway*) foi popularizada pelo ex-vice-presidente e ambientalista Al Gore para ajudar as pessoas a visualizar como a internet poderia se tornar parte de suas vidas. Atualmente, a expressão é considerada fora de moda e não raro usada com um certo humor.

Quando William Gibson cunhou a palavra ciberespaço em *Neuromancer* (1984), evocou a base eletrônica de uma paisagem escura e hiper-industrializada. Para Gibson, o ciberespaço era uma ferramenta fictícia para explorar não apenas as possibilidades emergentes das tecnologias digitais, mas também as tendências profundamente distópicas da vida americana no início dos anos 80. O termo teve influência linguística significativa, atingiu popularidade em torno do ano 2000, declinando desde então. No entanto, o prefixo 'ciber-' provou ser não apenas relevante, mas

linguisticamente produtivo, pois termos cibercrime, ciberterrorismo, cyberbullying, aumentaram de uso à medida que as pessoas se tornaram cada vez mais preocupadas com a segurança online e com os resultados pessoais e sociais de um mundo interconectado.

Nos anos 90 você pode ter surfado na web, mas hoje é mais provável que, nesse contexto, se encontre os verbos 'navegar' e 'pesquisar'. Ao longo dos anos, a expressão *World Wide Web* foi abreviada para web, assim como o termo hiperlink, ainda em uso, foi ultrapassado por sua versão resumida como *link*. Na maioria dos contextos da internet, o adjetivo eletrônico foi encurtado para o prefixo 'e-'. É impossível saber exatamente quando essas mudanças na linguagem relacionada à internet ocorrerão na passagem do tempo. No entanto, à medida que a internet cresce e se transforma, a linguagem que usamos para descrevê-la também muda. A linguagem humana está baseada na comunicação, e essa rede vem transformando as maneiras como nos comunicamos. Quando fazemos muitas coisas com internet, acabamos por deixar nossas impressões no meio, provocando alterações.

As definições gerais sobre internet sempre nos apresentam uma síntese de seus aspectos técnicos, destacando-a como a base tecnológica para a forma organizacional de uma rede global de computadores. Essas definições nos limitam a compreensão quando não dão conta de explicar a rede como uma invenção, baseada em uma criação cultural entrelaçada à narrativa de origem militar, que nos transporta às salas de pesquisa por dentro das universidades norte-americanas.

O berço da internet é a América do Norte pós-Segunda Guerra, que precisava de uma rede de comando e controle, ligada de cidade a cidade, de estado a estado, de base a base, imaginando uma máquina militar inquebrável para resolver um estranho problema estratégico: como as autoridades americanas poderiam se comunicar após um ataque nuclear?

No artigo *Short history of the Internet* (Breve História da Internet)³⁵, Bruce Sterling nos conta sobre o desenvolvimento dessa tecnologia a partir de uma saga político-científica em busca de um conceito intrigante para uma rede de comutação de pacotes descentralizada e à prova de explosão.

³⁵ STERLING, Bruce. *Short history of the Internet*. In: Internet Society, 1993. Disponível em: <<https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/short-history-of-the-internet/>>. Acesso em: abril de 2018

Os princípios eram simples. A rede em si seria considerada não confiável em todos os momentos. Ela seria projetada desde o início para transcender sua própria falta de confiabilidade. Todos os nós da rede seriam iguais em status a todos os outros nós, cada nó com sua própria autoridade para originar, transmitir e receber mensagens. As mensagens em si seriam divididas em pacotes, cada pacote endereçado separadamente. Cada pacote começaria em algum nó de origem especificado e terminaria em algum outro nó de destino especificado. Cada pacote percorreria a rede individualmente. (STERLING, 1993)³⁶

Em 1969 a internet foi lançada³⁷ em Los Angeles, Califórnia, com a mesma equivalência e importância e no mesmo ano em que Neil Armstrong hasteava a bandeira norte-americana ao pisar na lua.

Para Sterling, autor de ficção científica com um trabalho que definiu o gênero *ciberpunk*, a internet é um raro exemplo de uma verdadeira e moderna anarquia funcional. Seu artigo, disseminado em 1993, ressalta que a verdadeira internet do futuro pode ter muito pouca semelhança com os planos originais da equipe de comando pós-holocausto, o que considera uma ironia boa e feliz. Ele estava certo, liberdade e autonomia foram fundamentais para desenhar a *web* por cerca de vinte anos. A internet é a maior experiência de anarquia que já tivemos, a primeira coisa que a humanidade construiu e que a humanidade não entende.

É importante atentar às referências e literatura que nos orientam a compreendê-la com a carga de invenção e subjetividade que o termo carrega, considerando o recorte de sua história. Durante a pesquisa, fui instigada a buscar qual perspectiva norte-americana, entre a ciência, a ficção-científica e a psicodelia, que se aproximava ao meu interesse em abordar o tema, considerando a influência do pensamento cultural, ressaltando a contracultura utópica na invenção da internet desde a sua origem. E de onde vieram essas ideias visionárias?

No livro *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism*, Ted Turner nos conta uma perspectiva que ajuda a explicar um complexo entrelaçamento de dois legados: o da cultura de pesquisa militar-industrial, que apareceu pela

³⁶ Ibidem.

³⁷ A inscrição em placa de metal na Universidade da Califórnia nos diz o seguinte [tradução nossa]: Às 22h30 de 29 de outubro de 1969, a primeira mensagem da ARPANET foi enviada deste site da UCLA para o Stanford Research Institute. Com base na comutação de pacotes e na alocação dinâmica de recursos, o compartilhamento de informações digitais a partir desse primeiro nó da ARPANET lançou a revolução da internet. Disponível em: <http://ethw.org/Milestones:Birthplace_of_the_Internet_1969>. Acesso em: abril de 2018

primeira vez durante a Segunda Guerra Mundial, florescendo durante a Guerra Fria, versus a contracultura norte-americana. O livro traça a história do editor Stewart Brand que largou os círculos acadêmicos de Stanford, foi ser soldado paraquedista militar para depois viver o nomadismo entre comunas, coletivos e barcos. Stewart conhecia uma rede de pessoas extraordinariamente influente, que incluía desde *outsiders* a jornalistas e empresários da área de São Francisco, articulando por cerca de três décadas uma série de encontros entre a capital e o centro tecnológico emergente do Vale do Silício, localizado no sul do estado da Califórnia. "Em 1968, Brand reuniu os membros dos dois mundos nas páginas de um dos documentos definidores da época, o *Whole Earth Catalog*"³⁸, uma revista que apresentava desde catálogos de produtos tecnológicos a ensaios e artigos, com um foco editorial contracultural, lançando temas sobre auto-suficiência, ecologia, educação alternativa, "faça-você-mesmo" (*Do It Yourself*) e ciberespaço.

Em 1985, ele os reuniu novamente no que talvez se tornasse o mais influente sistema de conferência por computador da década, o Whole Earth 'Lectronic Link, ou o WELL. Ao longo dos anos 80 e 90, Brand e outros membros da rede, incluindo Kevin Kelly, Howard Rheingold, Esther Dyson e John Perry Barlow, tornaram-se alguns dos porta-vozes mais citados para uma visão contracultural da internet.³⁹ Em certo sentido, a noção de que a cultura digital estava crescendo diretamente da contracultura e da cena do LSD refletia a ascendência editorial de *Mondo 2000*. Antes de vir para o *Mondo 2000*, Ken Goffman havia editado um zine das drogas da Bay Area, *High Frontiers*, com o subtítulo "Psicodélicos, Ciência, Potencial Humano, Irreverência e Arte Moderna". *High Frontiers* apresentou longas entrevistas com aventureiros do LSD como Albert Hofmann, Timothy Leary e Terence McKenna. Em 1988, Goffman renomeou a revista bienal *Reality Hackers*, para marcar sua nova ênfase na tecnologia. Logo começou a publicar artigos sobre vírus de computador, alimentos de design psicoativo e paganismo de alta tecnologia. Mais tarde naquele ano, *Reality Hackers* assumiu a causa da ficção cibernética e se tornou a *Mondo 2000*. Sua primeira edição contou com contribuições dos heróis *cyberpunk* William Gibson, Bruce Sterling e John Shirley, além de peças sobre hackers e crackers e vírus da internet. Em 1993, todos ajudaram a criar a revista que, mais do que qualquer outra, mostrava o mundo digital emergente em termos revolucionários: a *Wired*. (TURNER, 2010, p. 164, tradução nossa)

Na década de 90, o etnobotânico norte-americano Terence McKenna, referia-se à internet como "o nascimento da mente global", acreditando ser um lugar onde a cultura psicodélica poderia florescer. Místico, psiconauta e defensor do uso responsável de cogumelos mágicos, McKenna é uma forte referência da cultura de psicotrópicos intermediando o pensamento na cultura

³⁸ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Whole_Earth_Catalog#The_Internet>. Acesso em: abril de 2018.

³⁹ TURNER, Fred. *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism*. University of Chicago Press, p. 3, 2010.

cibernética, literária e artística, juntamente com Timothy Leary e o psicanalista Richard Alpert (Ram Dass), influenciadores e colaboradores da rede *Whole Earth*.

Para Mckenna, a internet seria a cura para a TV, uma transformação social importante em crescimento explosivo nos últimos 50 anos que proporcionou uma revolução de hábitos e linguagem, possibilitando uma arquitetura cultural construída o tempo todo num espaço invisível.

Ninguém teve janelas arrombadas e nenhum acampamento foi abalado. Nada parece ter mudado. As pessoas que não estão ligadas, nem sabem que alguma coisa está acontecendo com elas, e o mundo parece exatamente igual a cinco anos atrás. Para as pessoas que estão ligadas, a Terra está se tornando uma memória distante. A internet é o cérebro global, o domínio coletivo telepático espacialmente cibernético pelo qual todos nós estávamos sedentos. É tão poderoso e surgiu com uma velocidade incrível de uma forma muito insidiosa. Em primeiro lugar, como mencionei ontem à noite, a internet originalmente se chamava ARPANET. Era a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada que era essa coisa militar, super-secreta que eles queriam sobreviverem a um ataque termonuclear. Então, eles projetaram para ser impossível de matar. Não tem desligamento central. Se você explodir uma parte dela, ela flui pela parte que você explodir. Ela é impossível de matar – isso foi o ARPA⁴⁰. (BUSH, 1945, tradução nossa)

COMO PODEMOS PENSAR

Quando Vannevar Bush lançou em 1945 o artigo *As we may think* (Como podemos pensar)⁴¹, desencadeou uma reação intelectual que resultou, décadas depois, na criação da World Wide Web. Dr. Bush, então diretor do Escritório de Pesquisa e Desenvolvimento Científico, após um período de extensiva colaboração, coordenando seis mil cientistas americanos para a aplicação da ciência na guerra, se baseou, no artigo, em uma reflexão acerca do que a ciência poderia inventar.

A contribuição de Bush é o cerne especulativo influente para uma comunidade de cientistas do pós-guerra que compreendeu métodos operacionais de organização baseados na complexidade de associações e na construção de atalhos produzidos em nossa memória para expandir a capacidade intelectual dos indivíduos e de compartilhar conhecimento. Essa visão surgia das culturas de pesquisa da Segunda Guerra Mundial e do início da Guerra Fria, imaginando o computador se tornando o dispositivo de comunicação para a construção de tecnologias com as

⁴⁰ Trecho do workshop realizado no Esalen Institute, Califórnia. *Terence Mckenna - The internet is the cure for TV* (1994). Disponível [no original em inglês] em: <<https://youtu.be/qkoQsK3-LA>>. Acessado em: março de 2018. Tradução nossa.

⁴¹ *As we may think*, artigo de Vannevar Bush (1945) disponível em: <<http://www.uff.br/ppgci/editais/bushmaythink.pdf>>. Acesso em: março 2018.

quais “abrangem o grande registro” da atividade humana.

O artigo histórico, publicado na revista *Atlantic Monthly*⁴² sugeria que os físicos deveriam desenvolver uma hipotética máquina de mesa que ele chamou de Memex. Projetado para uso individual, o Memex apresentava um teclado, uma tela translúcida, entradas de microfilme e a capacidade para chamar resmas de dados armazenados por meio de alguns pressionamentos de tecla. Este seria um dispositivo no qual um indivíduo armazenaria todos os seus livros, registros e comunicações, mecanizado, permitindo consultas com velocidade e flexibilidade extremas. A narrativa de Bush descreve como um indivíduo faria um caminho através desses dados, captando a essência de uma pesquisa na web antes dela existir.

A descrição do Memex é considerada como um protótipo de fundamental importância para a história do hipertexto, porque inspirou diretamente sua invenção por Ted Nelson e Douglas Engelbart, em meados da década de 60. Hipertexto é texto com hiperlinks, capaz de permitir que seus usuários atravessem um grande conjunto de documentos armazenados, conectados através de uma rede de *links* e trilhas associativas, um dos principais conceitos subentendidos da World Wide Web, no qual as páginas da Web são frequentemente escritas na linguagem HTML (*Hypertext Markup Language*). A World Wide Web foi inventada em 1989 pelo cientista inglês Tim Berners-Lee e consiste no espaço de informações onde documentos e outros recursos da web são identificados por URLs (*Uniform Resource Locators*), interligados por *links* de hipertexto acessíveis via rede de computadores conectados. A www é a principal ferramenta que bilhões de pessoas usam para interagir na internet. A www é a interface, a forma como visualizamos a rede.

NO QUE VOCÊ ESTÁ PENSANDO?

Interface é sinônimo para conexão, definida como a fronteira compartilhada por dois dispositivos, sistemas ou programas que trocam dados e sinais. Buscando uma forma de descrevê-la, retomo as falas de Mckenna, especificamente para o trecho transcrito e traduzido da palestra *Evolving Times* (Tempos de Evolução)⁴³, quando nos explica de forma vívida e filosófica o funcionamento

⁴² Disponível [no original em inglês] em: <<https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>>. Acesso em: agosto de 2018.

⁴³ Terence Mckenna, *Evolving Times – The Internet* (1995). Disponível [no original em inglês] em: <<https://youtu.be/7qBcBs65wg4>>. Acesso em: março de 2018. Tradução nossa.

da interface, ressaltando o quanto o desenho desta linguagem nos importa e refletindo como uma cultura pode se estabelecer a partir de seu uso:

Em outras palavras, o computador que estava na parte de trás da miniatura, 5 anos depois, o computador passa a ser uma espécie de implante, uma lente de contato preta que é costurada nas pálpebras aos 6 anos, de modo que quando você fecha os olhos está realmente olhando para uma interface. E todo o banco de dados da cultura poderia ser colocado lá.

Você vê realmente o que os computadores estão fazendo, eles estão produzindo o que chamamos de coletivo inconsciente, consciente! Todos os dados, todas as imagens, são potencialmente acessíveis através da rede de computadores. E você sabe, eu ainda estou me acostumando com a ideia de rede. Como eu continuo pensando, "Oh, eu tenho essa linha do tempo, eu poderia pegar a cronologia de alguém e por no meu website". Então, eu lembro "não, não, não, tudo que eu tenho que fazer é apontar para o website deles. Eu não preciso copiar ou mover nada". Se tem uma lista, isso é tudo o que o mundo precisa. Qualquer outra pessoa que precise dessa lista pode apontar para o site. Portanto, a velocidade com que novas estruturas podem ser criadas é espantosa! Quero dizer, quase literalmente durante a noite, você pode construir um site e começar a apontar para outros sites e trazer recursos para o seu.

Essa é uma tecnologia que não vai ser o que as pessoas pensam que é. Vai ser uma tecnologia para mostrar um ao outro o interior de nossas cabeças. Para mostrarmos uns aos outros nossos sonhos. Sabe, uma coisa sobre a qual eu não falei na parte principal da palestra é que os psicodélicos são catalisadores para a linguagem. Eles aceleram e catalisam o processo de formação da linguagem. E uma cultura não pode evoluir mais rápido do que sua linguagem evolui e não pode mais ser colada em conjunto do que a largura de banda que suas linguagens vão tolerar, e então o que esta tecnologia está implementando vai significar é a maneira pela qual ela irá dissolver os limites tornando-nos transparentes um ao outro.

Quer dizer, eu posso imaginar uma criança do futuro, todos nós trazemos para casa nossos desenhos para fixar na frente da geladeira e coisas assim. E no futuro não vamos colocá-los em geladeiras, vamos colocá-los em nosso site e tudo entrará em nosso site e quando tivermos vinte e cinco anos, nosso site terá o tamanho do museu americano de história natural e você poderá passear por ele. Como gesto de intimidade, você pode convidar outra pessoa para passear por ela. Então, é quem você é. É a sua imaginação. E acho que em certo sentido eu digo que é um empreendimento cultural o esforço para nos voltarmos do avesso. Queremos colocar o corpo na imaginação e queremos que a imaginação substitua as leis da física. Com essas tecnologias, provavelmente podemos fazer isso, mas terá que seguir princípios de design psicodélico, ou é certo que será uma bagunça. (MCKENNA, 1995, tradução nossa)

COMO PENSAMOS

Durante a primeira década de internet brasileira, dois autores europeus predominavam nas referências jornalísticas e acadêmicas: Pierre Lévy e Manuel Castells, foram responsáveis pela nossa compreensão de internet, graças aos seus estudos acadêmicos sobre as mudanças desta tecnologia, seus impactos sociais e as consequentes transformações na sociedade de informação.

Suas análises influenciam nossa forma de enxergar o comportamento das redes, sugerindo novas terminologias e perspectivas para pensar a internet como a nova organização social.

Pierre Lévy é filósofo da informação, há mais de 25 anos visita ao Brasil como convidado para palestras e conferências, e é professor no departamento de Comunicação e Artes da Universidade de Ottawa, Canadá. Apesar de afirmar não gostar da mídia tradicional, a influência do seu pensamento ganhou destaque no Brasil a partir do jornal a Folha de S. Paulo, quando, de 1997 a 1998, publicava resenhas especiais⁴⁴ para o caderno cultural Mais!. Pierre Lévy introduziu os conceitos 'inteligência coletiva', 'árvores do conhecimento' e disseminou o termo 'cibercultura', influenciando a abordagem da crítica de arte e do jornalismo cultural em leituras da produção de arte, mídia e tecnologia no país. Todos os seus livros foram traduzidos para português, sendo os mais referenciados no país editados pela editora 34: *As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era da Informática* (1990) e *Cibercultura* (1999), este último resultado de um relatório requerido pelo conselho europeu responsável pelas implicações culturais do desenvolvimento advindo das tecnologias informacionais e da comunicação em suporte digital. O livro foi reeditado em 1999, comemorado no seminário de cultura digital *Cibercultura 10+10* promovido para celebrar os 10 anos da edição brasileira.⁴⁵ "Lévy era, pra mim, como ler ficção científica: um monte de histórias profundamente filosóficas sobre um futuro nada palpável e muito utópico". (FOLLETO, 2009)⁴⁶

Manuel Castells, sociólogo espanhol, atualmente transita profissionalmente entre universidades da Espanha, a Escola de Altos Estudos em Ciências Sociais de Paris e a Universidade de Berkeley, nos Estados Unidos. Tem reconhecimento internacional por moldar nossa compreensão da dinâmica política das economias urbanas e global na chamada sociedade da informação ou sociedade em rede, segundo sua própria terminologia. Em 1999, é convidado para o programa *Roda Viva* da TV Cultura, para um especial em comemoração aos 30 anos da rede de TV pública.

⁴⁴ Algumas resenhas ainda se encontram disponíveis no acervo online do jornal: *O digital e a inteligência coletiva* <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs060703.htm>>. Acesso em: maio de 2018.

⁴⁵ O evento tem curadoria de Claudio Prado e contou com a presença de Lévy, do músico e ex-Ministro Gilberto Gil, do professor da Unicamp Laymert dos Santos, do responsável pela Cultura Digital no Ministério da Cultura José Murillo Costa Carvalho Júnior, e dos professores André Lemos e Sérgio Amadeu. Disponível em: <<http://www.institutocpfl.org.br/2009/10/05/cpflcultura-apresenta-pierre-levy-e-gilberto-gil-em-evento-de-cibercultura/>>. Acesso em: maio de 2018

⁴⁶ Depoimento de Leonardo Folleto, editor do site baixacultura.org, no artigo *Pierre Levy e a ficção (real) científica*. Disponível em: <<http://baixacultura.org/pierre-levy-e-a-busca-de-uma-linguagem-universal/>>. Acesso em: junho de 2018.

No mesmo ano, é lançado no Brasil o livro *A Sociedade em Rede*, que viria a se tornar referência para todos aqueles que procuram desenvolver análises sociotécnicas sobre internet, comunidades, organização social e de estudos de comunicação em geral. Outro livro importante, *A Galáxia da Internet – Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade* (2003), reflete sobre a história e a cultura da internet, as transformações dos modos de interação social, a multimídia, além de questões relacionadas ao planejamento urbanístico e ao acesso à rede mundial de computadores. Em 2005, na ocasião de sua participação no Fórum Social Mundial – Um outro mundo é possível, Castells reverencia o Acampamento e o Laboratório de Conhecimentos Livres, como espaços onde “se crê na capacidade de se criar e de se inventar novas regras de vida que sejam mais humanas”. (CASTELLS, 2005)⁴⁷

Muito embora a linha de análise dos autores siga caminhos díspares, em que Castells faz uso de uma abordagem marxista da sociedade capitalista e Lévy atém-se a um pensamento filosófico e antropológico, há aspectos que não podemos recusar na intersecção dos seus estudos: ambos mantêm suas vidas e bases de pesquisa na América do Norte, local onde a internet é mais desenvolvida, evidenciando as desigualdades de acesso e produção de informações entre este país e outras áreas do globo.

Dos Estados Unidos, conhecemos e consumimos principalmente a cultura da direita. A esquerda é europeia. Ainda que a filosofia e a sociologia nos ajudassem a entender alguns aspectos fundamentais da internet, em paralelo o terrorismo poético de Hakim Bey nos revelava outro modelo de como podemos mirar a rede taticamente. Hakim Bey foi ignorado pela academia, e a revista *Rizoma.net*, ainda em formato de *blog* com vários colaboradores, foi a primeira a traduzir seus textos. Seu livro *TAZ: zona autônoma temporária*⁴⁸ foi aquele que lançou a coleção *Baderna* da editora Conrad em 2001, mais tarde copiado pelo coletivo *Sabotagem* e amplamente compartilhado na rede.

Em meados dos anos 1990, Hakim Bey, anarquista americano, escritor político e cultural, ensaísta e poeta, identificou as comunidades virtuais da internet com as subculturas subversivas das cenas

⁴⁷ Em entrevista para revista eletrônica *ComCiência*. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/dossies-1-72/200412/noticias/2005/castells.htm>>. Acesso em: junho de 2018.

⁴⁸ BEY, Hakim. *TAZ: zona autônoma temporária*. São Paulo: Conrad, 2001.

das raves, das ocupações e dos festivais: “zona autônoma temporária”.⁴⁹ A noção de “Zona Autônoma Temporária” (TAZ), lançada por Hakim Bey (pseudônimo de Peter Lamborn Wilson), tornou-se uma espécie de fetiche em determinados círculos anarquistas contemporâneos entre ativistas, comunidades virtuais e artistas que a veem como uma forma de nomadismo tático para a existência de espaços efêmeros de oposição.⁵⁰ Foi o livro que mais influenciou uma geração de grupos de e-mail do fim da década de 90 ao início dos anos 2000, uma referência comum entre aqueles grupos envolvidos com a construção da cultura digital no Brasil (...) Sua utilização por grupos de artistas, ativistas e produtores culturais no Brasil daquela época pode estar associada a uma percepção de imobilidade e burocratização dentro das instituições culturais – o que justificaria a recusa em lutar pela criação de espaços formais de experimentação. (FONSECA, 2014)⁵¹

TAZ trata da ancestralidade dos bandos, piratas e nômades constituindo redes e novos territórios. Utiliza como base Foucault, Deleuze ou Derrida que requerem um preparo filosófico considerável, inserindo-os em uma interlocução pop, articulando suas ideias com processos e eventos radicalmente extra-acadêmicos, com o que está se passando de fato no presente. A Zona Autônoma Temporária é uma ideia que algumas pessoas acham que eu criei, mas eu não acho que tenha criado ela. Eu só acho que eu pus um nome esperto em algo que já estava acontecendo: a inevitável tendência dos indivíduos de se juntarem em grupos para buscarem liberdade. E não terem que esperar por ela até que chegue algum futuro utópico abstrato e pós-revolucionário (BORGES, 2006).⁵² Para Hakim Bey, a Internet “é simplesmente a versão moderna da religião” e o ciberespaço é a “nossa versão do paraíso”. (BELISÁRIO, 2016)⁵³

⁴⁹ BARBROOK, Richard. *Futuros imaginários: das máquinas pensantes à aldeia global*. São Paulo: Peirópolis, 2009, p. 374.

⁵⁰ MESQUITA, André. *Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva (1990-2000)*. Dissertação (Mestrado) — Universidade de São Paulo, <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-03122008-163436/pt-br.php>>, 2008, p. 63.

⁵¹ FONSECA, Felipe. *Redelabs : laboratórios experimentais em rede*. Dissertação (Mestrado) — Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP, 2014, p. 21. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/268901?mode=full>>. Acesso em: agosto de 2018.

⁵² BORGES, Fabiane M. *Domínios do demasiado*. Dissertação (Mestrado) — Pontifícia Universidade Católica São Paulo - PUC, 2006, p. 153. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/15520/1/dominios%20do%20demasiado3.pdf>>. Acesso em: agosto de 2018.

⁵³ BELISÁRIO, Adriano. *Tecnomagia e Tecnoxamanismo: genealogias possíveis*. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, 2016, p. 94. Disponível em: <<https://archive.org/details/TECNOMAGIA-E-TECNOXAMANISMO>>. Acesso em: agosto de 2018.

Os ciber-românticos



Imagem que sugere a ideia de inteligência coletiva, propagada pelos participantes do festival Mídia Tática Brasil

O CIBERLIBERAL

"Governantes do Mundo Industrial, gigantes de carne e aço, eu venho do Ciberespaço, a nova morada da Mente. Em nome do futuro, eu peço-lhe que nos deixem em paz. Vocês não são bem-vindos entre nós (...) Seus conceitos de propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. (...) Vocês estão assustados com nossas criações, porque elas nasceram em um mundo onde de vocês sempre serão imigrantes. (...) Nós criaremos uma civilização da Mente no Ciberespaço. Que ela seja mais humana e justa que a que seus governos já produziram."

Trecho da "Declaração da Independência do Ciberespaço", de John Perry Barlow

Ex-compositor do professor acadêmico, "comunismo possível" limpo suas desavenças políticas e culturais

DIAGO ASSIS
 DA REPORTAGEM LOCAL

O consenso sempre foi uma utopia entre dois dos principais pensadores da internet da atualidade. Desde a publicação de sua "Declaração da Independência do Ciberespaço" (96), o rancheiro e criador da ONG Electronic Frontier Foundation, John Perry Barlow, 56, troca acusações virtuais com o inglês Richard Barbrook, 46, professor da Universidade de Westminster e autor do "Manifesto Cibercomunista" (98).

Barlow: "Ele imputou a mim uma crença no livre mercado e em sua infalibilidade que eu nunca possuí". Barbrook: "Você é um darwinista social". Barlow: "E você é um punk rockstar". Bem-humorada, a discussão veio parar no país graças ao festival Mídia Tática Brasil, que abre hoje oficialmente e leva uma prévia na última sexta-feira, com a presença do ministro da Cultura, Gilberto Gil, que ciceroneou os dois pelo circuito de Camarás do Nordeste,

por uma viagem ao —seu próprio— passado, no museu do Dogs, e até a um tributo ao rapper Sábato no Sesc Pompéia.

No último domingo, entre uma garfada de feijoada e um gole de caipirinha, a Folha colocou os dois "inimigos virtuais" frente a frente e falou sobre cultura, tecnologia, música digital e política.

★

Folha - O que vocês acham que leva a tecnologia a ser tratada em um caderno de cultura?
John Perry Barlow - Não estamos falando de assuntos tecnológicos. A matéria-prima da internet são as culturas. As pessoas se tornam tão obcecadas com as ferramentas que se esquecem de por que as estão usando.

Richard Barbrook - É o "establishment" que quer falar de tecnologia, para evitar falar de cultura, de política ou de economia.

Folha - O que mudou na internet desde o início dos anos 90? Houve uma vitória do comercial sobre o acadêmico?

Barbrook - Não, o interessante é que a "grande" internet está hoje muito mais próxima do modelo acadêmico do que dos veículos de comunicação comerciais. Tentou-se fazer da internet televisão, um lugar de compra e venda de entretenimento financiado por anúncios, mas a maior parte é formada por pessoas que a usam para compartilhar informações. É sensacional que a internet não esteja totalmente corporatizada.

Barlow - Isso não tem nada de mais. E você escreveu por que não. A rede é naturalmente uma economia de trocas, e qualquer tentativa de transformá-la em outra coisa, em um mercado de idéias, seria derrotada.

Barbrook - Você se refere à "ideologia californiana" da revista "Wired", alvo de críticas no "Manifesto Cibercomunista"?
Barlow - Quando as pessoas falam em um mercado de idéias querem dizer um diálogo, não uma troca monetarizada.

Folha - A internet é o futuro da

música? E as gravadoras?
Barbrook - Elas continuam a fazer dinheiro e vão levar tempos tentando convencer que podem transformar o mundo numa fantasia digital. A questão é por que as pessoas irão comprar as músicas on-line se elas têm ferramentas para fazê-las e compartilhá-las?

Barlow - No festival independente em Cannes, os executivos estavam assustados, mas a resposta deles era: usar uma mureta maior, encontrar ferramentas de repressão.

Folha - E seria possível exercer esse controle maior?
Barlow - Infelizmente sim. Acho necessário que as pessoas passem por cima de alguns de meus pronunciamentos anteriores e reconheçam que a internet pode ser controlada e que já há esforços dos governos nesse sentido.

Barbrook - Você ficaria surpreso se isso não estivesse acontecendo.

Barlow - Sim, nunca achei que a indústria iria só rolar e morrer.

Barbrook - Sim, você achou. Você é um velho hippie.

O CIBERCOMUNISTA

"Um espectro assombra a internet, o espectro do comunismo. Refletindo a extravagância da nova mídia, esse espectro assume duas formas distintas: a apropriação teórica do comunismo stalinista e a prática cotidiana do cibercomunismo (...). Porém, nem mesmo o mais convicto esquerdista pode continuar acreditando realmente no comunismo. (...) Mais do que qualquer outra coisa, a União Soviética foi incapaz de liderar a revolução da informação. (...) Os ideólogos do neoliberalismo norte-americano aproveitaram essa oportunidade para reivindicar o futuro em seu nome."

Trecho do "Manifesto Cibercomunista", de Richard Barbrook

MÍDIA TÁTICA BRASIL - DESTAQUES DA PROGRAMAÇÃO

- | | | | | |
|--|--|--|---|--|
| Hoje
Mídia como tática de resistência no Brasil
Mesa Redonda: Fundação Japão - 16h
Sesc - 18h
Palestra: Derek Holzer/Next 5 Minutes
Sesc - 20h | Amanhã
Arte como tática e visão redonda: intervenções e contra-hegemonia cultural
Fundação Japão - 15h
Workshop: teatro situacionista/psicogeografia
Casa das Rosas - 16h | Sábado
Net Ativismo e Índice Digital
Workshop: web rádio e rádio livre
Casa das Rosas - das 13 às 20h
Palestra: Fran Blich/Bordeshack
Sesc - 20h | Domingo
Rádio Ativismo e produção musical independente
Mesa Redonda: rádios comunitárias, copyleft, música eletrônica
Fundação Japão: in.
Paulista, 37, tel. 011/311-251-5271, São Paulo
Sesc - 17h | Sex Paulista
av. Paulista, 119, térreo, tel. 011/311-7179-3400, São Paulo
Casa das Rosas e Fundação Japão: in.
Paulista, 37, tel. 011/311-251-5271, São Paulo
Paulista Cultural |
|--|--|--|---|--|

ARTES PLÁSTICAS



Série histórica de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida ganha exposição 30 anos depois

Neville d'Almeida faz intervenção em capa da Ilustrada

TIMELINE

◦ s. f. ETIM. do inglês *time + line*. Origem recente, séc XX.

1. Uma representação gráfica da passagem do tempo como uma linha.
2. Uma maneira de visualizar uma lista de eventos em ordem cronológica.
3. Uma coleção de postagens *online* ou atualizações, associadas a uma conta de mídia social específica, em ordem cronológica inversa.

A ideia de continuidade na web é complexa. Ainda que o formato cronológico persista, a leitura não procede de forma linear: estamos sempre pulando de uma informação para outra, selecionando conteúdo da forma como a informação se disponibiliza. A timeline é a organização cronológica inversa das informações publicadas no perfil da rede social que fala sobre nós, compilando uma base de dados complexa do que pensamos, fazemos e de como vivemos. A linha do tempo é um processamento dos *feeds* no qual algo está programado para acontecer, regulado por algoritmos que se baseiam no nosso comportamento *online*, na nossa localização geográfica, no nosso histórico de busca e navegação. Se somos provedores de todo esse arquivamento, escrever e arquivar se tornam a mesma coisa, em velocidade e tempo real de compartilhamento. A coleta e a apropriação de materiais preexistentes é também uma nova forma de escrita.

Quando retorno aos meus arquivos, atentei às mudanças de tecnologia que transformaram ou foram transformadas por um contexto social e político, estabelecendo novas formas de trabalho, maneiras de viver e enxergar o mundo, redesenhando culturas que atravessam a internet. Ainda que a cultura da internet represente o massivo poder ideológico californiano, com o Vale do Silício engendrando padrões para o comportamento humano, ela nos revela a potência de estabelecer comunidades na diversidade de interesses, condicionados ao acesso aos bens de consumo

eletrônicos e digitais. E é nesse contexto que a arte colabora em processar novas linguagens, influenciando o pensamento e as ações, experimentando as tecnologias possíveis e acessíveis.

Ao longo dos anos, procurando modos de arquivar o meu trabalho, tive que recorrer ao modelo cronológico para entender as associações entre as redes que apostaram no pensamento radical na internet. E essa *timeline* corresponde às relações das minhas redes de afeto que se estabeleceram do Grão Pará amazônico, ao centro-sul brasileiro e dali para o nordeste norte-americano, considerando as tecnopolíticas que influenciam nossos comportamentos, estratégias e ideias disseminadas entre tantas iniciativas disparadas pela rede e através das redes. É um cruzamento de dados que junta a minha memória com a memória da internet sobre os meus dados, num mecanismo mnemônico em atividade.

UM PERÍODO DE TEMPO EM QUE ALGO ESTÁ PROGRAMADO PARA ACONTECER

Na década de 90, a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP)⁵⁴ foi a primeira rede de acesso à internet no Brasil integrando instituições de ensino e pesquisa no país. Nossas primeiras conexões às redes globais de computadores foram estabelecidas com a ativação de um enlace de comunicação do Laboratório Nacional de Computação Científica (LNCC), no Rio de Janeiro, com a Universidade de Maryland (EUA), por meio da rede BITNET⁵⁵.

Em 1990 eu comprei meu primeiro computador. Em 1991 comecei a me comunicar por computador com outros colegas pela Bitnet, que era uma rede universitária sem a interface gráfica *world wide web*. Tudo o que havia era o correio eletrônico com colegas universitários. A Internet era uma rede de comunicação de cientistas, foi pouco a pouco sendo usada por semicientistas como nós, depois por toda a comunidade acadêmica e depois foi aberta para o comércio, virando isso que é hoje⁵⁶. (VIVEIROS DE CASTRO, 2009)

A década é marcada pela regulamentação de seu uso para fins comerciais e públicos a fim de expandir o acesso além dos institutos científicos e acadêmicos. E a RNP ampliou sua capacidade e capilaridade dando um forte apoio ao surgimento de provedores comerciais de serviços de internet. A partir de 1996, a internet brasileira passou a ter uma conexão digital de alta velocidade

⁵⁴ O histórico da instituição está disponível em: <<https://memoria.rnp.br/rnp/>>. Acesso em: fevereiro de 2018

⁵⁵ BITNet é uma abreviação de Because It's Time Network, uma das primeiras redes de conexão em grande escala.

⁵⁶ Depoimento do antropólogo Eduardo Viveiros de Castro em entrevista à publicação Culturadigital.br. Em: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). *Culturadigital.br*. Rio de Janeiro: Azogue, 2009. p. 87.

e alta capacidade inaugurados por provedores comerciais, iniciando assim o desenvolvimento dessa rede de telecomunicações.

Vivíamos nosso período de implementação da internet enquanto que, nos EUA, o termo 'acesso' começaria a desaparecer do discurso ao ser substituído pela noção de 'mercado de ideias'. No livro *Internet Radical*, publicado em 2002 no Brasil, o professor John D. H. Downing destaca o potencial democrático e de comunicação radical da internet, também nos advertindo quando o governo americano iniciou um projeto amplo de privatização da rede, transferindo o controle de interconexão para gigantes corporativos em meados dos anos 90:

antes, porém assinalamos certas tendências econômicas, políticas e legislativas que tendem a converter a Internet num veículo comercial como outro qualquer (...) embora alguns entusiastas da internet tenham exaltado sua essência democrática, precisamos ser cautelosos, lembrando que esse aspecto de seu potencial, apesar de parcialmente realizado, está também em constante risco de ser interditado⁵⁷. (DOWNING, 2002)

Nessa virada de século, migrei de Belém do Pará para São Paulo quando adquiri meu primeiro computador *desktop* com *softwares* de edição de imagens. Trabalhava em loja de discos, vendia CD e LCDs e publiquei uma história em quadrinhos. Mais adiante, fui bolsista de Iniciação Científica na ECA-USP, onde aprendi a desenvolver a linguagem HTML, ainda em bloco de notas. Copiando e testando códigos de páginas da web, desenvolvi ao longo de dois anos web arte com os amigos da universidade, Danilo Oliveira, David Magila e Rafael Coutinho, um grupo que mais adiante seguiu com o coletivo gráfico Base-V. Explorando a metalinguagem da web, *ocavalo* (2000) e *ocavalo a favor do ócio* (2001), foram *websites* selecionados para a primeira e segunda edições do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE⁵⁸, ambos realizados no Museu da Imagem e do Som – MIS, em São Paulo. Nos anos seguintes, o FILE se consolidou como festival do gênero no país, e por quase duas décadas apresentou pesquisas e projetos de arte contemporânea eletrônica produzidos por artistas.

Era o período de transição das revistas impressas para digitais e, logo em seguida, passei a editar *websites* para editoras. Conheci o André Mesquita, que na época organizava Verduradas⁵⁹, era

⁵⁷ DOWNING, John DH. *Mídia Radical: rebeldia nas comunicações e movimentos sociais*. Senac, 2002. p. 272.

⁵⁸ O catálogo das primeiras edições está disponível em: <<http://file.org.br/book/internet-art-digital-culture/>>. Acesso em: junho de 2018.

⁵⁹ O evento que acontece em São Paulo desde 1996 é organizado pelo Coletivo Verdurada, formado por pessoas da cena *hardcore*, *punk*, *straight edge*. No evento, a comida vegana é distribuída e não é permitido o consumo de álcool, drogas e fumo.

jornalista e também editava sites. Por intermédio dele, fui trabalhar na Conrad Editora, substituindo-o na equipe de web. Era o ano das manifestações contra a ALCA – Área de Livre Comércio das Américas, o início da paranóia terrorista do 11 de setembro de 2001 e do lançamento no Brasil da TAZ de Hakim Bey.

Um certo investimento intelectual atravessava fóruns, listas de discussão e *websites* que se desdobravam a partir de colaborações diversas entre acadêmicos, *geeks*, desenvolvedores de códigos, teóricos, artistas etc. O Centro de Mídia Independente (CMI) lançava sua plataforma de publicação colaborativa (Indymedia), Cardoso Online era o *zine online* mais popular que misturava crônicas, ficção e crítica⁶⁰, e o Rizoma.net⁶¹ nas suas primeiras edições com vários colaboradores, apresentava textos sobre literatura *ciberpunk* à traduções de Hakim Bey, Debord e Krzysztof Wodiczko. UOL, IG e Globo dominavam as primeiras conexões de banda larga, oferecendo planos de acesso. Havia um recorte de participação que se restringia a quem podia ter computador e internet *dial-up* em casa ou acesso nas universidades, além de conhecimento técnico para uso de computadores e seus sistemas operacionais. Quem tinha o privilégio de acesso desbravava o início da web dinâmica, uma concepção em que o usuário é o gerador de conteúdo, alimentando bancos de dados que melhoram quanto mais pessoas os usam. O termo *web 2.0*, popularizado por Tim O'Really⁶², definiu padrões de design e modelos de negócio para uma geração de *softwares* em direção ao novo mundo, quando dados se tornaram mais importantes.

ESPERAMOS QUE UMA BRECHA NO ÓBVIO SE TORNE APARENTE

A editora Conrad funcionava como uma plataforma interessante, em juntar uma equipe de jornalistas, gamers e web desenvolvedores com habilidades e privilégios para acessar nichos específicos na internet. A editora investiu no mercado de *anime* e *games*, mantendo em paralelo um segmento atento à cultura *pop* e anárquica através da Conrad Livros. Nesse período, desenhei capas de livros, montei *websites*, fiz a concepção gráfica dos livros e site da coleção *Baderna* e a

⁶⁰ Em entrevista-conversa com a cartunista Laerte em 2000, o time do COL expõe de maneira divertida o que foi o *zine*. Disponível em: <<http://www.qualquer.org/classic/laerte.html>>.

⁶¹ Ainda é possível encontrar os *prints* destas primeiras edições no site *archive.org*. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20001204112500/http://www.rizoma.net:80/>>. Acesso em: junho de 2018

⁶² Tim O'Really, empreendedor e dono da editora de manuais de computadores na década de 80, trabalhou como ativista em várias causas. Com sua prática, ele desenvolveu uma técnica como estratégia de persuasão denominada "engenharia de memes", que procura modificar a terminologia que as pessoas usam. Ele ajudou a divulgar o *software livre* substituindo pelo termo *open source* (código aberto), propagado em conferências que disseminavam novos conceitos sobre inteligência coletiva.

edição *online* da revista *Play* sob a direção do jornalista Alexandre Matias⁶³, pioneiro em pautar a cultura de internet transpondo os conteúdos e referências que atravessavam a rede brasileira. Mais adiante, Matias se torna editor assistente do *Link*, caderno de tecnologia e internet do Estadão, herdeiro direto do modelo editorial da revista *Play*.

No ano em que a editora lançava *Estamos Vencendo! - Resistência Global no Brasil*, livro fotográfico que documenta as manifestações do movimento antiglobalização em São Paulo, produzi alguns eventos baseado no interesse que surgia das listas em que participava, com os assuntos que a editora promovia. Com a vinda do italiano Roberto Bui (representante dos coletivos Luther Blissett e Wu Ming) para o lançamento do livro *Guerrilha Psíquica*, organizamos um debate na ONG Ação Educativa com participantes do Coletivo Baderna, Revista Geek, o Rizoma.net e ProjetoMetaFora⁶⁴, sob o título: *BADERNA/Wu-Ming/MetaEventos: Grupos/Coletivos/Comunidades na web e a temática Copyleft*.⁶⁵ O metaevento foi uma iniciativa pautada pela lista de discussão metá:fora que mais adiante se configuraria na rede por deslanchar uma série de iniciativas que constituíram outras listas, organizações e coletivos.

Nascido da ideia de ser um projeto de pesquisa sobre a convergência digital, baseado nos conceitos do software livre e dos códigos abertos, o Metáfora transformou-se em catalisador de ideias. De lá surgiu o Metareciclagem, o Midia Tática Brasil, o Meta Ong e diversos outros⁶⁶. De acordo com seus idealizadores, era um projeto independente, carregado de termos como "o silêncio é fatal", "linkania", "conectazes" e "esporos". Enfim, uma chocadeira cuja proposta era potencializar projetos colaborativos. (DIMANTAS, 2010)⁶⁷

Nessa conjunção de situações, me aproximei de Ricardo Rosas, que fazia consultoria para algumas publicações da Conrad e editava a revista Rizoma.net⁶⁸ juntamente com Marcus Salgado. Através do metá:fora conheci Tatiana Wells, jornalista e ativista que voltava ao Brasil com o

⁶³ Um pouco de seu percurso desse período encontramos neste entrevista para o *blog* Digestivo Cultural: <<http://trabalhosujo.com.br/digestivo-cultural-entrevista-alexandre-matias/>>. Acesso em: maio de 2018

⁶⁴ Toda a documentação sobre a história do projeto e as iniciativas desencadeadas está disponível em: <<https://metareciclagem.github.io/wiki/ProjetoMetaFora.html>>. Acesso em: maio de 2018.

⁶⁵ A chamada e a programação do evento estão disponíveis no site do CMI: <<http://brasil.indymedia.org/pt/red/2002/10/40365.shtml>>. Acesso em: maio de 2018

⁶⁶ *Projeto de Integração de Políticas de Inclusão Digital - Ação Cultura Digital do Programa Cultura Viva e Projeto Casa Brasil*. Produto I - Remix da Cultura Digital. 2009. Disponível em: <http://culturadigital.br/movimento/files/2010/12/Acao_Cultura_Digital_2009.pdf>. Acesso em: maio de 2018

⁶⁷ DIMANTAS, Hernani. Linkania: uma teoria da rede. São Paulo: Editora SENAC, 2010. p. 26.

⁶⁸ A revista Rizoma.net é a mais importante referência sobre cultura eletrônica e digital no Brasil, reunindo traduções e artigos contraculturais do gênero, publicando artistas e teóricos proeminentes. Uma breve história sobre o percurso de seu editor e a influência de Rosas na rede em: <<http://baixacultura.org/a-biblioteca-rizomatica-de-ricardo-rosas/>>. Acesso em: maio de 2018.

interesse de movimentar algumas ideias que surgiam na lista. Rosas e Tatiana acompanhavam a lista nettime.org⁶⁹, focada em culturas, políticas e táticas em rede, e contribuíam na lista autônoma [nettime_latino](http://nettime-latino) que vinha discutindo a possibilidade de realizar nodos do festival N5M (*Next Five Minutes*) na América Latina. Nos juntamos, e em novembro de 2002 abrimos uma lista de discussão para construção do festival Mídia Tática Brasil.

O processo começou quando um grupo de três ativistas baseados em São Paulo, Giseli Vasconcelos, Tatiana Wells e Ricardo Rosas, responderam a um pedido de alguém para hospedar um laboratório de mídia tática na América Latina. Postado em várias listas (mais por esperança do que por expectativa) pelos organizadores do [festival] Next 5 Minutes [...] Laboratórios de mídia tática foram feitos ao redor do mundo, com vários graus de sucesso. Eles eram um elemento-chave da tentativa do Next 5 Minutes de ampliar e de alargar sua bússola e descentralizar seu processo editorial. No primeiro laboratório de mídia tática no Brasil, o evento tornou-se mais um festival que um workshop, atraindo aproximadamente quatro mil visitantes e considerável cobertura midiática. Mas mais importante que o número de visitantes foram as potentes novas redes de possibilidades e ação que brotaram em meio às divisões culturais e sociais de São Paulo e que continuam a dar frutos. Tudo isso é mais impressionante quando se percebe que o Laboratório de Mídia Tática de São Paulo foi literalmente um “festival sem orçamento”. (BELISÁRIO, 2016)⁷⁰

Nos debates virtuais havia um forte interesse por mudanças sociais a partir do acesso e produção de conhecimento, predizendo um modelo ideológico de uma outra fase da internet brasileira. Fosse de interesse público ou comercial, havia um debate ampliado sobre formas de organização, modelos de participação e conteúdos que estivessem mais aproximados à realidade cultural e social do país. Foi neste momento que se iniciou uma produção compartilhada e colaborativa movimentada por festivais, encontros, laboratórios e workshops, que fomentaram publicações de mídia ativismo e arte e tecnologia nas redes digitais. Impulsionadas pelas novas formas de colaboração eletrônica, que dissolviam radicalmente as disciplinas convencionais da produção do conhecimento, essas publicações uniam experiências do ativismo midiático, aproximando as linguagens das artes da pesquisa acadêmica.

⁶⁹ A www.nettime.org - é uma lista de e-mail fundada em 1995 por um grupo de produtores culturais e ativistas midiáticos, dentre eles Geert Lovinck, durante um encontro na Bienal de Veneza. A lista alcançou um alto grau de discussão cultural coerente salientando a importância dos aspectos culturais e sociais da tecnologia, assim como a importância da arte, da experimentação e do trabalho manual. Alguns artigos eram repassados para listas brasileiras, por vezes traduzidos por Ricardo Rosas, como artigo de Felix Stalder sobre Inteligência Open Source, no [digito_fagia@lists.riseup.net](http://digitofagia@lists.riseup.net) compilação da lista [digito_fagia@lists.riseup.net](http://www.midiatatica.info/public.html). Disponível em: <<http://www.midiatatica.info/public.html>>. Acesso em: maio de 2018.

⁷⁰ BELISÁRIO, Adriano. *Tecnomagia e Tecnoxamanismo: genealogias possíveis*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, 2016. p. 129. Disponível em: <<https://archive.org/details/TECNOMAGIA-E-TECNOXAMANISMO>>

REDES NÃO SÃO APENAS FERRAMENTAS

No primeiro ano de gestão do presidente Lula foi regulamentado o funcionamento do Comitê Gestor da Internet no Brasil, com a participação do governo, da sociedade civil e de entidades ligadas ao setor de tecnologia.⁷¹ Gilberto Gil ocupava a posição de ministro da cultura e seu primeiro pronunciamento público foi no festival Mídia Tática Brasil.⁷² Foram aproximadamente seis meses de estudos, aproximações e articulações para que o festival se realizasse, e, tão logo o novo governo assumia, uma equipe de assessores já comunicava o interesse na participação, por se tratar de um projeto que juntava uma inteligência em rede para discutir comunidades e inclusão digital, aproximando esporos de iniciativas com uma certa autonomia.

O Mídia Tática Brasil é um aglomerado de hacktivistas, designers, escritores, blogueiros, DJs e outros exemplos ainda mais diversos e improváveis da fauna internautica. O trunfo foi um evento realizado em março de 2003, com a abertura de Gilberto Gil (Min. da Cultura), John Perry Barlow (EFF) e Richard Barbrook (HRC). Só para coroar, Fran Ilich (Borderhack) e Derek Holzer (N5M) também participaram de eventos. Não é de hoje que as mentes que planejam o Mídia Tática Brasil fazem furdução na Web. O evento nasceu intrinsecamente ligado ao Projeto Metáfora, onde estão vários projetos colaborativos de ativismo online. Entre os organizadores estão Giseli Vasconcelos e Tatiana Wells do Metáfora e Ricardo Rosas do Rizoma. O Next Five Minutes (N5M.org) é o projeto de mídia tática original. Assim como o projeto a ser lançado no Brasil em março, o N5M vale-se de artistas e profissionais voluntários que usem a Web como uma arma de questionamento da produção cultural. Derek Holzer é o organizador dos eventos do N5M e estará no Brasil auxiliando o Mídia Tática Brasil a iniciar seus trabalhos. Foi Holzer que, através da lista de arte eletrônica nettime, deu início ao Mídia Tática Brasil. Apoiaram o evento o SESC, Ministério da Cultura, Senac, Casa das Rosas, Conrad Editora e Best Solution. O ministro Gilberto Gil discutirá com John Perry Barlow (Electronic Freedom Foundation) e Richard Barbrook (Hypermedia Research Centre) o ativismo online no Brasil e no mundo. (PROJETO METÁFORA, 2008)⁷³

O conceito de mídia tática se originou na Europa pós-1989, em uma década em que artistas e ativistas começaram a descobrir tecnologias digitais em grande escala. De acordo com Geert Lovink,

As origens da mídia tática remontam ao festival Next Five Minutes (N5M) em Amsterdã, um novo evento de mídia com um claro ângulo político. O N5M ocorreu em 1993, 1996, 1999 e 2003, mas nunca culminou em uma organização. Não se tornou um evento anual ou bianual e nem sequer tem estrutura legal ou site estável. Desde o início, o N5M foi uma coalizão temporária de indivíduos e instituições que se juntaram para organizar o festival – e depois se separaram. Também notável é o fato de que o evento até agora não resultou em uma rede (sustentável). Até certo ponto, a Indymedia assumiu esse

⁷¹ O comitê é formado em 1996, sendo o decreto formalizando seu funcionamento de 2003. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/d4829.htm>. Acesso em: maio de 2018.

⁷² Trecho da apresentação de Gilberto Gil no festival <<https://www.youtube.com/watch?v=UhGLFaE9jE&t=17s>>. Acesso em: maio de 2018.

⁷³ PROJETO METÁFORA. Histórico MetaReciclagem > ProjetoMeta:Fora. 2008. Disponível em: <<https://metareciclagem.github.io/wiki/ProjetoMetaFora.html>>. Acesso em: maio de 2018.

papel, mas o que falta na Indymedia é uma agenda imaginativa e artística. (LOVINK, 2005, tradução nossa)⁷⁴

Portanto, ainda que a versão brasileira do festival seja reconhecida como um marco da cultura digital, por unir uma participação deliberada das redes em parceria com instituições do terceiro setor e com projetos de inclusão digital do governo, é bom lembrar que a iniciativa foi articulada e conceitualizada por uma rede de artistas e teóricos envolvidos na reflexão sobre a produção e as tendências das mídias, que buscavam a partir das redes pautar temas relevantes, a fim de ampliar questões fundamentais focadas na realidade do país.

Foi durante as festividades do Mídia Tática Brasil que suscitaram interesses em desenvolver mais iniciativas entre as redes interligando o centro e a periferia de São Paulo. Na programação do festival, *workshops* foram realizados em espaços públicos de acesso livre nos primeiros protótipos de telecentros da cidade. Foi perceptível naquele momento, mesmo que timidamente ou ainda como movimento pequeno, a necessidade de aplicar certas metodologias para replicar em uma esfera ampliada e de forma pública e para incentivar o uso crítico e consciente das mídias digitais e formas de produção. Essa foi a urgência detectada no festival, que referia-se a processos pedagógicos possíveis, considerando o desnível de acesso às tecnologias entre o centro e a periferia, com o desafio de reverter a posição dos desprivilegiados como público-alvo para ONGs e organizações mundiais e fundos de desenvolvimento de ação social.

Após o término do festival, estava grávida, e escrevendo uma outra iniciativa de mídias táticas a se realizar na Zona Leste de São Paulo, ao mesmo tempo em que juntava dados para o trabalho de conclusão de curso de minha graduação em Artes Plásticas na Universidade Estadual de São Paulo. *Autolabs remix // projeto impopular*⁷⁵ foi o resultado da conclusão do curso em Artes Plásticas orientado pelo professor Milton Sogabe, com a participação do professor convidado e co-orientador Lucas Bambozzi. Minha pesquisa em arte era justamente o que eu estava vivendo e desenvolvendo – um laboratório de mídias táticas expandido para integrar um conhecimento da classe média maquinada com as maneiras de fazer da periferia, pensando um outro modelo de produção de conteúdos na rede que diferisse do modelo de inclusão dos telecentros (salas de

⁷⁴ LOVINK, Geert. *Tactical Media, the Second Decade. Preface to the Brazilian Submialogia publication*. 2005. Disponível em: <<http://geertlovink.org/texts/tactical-media-the-second-decade/>>. Acesso em: maio de 2018.

⁷⁵ Disponível em: <<http://autolabs.midiatatica.info/>>

computadores, acesso à internet agendado, cursos gratuitos para desenvolver habilidades básicas de computador). Da gestação ao parto, um período difícil, as causas políticas das entranhas da internet me atravessaram. Estive envolvida num inquérito da Polícia Federal, negociava o projeto expandido com a Unesco juntamente a uma ONG e mais um projeto de educação popular, o mesmo que meses depois me levava à Índia para apresentar a iniciativa de pedagogias em novas mídias desenvolvida na Zona Leste. Éramos poucas mulheres envolvidas nas questões de tecnologias digitais (cultura livre, *open source*, novas pedagogias, ativismo de mídia) e, conseqüentemente, pela idade e classe social, poucas mães. A maternidade foi compartilhada com as mulheres educadoras e adolescentes com as quais me relacionava entre Ermelino Matarazzo, Itaquera e São Miguel Paulista, em São Paulo.

Existem, claro, um monte de outras narrativas possíveis, mas a minha versão de hoje dessa história começa com um primeiro momento de agrupamento, reconhecimento e conexão em março de 2003 – o Festival Mídia Tática Brasil (MTB), no meio do meio de São Paulo. Houve antecedentes – o provOs em Belo Horizonte, o MetaEvento e a primeira edição do Emoção Art.Ficial também em São Paulo, entre outros – mas em termos de escala e significado o MTB foi um momento de transformação de consciências (BRUNET, 2008)⁷⁶.

Há vários relatos em artigos que nos revelam esse momento pulverizador de iniciativas e articulações durante e pós Mídia Tática Brasil, principalmente os que nos dizem detalhes dos bastidores. Dentre estes, destaco dos parceiros e companheiros de jornada *Manifesto para a engenharia reversa das redes* de Bartolina Sisa (pseudônimo de Tatiana Wells) e *Submidialogias – entre a mão e a contramão* de Ricardo Ruiz, ambos publicados no livro *Peixe Morto* (Submidialogias#3)⁷⁷, e, ainda, *Em busca do Brasil profundo* de Felipe Fonseca, publicado em *Apropriações Tecnológicas* (Submidialogias#2).

Surgiram convites para a participação em eventos, retorno ao FILE – Festival de Linguagens Eletrônicas, dessa vez para participar na mesa de debates Políticas Digitais⁷⁸. 2003, é um ano intenso por nos envolver numa significativa rede de articulações em âmbito nacional e internacional, que inclui desde iniciativas independentes de mídia ativismo e arte a ONGs focadas em comunicação comunitária e livre, até mesmo a um seletor time ligado ao Ministério da Cultura

⁷⁶ BRUNET, Karla (org.). *Apropriações Tecnológicas*. Salvador: EDUFBA, 2008. p.92.

⁷⁷ BORGES, Fabiane (org.). *Peixe Morto*. Rio de Janeiro: Imotirô, 2010. p. 65 e p. 148.

⁷⁸ Detalhes sobre o evento disponível em: <<http://www.file.org.br/file2003/filesymposium2003.htm>>. Acesso em: maio de 2018.

querendo aproximar as redes para desenvolvimento de projetos junto ao Governo Federal. Ricardo Rosas, Tatiana Wells e Ricardo Ruiz participavam de encontros e conferências fora do país divulgando as iniciativas, e, no Brasil, desenhavam articulações entre instituições e grupos para o novo projeto.

NOSSOS AGLOMERADOS COMEÇAVAM A DIVERGIR

As divergências que surgiram foram motores substanciais para o surgimento de novos agrupamentos, provocando debates acirrados, inclusive nas mídias, que ajudaram a fundamentar o posicionamento político de certos grupos, definindo novos campos e focos de atuação. Por vezes desagregando amizades, amores e parcerias, um desvio notável se deu no campo da arte política e tecnologias, fomentando um cenário crítico que amadureceu nossas experiências ao longo do tempo.

Quando a matéria *A explosão do ativismo*⁷⁹ foi publicada no renomado caderno *Mais!* do jornal *Folha de S. Paulo*, o destaque do caderno especial trazia algumas imagens das intervenções realizadas por alguns artistas durante o festival. A crítica de Juliana Monachesi expandia um campo referencial de agrupamentos no país desde a década de 70 e questionava a arte política no contexto dos movimentos antiglobalização, se referindo aos coletivos sempre utilizando aspas e denominando-os artistas.

Em oposição a essa denominação, Túlio Tavares, Eduardo Verderame e Daniel Lima organizaram o congresso *Arrivismo*, como forma de ironizar o papel político/militante dado às práticas dos grupos, e também para afirmar uma certa vaidade e competitividade que existe no meio desses grupos. O encontro ocorreu em São Paulo, 15 de abril de 2003. Resultou na criação da revista *Anais* — publicada em junho de 2003 de forma independente, onde colocamos fotos, ideias, charges, textos e posicionamentos éticos e estéticos. Alguns dos coletivos que lá estavam tinham participado do evento *Mídia Tática Brasil* na Casa das Rosas em São Paulo, abril de 2003. Esse encontro completamente autônomo e desinstitucionalizado deu-se na tentativa de aproximar vários grupos de ativismo, mídia tática e independentes, intervenções urbanas, arte pública e outros para pensarem juntos sobre suas ações. (BORGES, 2006)⁸⁰

⁷⁹ A matéria na íntegra está disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs0604200305.htm>>. Acesso em: maio de 2018.

⁸⁰ BORGES, F. de M. *Domínios do demasiado*. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica São Paulo – PUC, 2006, p. 71. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/15520>>. Em sua versão livro, disponível em: <https://www.academia.edu/8530837/Dom%C3%ADnios_do_Demasiado>. Acessados em maio de 2018.

É o livro Domínios do Demasiado, dissertação de mestrado de Fabiane Borges, que nos revela os detalhes dessa articulação que vai provocar o encontro da “arte contemporânea” em direção ao Movimento dos Sem-Teto do Centro. Os debates tiveram continuidade através de uma lista de discussão com a participação de artistas, coletivos de arte, universitários, secundaristas, intelectuais, e no mesmo ano, determinavam o endereçamento da ocupação: Rua Prestes Maia, 911, próximo à estação da Luz.



Capa do Caderno Mais! Folha de S. Paulo, 2003

Do núcleo organizador do festival MTB, apenas Rosas e eu participamos do congresso arrivista, e no entanto, não tivemos a chance de nos envolver na ocupação Prestes Maia, mesmo com a insistência de Túlio Tavares requerendo nossa participação. Estava completamente focada na configuração institucional, parcerias e metodologias dos Autolabs, na organização do festival Digitofagia e no fim da gravidez. Rosas respondia às conferências nacionais e internacionais divulgando nossas iniciativas, articulando suas escritas e redesenhando o Rizoma.net. Tatiana Wells e Ricardo Ruiz passaram a residir em Londres, abrindo conexões com a Furtherfield e o Cybersalon e organizando a edição do Digitofagia em sua versão carioca.

No ano seguinte, novamente a jornalista e curadora escreve outro artigo no mesmo jornal, dessa

vez sobre o evento *O Mundo da arte – Coletivos*, disparando no primeiro parágrafo mais uma provocação:

“coletivo” virou sinônimo de qualquer iniciativa empreendida por mais de uma pessoa. O termo foi barateado por conta de um modismo que começou em meados de 2001, quando alguns eventos em São Paulo (Panorama MAM e, no ano seguinte, Mídia Tática Brasil) deram projeção ao trabalho até então underground que grupos de artistas vinham fazendo em todo o país. (MONACHESI, 2004)⁸¹

As respostas vieram nos anos seguintes, em dois artigos de Ricardo Rosas que posicionam a criação coletiva no contexto das novas “indústrias criativas”, ressaltando a experiência da arte como meio para artistas e ativistas, em práticas que não se findam no valor estético, e abordando a cooptação passível que os modismos incitados pela mídia geram, ao influenciar o mercado. Os textos *Hibridismo coletivo no Brasil: transversalidade ou cooptação?*⁸² e *Notas sobre o coletivismo artístico no Brasil*⁸³ tornaram-se referências fundamentais para a pesquisa sobre o tema no país.

Para o agrupamento *tech* envolvido nos laboratórios de mídia tática, iniciava-se um grupo de articuladores promovendo uma série de reuniões com Claudio Prado que tinha uma proposta de desenvolver as Bases de Apoio à Cultura (BACs). E nós, núcleo central do MTB, recebemos um convite da Waag Society para desenvolver um projeto de centro de mídia tática no Brasil, estabelecendo intercâmbio com a plataforma internacional. A *fellowship* deveria ser desenvolvida durante 6 meses com articulação de Ricardo Rosas, estrutura e conceito desenvolvidos por mim e Tatiana Wells, com mediação de Geert Lovink. Entretanto, durante a escrita passamos a divergir sobre a localização, visão e modelo de atuação dos laboratórios. Parte do grupo defendia a ideia no Rio de Janeiro, e iniciavam o IP:// focados na tecnologia voltada ao ativismo. E em São Paulo, Rosas e eu insistimos em ter um *hub* para estender a articulação com os circuitos artísticos com extensões de iniciativas para a periferia de São Paulo. O resultado foi apresentado em novembro do mesmo ano (2204) com a participação da rede MetaReciclagem, representada por Felipe Fonseca, no Alternative Law Forum, em Bangalore, na Índia, o terceiro nó da rede⁸⁴. A divergência

⁸¹ Especial retrata modismo dos coletivos, artigo disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u44536.shtml>>. Acesso em: maio de 2018.

⁸² Artigo disponível em: <http://www.forumpermanente.org/event_pres/simp_sem/pad-ped0/documentacao-f/mesa_01/mesa1_ricardo_rosas>. Acesso em: maio de 2018.

⁸³ Artigo dedicado a Fabiane Borges, disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2578.1.shl>>. Acesso em: maio de 2018.

⁸⁴ LOVINK, Geert. *Tactical Media, the Second Decade*. <http://www.tacticalmediafiles.net/articles/3410/Tactical-Media_-the-Second-Decade;jsessionid=848C50A186DB7F858E65A6CF37CEE413> Acesso em: maio de 2018.

ficou evidente para os financiadores, que logo compreenderam a dissolução do grupo e sugeriram apoio para uma publicação, uma conferência e uma *fellowship* designada para a MetaReciclagem. O momento foi um divisor de águas que nos separou por muitos anos, pois tornava evidente a falta de maturidade política, e compreensão da complexidade diante das frentes que se abriam com as instituições, nos movendo para outras experiências que iriam nos proporcionar outras formas de atuação em rede.

Em 2005, finalizo a graduação com a filha no colo e volto à terra de origem. Em Belém, inicio o trabalho remoto para a edição do livro *Net_cultura 1.0: Digitofagia*, em parceria com Rosas. Além do financiamento dessa publicação, a plataforma *Waag-Sarai* também patrocina a conferência *Submidialogia* em Campinas. Minha comunicação com a rede se deteriorou, não consegui durante a mudança estabelecer um contato frequente, não tive condições técnicas para acompanhá-los, me faltou conexão, e faltou equipamento de trabalho. Antes de encaixotar a vida e algumas esperanças, minha tentativa foi estabelecer um grupo de pessoas que pudesse dar prosseguimento à publicação e à conferência. Prezei pela publicação, contribuindo para que ela se estabelecesse, por seu caráter de registro, fundamental para a continuidade do trabalho, que necessita estender-se, aproximar-se do que acontece pelos cantos do nosso país.

As conversas de Rosas continuavam com Geert, que pedia uma explicação sobre como meu trabalho seguiria. Respondendo à minha mudança de cidade e conseqüente distância, enviei uma carta em que explicava os motivos que me levaram ao afastamento:

A fellowship foi de fundamental importância para que cada um reconhecesse objetivos do seu trabalho, e acredito que todos, incluindo metareciclagem, tiveram oportunidade de repensar suas táticas e suas abordagens. A participação na conferência na Índia foi determinante para assegurar o que penso, o que realmente posso fazer e a forma como conduzir um trabalho que agregue o processo das novas tecnologias no meu contexto social. A decepção com o grupo foi gigantesca, abalando inclusive nosso contato pessoal, uma amizade. Não era este o rumo certo, não era mais prazeroso, e com poucos resultados para muitos. (...) Estou reaprendendo a trabalhar com o que observo, no dia-a-dia, entre calçadas e conexões. Estou revendo a maneira de trabalhar de acordo com a minha vida. Sinto falta de consciência política neste movimento low/high-tech brasileiro, assim como respeito às condições precárias em que muitos trabalham no Brasil. Agora, falta-nos o inglês? Também. Para esclarecermos as reais condições a que somos submetidos. Muito obrigada pela oportunidade. Não desistam do Brasil!

No mesmo ano, nos encontramos em outubro na primeira conferência do *Submidialogia*, e propusemos uma mesa para discutir a condição da arte e as leis de incentivo no país. Na platéia, uma certa tensão emergia, impedindo os convidados da mesa a falar – provocações que

deixavam evidente o incômodo com a presença de artistas contemporâneos.⁸⁵ Vários coletivos brasileiros contemporâneos estavam surgindo a partir da ativa cena de intervenção urbana espalhada por todo o país, com trocas de informações e organização pela internet, estabelecendo também proximidades com curadores e instituições de arte contemporânea, o que provocava um certo negacionismo e resistência entre os mais diversos nodos das redes que participavam do evento.



Participantes da plataforma Waag Sarai, no Submidialogia, em Campinas, 2005.
Foto de Monica Narula (Raqs Media Collective)

A POLÍTICA DAS TECNOLOGIAS

Havia uma certa falha perceptiva para entender a batalha iminente que é a internet – um processo contínuo que envolve os controles corporativo e estatal, com forças às avessas que tentam uma direção crítica e liberalizante. E compreendendo a dimensão do seu início para os dias atuais; podemos revisar quais as tendências econômicas, sociais e políticas que marcaram a internet no país. A partir desse momento, encontraremos uma variação das compreensões do termo “tecnopolítica”, devido à complexidade de seu uso na perspectiva das organizações governamentais, civis e em movimentos sociais. Na sua forma básica, o termo “surgiu na história da tradição tecnológica para explicar a capacidade dos atores concorrentes de visualizar e promulgar objetivos políticos através do apoio de artefatos técnicos”. Portanto, vamos encontrar ao longo dessas duas décadas, a referência ao termo para designar as mobilizações sociais democráticas que saíram das redes para as ruas, assim como para acordos e modelos governamentais ou corporativos que determinaram o comportamento social nas redes. A tecnopolítica tenta encontrar uma resposta adequada a essa situação para artistas, críticos culturais e outras pessoas interessadas. Como podemos entender as transformações atuais que

⁸⁵ GRASSMUCK, Volker. *Tactical Media in Brazil – Submidialogia conference report*. 2010. <<http://www.tacticalmediafiles.net/articles/3414/Tactical-Media-in-Brazil--Submidialogia-conference-report;sessionid=356052D6435FOC74CD08EAF252B1F1B4>>. Acesso em: maio de 2018.

não nos paralisam e nos permitem agir? Que investigações críticas precisamos empreender para entender as transformações tecnopolíticas atuais, e quais passos significativos podemos dar?

Respondendo a questões levantadas por alguns interlocutores de arte, política e internet no Brasil, Geert Lovink destacou que "cabe à crítica de mídia desconstruir as tecnologias que elas utilizam", quando estava de passagem pelo país para participar de uma série de conferências e, principalmente, para engendrar as parcerias com organizações independentes brasileiras, dentre estas os encontros do Subdialogias. Publicada na revista cultural Trópico⁸⁶, veiculada pelo portal UOL, sob o título *Tecnopolíticas em ação*, os interlocutores foram Ricardo Rosas, o jornalista Guilherme Kujawski, os artistas multimídia Lucas Bambozzi e Paulo Hartmann, o ensaísta e professor Eduardo de Jesus (PUC-MG) e os críticos Marcus Bastos (PUC-SP), Patrícia Canetti (Canal Contemporâneo), Priscila Arantes (PUC-SP), Raquel Rennó (MediaLab – Madri) e Roberta Alvarenga (colaboradora da Trópico). Sua defesa por uma cultura crítica da internet ressalta as condições a priori sob as quais as pessoas se comunicam, pois para os milhões de usuários que utilizam as plataformas de comunicação atuais, não há consciência de que existe um inconsciente tecnopolítico sob estas superfícies.

Para Brian Holmes, que desenvolve cruzamentos entre arte, economia política e movimentos sociais, é preciso ter uma estrutura para formar as bases de uma cultura crítica nos períodos de desenvolvimento⁸⁷. É um ciclo de negociações que promete a inovação e que direciona a economia e a capacidade de idealizar, coordenar e realizar projetos, serviços e negócios. Ainda na inovação, não há maneira de se proliferar caso não exista um sistema, que não esteja apenas condicionado à inovação tecnológica, mas sim a padrões de organização e infraestrutura que permitam que a inovação seja utilizável. Com o objetivo de tornar visível a importância dos desenvolvimentos tecnológicos, perspectivas e mudanças de paradigmas numa perspectiva crítica, artística e aberta, tomamos 'paradigmas tecnopolíticos' como um ponto de partida teórico útil.⁸⁸

⁸⁶ Entrevista disponível na íntegra em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2668.1.shl>>. Acesso em: maio de 2018.

⁸⁷ Ten Postulates for Technopolitics, disponível no blog do autor: <<https://brianholmes.wordpress.com/2011/01/13/ten-postulates-for-technopolitics/>>. Acesso em: maio de 2018

⁸⁸ Brian inicia as discussões sobre tecnopolíticas em atividades do grupo interdisciplinar The Next Layer a partir de encontros e seminários em <<http://www.thenextlayer.org/Technopolitics.html>> . Mais adiante, a ideia se expande com uma plataforma independente formada por artistas, jornalistas, pesquisadores, designers e desenvolvedores que, em conjunto, desenvolvem formatos inovadores na interseção de arte, pesquisa, ciência e pedagogia. Technopolitics foi lançado como um grupo de discussão online por Armin Medosch e Brian Holmes em 2009. Em 2011, foi criado em Viena como um círculo que se reúne

No momento em que essas redes se bifurcam, destaco a ruptura no interesse em como a arte se desenrolava em cruzamento com elas, e as ideias desencadeadas e promovidas pelo pensamento artístico se distanciaram do comportamento dessas rede, que por sua vez ganhavam cada vez mais espaço político institucional governamental. A cultura do *software* livre se expandia somando outras referências e criando novos modelos de aglomerados digitais. Essas diferenças conceituais promoveram a transformação de um circuito social e cultural de difusão de iniciativas direcionadas às instituições artísticas, enquanto que o movimento do *software* livre passava a se dedicar ao desenvolvimento de plataformas públicas, de forma independente ou aliado aos governos, aproveitando o momento de expansão da internet no país e as políticas de inclusão que se estendiam para todos os estados. Entre 2005 e 2006, período de euforia da autonomia na rede se deparava com um novo campo de atuação a partir da experiência com financiamentos internacionais, parcerias governamentais e subvenções de incentivo à cultura, reconfigurando nossas maneiras de atuar em rede e nos movendo para um campo macro institucional que vai se refletir na dimensão das cidades.

A partir dessa fase, adentramos o prenúncio da nova esfera pública virtual, tendo à disposição plataformas mais robustas de redes sociais como Orkut, Ning e Fotolog.

O fundamento clássico do pensamento democrático é a *ágora* grega. A *ágora* é uma praça, onde tinha o mercado. O que é a *ágora* possível agora? É aquela onde todo mundo circula (...) Mas você tem a *ágora* na Internet – e elas se reconhecem por quê? Porque tem o Orkut. E você vê cara a cara com quem está conversando. O Orkut é a *ágora* atual. O Orkut ... eu até brinco com isso, a gente passou do ocultismo para o orkutismo. Porque agora tudo é explícito. E quem bota seu nome no Orkut é devassado por milhões de pessoas. Agora, como é que essa gente usa esses instrumentos politicamente? Onde é que a Internet entra nisso? Porque ela pode fazer vigilância. (RISÉRIO, 2009, p. 298)⁸⁹

Foi o momento em que a plataforma Blogger se popularizou, o site de compartilhamento de arquivos via BitTorrent, The Pirate Bay, surgia e as licenças Creative Commons promoviam os

regularmente para palestras e discussões. "Um objetivo comum importante é a investigação de processos históricos de grande escala estruturados por paradigmas tecnoeconômicos de um ponto de vista crítico e exploratório. Usamos abordagens transdisciplinares para conectar esses processos às formas culturais do respectivo momento e lugar histórico, incluindo o próprio trabalho dos participantes". <<http://www.technopolitics.info/>>. Acesso em: agosto de 2018.

⁸⁹ Trecho da entrevista com o antropólogo e poeta Antonio Risério. In: COHN, Sergio; SAVAZONI, Rodrigo. *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2009.

fundamentos da cultura livre, baseadas nos conceitos propagados por Lawrence Lessig. O Orkut, rede social da Google, se tornou o primeiro fenômeno de massa pela internet no Brasil. É também quando chega ao país a primeira rede de conexão móvel 3G no país, implementada pela Vivo – a preparação para a entrada dos *smartphones* no Brasil. Assim, a cultura digital desponta juntamente com a ampliação das redes móveis pelas companhias de celular, conectadas via satélite.

NÃO É NOSTALGIA

Das redes das quais eu participava, o lado *tech* seguia em colaborações e articulações com os pontos de cultura, com o programa cultura viva e implementadores GESAC, e a outra parte dos coletivos e artistas contemporâneos se espalhava e criava outras redes a partir de programas vinculados à FUNARTE, principalmente o conexões visuais. Portanto, era uma época em que vivíamos uma acelerada conjunção de ações culturais e sociais, implementadas a partir de verbas públicas dos municípios, estados e governo federal.

Em meados de 2006, finalizo a pesquisa sobre aparelhagens e tecnobrega, concluindo o artigo *Espaço-nave: manifestação coletiva do aparelhamento midiático*.⁹⁰ Vou buscar minhas raízes, aprofundando o trabalho colaborativo e coletivo nas ruas e sem financiamento, configurando outras parcerias e linguagens. As minhas maneiras de falar, viver e trabalhar estavam todas condicionadas à realidade centro-sul, completamente fora do lugar – foi o meu auto-exílio. Configuro mais um parceria e amizade, dessa vez com Arthur Leandro, através da rede [aparelho]:

Vida coletiva, criação aberta, processo de compartilhamento, negação, argumentos, experiência: aparelho, não fechar a cena, deixar aberta... Sempre trato o [Aparelho]: em relação a alguma coisa. A universidade ao cenário dos Artistas paraenses, que no meu ponto de vista não sabe transitar em outras situações que não sejam em uma situação mercadológica, e fechar a cena pode ser um grande problema, mas existe uma grande preocupação e não interferir na percepção crítica que um ou outro pode ter da produção do grupo, pois cada um teve e tem um comportamento, reflexão do trabalho, completamente diferentes. (BARROS, 2013, p. 33)⁹¹

⁹⁰ ROSAS, Ricardo; VASCONCELOS, Giseli (org.). *Net_cultura 1.0: Digitofagia*. São Paulo: Radical Livros, 2008. p. 128.

⁹¹ BARROS, Bruna Suelen Silva. *[Nu]: aparelho: relatos sobre coletivo, arte e colaboração*. 2013. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Belém, 2013. Programa de Pós-Graduação em Artes. Disponível em: <<http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/7838>>. Acesso em: agosto de 2018.

Revolvo à memória a agitação que contagiava naqueles anos; como as formas de expressão em rede imprimiam interferências na realidade. Iniciativas promovidas pela rede se transformaram em bases para a programação e pautas institucionais, notadamente proliferados nas bases regionais da cultura brasileira. As políticas de fomento à cultura e artes ganharam uma forma ampliada de atuação no país, articulando sistemas de intercâmbio entre as diversas regiões. Um exemplo: o Programa Rede Nacional Funarte Artes Visuais (2004), que promoveu a troca de experiências no campo da produção e reflexão sobre a arte contemporânea, marcado pela ramificação dos recursos através das leis de incentivo (1991/2004). O acesso a esse programa promoveu a efervescência das redes colaborativas no meio digital, numa mistura ordinária e ávida por experimentações sociais, que mais adiante configurariam a transição para a estatização dessas práticas em vários níveis. É quando a produção cultural passa a agenciar trabalhos de artistas, ou até mesmo os próprios artistas passam a ser agenciadores/produtores de suas redes, para além de suas contribuições, desenhando plataformas para políticas públicas.

Com o fim da primeira década de internet brasileira até 2012, vivemos a mudança significativa de acesso e uso através de computadores *desktop* para um efetivo crescimento no número de celulares no país. Os programas de inclusão digital se ampliam pelo país até 2009, com uma passagem significativa no surgimento de redes como o Fora do Eixo⁹². Nossa conectividade se tornou uma promessa pública, e para as massas, se popularizou o celular, meio no qual ficou mais fácil adquirir um plano de dados no telefone ao invés de contratar uma internet em casa. E assim, fomos formatando nossa habilidade com a rede para pequenas telas, com mobilidade e acesso facilitados num período de expansão das mídias sociais, principalmente Twitter, Facebook e WhatsApp. Alianças regionais configuram redes juntamente a organizações de terceiro setor e corporações, a partir de um plano estrutural de governo que ganha força – uma dimensão significativa do segundo mandato do presidente Luiz Inácio Lula da Silva, o Lula, de 2007 a 2010. A internet das coisas também influenciava os acordos governamentais com as corporações. Em 2011, ao mesmo tempo em que discutimos o Marco Civil da Internet⁹³, a presidenta Dilma assina

⁹² A experiência precursora ao Fora do Eixo ocorreu em 2000 com o Espaço Cubo – “a cultura que você não vê na TV” –, fundado por Pablo Santiago Capilé, 31 anos. Na época estudante de publicidade e marketing da Universidade de Cuiabá, Capilé incentivava as bandas da cidade organizando festivais e, assim, formou um mercado cultural independente. Com o crescimento da organização, alugaram uma casa de shows e, inspirados no conceito de economia solidária de Paul Singer, criaram uma moeda baseada no trabalho envolvido na produção dos eventos, o Cubo Card. O Circuito Fora do Eixo realizou a sua primeira “parceria público-privada”: “Em 2010 foi estruturado o Toque no Brasil, primeira parceria público-privada do Circuito Fora do Eixo (Movimentos em Marcha, São Paulo, 2013, p. 32).

⁹³ O Marco Civil regula o uso da Internet no Brasil por meio da previsão de princípios, garantias, direitos e deveres para quem usa a rede, bem como a determinação de diretrizes para a atuação do Estado. A ideia do projeto, proposta em 2007, foi

parceria com o Facebook para levar a internet a populações pobres ou em áreas isoladas, seguindo um outro modelo de gestão e acesso à rede. É o nosso momento massificado de internet, que enxerga um potencial democrático de participação numa compreensão de conexão cerceada pelos condomínios dos conglomerados corporativos da *web*.

No período de 2010 a 2015, minhas margens físicas e emocionais se restringiam em uma conexão entre a Amazônia e Massachusetts, EUA. Foi um período de imigração amarrado a um longo processo burocrático para obter a legalidade necessária que permitisse idas e vindas para manter minha relação amorosa, meus vínculos familiares e um contrato de trabalho para a realização de dois projetos no Pará, estabelecido a partir da lei de incentivo estadual (SEMEAR) e patrocinada pela empresa de telefonia Vivo. Enquanto me distanciava das redes do centro-sul brasileiro, me aproximava de uma outra realidade de acesso na tentativa de produzir remotamente estes projetos, vivendo o abismo da diferença de acesso tecnológico entre o norte americano versus o contexto amazônico. A desproporcionalidade destas duas realidades pautou significativamente os argumentos para os conteúdos trabalhados, notadamente em Belém do Pará – e obviamente criaram vários reveses. Na margem brasileira, além de estar preocupada com os conteúdos artísticos e participações nesse modelo institucional subsidiado por impostos destinados à cultura, também fui a produtora executiva dessas iniciativas, minha primeira experiência com esse tipo de fundo tornou evidente a desconexão com a minha usual forma colaborativa de criar através de uma rede, deliberando assuntos e condições para a realização de uma ação. O modelo me empurrava a negociar com a formalidade através de gestores institucionais, curadores, demandas do *marketing* da marca etc. Na margem norte-americana, vivia a realidade imigrante na tentativa de me ajustar à cultura e língua, vivenciando modelos colaborativos na micropolítica da vida diária, entre moradias coletivas contraculturais *punk* e *DIY*. E, principalmente, acompanhando as transformações do ativismo de internet na convivência com o meu parceiro, quando precisava instituir um organismo que motivasse milhões de usuários a votar e influenciar o congresso (Fight for the Future⁹⁴), elaborando táticas que abrissem espaço na mídia para ganhar atenção e adesão massificada devida. O ativismo norte-americano precisava de recursos e estruturas robustas para de fato empreender mudanças significativas na rede e

adotada pelo governo federal em função da resistência social ao projeto de lei de crimes cibernéticos, conhecido como Lei Azeredo (em alusão ao seu autor, o então deputado federal Eduardo Azeredo), muito criticado sob a alcunha de AI-5 digital.

⁹⁴ O Fight for the Future é um grupo de defesa sem fins lucrativos na área de direitos digitais fundado em 2011. O grupo visa promover causas relacionadas à legislação de direitos autorais, bem como privacidade online e censura através do uso da Internet.

defender a liberdade e a anarquia da internet, o oposto às nossas modestas condições brasileiras.

Esse vislumbre de diferenças sociais e políticas me fizeram repensar que ao invés de seguir no ativismo, poderia voltar à poética das artes e me rearticular novamente no Brasil, buscando novamente na minha história uma razão para desenvolver novos ambientes de trabalho. Ao retornar, me deparo com uma proliferação de discursos polarizados na internet, entre dados e drama; o feminismo e movimento negro ressurgindo, ganhando espaço ativado pelas redes sociais, também atravessados por ataques e rumores, gerando dissidências. Assisto ao desmantelamento dos projetos de incentivo às artes e cultura diante de um contexto reacionário político, revertendo a imagem do Brasil para o mundo – do governo Lula ao golpe Temer, uma era de *mobs* raivosos. Mais arte na rua, e contragolpes estético-políticos. Entramos em outro patamar das políticas digitais, no qual a segurança, o controle e a vigilância passam a fazer parte do cotidiano das redes. E ao fim, somos empurrados a compreender que a timeline não é feita com os algoritmos que desejamos.

FEED(s)

◦ s. m. Do inglês, antigo *fēdan* (verbo); relativo a alimentar.

1. Dispositivo ou conduta para fornecer material a uma máquina: o fornecimento de matéria-prima para uma máquina ou dispositivo; uma transmissão distribuída por satélite ou rede de uma fonte central para um grande número de estações de rádio ou televisão.
2. Recurso para notificar o usuário de um *blog* ou outro site atualizado com a frequência em que o novo conteúdo foi adicionado.
3. *Feed* é um alimentador – que, ou o que alimenta.

Meu retorno ao Brasil correspondeu a um compromisso de residência artística no espaço Capacete para participar do programa de um ano de duração pensado para o desenvolvimento de práticas colaborativas entre o grupo de artistas selecionados, notadamente na coletivização de interesses e ideias para gestão do espaço de forma auto organizada. Durante um ano utilizei o espaço físico disponível como um *hub*⁹⁵ de conexão com a cidade, aproveitando o ambiente para compreender o funcionamento do sistema de produção dos artistas e, principalmente, dos temas que interessam audiências e instituições envolvidas nesse meio. Na cidade do Rio de Janeiro, os espaços dedicados à produção alternativa artística que dispõem de estrutura física, ainda que raros, são geralmente condicionados a uma elite segmentada na zona sul. E a partir do Capacete, na proximidade de curadores, teóricos e artistas, que pude observar e entender o quanto a reflexão sobre cultura livre, autogestão, colaboração e coletividade são conceitos presentes em

⁹⁵ Um *hub* funciona como uma peça central que retransmite sinais de comunicação. O *hub* de computador é um equipamento que tem a função de interligar vários computadores em uma rede.

conferências, palestras, e temas de exposições, que muito se discute e pouco se pratica. É um cenário que geralmente exclui ou não faz referência ao ativismo cultural e artístico “que busca contribuir com a imaginação outras relações sociais como agentes transformadores do real” (MESQUITA, 2008)⁹⁶. Pois é no ativismo cultural periférico que estes conceitos são postos em prática, na produção conhecimento e entre iniciativas que costumeiramente estão à margem das instituições culturais e artísticas, e em constante exercício crítico atento ao comportamento elitista vigente.

É no Rio de Janeiro que me reconcilio com a minha formação em artes, re-exercitando articulações com um certo cenário da arte contemporânea, todavia foi o reencontro com os amigos ativistas, colaboradores de experiências tramadas na década anterior, que reacendeu o interesse em restabelecer vínculos da minha história com as pautas vigentes das artes. Sabíamos que havia uma memória em suspenso: um vasto repertório de arquivos, escrita e *websites* daquele período que estava totalmente fora de acesso, dificultando a referência de fontes. De fato, a maior parte dos *websites* produzidos desde festival Mídia Tática Brasil e os desdobramentos das ações de algumas redes, foram perdidos por apreensão de servidores livres pela polícia nacional ou internacional, pela suspensão de pagamento de domínios ou serviço privado de hospedagem, ou desenvolvidos em plataformas que pararam de ser atualizadas, conseqüentemente sem manutenção para prevenir infestação por *malware*⁹⁷. A manutenção de *websites* não é uma tarefa simples, requer uma certa habilidade técnica, responsabilidade física e financeira para mantê-los no ar, ou seja, exige um comprometimento individual difícil de assumir ou delegar quando se trata de iniciativas descentralizadas e produzidas na horizontalidade. Para mim, revisitar os arquivos não foi uma tarefa fácil. Procrastinei por muitos anos porque o passado me angustiava, e ainda, precisava de uma perspectiva de tempo para dar sentido a essa história, para evitar recortá-la como eventos correntes num contexto específico social e político do país. E é neste período, das jornadas de junho em diante, quando acompanhamos o sucessivo desmantelamento de recursos e apoios às redes de ativismo artístico e cultural no Brasil, que influencia a minha atenção para desarquivar as experiências passadas com as redes digitais a fim de compreender nossos processos continuados nas tecnologias, tanto digital e social, entre tantas iniciativas inspiradas

⁹⁶ Insurgências poéticas - Arte Ativista e Ação Coletiva, dissertação de Mestrado do jornalista e historiador André Mesquita (USP/SP, 2008)

⁹⁷ Malware, ou “software malicioso”, é um termo abrangente que descreve qualquer programa ou código que é prejudicial aos sistemas que possibilita roubar, criptografar ou excluir seus dados, alterar ou sequestrar funções centrais do computador e espionar a atividade do computador sem o seu conhecimento ou permissão.

nas pedagogias radicais de raízes históricas e atravessadas pelo rearranjo tecnopolítico no sul hemisférico.

O período de residência foi promissor nos encontros com os amigos, assim como novos grupos e pessoas que me ajudaram a desvendar o meu envolvimento com os projetos realizados na década anterior, e analisar o processo de realização destes, dentro do campo das artes. Dentre estes destaco a aproximação com a curadora Ana Maria Maia, que mais adiante abre caminho e estrutura para o desenvolvimento dos Arquivos Táticos, e a participação no grupo de estudos do Coletivo 28 de maio que me acolheu e instigou para essa escrita na linha de pesquisa em Estudos dos Processos Artísticos na UFF/RJ.

Com Ana Maria Maia, iniciou um diálogo remoto e presencial comigo para colaborar na sua pesquisa especificamente no capítulo dedicado às "Formas táticas para ser a mídia". O livro é resultado de sua pesquisa sobre um recorte histórico da produção de arte brasileira relacionada com as velhas mídias e as mídias digitais. O último capítulo traz uma composição de situações artísticas que perpassaram por uma virada tecnológica, onde a autora aponta que "a geração mídia tática procurou levar o debate sobre esfera pública e participação popular para junto das comunidades e movimentos sociais", se referindo mais à frente na sua escrita como um circuito expandido da arte. A leitura de sua pesquisa desperta atenção para uma reflexão mais aprofundada sobre o espaço-tempo das práticas e o pensamento desempenhados da década anterior, com a transformação da esfera pública a partir de uma virada tecnológica, e, principalmente, ao concluir no capítulo final sobre a necessidade de falarmos de algoritmos daqui pra frente, "afinal, é nesta tecnologia e linguagem que estão sendo produzidas os modelos e narrativas do presente. É nela, a partir dela, que convém cultivar instrumentos novos e pertinentes de desvio". (MAIA, 2015)⁹⁸ Podemos analisar os desvios provocados pela primeira geração de artistas na internet brasileira como protótipos inventivos do que modelamos e o que nos deixa modelar, mais alinhados à compreensão sobre o funcionamento sistemático destas tecnologias em acelerada transformação de um mundo real em dados.

⁹⁸ MAIA, Ana Maria. *Arte-veículo: intervenções na mídia de massa brasileira*. Funarte/Editora Aplicação, 2015. Publicado através do edital Bolsa Funarte de Estímulo à Produção em Artes Visuais.

No mesmo ano, incomodada pela distância entre conceitos e ações desafiadoras ao estado das coisas, me aproximei de um grupo de estudos sobre estético-políticas na Universidade Federal Fluminense, mediada e articulada pelo casal Coletivo 28 de maio⁹⁹. Promovendo encontros que juntavam uma diversidade de participação a partir de contracondutas pedagógicas, formado por artistas ou estudantes de arte e por articuladores e ativistas sediados no Rio de Janeiro não necessariamente atuantes na zona sul desta cidade, o grupo privilegiava uma troca horizontal e referencial vasta, compartilhada e centrada na produção brasileira, debatendo questões das estético-políticas e suas fronteiras de validação. Ali, influenciaram-nos a atentar sobre essa esfera pública transplantada para as redes sociais e sobre as formas de agenciamento de cooptação de discursos. O debate com o grupo despertava o interesse em observar o desencadeamento de uma comunidade que vem desenvolvendo um trabalho artístico entre a informalidade estética e performativa, num contexto proliferado por condomínios informacionais, cercados pelo controle iminente dos algorítmicos corporativos e de vigilância de Estado. A proximidade com o grupo foi o vigor necessário para rever o comportamento insurgente, por onde as ideias-vírus nascem para assim se reproduzirem na expansão da esfera pública, e também, para atentar ao vocabulário instituído pelo campo da arte que não dá conta desses processos de revisão de mundo, partindo da necessidade de invenção de outros modos de produção teórica. É preciso desvendar outras terminologias, o que nos remete a "Para ler em voz alta: como falar dos processos estéticos que nos transformam em nossos cruzamentos com a política? Como nossos vocabulários se intersectam uns aos outros todo o tempo?" (RIBAS, 2014)¹⁰⁰

⁹⁹ Coletivo de ações estético-políticas, constituído pelxs professorxs doutorxs Jorge Vasconcellos/Dept° de Artes e Estudos Culturais-Universidade Federal Fluminense/UFF & Mariana Pimentel/Dept° de Teoria e História da Arte Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ. Ambos são professorxs, pesquisadorxs e orientadorxs no Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes/PPGCA da Universidade Federal Fluminense/UFF. Lideram o Grupo do Diretório de Pesquisa CNPq práticas estético-políticas na arte contemporânea, certificado pela UFF. Jorge e Mariana vivem e atuam na cidade do Rio de Janeiro. Denominam-se teóricxs-ativst@s.

¹⁰⁰ Questões levantadas no prefácio da publicação: Vocabulário Político para processos estéticos, de Cristina Ribas (Funarte/Editora Aplicação, 2014).



CARTOGRAFIA ARQUIVOS TÁTICOS | 2018. Fragmento da cartografia visual, em sua primeira versão apresenta quatro períodos pesquisados no contexto das redes de colaboração, elencando eventos, publicações do período, momentos políticos, políticas de cultura e de cultura digital, projetos. O desenho da cartografia foi elaborado a partir de conversas entre Giseli Vasconcelos, Cristina Ribas e Tatiana Wells, e finalizado por Cristina e Lucas Sargentelli. <https://midiatatica.desarquivo.org/cartografia-visual/>

OS FEEDS DA NOSSA TIMELINE REPRESENTAM O PRESENTE EM CONTÍNUO APAGAMENTO DO PASSADO

Entre muitas conversas com Antenna Rush,¹⁰¹ nos revirávamos para entender porque o modelo reconhecido de arte e tecnologia do Brasil não se importa em agregar as experiências de mobilização e inovação dessas tecnologias sociais que se extravasam num mundo conectado atento ao comportamento cultural brasileiro. Há uma lacuna na memória coletiva que se atém a fragmentos dessa história, da qual arte contemporânea assimilou seus conteúdos mas não colabora para a compreensão destas experiências em nosso contexto. Por se tratar de processos estético-políticos, não há uma visualidade que contemple o modelo de inserção da arte contemporânea. Instigada pelo tom de nossas conversas, Antenna Rush me encaminhou um texto provocando minha colaboração:

Contar uma história é sempre trair memórias em prol de uma sobressalente que se gruda na nossa própria experiência, portanto, é geralmente a partir do nosso ponto de vista que contamos uma história. E nesta aqui, eu quero traçar um caminho (recorte) entre o Festival Mídia Tática Brasil (2003) e a rede de Tecnoxamanismo de 2014 em diante. (BORGES, 2016)

Não finalizamos o texto juntas, mas enquanto perpassava por suas referências que por muitos anos evitei rever, fui movida por uma provocação quase terapêutica que me empurrou “Em busca de um Brasil profundo” atravessada também pelo interstício escrito por Felipe Fonseca:

A ideia até aqui era tentar traçar uma linha narrativa e algum tipo de genealogia entre os eventos que começaram um pouco antes do MTB e culminaram com a terceira edição da Submidialogia. Eu quero acreditar que existem muitos paralelos entre essa movimentação, em que um festival no coração hiperbólico de São Paulo foi gerar quase cinco anos depois uma conferência com um debate dentro de cachoeira no interior da Bahia; os projetos que foram realizados nesse meio-tempo, que saíram do mundo da arte e do ativismo de classe média pra flertar com o terceiro setor e políticas públicas e até hoje não conseguiram encontrar muito bem seu espaço de articulação na sociedade; e as buscas individuais das pessoas envolvidas. Se eu fosse um pesquisador sério, tentaria ir um pouco mais a fundo nessa história toda. Mas deixar no ar é uma arte, e eu resolvi mudar de caminho. (FONSECA, 2008)¹⁰²

Toda essa fase de retorno e de observação do entorno relacional e espacial que me associavam a artistas e ativistas foi fundamental para me pôr de volta na comunicação com Tatiana Wells, e

¹⁰¹ Avatar de Fabiane Borges, artista, psicóloga e ensaísta.

¹⁰² O interstício consta no artigo de Felipe Fonseca “Em busca do Brasil profundo”, publicado no livro Apropriações Tecnológicas - Emergência de textos, idéias e imagens do Submidialogia#3, 2008.

assim pensarmos na reativação de inúmeros *backups*, páginas da *web*, publicações, ou que sobrevivia nos nossos *backups* e ainda coexistiam na rede. Começamos a remontar o que ela denominou *reinventeceduras*, aos pouco nos dando conta de uma cronologia que fazia sentido na nossa história: um arquivo é dedicado à compilação e restauração de material digital configurado por *websites*, publicações, listas de discussão e *wikis* desenvolvidos por uma rede mobilizada por artistas, pesquisadores e ativistas que abrange o período de 2002 a 2003 a partir da ação global dos povos até as jornadas de junho e ocupações entre 2012 a 2013 no Brasil. Nesses entremeios de duas décadas de internet brasileira, algumas redes conectadas provocaram situações no campo social e político que mediaram comportamentos nas plataformas digitais, políticas de internet e de acesso, além de políticas de fomento à cultura, agregando as experiências de mobilização e inovação de tecnologias atentas ao comportamento cultural brasileiro.

Como repositório de arquivos para experiências táticas, o *midiatatica.info* abrange uma série de projetos na convergência de arte, mídia, comunicação e tecnopolítica no contexto brasileiro, do período de 2003 a 2013. Uma documentação que abrange as extensões da arte na cultura de internet brasileira pensada a partir de desvios e orientada pelas principais ações que subsidiam a pesquisa, incluindo eventos, artigos e publicações relacionadas.¹⁰³



¹⁰³ Fragmento do texto de abertura na *homepage* da iniciativa *midiatatica.info*, desencadeada por mim e Tatiana Wells quando juntamos os *backups* e iniciamos a elaboração de uma linha do tempo que nos ajudasse a coletar e organizar material *online*.

_2002/2007: Rizoma.net

Concebido por Ricardo Rosas e Marcus Salgado, a revista se estabeleceu na rede como um importante catalizador e difusor de assuntos que cruzavam as redes nacionais e internacionais na internet. O Rizoma.net teve funcionamento ininterrupto desde o ano de 2002 até o dia 17 de abril de 2007, ano em que Ricardo Rosas faleceu.



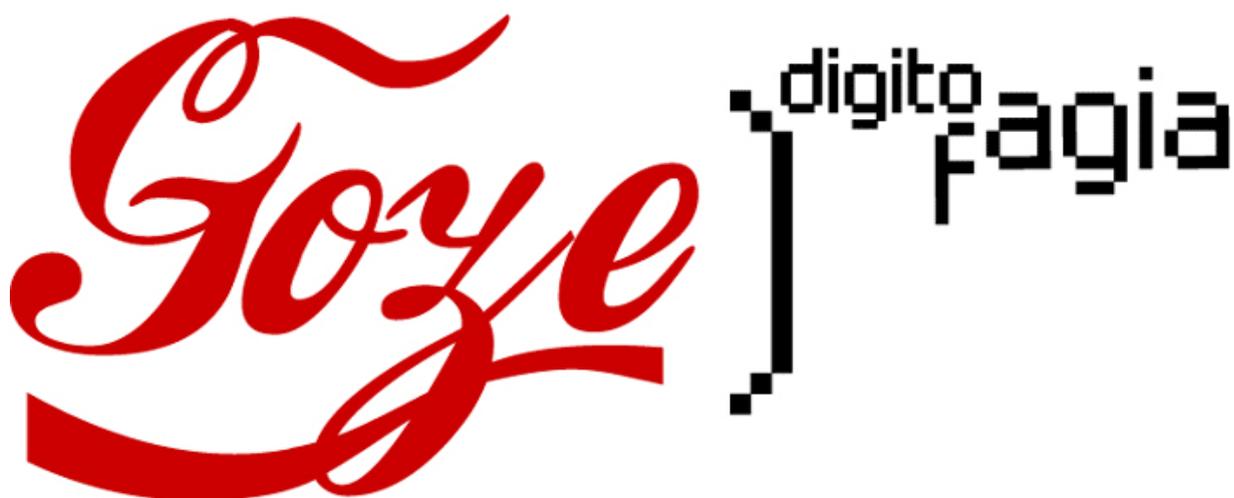
_2003: Mídia Tática Brasil

Festival realizado na Casa das Rosas em 2003 reunindo dezenas de grupos e milhares de pessoas. Em espaços como o TeleCentro de Cidade Tiradentes, Fundação Japão, Sesc e Casa das Rosas, o encontro tomou as ruas e o espectro sonoro da cidade com a rádio Pega Eu! e seus sons pós-mídia. Extensão do encontro internacional The Next Five Minutes (N5M) que popularizou o conceito de mídias táticas através das experiências de rádios livres, blogs, publicações independentes, arte-ciência, ciberfeminismo e videoativismo de todo o mundo.



_2003/2004: Autolabs

Laboratórios para produção de mídias tácticas. Três experiências de auto-construção de laboratórios de mídia reciclado, todo em software livre, produzindo rádio, notícias independentes, histórias de vida em formatos digitais, fanzines, etc. Desenvolvido durante 6 meses em Cidade Tiradentes, São Miguel Paulista e Ermelino Matarazzo, zona leste de São Paulo para cerca de trezentos jovens do Programa Bolsa Trabalho. A experiência foi um protótipo importante para a iniciativa governamental Pontos de Cultura.



_2004: Festival Digitofagia

Encontro ocorrido em novembro de 2004, em São Paulo e Rio de Janeiro, em espaços como o MIS – Museu da Imagem e do Som e IP: // lab de mídia carioca, criado no mesmo ano. Um festival de 11 dias totalmente colaborativo, organizado de forma aberta por lista de discussão e um sistema *wiki* agregando propostas emergentes. Com uma vasta programação e ações iminentes, propôs uma teoria seminal de apropriação tecnológica tanto em seu formato organizativo como em propostas e conteúdo, condizente com os movimentos de arte e suas interfaces com o *software* livre e as mídias táticas.

_2005/2006: Plataforma Waag Sarai

Encontro internacional entre coletivos da Índia, Holanda e Brasil que atuavam nas áreas de comunicação crítica, arte e tecnologia e proporcionou a realização de encontros e publicações, trocas e residências. Mediada no Brasil por Geert Lovink, foi a plataforma que promoveu o primeiro encontro do Submidialogia, financiou a publicação *Net_cultura 1.0: DIGITOFAGIA*, e promoveu o primeiro intercâmbio internacional da rede metareciclagem.



_2005/2006: IP://

Com diferentes dinâmicas e formações ao longo do tempo, desde 2004 no Rio de Janeiro, o IP:// já esteve na Lapa, Mangueira, Morro do Turano, Morro da Conceição e Tabajaras (Estradinha). Lab de mídia com conexões em movimentos como metareciclagem, rádio livre, gênero e tecnologia, luta por moradia, cartografias afetivas e afins, esse meta-coletivo criou e ajudou a fortalecer processos e zonas autônomas de convivência e colaboração entre diferentes coletivos, movimentos e pessoas.



_2005/2008: Net_cultura 1.0: DIGITOFAGIA

Coletânea sobre cultura digital e eletrônica brasileira organizado a partir dos assuntos que surgiram durante lista de discussão, *wiki* e Festival Digitofagia, a publicação reúne diferentes aspectos da cultura eletrônica brasileira popular que cresce quase invisível por todo o país, pautando-se em retratá-la de uma forma inédita, sob um ângulo inesperado, seja por contribuições de produtores, artistas, programadores, teóricos, agentes culturais, ativistas, escritores ou o público em geral.



_2005/2009: Submidialogia

A arte de re:volver o logos do conhecimento pelas práticas e desorientar as práticas pela imersão no sub-conhecimento. Foram 4 encontros independentes em Campinas, SP (2005), Olinda, PE (2006), Lençóis, BA (2007) e Belém, PA (2009), além de uma série de 3 eventos subsequentes em um Quilombo no Maranhão, na Aldeia Pataxó na Bahia e em Valadares, no sul do Brasil.



_2011/2012: Por uma cartografia crítica da Amazônia

O dossiê apresenta questões políticas, debates e ações em um território historicamente complexo – a Amazônia brasileira. Esta documentação é o resultado de um processo que reuniu uma rede de pensadores locais, ativistas, artistas e organizações para discutir arte, tecnologias e políticas que ligam geopolítica e território. A série consistiu em uma publicação impressa e versão digital, vídeos remixados e mapa de Linha do Tempo – MapAzônia.



_2013/2017: Tecnoxamanismo

A rede é composta por pessoas interessadas em cultura *DIY*, artistas, indígenas, ativistas indigenistas, *hackers*, produtores, pesquisadores, permacultores, dentre outros. Funciona *online*, através de uma lista de *e-mails*, grupo no Facebook e por encontros presenciais produzidos em diversos contextos e países, como Brasil, Equador, Dinamarca e Alemanha. Os projetos que se conectam a ela passam a somar em sua significação e conceituação. Esses encontros buscam juntar a rede de forma presencial, realizar rituais *DIY* partindo do conceito de cosmogonia livre e possibilitar que novas questões surjam a partir do compartilhamento entre pessoas com diferentes pontos de vista.

ARQUIVOS TÁTICOS PARA MEDIATECA.INFO



Nas proximidades da qualificação para o mestrado, morei com a Antenna Rush por um período de 6 meses no Rio de Janeiro. Amigas por quase duas décadas, trabalhamos juntas em momentos diferentes da vida, interagimos com quase as mesmas redes de arte, num percurso muito especial da internet brasileira, compartilhando com muitas mulheres envolvidas na rede. Em sua sala de trabalho, a Antenna organiza sua biblioteca por temas, mantendo, com estima e apego, sua coleção de publicações produzidas por uma rede de pensamento contracultural, anárquico, hacker e artístico no Brasil, em sua maioria produções baseadas na colaboração de escritas, distribuídas entre encontros e festivais, dos quais ela participou, promoveu e organizou. A maior parte dessas produções eu conhecia digitalmente, mas ao visualizar sua biblioteca pude revistar uma sequência de histórias que me ajudaram a entender os cruzamentos contextuais, fatos entre períodos que marcaram as mudanças de tecnologia, e principalmente reconhecer os agentes dessas narrativas, entre tantos processos que desvendaram máquinas e novas maneiras de fazer. Uma história contada entre as inúmeras vozes presentes nesses livros.

Baseada na cronologia de ações iniciada para o site mediatatica.info, quando rastreamos iniciativas desencadeadas pelas redes indymedia, mediatatica, metareciclagem, submidialogia, corocoletivo e tecnoxamanismo, fui listando uma bibliografia brasileira disponibilizada online que indicasse

relações com assuntos destacados por essas redes, como *software* livre, arte e cultura livre, cultura digital, autonomia e conhecimentos livres. Nesta etapa, duas referências foram substanciais: a antiga lista de publicações do site *midiatatica.info* organizada anos atrás por Tatiana Wells, e os arquivos e palavras-chave associados às iniciativas e seus respectivos documentos, no site *desarquivo.org* concebido por Cristina Ribas.

Uma lista de referências surgia, com publicações caracterizadas por financiamento público e institucional, em sua maioria obras não vendidas, mas distribuídas, digitalizadas, e disseminadas pela *web* com licença *copyleft*, Creative Commons ou licenças livres. Uma documentação que correspondia a um período de 15 anos de internet brasileira. Estes, eu dividi em quatro períodos, de modo a analisar as transformações a cada 3 anos, baseada no contexto político e social brasileiro das redes digitais: entre 2002 a 2005, listas de discussão, *wikis* e o início da *web 2.0* foram as ferramentas que disseminaram as trocas efetivas de informação e responsáveis por lançar pesquisas, festivais, encontros e debates públicos, pautando o jornalismo sobre internet e colaborando com programas governamentais para iniciativas públicas. Revistas e artigos de *blogs* preconizavam as tendências da internet brasileira. De 2006 a 2009, as dissertações e teses sobre temas recorrentes nos anos anteriores marcam a transição para a segunda década de internet no Brasil, uma fase de início das redes sociais no país, e as iniciativas passam a ter mais apoio institucional, governamental e corporativo, através de programas como Cultura Digital e VivoLab. De 2010 a 2013, temos a transição do governo Lula, e já no governo da presidente Dilma, a ministra da cultura Ana Buarque de Holanda retira a licença Creative Commons dos sites do ministério, uma conquista e emblema das gestões anteriores, gerando um estopim para uma série de mudanças quanto ao apoio do governo federal para as redes de cultura digital. Enquanto isso, o Facebook se torna a rede social mais acessada no Brasil. No período final, de 2014 a 2017 temos, simultaneamente, a aprovação do Marco Civil da Internet, a massificação de *smartphones* no país, as marchas, as Jornadas de Junho, a Primavera Secundarista e uma crescente descrença com as redes sociais proprietárias, também o “começo do fim” das redes sociais livres.

Essa bibliografia foi o eixo balizador da minha escrita. Compreendi que, se essa literatura fosse comentada e contextualizada com a participação de outros pontos de vistas e experiências, uma outra pesquisa se ampliaria.

Na etapa de finalização para a defesa do mestrado, tivemos a oportunidade de juntar os arquivos dos sites midiatatica.info e desarquivo.org e desvendar essa documentação com a intenção de entender as conexões possíveis entre a arte e a cultura da internet brasileira. Assim, sugerimos uma interface *online* através do subdomínio <http://midiatatica.desarquivo.org> e um espaço-dispositivo para aulas experimentais a ser realizadas entre agosto e setembro de 2018 no SESC Pompeia, em São Paulo. A documentação sugere uma cartografia baseada em períodos que influenciaram as redes brasileiras em aspectos políticos e culturais durante duas décadas de internet. Esse aprofundamento de pesquisa denominamos Arquivos Táticos, desdobrando em um projeto paralelo, em colaboração com Tati Wells e Cristina Ribas.

PERÍODO I: 2002 - 2005

PALAVRAS-CHAVE:

Lula é o segundo presidente mais votado do mundo, listas de discussão, blogs, Blogger, Blogspot, Wikipedia, P2P, BitTorrent, *The Pirate Bay*, *web 2.0*, Google, programas governamentais, revistas online (Trópico, Cardoso, Play), autonomistas, pirataria, *copyleft*, Creative Commons, globo.com no Brasil, Gilberto Gil no MinC, mídias táticas, metareciclagem, rádios livres, redes livres, Riseup, Ning

INICIATIVAS:

Mídia Tática Brasil, Digitofagia, Autolabs, IP: //, ocupação Prestes Maia, Centro de Mídia Independente, corocoletivo, projeto *metá:fora*, rede MetaReciclagem, coleção Baderna, Fórum Internacional do Software Livre – FISL, Fórum Social Mundial 2003, Fórum Social Mundial 2005, Sarava.org

PUBLICAÇÕES: (predominância de panfletos, impressos e revistas digitais)

BEY, Hakim. *TAZ: Zona Autônoma Temporária*. São Paulo: Conrad, 2001.

ROSAS, Rosas. *Rizoma.net. 2002 a 2007*. Disponível em: <<https://issuu.com/rizoma.net>>

PROJETO SID MOREIRA. *Mídia Tática Brasil: A televisão é a imagem da besta*. In: Coleção Baderna (pôster). 2003. Disponível em: <http://www.comumlab.org/show/MTB_poster.pdf>

MIDIATATICA.ORG. *FindEtático - Guia de Navegação*. 2004. Disponível em:
<http://www.comumlab.org/info_Autolabs.pdf>

ROSAS, Ricardo. *Nome: coletivos Senha: colaboração*. 2003. In: Rizoma.net: Intervenção. Disponível em: <<http://www.desarquivo.org/node/965?page=21>>

ROSAS, Ricardo. *Notas sobre o coletivismo artístico no Brasil*. In: Trópico. 2005. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2578,1.shl>>

ROSAS, Ricardo. *Tecnopolíticas em ação*. In: Trópico. 2005. Disponível em:
<<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2668,1.shl>>

LOVINK, Geert. *Tactical Media, the Second Decade. Preface to the Brazilian Submidialogia publication*. 2005. Disponível em:
<<http://geertlovink.org/texts/tactical-media-the-second-decade/>>

VASCONCELOS, Giseli. *Autolabs remix: projeto impopular*. Monografia. Universidade Estadual Paulista – UNESP. 2005. Disponível em:
<<http://www.midiatatica.info/public.html>>

PERÍODO II: 2006 - 2009

PALAVRAS-CHAVE:

Cultura digital, segundo mandato de Lula, Tapa na Pantera, Lei Azeredo, Campus Party, Marco Civil, *smartphones*, Fora do Eixo, Juca Ferreira, Orkut, Ideias Perigozas, Fórum Social Mundial 2009, Twitter

INICIATIVAS:

Fórum de Cultura Digital, Arte.mov, Submidialogias, Teia dos Povos, Criei Tive Como, Overmundo

PUBLICAÇÕES: (predominância de pesquisa acadêmica)

WELLS, Tatiana; RUIZ, Ricardo. "Digitofagia cu-que-buquê (*cookbook*).” 2006.

BORGES, Fabiane. *Domínios do Demasiado*. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica São Paulo – PUC. 2006. Disponível em:
<<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/15520>>. Em sua versão livro, disponível em:
<https://www.academia.edu/8530837/Dom%C3%ADnios_do_Demasiado>.

ROSAS, Ricardo. *Truquenologia: elementos para se pensar uma teoria da gambiarra tecnológica*. 2007.

PROJETO METÁ:FORA. *Histórico MetaReciclagem > ProjetoMeta:Fora*. 2008. Disponível em: <<https://metareciclagem.github.io/wiki/ProjetoMetaFora.html>>

ROSAS, Rosas; VASCONCELOS, Giseli (org.). *Net Cultura 1.0: Digitofagia*. São Paulo: Radical Livros, 2008.

BRUNET, Karla (org.). *Apropriações Tecnológicas*. Salvador: EDUFBA, 2008. (Submidialogias).

LARA, Paulo José. *Fragmentos das táticas da cultura: técnica e política dos usos de mídia*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. 2008. <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/281424>>

MESQUITA, André. *Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva (1990-2000)*. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo – USP. 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8138/tde-03122008-163436/pt-br.php>>

VELOSO, Adriana. *Letramento midiático e digital: prática educativa com base na cultura e comunicação*. Monografia – Centro Universitário de Belo Horizonte - UniBH. 2008. Disponível em: <<https://dricaveloso.files.wordpress.com/2014/05/letrametodigitalemidiatico.pdf>>

PARRA, Henrique. *O Leviatã e a rede: mutações e persistências político-estéticas*. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. 2009. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/251771>>

BARBROOK, Richard. *Futuros imaginários: das máquinas pensantes à aldeia global*. São Paulo: Peirópolis, 2009.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). *Culturadigital.br*. Rio de Janeiro: Azougue, 2009.

PERÍODO III: 2010 - 2013

PALAVRAS-CHAVE:

Transição do governo Lula para a presidenta Dilma, Ana de Hollanda, gambiarra, gambiologia, cultura *maker*, marcha das vadias, marcha da maconha, Movimento Passe Livre, Movimento #occupy, 15m, Facebook se torna a rede social mais usada no Brasil, Jornadas de Junho, ocupação do Museu do Índio no Rio de Janeiro, Partido Pirata, Wikileaks, n-1, anillosur

INICIATIVAS:

MSST – Movimento dos Sem Satélites, Laboratório de Cartografias Insurgentes, Nuvem – Estação Rural de Arte e Tecnologia, Festival Tropixel, com.posições.políticas, Casa Nuvem, Cartografia Crítica da Amazônia, LabSurLab

PUBLICAÇÕES:

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.). *Cidadania e Redes Digitais*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010.

DIMANTAS, Hernani. *Linkania: uma teoria da rede*. São Paulo: Editora SENAC, 2010.

VASCONCELOS, Giseli (org.). *Dossiê: por uma cartografia crítica da Amazônia*. Rio de Janeiro: Imotirõ, 2012. (Lei de incentivo SEMEAR / VivoLab)

BELISARIO, Adriano; BRUNO, Tarin (org.). *Copyfight, Pirataria e Cultura Livre*. Rio de Janeiro: Azougue, 2012.

BRITO, Thais. *Contracultura digital - Reflexões críticas em mídias digitais*. 2012. Disponível em: <<http://culturadigital.br/contraculturadigital/>>

BORGES, Fabiane (org.). *Peixe Morto*. Rio de Janeiro: Imotirõ, 2010. (Submidialogias).

COLETIVO GAMBIOLOGIA. *Revista de Gambiologia*. 2012 a 2015. Disponível em: <<http://www.facta.art.br/>>.

RHATTO, Silvio; PARRA, Henrique; ORTELLADO, Pablo (org.). *Movimentos em Marcha*. São Paulo: Publisher Brasil, 2013.

RIBAS, Cristina. *Periódico Permanente n. 2, v. 2*. 2013. Disponível em: <<http://www.forumpermanente.org/revista/revista/numero-2>>

PERÍODO IV: 2014 - 2017

PALAVRAS-CHAVE:

Aprovação do Marco Civil da Internet, Copa do Mundo Brasil "Juntos num só ritmo", Olimpíadas Rio 2016, #BlackLivesMatter, Movimento Brasil Livre (MBL), Primavera Secundarista, impeachment de Dilma, #ForaTemer, #Golpe, tecnomagia, glossário/vocabulário, mídia tática, Bitcoin, blockchain, Instagram, Whatsapp, PGP

INICIATIVAS:

Diálogos ausentes, Coolab, Maria Lab, Vedetas, Tecnoxamanismo, Casa Nuvem, Casa Nem, Capacete, CryptoRave, CodingRights

PUBLICAÇÕES:

BELISÁRIO, Adriano (org.). *TECNOMAGIA*. Rio de Janeiro: Imotirô, 2014. Disponível em: <<https://www.scribd.com/document/341919384/Tecnomagia-Adriano-Belisario>>

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da; BRAGA, Sérgio; PENTEADO, Cláudio (org.). *Cultura, política e ativismo nas redes digitais*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2014.

FONSECA, Felipe. *Redelabs: laboratórios experimentais em rede*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. 2014. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/268901?mode=full>>

RIBAS, Cristina (org.). *Vocabulário Político para processos estéticos*. Recife: Editora Aplicação, 2015. (Rede Nacional Funarte de Artes Visuais).

TRAPLEV; MORAIS, Fabio. *Recibo 56: Brazil Distópico*. 2015. Disponível em: <https://issuu.com/recibo/docs/recibo56_online_____>

HORA, Daniel. *Teoria da arte hacker: estética, diferença e transgressão tecnológica*. Tese (Doutorado) – Universidade de Brasília – UNB. 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/20590>>

MAIA, Ana Maria. *Arte-veículo: intervenções na mídia de massa brasileira*. Recife: Editora Aplicação, 2015. (Bolsa de Estímulo à Produção em Artes Visuais – FUNARTE).

BORGES, Fabiane. *TECNOXAMANISMO*. São Paulo: Invisíveis Produções, 2016.

BELISÁRIO, Adriano. *Tecnomagia e Tecnoxamanismo: genealogias possíveis*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ. 2016. Disponível em: <<https://archive.org/details/TECNOMAGIA-E-TECNOXAMANISMO>>

CONTRAFILÉ, Grupo. *A Batalha do Vivo – Grupo Contrafilé, secundaristas de luta e amigos*. 2016. In: Exposição Playground MASP/SESC. Disponível em: <https://issuu.com/grupocontrafile/docs/a_batalha_do_vivo>

ALGORITMO

◦ s. m. ETIM lat. medv. algorismus, com infl. do gr. arithmós 'número'

1. Conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema, em um número finito de etapas.

Quando o astrônomo e matemático persa Al-Khwārizmī escreveu sobre um novo método de cálculo com números em árabe, não imaginaria que iniciava uma revolução na matemática numérica, e tampouco que seu nome seria referência para a definição de algarismos muitos séculos depois, com o algoritmo definindo procedimentos lógicos para a solução de problemas. O termo algoritmo tem origem em seu nome.

No *podcast* intitulado *What Can A Network Do? (O que uma rede pode fazer?)*,¹⁰⁴ Alexander Galloway nos fala sobre a necessidade dos humanos adotarem recursos semelhantes a máquinas para a leitura de redes. Em vez de tratar uma rede como um texto, deveríamos lê-la como uma máquina, através de um processo de análise. Esse procedimento coleta dados, classifica-os em categorias de relevância, para então criar uma análise significativa predominante no comportamento de nossas vidas digitais.

Nos últimos anos, os algoritmos têm nos dito que música ouvir, quem devemos seguir, o que devemos comprar e até mesmo o que devemos comer – inferindo em aspectos de nossas identidades, como gênero, raça, religião ou orientação sexual. Não é surpresa, portanto, que também nos diga qual arte devemos ver. Mas o que acontece quando a arte que estamos vendo se torna o próprio algoritmo?

¹⁰⁴ Apresentado no Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona, em 2009. Disponível em: <<http://cultureandcommunication.org/galloway/podcasts>>. Acesso em: junho de 2018.

Entramos na internet. A estética da arte da internet, feita COM, PARA e NA internet não se ajusta a nenhuma que conhecemos. E isso é apropriado porque muita arte da internet é feita de forma diferente de qualquer arte anterior; é feita com algoritmos e códigos. A codificação é um conjunto de instruções. E o algoritmo é um conjunto de regras que opera para resolver um problema.

Na verdade, grande parte da nossa arte na internet, em aspectos visíveis, está focada em si mesma, experimentando a metalinguagem, e carregando invisíveis aspectos da rede que está ao nosso redor. A computação está agora em toda parte, sobreposta a tudo. E estamos vivendo dentro desse computador também.

Alguma arte nesse sentido quer nos ajudar a ver o caminho por meio do qual a tecnologia nos enxerga, demonstrando como sistemas extremamente poderosos avançaram lentamente em nossas vidas, sem muito protesto. Esses sistemas não são como nós: enxergamos com os olhos; esses sistemas nos enxergam com dados. Nós pensamos com as nossas mentes, e os sistemas pensam com algoritmos.

A arte nos mostra caminhos para compreender que a nossa crescente dependência das tecnologias sofisticadas vem junto a um alto custo de substituir nossos valores e motivos pelos deles. Então, talvez o valor estético da arte da internet seja medido pela sua capacidade de nos ajudar a ver a internet, assim como um romance pode nos ajudar a ver a linguagem ou uma imagem pode nos ajudar a ver a realidade.

O problema da realidade não é a natureza das mídias sociais, mas sua arquitetura atual. Estamos continuamente aperfeiçoando os algoritmos e, para criar um mundo diferente, precisamos de valores, regras e algoritmos diferentes. Para começar, eles deveriam ser transparentes e abertos, e deveríamos poder participar da criação desses códigos. Mas, é claro, isso vai de encontro a segredos comerciais. E essa é nossa situação hoje:

Mas agora somente um especialista pode lidar com o problema. Porque metade do problema é ver o problema. Então, quem são esses especialistas? Os especialistas geralmente são pessoas auto-nomeadas ou autoridades eleitas ou pessoas habilitadas em técnicas de vendas, treinadas ou autodidatas para se concentrar em coisas que podem ser identificadas como problemas. Agora, às vezes, essas coisas não são

realmente problemas. Mas o especialista é alguém que estuda o problema e tenta resolver o problema. Porque muitas vezes a solução se torna o problema. (ANDERSON, 2010, tradução nossa)¹⁰⁵

ORÁCULO AVATAR

Escrita para Domitila Matahaari Pompadour Monroe

Por um período, a professora divinizada – célebre(s) amante(s) encarnada – conduziu um tempo-espaço dos meus *feeds*, descolando-me do ambiente hipnótico facebookiano. Senti a ventura de me esvair entre tantos outros universos submersos de outras redes, desviando-me para um outro ambiente que destrincha a complexidade dos códigos. COMO MENTALIZAR

'UM AVATAR?

E nem era a *dark web*.¹⁰⁶

Ainda que não conseguisse acompanhar a produção diária que alimentava a linha do tempo da gente, mantive-me atenta à sua maneira de ficcionar o ambiente. Inventorx de novas emoções, comoveu-me com a mesma leveza do que é se apaixonar. Inventou outros rumores mais expansivos do que o pequeno círculo de ódio entre comentários alpinistas-opinativos. Moveu-se para outras conexões que não aquelas mediadas pela dependência e trabalho. Só a vontade de viver já fez mais sentido com *ess@ internet-entidade*. Aos meus impulsos imaginativos, juntava a curiosidade dessa possível relação com o desconhecido, até maior que tantos supostos amigos nessa rede.

Esse avatar tornou-se tão próximo que me sugeriu cartas para a agonia do ruído*dinheiro*decisão – e consagrou meu amanhã, lendo meu futuro.

Domitila Matahaari Pompadour Monroe jogou-me um tarô de Aleister Crowley, e como um oráculo, sugeriu meditação e projeção do corpo para além das angústias escolhidas. Projetei-me então

¹⁰⁵ Trecho da música *Only an Expert* de Laurie Anderson. A canção está no álbum conceitual *Homeland* (2010), que trata da vida e padrões comportamentais nos Estados Unidos. Foi produzido por Lou Reed e Roma Baran. Disponível em: <<https://youtu.be/eaKe6OTuBJ0>>. Acesso em: junho de 2018.

¹⁰⁶ Também conhecida como *deep web*.

como um EREMITA quando a LUA estava cheia. Acendi a vela seguindo a sua orientação, aquecendo meu peito na altura do diafragma – meu centro particular dolorido e aparentemente enfraquecido. Trouxe junto um recado da Tenda Miry, pra muita oração, proteção e perfumes –mas o cavalo da Tenda passou os banhos, enquanto a eternizada amante me sugeria proteção para meu *self*, meu querer e meus desejos.

Enquanto a vela queimava, lembrei da psicomagia de Jodorowsky como meu guia de bordo, o meu mantra:

Se você não é você, quem?

Se não é aqui, onde?

Se não é agora, quando?

Juntei tudo com a fé no avatar e segui horas a fio num trabalho para iluminar minha aura. Entre a lua, o mar e o cristo de braços abertos. Sincretismo Esquizoanalítico. Os pés na água salgada, com peixes voadores à margem, velas, cantos e flores à Yemanjá. Mágica necessidade de um dia de meio de madrugada, quando cheiros e canções reverberavam na ponta da praia. Era o encerramento do ano para muitos terreiros de umbanda. Ao fundo, o som do batuque.

Não sei a cor, nem o espectro de Domitila, mas compreendo que aquele contato mais do que eu – ser físico – foi para além do que preciso inventar de mim mesma. Incorporação apropriada. Centrei, e então acalmei, respondendo ao oráculo o seu pedido: quero essa *matrix* pro meu viver, diluindo e inventando nossas formas de ser.

RUMOR

o s. m. ETIM lat. rumor,ōris 'id.' Origem do rumor francês antigo, do rumor, latino "ruído".

1. Ruído ou murmúrio produzido por coisas ou pessoas que se deslocam ou embatem; barulho; burburinho; murmúrio.
2. Notícia que se propaga rapidamente; fama, boato. Uma história atualmente em circulação ou um relato de verdade incerta ou duvidosa.
3. Aquilo que possibilita conhecer ou reconhecer alguma coisa; vestígio, sinal.
4. Manifestação de insatisfação ou revolta; alvoroço, agitação.

Desde os protestos de 2013, nos demos conta da dimensão da crise na ágora pretendida das redes sociais, e seguimos numa curva descendente de expectativas menos promissoras das tecnologias interligadas. Adoecemos com elas e ainda, efetivamente, participamos e contribuímos com muitos dados informacionais – *This Is What Democracy Looks Like?*¹⁰⁷

É nesse enredo que o mal-estar público esquizo na representatividade, entre golpes e reverses da esquerda, a direita transcende com uma audiência participativa conservadora que disputa espaço conectado entre os gritos. Nas grandes cidades, as redes sociais passam a ser a referência da sociabilidade, em que a reputação é a validação dos discursos entre sua rede de "amigos". É nesse espaço também que o sistema da arte contemporânea, através da curadoria, prêmios e incentivos, vem selecionando seus artistas. Os que têm uma participação mediada pelas redes sociais, para além do portfólio, são os que significativamente se divulgam, e ganham visibilidade por seu comportamento nas mídias sociais, validando uma conduta curatorial e vice-versa.

¹⁰⁷ "Essa é a cara da democracia?" — frase de protesto que predominou nas manifestações contra a reunião da OMC na cidade de Seattle (EUA) em novembro de 1999.

Na atual crise de polarização do comportamento político brasileiro, estamos acompanhando a aparição recorrente de questões em torno de racismo, sexismo, fobias – trans, homo, cis – que tornam-se pauta emergente na produção de artistas e amplificadas nas redes sociais. Em uma aparente divisão de muros, quando qualquer contato possível se faz através do grito, narrativas se transformam em dramas compartilhados entre *timelines*, comentários ou em ataques de *haters*, exacerbando uma nova forma ruidosa de informação: os rumores. Para eles, enquanto participantes de uma realidade virtual, não há provas, apenas convicções.

GUERRA ENTRE MUNDOS

Durante a Segunda Guerra Mundial, a personagem Private Snafu¹⁰⁸ foi criada para ensinar os homens do exército norte-americano noções básicas de segurança, sigilo, prevenção de doenças e protocolos militares apropriados. Como desenho animado instrutivo e com a intenção de reforçar a moral da tropa, o enredo se configurava em linguagem simples e sarcástica, carregada de rimas e metáforas, no qual o personagem central demonstrava aos soldados o que não fazer durante uma guerra. Criado pelos melhores animadores de Hollywood e inventado pelo escritor e diretor de filmes Frank Capra, SNAFU é uma abreviação da gíria militar para *situation normal: all fucked up!*¹⁰⁹

Em um dos episódios de Rumors, Private Snafu conta uma história sobre um possível bombardeio que se espalha de modo exagerado quando repassado de pessoa para pessoa. Um ar quente de tensão se espalha, o rumor aumenta e o pânico se desembesta: há então um risco iminente de bombardeios na base militar. Snafu segue atormentado por uma atmosfera dominada por ruídos – quando, ao fim, nada de fato acontece, e o personagem atrapalhado é preso como um louco.

Wael Ghonim e a Primavera Árabe

O ativista da internet e engenheiro da computação egípcio afirma em 2011: se queremos liberar uma sociedade, tudo que precisamos é de internet. Ghonim, através de uma simples página no Facebook, mobilizou revoltas que levaram à queda de Mubarak, então presidente do Egito (desde 1981), marcando um período pró-democracia através das mídias sociais.

¹⁰⁸ Todos os episódios produzidos de Private Snafu estão disponíveis no canal YouTube da US National Archives, ver em: <<https://youtu.be/y9mLM1K3U2s?list=PLugwVCizrJsW6efsAMLF9tL1tF3XMOcYw>>. Acesso em: agosto de 2018.

¹⁰⁹ Que se traduz para algo como: "situação normal: tamo fudido!"

Alguns anos depois, ele declara que estava errado. Sua experiência demonstrou um revés sistêmico. As mesmas ferramentas antes utilizadas para mobilizar a participação social se transformaram em coadjuvantes na polarização dos discursos, ampliando as diferenças ideológicas. O que Ghonim propõe é uma reflexão crítica sobre o comportamento humano e a dinâmica das ferramentas desenhadas para mediar as relações sociais em rede:

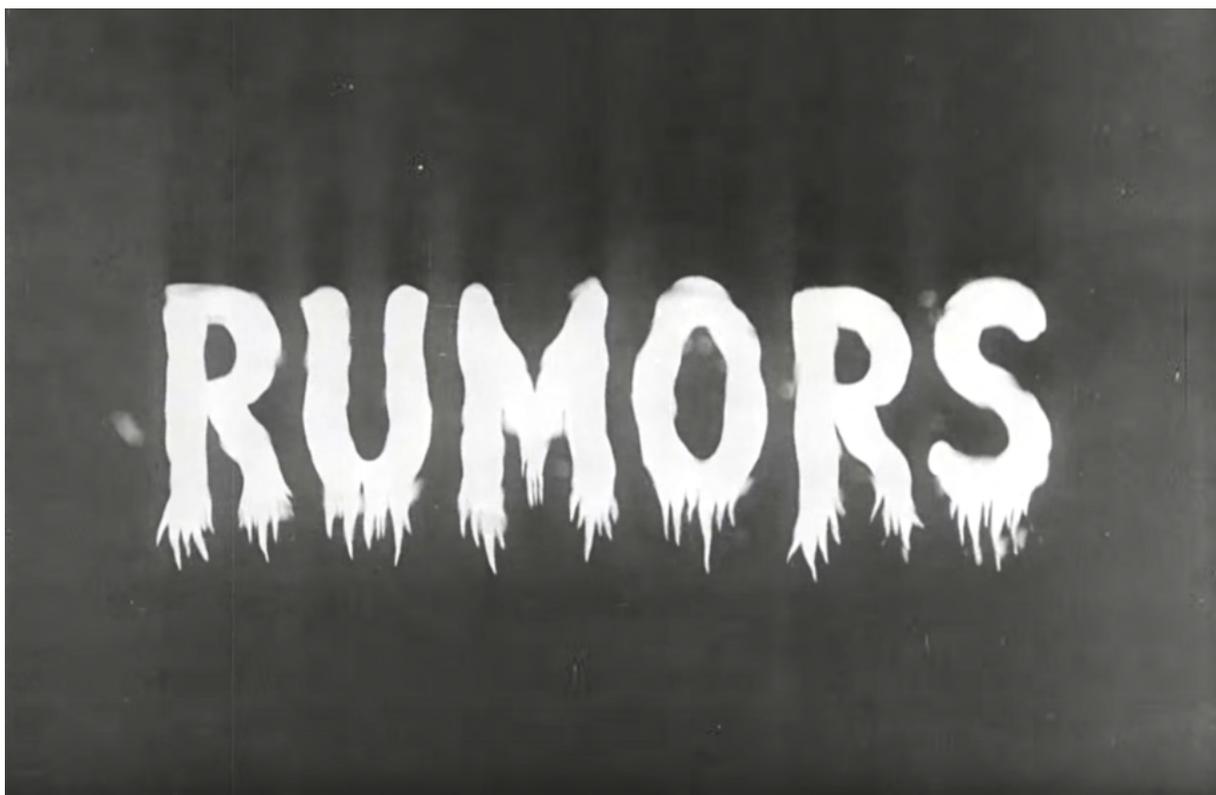
Primeiro, nós não sabemos como lidar com rumores. Rumores que confirmam preconceitos das pessoas são agora acreditados e espalhados entre milhões de pessoas. Segundo, nossa tendência é comunicar apenas com pessoas que concordamos, e graças às mídias sociais, podemos silenciar, não seguir e bloquear todo mundo. Terceiro, discussões online rapidamente desabam em *mobs* raivosos... É como se estivéssemos esquecendo que as pessoas por trás das telas são realmente reais e não apenas avatares.

Em quarto ponto, tornou-se muito difícil mudar nossas opiniões. Por conta da velocidade e brevidade das informações nas mídias sociais, somos obrigados a tirar conclusões precipitadas e escrever opiniões afiadas em 140 caracteres sobre assuntos mundiais complexos. É uma vez que fazemos isso, elas vivem para sempre na internet.

O quinto, e mais crucial, nossa experiência em mídias sociais é desenhada para favorecer mais compromissos entre mensagens, discussões e comentários rasos ao invés de conversas profundas. É como se concordássemos que estamos aqui para conversar uns com os outros, ao invés de conversar uns com os outros.

Rumores, pedaços informacionais que circulam sem verificação da verdade, se caracterizam por produzir um ruído que ecoa entre coisas ou pessoas. ECO, como a ninfa que falava demais e sempre queria dar a última palavra em qualquer conversa ou discussão. Uma tensão compartilhada entre telas e texto, impulsivamente, à distância de um clique. (GHONIM, 2015, tradução nossa)¹¹⁰

¹¹⁰ Fragmento do depoimento disponível em: TEDGlobal>Geneva – Wael Ghonim: *Let's design social media that drives real change*. 2015. Disponível em: <https://www.ted.com/talks/wael_ghonim_let_s_design_social_media_that_drives_real_change#t-107304>. Acesso em: agosto de 2018.



PRIVATE SNAFU, RUMORS | 1943. Rumors faz parte da série Private Snafu de curtas animados instrucionais americanos em preto e branco, produzidos pela Warner Bros durante a Segunda Guerra Mundial.

GUERRA CULTURAL

Entre 2013 e 2014 um conflito alcançou o topo de denúncias nas redes sociais. O *#GamerGate*, um *mob* de linchamentos promovido por homens da comunidade de videogames atacando grosseiramente as mulheres que criticavam o sexismo do setor. Movido a BOATO versus FAMA. A história foi desencadeada a partir do jogo *Depression Quest*, criado por Zoë Quinn – artista, escritora e desenvolvedora de jogos. Zoë ganha a atenção da crítica especializada, causando furor em seu ex-namorado, que então dispara histórias íntimas e falsas sobre seu relacionamento, para humilhar e conseqüentemente gerar uma cascata de rumores.

A ofensa deliberada e provocativa entre posts e comentários também se configura como um dissipador de realidades. Trollagem. As emoções expressas por outras pessoas nos *feeds* influenciam nossas próprias emoções, constituindo evidência experimental de contágio em grande escala através de redes sociais. Quando as expressões positivas são reduzidas, as pessoas produzem menos posts positivos e mais posts negativos¹¹¹. Atractores de *haters*.

No Brasil, a polêmica foi muito bem abordada por Carolina Stary, *gamer* e twitteira. Também vítima de insultos e ameaças virtuais, na época tocava seu Tumblr "derrubando o patriarcado um-servidor-por-vez", juntando de forma peculiar sua visão crítica sobre o comportamento e a cultura misóginos dos videogames entre imagens, textos e posts curtos.

Stary produziu uma resenha sobre o caso, publicada em uma revista online independente, destinada a garotas adolescentes: *FAQ GAMERGATE: POR QUE PRECISAMOS FALAR SOBRE ELE?*

Trata-se de um caso emblemático que nos informa sobre especificidades do que estamos vivendo – o *trolling* de gênero, ou quando a misoginia se torna viral. O alvo, evidente, são as mulheres.

Ex-Miss-Febe, Aleta Valente. Em 2016, a artista despontou em sua timeline com uma série sobre o corpo feminino hiperssexualizado: *Made in Bangu*, entre nudes e selfies, reproduzia perfis

¹¹¹ *Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks* (Evidência experimental de contágio emocional em escala massiva através de redes sociais), pesquisa desenvolvida pela National Academy of Sciences (PNAS) dos EUA, disponível em: <<http://www.pnas.org/content/111/24/8788.full?tab=author-info>>. Acesso em: agosto de 2018.

associativos via hashtags-memes-emojis, personalizando uma ficção de si mesma entre 4 mil "amigos".

Com uma reputação mediada pela tecnologia que lhe garantiu o compartilhamento massivo de seu trabalho, a artista explorou a imagem da mulher cis-atraente-linda que também gera repulsa. A natureza da sua origem, mulher da periferia nos padrões de beleza, acessa o centro nervoso da grande cidade e atravessa a realidade entre classe e gênero. Fez-se, assim, uma personificação política que jogava com os códigos e *top trendings* online.

Ser censurada ou ter sua conta suspensa nas redes sociais não foi um problema, pelo contrário, a recorrência só ampliou a sua experiência. E sua atuação somente foi silenciada após uma rede reativa provocar um mal-estar sucessivo de acusações. Quando começou a ser bombardeada por uma avalanche de rumores espalhados entre os movimentos negro e feminista, atraindo *trollers* que a acusavam de cooptação da imagem negra ou super sexualização da imagem da mulher. A ficção inventiva, então, logo se transformou em uma experiência insultuosa e depreciativa, revertida por um sistema de reputação tecnológica que sobrevive da manutenção do drama, compartilhando pedaços de informação.

O que menos se comentou sobre a *timeline* performativa da artista é o que se destaca em seu aspecto tecnopolítico: a decodificação do corpo-imagem da mulher na cultura de consumo das redes sociais. Esse modelo de ativismo, que se baseia na rápida propagação de rumores e polarizações de discursos, a essa altura, desponta entre Facebook-Instagram-Snapchat. Seus ativistas fazem uso dos algoritmos e ressignificam os sentidos de seu uso, desafiando riscos e o extrapolamento das fronteiras comportamentais. O que nos lembra de compreender como os sistemas sociais mediam a nossa linguagem, envolvendo muita tecnologia.

Assim como Aleta Valente, artistas no mundo como Sarah Maple, Amalia Ulman e a instapoeta Rupi Kaur fazem parte de uma geração que apresenta processos muito semelhantes, do formato à opção por temas como menstruação, pêlos, aborto, comportamento e padrões femininos revertidos – performando narrativas do feminismo na internet. Contudo, o elemento crucial compartilhado por todas essas artistas, dentre tantas outras, ainda é o abuso online que se estende a ameaças, violência física e psicológica. Nos muitos depoimentos, elas reconhecem que

o abuso online silencia as pessoas, e que há mais ódio expresso também: "Eu acredito que ainda há um ódio especial garantido, simplesmente por eu ser uma mulher!", afirma Sarah Maple.

Você se importa de voltar para o elevador? Deve soar bastante paranoico, mas estou ficando obcecado com a ideia de que um dia seremos fisicamente atacados... Em muitos aspectos, o condomínio é um modelo de tudo o que a tecnologia tem feito para tornar possível a expressão de uma psicopatologia verdadeiramente livre. (BALLARD, 1975, tradução nossa)¹¹²

GUERRA DE TROLLS

"O Facebook, o condomínio, são jeitos de diminuir o tamanho do mundo. E se o mundo se torna menor, percebe que o meu ego aumenta?" (DUNKER, 2016)¹¹³

A arquitetura instaurada deve ser pensada como um problema. E a reputação, um mecanismo social pelo qual passamos a confiar uns nos outros, agora envolve tecnologia, e se baseia em como nos expressamos nas redes sociais. Observamos diariamente a aprovação e a convicção baseadas na quantidade de compartilhamentos e em botões reativos. A viralização qualifica um status de verdade. Essa mudança é importante, tanto para o bem quanto para o mal do que ela mesma permite. Uma tática hacker de engenharia social, por exemplo, envolve enganar alguém roubando a reputação de outra pessoa.

Sobre essa complexidade viral, estamos falando de um sistema que cruza uma infinidade de códigos programados mediados por pessoas, construindo e distribuindo pensamento por máquinas. E disseminando, nessa nova etapa da internet, uma desestabilização motivada por ideologias conservadoras ou reacionárias de um partido ou sistema político. Portanto, não basta a breves e rasa repetição: "não compartilhe rumores" ou "não alimente trolls". É necessário compreender qual linguagem e habilidades podemos desenvolver para não compactuar com o que não conseguimos enxergar.

¹¹² Fragmento extraído do romance "*High-Rise*", publicado em 1975, do escritor J. G. Ballard, no qual os residentes de um luxuoso prédio declaram uma guerra de classe, promovendo um caos violento. BALLARD, James Graham. *High-Rise: A Novel*. WW Norton & Company, 2012.

¹¹³ Transcrição de um depoimento do psicanalista Christian Dunker para o programa CÓRTEX – Vida pública, vias privadas e a erosão da intimidade. Um passeio com Christian Dunker. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aAF8bEhrKQ>>. Acesso em: agosto de 2018.

Em um ambiente de guerras e batalhas, é preciso apreender estratégias e táticas para sobreviver e avançar. O talento por trás da série *Private Snafu* foi impressionante, apresentando um time genial que também produzia para a Disney: Chuck Jones, Bob Clampett e Friz Freleng, sendo um dos principais escritores Theodor Geisel, inventor de *Dr. Seuss*. Portanto, é importante atentar para a situação que cria personagens como Private Snafu: quando uma força militar requisita para um time criativo e imaginativo a demanda de instruir um exército em guerra, para que os soldados compreendam padrões de comportamento diante de novas tecnologias movida por ideologias.

GUIA SENSUAL DE SEGURANÇA DIGITAL

Fazer e mandar nudes é um direito e também pode ser uma prática de resistência prazerosa contra o machismo, o conservadorismo, o racismo e a heteronormatividade. Publicá-los ou não deve ser uma escolha exclusivamente sua, no exercício do seu direito à privacidade. Por isso, aqui estão algumas estratégias e ferramentas que podem nos ajudar a espalhar nossos nudes por aí de forma um pouco mais segura:

AUTOCURTIÇÃO

Use a câmera do seu celular para trabalhar seus melhores ângulos. Ninguém melhor que você pra descobrir esse caminho. Fotografe intensamente e tenha a confiança de que não há regras ou constrangimentos estéticos em jogo. Um nude não precisa ser necessariamente uma foto pornográfica e das partes mais imediatamente associadas ao sexo. No papel duplo de câmera e modelo, é você quem diz o que vale e o que não vale. Sinta-se totalmente confortável e sexy.

ANONIMIZE!

Caso os nudes sejam destinados a alguém que você não confia totalmente, é bom tomar cuidado para não mostrar seu rosto, tatuagens, marcas de nascença, cicatrizes, móveis da sua casa etc. A internet fez de todos nós stalkers e você nunca saberá os limites da síndrome de detetive de alguém. Existem aplicativos, como o Obscuracam, que pixelizam rostos e alteram detalhes da foto que não queremos mostrar. Toda vez que você tira uma foto, ficam marcados dados de localização, horário, tipo de dispositivo e outras informações que podem servir para te identificar - são os chamados metadados. Existem editores de metadados, como o Photo Exif Editor (disponível para iPhone e Android), que apagam ou modificam essas informações e são fáceis de usar.

USE CANAIS "SEGUROS" NA HORA DE COMPARTILHAR

Um aplicativo realmente confiável combinará: criptografia ponta a ponta; bloqueio de screenshot; fotos e mensagens autodestruturáveis nos dispositivos e servidores; login sem necessidade de email, telefone ou nome real; bloqueio da lista de contatos; e código aberto do app - combinação que não encontramos em nenhum dos aplicativos citados aqui. Tudo que testamos até agora tem suas vantagens e riscos. O importante é você conhecê-los e saber o que está em jogo na hora de usá-los.

Evite mandar nudes por SMS, Message, Whatsapp, Telegram, Facebook (pelo amor das deusas), Tinder, Happn ou qualquer outro aplicativo de chat que vá mostrar seu número ou deixar o arquivo ser facilmente salvo por quem recebê-lo. Também é melhor evitar aplicativos que não usam criptografia ponta a ponta, já que isso facilita que terceiros interceptem o canal e bisbilhotem o que não devem. Aplicativos como o Confide e o Wickr têm esse tipo de criptografia e fazem que suas fotos se autodestroem imediatamente depois de vistas - o que não acontece no Snapchat, que requer número

DELETE OU ESCONDA BEM

Apagar a efemeridade da vida e apagar tudo imediatamente depois de usar é a forma mais segura de evitar surpresas. Mas guardar os nudes em uma pasta criptografada no seu computador também é uma boa opção. Lembre-se de que seu celular pode criar backups das suas fotos em vários lugares e é sempre importante checar cada recôndito. Um aplicativo que ajuda a apagar os traços de seus arquivos é o Ccleaner, disponível para Android, Windows e Mac OS. Se for salvar suas fotos no computador, assegure-se de que a pasta está criptografada e que só você tem acesso à senha (ou frase-passe). O estado da arte - que protege sua bunda até da NSA - é usar a suíte PGP. Tem pra Windows, Linux ou MacOs. É só criar as chaves, guardar sua chave privada, distribuir sua chave pública e usar sempre que transmitir ou guardar seus arquivos.

EXPOSTA NA TIMELINE

Tirar nudes publicados pode não ser necessariamente ruim, desde que isso seja uma decisão sua. Se é você quem publica e banca essa atitude, ninguém deveria poder usar isso contra você. Mas, infelizmente, ainda não chegaram lá. Além de maravilhosos, nossos nudes também podem provocar uma discussão importante sobre nossos corpos e nossos desejos de como ostentá-los, exibí-los e usá-los. Se apropriar e ressignificar a linguagem pornográfica - avassaladoramente machista - para nosso próprio protagonismo e prazer tem que ser um caminho possível. Artistas como Aleta Valente (@aleta_valente), Fannie Sosa têm explorado essa possibilidade e usado seus corpos para abrir espaços na rede. No caso de ter um publicado sem sua vontade, há formas de recorrer. A Constituição Federal assegura os direitos à personalidade. Entre eles, os direitos à privacidade, imagem, honra e dignidade. Neste sentido, legislações mais específicas como o Código Penal (crimes contra a honra), a Lei Maria da Penha (violência psicológica) e o Marco Civil da Internet podem te ajudar. Você pode respirar fundo e recorrer à justiça para tentar retirar o conteúdo da rede e ser indenizada pelos danos sofridos. Conhecer uma advogada sempre ajuda.

Se este guia te fez parar o trabalho pra mandar um nude, lembre-se destas humildes palavras: Pose, fotografe, encripte e peça a proteção da nossa senhora das perseguidas.

APROVEITE!

DESDOBRANDO ESSE ZINE

VOCE ENCONTRARÁ NOSSO GUIA SENSUAL DE SEGURANÇA DIGITAL E UM TEXTO DA FANNIE SOSA SOBRE COMO SE LHEAR NUDOS E OUTRAS FORMAS DE AUTO-REPRESENTAÇÃO PODER SER GESTOS POLÍTIOS.

PENSAMOS NUDOS SÃO DE MANEIRA UM POUQUINHO MAIS SEGURA.

SER GUARDADOS OU PUBLICADOS É VOCÊ SEUS NUDOS DEVEM DEVE ESCOLHER SE DIREITO, E QUE QUEM COMUNICAÇÃO É UM PRIVACIDADE DA SUA ACHREDAÇÃO QUE A E TAMBÉM

EDIÇÃO E TEXTO NATASHA FELIZ E JOANA VARON
 TEXTO FANNIE SOSA
 ARTE GALATEA LA LLORONA
 FOTOS FANNIE SOSA, CARRIE MAE WEEMS, ANA MENDIETA
 ILUSTRAÇÕES ANA PANDOS
 COLABORAÇÃO YASO CÔRDOVA
 AGRADECIMENTOS FER SHIRA, LAURA SOBENES E JOÃO PAULO REYS

©CODINGRIGHTS @ANTINGLANGUA

CODING RIGHTS

SAFER NUDES

GUIA SENSUAL DE SEGURANÇA DIGITAL

MANDA MANDA MANDA MANDA NUDES! NUDES! NUDES! NUDES! MANDA MANDA MANDA MANDA NUDES! NUDES! NUDES! NUDES!

MANDA NUDES - Guia sensual de segurança digital | 2016. zine que se utiliza da prática de enviar nudes para tratar sobre o direito à privacidade e também sobre o direito de decidir sobre o próprio corpo e a própria imagem. <https://www.codingrights.org/safernudes/>

DRAMA

◉ s. m. ETIM gr. dráma, atos 'ação, tragédia (peça de teatro)', pelo lat. drāma,ãtis 'id.'

1. Um jogo para teatro, rádio ou televisão. Drama como gênero ou estilo de literatura.
2. Uma série emocionante, emocional ou inesperada de eventos ou conjunto de circunstâncias; situação ou sequência de acontecimentos em que predomina conflito de emoções, e pode incluir crise, tumulto, agitação etc.
3. Estado de comoção provocado por experiência emocional penosa e desgastante.

O EFEITO DA INTERNET NA CONSCIÊNCIA HUMANA

O texto a seguir é uma tradução feita a partir da transcrição do vídeo *Terence Mckenna Predicts The Internet Effect on Human Consciousness*,¹¹⁴ o qual, mais de 20 anos depois, expressa sintomas atuais do que vivenciamos diante da rede: a predominância do ambiente masculino e misógino. Fecho a tradução com duas ilustrações que dialogam com os apontamentos de Mckenna, o gif animado de Pedro Maia que viraliza no momento do processo de impeachment da presidenta Dilma Rousseff, e o *snap* de Carolina Stary que nos sinaliza por onde olhamos um futuro feminino na rede.

Parte do problema do ciberespaço, até este ponto, é o domínio *nerd* exclusivamente masculino. O que quero dizer é que 95% das pessoas na internet são 'os caras'. Entretanto, eu não culpo 'os caras' por isso, eles fizeram. Só acho que as mulheres não devem aceitar estar na segunda posição.

Há muitas coisas sobre o ciberespaço que estão desequilibradas no momento. Por exemplo, a menos que você tenha um equipamento muito bom e uma companhia telefônica que coopere, por exemplo, com o que você estará lidando é Texto. Bom, mas o Texto está morto. Você sabe o que seria o *Sermão da Montanha* passando na sua tela por horas, não é interessante. Mas agora, com coisas chamadas conexões SLIP¹¹⁵ e

¹¹⁴ Terence Mckenna Predicts The Internet Effect on Human Consciousness (1994): <<https://youtu.be/87hLL2AsTDA>>, workshop realizado em Maui, Havaí, em 1994. Acesso em: janeiro de 2018.

¹¹⁵ SLIP (Serial Line Internet Protocol - Protocolo de Internet em Série) é um simples protocolo de conexão à Internet, que não proporciona endereços nem controla erros. É por esta razão que se tornou obsoleto em comparação ao PPP (Point to Point

linhas ISDN¹¹⁶ e esse tipo de coisa, a rede está ficando visual, com espaço para desenhos animados, filmes, vídeo caseiro, piadas visuais e belas construções. Por isso, espero que isso inspire as mulheres a seguir em frente.

A internet agora é indiscutivelmente sem alma. Está para ser tomada. Em caso de você não entender exatamente o que estamos falando aqui, a internet não é apenas uma rede de computadores, não é algo que pertence a ninguém. É a rede das redes, e foi desenhada pelos militares para sobreviver a uma guerra termonuclear, conseqüentemente, projetada de tal forma que ninguém pode destruí-la ou pará-la, incluindo as pessoas que a criaram. É o velho Frankenstein para resgatar a história.

Por isso, acho que cabe a pessoas como nós (sem querer nos caracterizar) causar impacto na internet e ter seu coração lá. Dois meses atrás, a revista *Wired* publicou uma pesquisa, uma tabela estatística mostrando quais sites da web tinham sido mais visitados nos últimos 30 dias, e *alt.sex.stories* era número 1, *alt.pic.erotica* era o número 2, e sabemos que 500.000 pessoas acessaram essas duas pesquisas no período anterior a 40 dias. Bem, também sabemos que existem apenas 30 milhões de pessoas na rede e que 500.000 significa 1 em 12? Sim, 1 em 12 dessas pessoas acessaram isso. Bem, agora eu não tenho certeza se todos esses sites escolhidos erotizam seu coração – Ei, mas eles estão tentando, certo? (risos)

O que indica é que essa tecnologia, tecnicamente instrumentalizada, é a mais global das tecnologias utilizadas pelas pessoas, e a usam para tentar encontrar com alguém. Para isso, sempre usaram tecnologias. Então, eu não acho que tenha uma característica fechada em si mesma. É um paradoxo a coisa da máquina, porque você sabe que tudo o que os homens projetaram, o que os homens implementam, sempre homens, homens, homens... E ainda assim, a coisa é incrivelmente feminina. Tem um gênero, como uma deusa que se dissolve, se distribui, é maternal e que embala você em seus braços. De modo que o que temos aqui é uma espécie de culto à deusa cibernética, onde todos os acólitos não são exatamente *castrati* – mas *nerds*, você sabe. Isso é apenas um pouco de falatório sobre alguma coisa embaixo do tapete, mas é uma boa questão. Haverá tanto coração na internet enquanto nós o dispusermos na rede.

Uma das coisas que Tim Leary costumava dizer: *encontre os outros, encontre os outros* (risos). Bem, na internet você pode encontrar os outros. O que quero dizer é que você pode estar interessado em construir portos, gerbil¹¹⁷, corridas e couros, e encontrar 300 pessoas que compartilham esses interesses precisos, e você pode imediatamente formar um grupo de interesse, começar a trocar e-mails, fazer o que quiser. É incrivelmente empoderador para a excentricidade. Não há um interesse que seja seguro o suficiente para que você não possa reunir cinco pessoas na internet. Há conferências enormes, por exemplo, sobre o manuscrito Voynich¹¹⁸ — quem já ouviu falar em conferências enormes sobre decifrar as línguas ilógicas que o Dr. Dee direcionou no final do século 16? E você sabe que 60 pessoas na rede estão trabalhando nisso ao redor do mundo. Trocar dados é incrivelmente empoderador para qualquer um que esteja atento a um tipo específico de problema, ou para encontrar pessoas, ou com o mesmo espírito e organizadas para isso.

E o que está fazendo é destruir o mito do público. Eu não quero gastar toda a noite nisto,

Protocol - Protocolo Ponto a Ponto).

¹¹⁶ ISDN é a sigla para Integrated Services Digital Network (Rede Digital de Serviços Integrados). A tecnologia ISDN possui um padrão de transmissão que possibilita aos sinais que trafegam internamente às centrais telefônicas serem gerados e recebidos em formato digital no computador do usuário, sem a necessidade de um modem. A largura de banda de uma linha analógica convencional é de 4 KHz. Numa linha digital ISDN esse valor é de 128 Kb/s.

¹¹⁷ Animal de pequeno porte, semelhante a um rato com longas pernas traseiras, encontrado em desertos na África e na Ásia.

¹¹⁸ Manuscrito do século XV, códice ilustrado escrito à mão em um sistema de escrita desconhecido, tornou-se uma referência na história da criptografia.

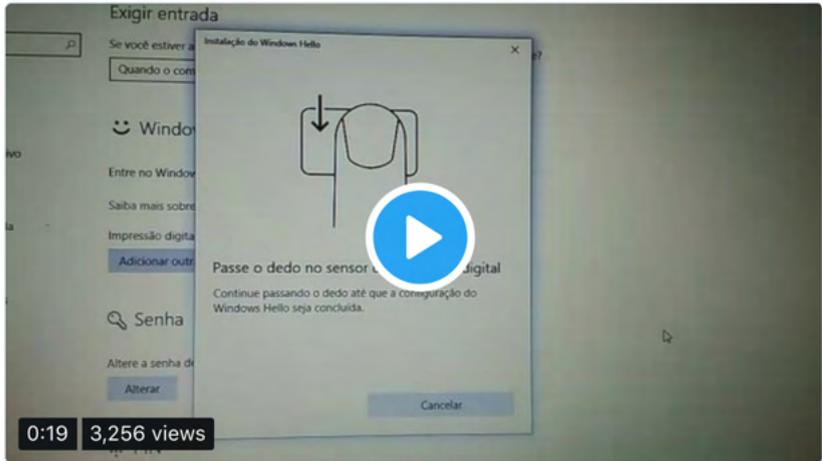
mas sou absolutamente mcluhanista, e realmente o que a rede está fazendo é destruir a uniformidade da cultura criada pelo impresso. Você vê como a cultura da impressão trabalhou para influenciar a gente, e a maioria de nós ainda hoje não sabe a forma como nossas cidades são projetadas, a forma como elegemos pessoas para escritórios, a forma como fabricamos um objeto com partes intercambiáveis fabricadas em vários lugares e reunidas e montadas em outro lugar. Tudo isso é modelado de acordo como o livro, e foi produzido no século 16. A uniformidade da impressão, a repetibilidade, criaram a uniformidade da mídia de massa moderna e o conceito de cidadão – que não é você e nem eu, e é esse ideal de que somos educados em um sistema educacional criado e baseado nos valores da impressão. Então, McLuhan disse isso há muito tempo, em 1965, que estávamos à beira do que ele chamava de aldeia global, era o tribalismo eletrônico. Soa familiar, e o cara apenas trinta anos mais cedo, disse que o estado-nação irá se dissolver, e disse que haverá apenas dois níveis, o nível local e o nível planetário, e todos os outros níveis serão vistos como irrelevantes, impulsionado por essas formas não-lineares de mídia – das quais considero os psicodélicos e algumas coisas como dois lados da mesma moeda.

Pense em psicodélicos, eles se chamam drogas de expansão da consciência. Consciência em expansão. Se eu puder pesquisar na Enciclopédia Britânica por um fato e encontrá-la em menos de um terço de segundo, isso é a consciência se expandindo. Se eu puder saber o tempo em Madri instantaneamente, é a consciência se expandindo. O que eu disse em janeiro, que a única diferença entre computadores e drogas é que os computadores são grandes demais para se engolir (risos). E as melhores pessoas do mundo estão trabalhando nisso! Os computadores do futuro serão do tamanho de comprimidos de aspirina, custando o mesmo preço e usados da mesma maneira diabólica. Então, a expansão de consciência é o nome do jogo, e Deus sabe que precisamos disso quando olhamos para as soluções que tentamos aplicar aos nossos problemas desesperados. Olhe para os nossos políticos se comportando, eles são uma desgraça. Em qualquer país civilizado eles seriam dilacerados por multidões uivantes – mas aqui agora, há uma certa melodia cesariana, e não temos mais o tipo de convicção como costumávamos. Não é para se entusiasmar. (MCKENNA, 1994, tradução nossa)

 **stary**
@carolinastary Following

the future is female e não é fálico

[Translate Tweet](#)

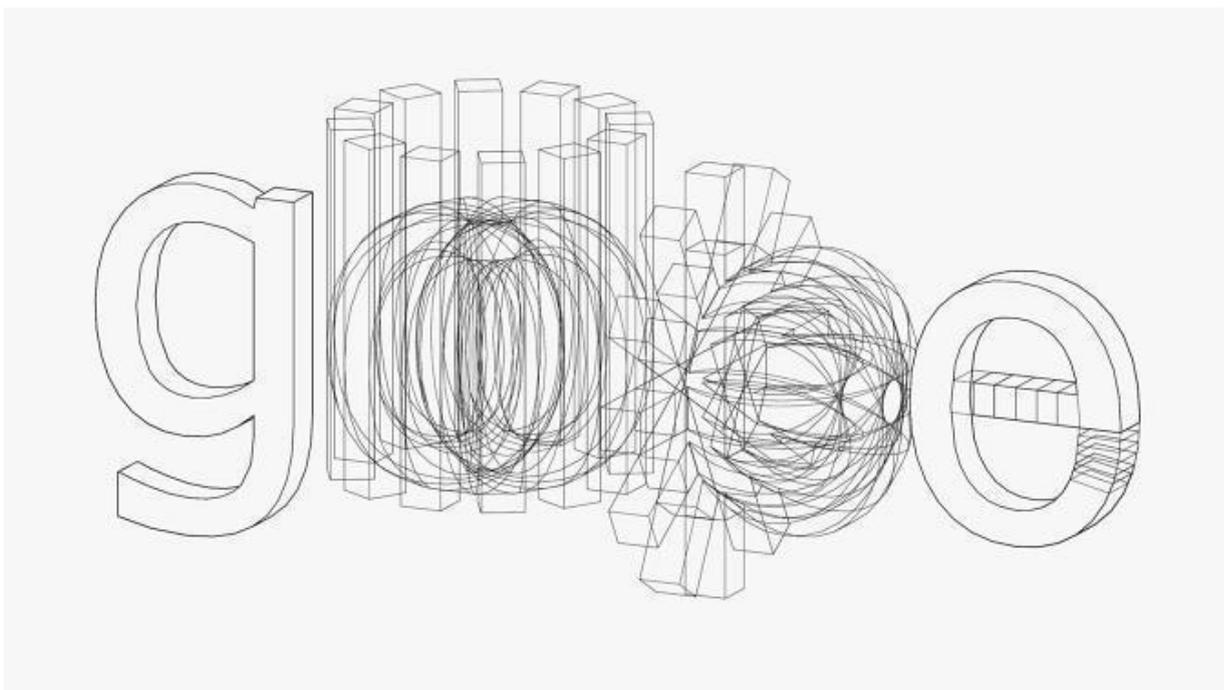


0:19 3,256 views

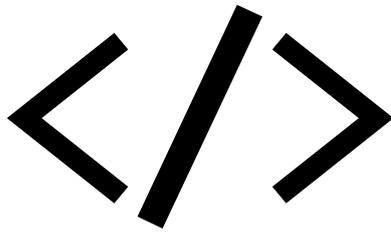
5:58 PM - 15 Dec 2016 from [Sao Paulo, Brazil](#)

9 Retweets 24 Likes

2 9 24



PLIM PLIM | Pedro Maia, 2016. GLOBO-GOLPE é um GIF poema, viralizado nas redes sociais e projetado nas ruas durante as manifestações contra o impeachment da Presidente Dilma Rousseff. A animação está disponível em: <http://payload299.cargocollective.com/1/11/365659/8293628/globo-golpe.gif>



</BIBLIOGRAFIA ADICIONAL>

AGAMBEN, Giorgio. *What is an apparatus?* California: Stanford University Press, 2009.

BROTCHIE, Alastair; GOODING, Mel. *A book of surrealist games: including the little surrealist dictionary*. Shambhala Redstone Editions, 1993.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade*. Zahar, 2003.

COMITÊ INVISÍVEL. *Aos Nossos Amigos: CRISE e INSURREIÇÃO*. São Paulo: n-1 Edições, 2016.

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

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac & Naify, 2013.

HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HOOKS, Bell. *Yearning: race, gender, and cultural politics*. New York: South End Press, 1990.

LESSIG, Lawrence. *Cultura Livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. São Paulo: Trama, 2005.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34, 2010.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (org.). *Culturadigital.br*. Rio de Janeiro: Azougue, 2009.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.). *Cidadania e Redes Digitais*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2010.

TURNER, Fred. *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism*. University of Chicago Press, 2010.

DISSERTAÇÕES E TESES

BARROS, Bruna Suelen Silva. [Nu]-: *aparelho: relatos sobre coletivo, arte e colaboração*. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências da Arte, Belém, 2013. Programa de Pós-Graduação em Artes. Disponível em: <<http://repositorio.ufpa.br/jspui/handle/2011/7838>>

RIBEIRO, J. M. *Quebra de padrão: novos parâmetros para a crítica de arte no contexto da cultura digital*. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC, 2006. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4793>>

ARTIGOS E PUBLICAÇÕES ELETRÔNICAS

COLETIVO 28 de MAIO. *O que é uma ação estético-política? (um contra manifesto)*. In: Revista VAZANTES – Dossiê: Matéria, Materialização, (Novos) Materialismos, n. 1. 2017. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufc.br/vazantes/article/view/20463>>

CGI.br. *Pesquisa realizada pelo CETIC.br aponta que o uso da Internet pelo celular mais do que dobrou nos últimos dois anos*. 2014. Disponível em: <<http://www.cgi.br/noticia/tic-domicilios-indica-que-31-da-populacao-brasileira-usa-internet-pelo-telefone-celular/10044>>

CGI.br. *TIC Domicílios indica que 31% da população brasileira usa Internet pelo telefone celular*. 2014. Disponível em: <<http://www.cgi.br/noticia/tic-domicilios-indica-que-31-da-populacao-brasileira-usa-internet-pelo-telefone-celular/10044>>

FLUSSER, Vilém. *"Da ficção."* *O Diário de Ribeirão Preto*. Ribeirão Preto 26, 1966.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. *Resistência nômade: arte, colaboração e novas formas de ativismo na rede*. In: E-Compós v9. 2007. Disponível em: <<http://www.e-compos.org.br/e-compos/article/viewFile/158/159>>

GUTIERREZ, Benardo. *Três anos de revoltas conectadas*. In: Outras Palavras. 2014. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/outras-palavras/tres-anos-de-revoltas-conectadas-7261.html>>

HOLMES, Brian. *Ten postulates for technopolitics*. In: Continental Drift. 2011. Disponível em: <<https://brianholmes.wordpress.com/2011/01/13/ten-postulates-for-technopolitics/>>

KELLNER, Douglas. *Intellectuals, the new public spheres, and techno-politics*. In: New Political Science. 1997. Disponível em: <<https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/intellectualsnewpublicspheres.pdf>>

KELLNER, Douglas. *Globalization, technopolitics and revolution*. In: *Theoria: A Journal of Social and Political Theory*. 2001. Disponível em:

<<https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/essays/globalizationtechnopoliticsrevolution.pdf>>

KURBAN, Can; PEÑA-LOPEZ, Ismael ; HABERER, Maria. *What is technopolitics? a conceptual scheme for understanding politics in the digital age*. In: *Revista de Internet, Derecho y Política* v.24. 2017. Disponível em:

<http://ictlogy.net/presentations/20160707_can_kurban_ismael_pena-lopez_maria_haberer_-_what_is_technopolitics_conceptual_scheme.pdf>

PARRA, Henrique. *Controle social e prática hacker: tecnopolítica e ciberpolítica em redes digitais*. In: *Sociedade e Cultura* v.15, n.1. 2012. Disponível em:

<<https://www.revistas.ufg.br/fchf/article/view/20677/12328>>.

Projeto de Integração de Políticas de Inclusão Digital – Ação Cultura Digital do Programa Cultura Viva e Projeto Casa Brasil. Produto I – Remix da Cultura Digital. 2009. Disponível em:

<http://culturadigital.br/movimento/files/2010/12/Acao_Cultura_Digital_2009.pdf>

ROLNIK, Suely. *Molda-se uma alma contemporânea: o vazio-pleno de Lygia Clark*. In: *Núcleo de Subjetividade*. 2001. Disponível em:

<<http://www4.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Molda.pdf>>

RIVERA, Tania. Ensaio sobre o espaço e o sujeito: Lygia Clark e a psicanálise. *Ágora (Rio J.)*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 219-238, 2008. Disponível em:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-14982008000200004&lng=en&nrm=iso>.

Revista ECO-Pós. Arte, mídia e mediação v.18, n.1. 2015. Disponível em:

<https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/issue/view/249/showToc>

SYME, Rachel. *SELFIE –The revolutionary potential of your own face, in seven chapters*. In: *Medium Matters*, 2015. Disponível em: <<https://medium.com/matter/selfie-fe945dcba6b0>>.

STERLING, Bruce. *Short history of the Internet*. In: *Internet Society*, 1993. Disponível em:

<<https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/short-history-of-the-internet/>>.