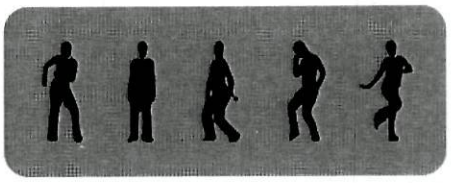


A Travessia do Quotidiano: entre real e virtual.

Do trabalho ao ócio — da arte — do ócio ao trabalho — da arte.

Joana Mateus

103563
043.7
75

A Travessia do Quotidiano: entre real e virtual.

Do trabalho ao ócio — da arte — do ócio ao trabalho — da arte.

Joana Mateus

Biblioteca da FBAUP
18990

FACULDADE DE BELAS ARTES DA UN. PORTO BIBLIOTECA

Dissertação de Mestrado em Arte Multimédia

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

2006

Agradecimentos:

Ao David. à Alice e ao José Mateus, pelo apoio e confiança.
À Cristina e ao Miguel, pelo incentivo, e por terem sido a referência sempre implícita neste trabalho.
Ao meu orientador, Fernando José Pereira, pela generosa disponibilidade em acompanhar esta travessia.

A Travessia do Quotidiano: entre real e virtual.

Do trabalho ao ócio — da arte — do ócio ao trabalho — da arte.

Índice pág

Introdução 9

I capítulo — O trabalho .....

1: Utopias do quotidiano 18

2: A economia informacional / global 22

2.1: sobre o turismo 27

2.2: Sobre o problema da imaterialidade do trabalho ocidental de hoje (e das profissões desde sempre livres) 29

3: A vida individual 32

4: A actividade artística 35

4.1: Sobre o trabalho 35

4.2: O trabalho da arte 44

4.3: 'Novos' meios 54

4.4: Sobre o médium artístico 58

4.5: Sobre o processo de democratização da imagem 59

II capítulo – A paisagem urbana .....

1: Espaços do ócio 64

1.1: O jardim 64

1.2: A imagem da cidade 67

1.3: O parque de paisagem 70

1.4: O parque temático 72

1.5: Breve retorno à Casa dos Espelhos 79

2: O espaço público privado — os espaços privilegiados 82

2.1: O centro comercial 85

2.1.1: Vigilância 88

2.2: A paisagem virtual 91

3: A rua 98

3.1: A outra rua 106

3.2: Espaços do vazio (internodal) 110

4: Sci-art 117

5: Campos de Jogos — documentação 119

III capítulo – A cultura inorgânica

1: O enredo tecnológico 128

2: Defesa e prevenção 129

3: A distribuição 132

3.1: Playtime 133

3.1.1: Tecnologia ubíqua 134
3.1.2: Objecto temporal — 'sky ear' 136
3.1.3: Tecnologia GPS 137

3.1.3.1: 'Amsterdam Realtime' 139
3.1.3.2: 'Rush Creek Wilderness Trail' 140
3.1.3.3: 'PDPal' 141

3.1.4: Time break 143

3.2: Macro escala 144

3.2.1: Mass media 145
3.2.2: Novas fronteiras 147
3.2.3: Hipermedia 150

3.3: Micro escala 152

3.3.1: Gestos e momentos da actividade local 153

3.4: In / out 158

3.4.1: As ligações 161
3.4.2: Os corpos intermediados 166

3.5: *Browsers* 172

3.5.1: 'Web Stalker' 172

3.6: Centros de Distribuição 174

3.6.1: 'Atlas of Ciberspace' 175
3.6.2: *Interface* '1:1(2)' 176
3.6.3: 'A net art idea line' 177
3.6.4: Ferramenta 'Carnivore' 177
3.6.5: 'Netomat' 180
3.6.6: 'Riot' 181
3.6.7: 'Jodi' e 'Digital Landfield' 182
3.6.8: 'Irational.org' 184

3.6.8.1: 'TM Clubcard' 184
3.6.8.2: 'MVC' 186

3.6.9: 'Rizhome' 187
3.6.10: 'Virose' 188

Projecto: Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol. 191

Conclusão 205

Bibliografia 217

Bibliografia de Imagens 229

Introdução

Termos opostos

Esta dissertação estabeleceu-se, desde início, como o resultado de um esforço de consolidação de um território próprio de investigação: portanto, um trabalho sobre o Trabalho. Também sobre o Ócio, pela sua inevitável relação contraditória com o exercício profissional mas que, paradoxalmente, julgamos ser cada vez mais uma relação indistinta. O facto de este 'problema' se verificar no quotidiano de trabalho e do ócio implicará a observação das tecnologias da informação e comunicação, que permitiram construir um espaço paralelo e, por vezes mesmo alternativo ao espaço 'real', onde se intercepta a actuação pública e a privada.

Optando por evitar a especialização e aprofundamento extensivo de uma matéria ou tecnologia particular, investimos, como metodologia específica, num processo de pesquisa apoiado em grande medida em documentação presente na Internet, como textos, imagens projectos e outros suportes. Fazemo-lo na convicção de ser necessário utilizar o espaço electrónico para fazer valer as suas potencialidades tornando-o um espaço possível de percorrer num percurso de investigação fundamentada.

Tentando demarcar um território de análise mais centrado em torno do trabalho e do lazer, existe, no entanto, a presença intensa de uma neblina formada por abordagens múltiplas e heterogéneas que são, com certeza, enriquecedoras da experiência cultural e humana mas que aqui, neste trabalho de dissertação, poderiam provocar o rondar contínuo sem ancoramento a um porto de abordagem.

Teremos presente no texto, portanto, um fundamental 'jogo de oposições' em curso na problematização exposta. Consideramos fundamental o problema da demarcação entre 'religiosidade' e vida comunitária em sociedades multiculturais, sustendo ainda a dúvida de Foucault em relação ao fenómeno da dessacralização do espaço[I]; viragem que, a seu ver, ainda não se

[I] FOUCALT, Michel, *Of other spaces* in *Documenta X – the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, pág. 264.

deu, permanecendo a vida regulada por um certo número de *oposições* que permanecem invioláveis, sendo mesmo encaradas como dados adquiridos; por exemplo, entre espaço público e privado, entre o espaço da família e o espaço social, entre espaço cultural e espaço utilitário, entre o espaço do lazer e o do trabalho.

Propomos assim, ao longo do texto, a observação de circunstâncias nas quais se alternam e combinam algumas das oposições referidas, centrando uma atenção especial no facto de *como se desenrola este jogo* e para que outras formas indistintas evolui. Para tal pretendemos seguir a hipótese da actividade do lazer distribuído pelas restantes actividades quotidianas proporcionar nelas uma certa homogeneidade mas sem, contudo, resolver o que há de *peso contraditório* na distribuição temporal quotidiana.

Estabelecemos um percurso por lugares nos quais será possível, entre outros aspectos, observar propostas de remodelação das circunstâncias do trabalho e do ócio no quotidiano. Essas propostas desejam a realização de actividades em circunstâncias anteriormente tomadas como incompatíveis e agora tornadas possíveis pelos novos aparelhos tecnológicos.

O trabalho

No sentido de análise dos parâmetros em jogo, o I capítulo concebe um passado histórico do 'trabalho' partindo da sua regulamentação para uma distribuição equilibrada de funções e disponibilidade temporal quotidiana de cada indivíduo. A partir da constatação das oposições quotidianas, nomeadamente as que opõem trabalho a lazer, pretendemos abordar exemplos de posições extremadas sobre *a ideia* de sociedade. Procuramos encontrar em propostas de vanguarda social o seu alcance utópico de debate da própria essência do trabalho, constituídas em torno das possibilidades de (in)dependência contidas na máquina tecnológica e nas já antigas divisões no quotidiano entre o trabalho e o lazer.

> "Tempo, parece ser o que mais falta ao homem de hoje, precisamente em virtude da acção da técnica, ao contrário do que supuseram as visões mais optimistas a respeito da libertação do *otium* que a técnica permitiria. (...) ela é hoje aceleração de todos os gestos (e não apenas, por exemplo, do gesto produtivo); aceleração de todos os fluxos e, sobretudo, criadora de um novo fluxo (...) o da informação, revelando-se assim um dos mais poderosos motores históricos do *negotium* (ou da negação do ócio)." [II]

A observação das condições da 'vida global' e da 'vida privada' reflectidas num enquadramento sócio-económico contemporâneo permite-nos traçar já um alinhamento para o II e III capítulos consequentes. Pretendendo ao mesmo tempo ser essa abordagem esclarecedora de um campo de pesquisa e de um tipo de perspectiva a adoptar, permite ainda introduzir a problematização mais específica da contradição entre o trabalho operário e a actividade artística. Partimos da constatação de que, apesar de esta ser uma questão conciliada nos *ateliers* da Bauhaus, o espaço de produção quotidiana é, geralmente, excluído da dimensão espacio/temporal da arte, por muitos considerada o "domingo da vida"[III].

As ligações

A partir do campo de trabalho do I capítulo foi feito um desdobramento da discussão para duas dimensões distintas do mesmo espaço. Portanto, e em termos gerais, o II capítulo desenvolve-se numa perspectiva mais concreta, digamos, *o real* da paisagem urbana; o III capítulo persegue *o virtual* tecno-

---

[II] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual*, Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 427.

[III] "Como muy bien lo expresaba el aforismo gadameriano, el arte sólo se daba en el "domingo de la vida". in BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene" in "ensayos", http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005. "Dos anos sessenta a hoje ocorreu uma "passagem da utopia para a heterotopia". (...) "resgate estético da existência que nega, mais ou menos explicitamente, a arte como momento 'especializado', como 'domingo da vida' no sentido de que falava Hegel." in VATTIMO, Gianni, *A Sociedade Transparente*, Antropos, Relógio d'Água, Lisboa, 1989, 1992, Cap. Da Utopia à heterotopia, p. 67.

logicamente formatado e distribuído. Não existindo, em concreto, tal distinção na nossa vivência quotidiana —porque a 'cultura inorgânica' é o padrão visível da 'paisagem urbana'— mas imposta a fractura para análise, estabelecemos pontos de ancoragem entre capítulos. Tais *links* permitiram a sobreposição dos espaços pela coincidência do sentido percorrido, e foram colocados em objectos específicos, a saber: o jardim e a sua derivação para parques de lazer, por permitir a problematização do habitar individual no espaço urbano; a câmara de vigilância como meio de intrusão no privado/público e como meio de alteração de escala dos espaços e organismos. Assinalamos ainda a recorrência ao trabalho de Dan Graham por permitir operar a mediação entre jardim e tecnologia, diversificada na forma do espelho ser reflector do sujeito no ambiente.

O jardim no espaço público

Não sendo este o lugar para a apreciação da necessidade de modos de gestão sustentada dos recursos naturais. Temos, no entanto, bem presente a crescente pressão exercida sobre o ambiente pelo contexto cada vez mais importante da actividade recreativa. O tempo de lazer é difundido pelos dois sectores principais da actividade diária, dividida nas zonas temporais do trabalho e educação, sobrevivência/alimentação e sono, obrigações familiares e tempo desocupado[IV].

Num projecto de dissertação formulado a partir da dicotomia trabalho/ócio, o jardim aparece-nos como o espaço de concretização de contradições e oposições, um espaço histórico da heterotopia dos espaços. Portanto, consideramos importante elucidar e tentar confirmar a hipótese de o jardim não ser um espaço de conciliação mas, ao invés, permitir amplamente a exploração e exposição do sentido público do espaço. Através da demonstração dos rituais religiosos estarem intrinsecamente relacionados com a domesticação

---

[IV] PIGRAM, John J. and JENKINS, John M., *Outdoor Recreation Management*, Routledge, New York, 1999, 2006.

da natureza, descreveremos uma realização prática na qual o sentido das coisas e o homem são revistos e progridem desde o nomadismo para o estabelecimento em comunidades sedentárias. Foi desse modo que o 'fenómeno natural' em potência se manteve presença constante quotidiana no jardim. Porém, uma presença reduzida a 'uma essência interior habitada'. Esclarecemos que o principal território de desenvolvimento para o assunto desta tese é o da Sociedade Ocidental. Contudo, partilhamos a percepção dos contrates culturais existentes nesta sociedade coincidentes com os considerados na distinção entre Primeiro Mundo e Terceiro Mundo.

Será interessante constatar que na passagem do Renascimento para o Barroco o jardim adquire uma funcionalidade complementar à realidade urbana: articula-se no tecido social não só num sentido transcendental, adquirindo uma maior importância na organização prática (higiénica, militar, económica, etc.) do espaço da cidade. A partir desse momento o jardim 'disciplinar' é adaptado consoante a construção da 'visibilidade' da cidade, sendo este conceito do 'visível' fundamental no pensamento político-económico desde então. Um conceito que compreendemos como sendo preponderante no desenvolvimento estratégico da imagem da cidade, nomeadamente, através de um ordenamento social em torno do *turismo* —o negócio do ócio.

A constituição da cidade turística é promovida após a 'idealização' dos lugares do poder e enquanto segunda estratégia de imaginação da cidade visível. O Parque é enquadrado na génese da cultura do espectáculo, considerando o desenvolvimento do parque público urbano e do parque de paisagem um ordenamento dependente das formas de actividade sócio-cultural. O espaço físico *ícone* da cultura do espectáculo e da indústria do lazer é, acima de todos, o parque temático.

Apoiados numa distinção entre espaço público e espaço colectivo, apresentaremos projectos segundo uma ideia de arte no espaço público que, como esclarece Gabriela Vaz Pinheiro se estabelece "enquanto prática propiciadora de diálogo(s) com o mundo e a sociedade vistos em permanente mutação"[v];

[v] PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument —sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in *Margens e Confluências —um olhar contemporâneo sobre as artes* nº 9 —Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, p. 75.

distinguindo-se, portanto, daquela ideia de arte pública decorativa do espaço urbano e que está, como analisaremos, relacionada com o vulgar planeamento da 'cidade visível' "frequentemente entrosada com formas de celebração de narrativas etnográficas ou históricas, por um lado, e, por outro, à aridez das intervenções de carácter abstracto e monumental de natureza *site-specific*"[VI].

Para a análise da obra de arte será fundamental o contributo dado pelas noções do "contexto, da função e da sustentabilidade"[VII]. Assim, na proposta metodológica da arte pública importará incorporar "processos de análise dos lugares e das formas de os habitar e que procure a eles devolver pelo menos em parte os seus resultados"[VIII].

No âmbito da investigação em curso sobre o lugar da actividade, será apresentado um trabalho documental, em imagens, sobre 'campos de jogos'.

A tecnologia

O III capítulo vai observar a tecnologia de informação na operatividade das suas propriedades nos domínios comercial (do design) e artístico, de forma a traçar uma distinção entre os seus propósitos. Na primeira parte do capítulo construir-se-á uma abordagem histórica para que surja evidente o território da *mega indústria simbólica* a partir do qual se desenrola a prática artística no exercício da resistência e crítica, analisada numa segunda parte e definida como *diferencial*.

O domínio virtual da rede electrónica surge como um território com grande capacidade para a actuação e performatividade social e artística, constituindo-se como um novo espaço público. Neste cenário, o da *net.art* em

---

[VI] ibidem.

[VII] ... somados ao contributo dados pelas "noções de valor, pela produção de significados, discurso da estética, pelo estudo da(s) audiência(s), pela formação do gosto, pela análise da cultura, pelas considerações éticas, ou pelo papel das instituições"; in idem, p. 78

[VIII] PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument —sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in *Margens e Confluências —um olhar contemporâneo sobre as artes* nº 9 —Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, p. 87

especial, articulam-se, de forma rizomática e não hierarquizada, comunidades participativas na construção de objectos dificilmente comercializáveis.

A certo momento propõe-se a observação entre a micro e a macro escala, nos pontos 3.2 e 3.2, esclarecida no ponto 3.4: *in / out*, com base numa análise de António Machuco relativa à constatação nas estruturas de um centro ou a inexistência dele. A designação dos sub-capítulos *micro escala* e *macro escala* parte de uma apropriação (não aprofundada) de um comentário acerca do objecto de investigação da física quântica. Então, segundo Nick Herbert[IX], tendo resolvido os problemas mais complexos relacionados com a estrutura atómica, o domínio da investigação da física quântica afasta-se (para o micro e para o macro) da escala da vida quotidiana. Estabelecendo uma *relatividade* entre o regime disciplinar da investigação científica e o campo base onde pertencem todos os domínios humanos, somos levados a acrescentar que existem estruturas à escala global que agem e dominam os micro centros comunitários em que nos movemos —uma formulação que se pretendeu ampliar com a exemplificação discritiva de projectos artísticos. Naturalmente, este é o espaço de trabalho intrínseco à arte da rede, e demais locais que a alojam.

[IX] HERBERT, Nick "Werner Alone Has Looked on Reality Bare" in DRUCKREY, Timothy with ARS ELECTRONICA (ed.), *Ars Electronica — Facing the Future — proposal for a Really New "New Physics"*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, and London, England, 1999, p. 101.

I capítulo: O Trabalho

1: Utopias do quotidiano

Situamos no século XIX o princípio revolucionário do "Direito ao Trabalho" que o proletariado francês proclama em 1848, aceitando a lei que limita o trabalho na fábrica a doze horas por dia. O tempo a ocupar por cada tipo de actividade vai sendo regulamentado estabelecendo-se uma divisão diária, anual e para o total da esperança de vida, segundo dois critérios principais: por um lado, de produtividade económica e por outro, de equilíbrio psico-fisiológico. Portanto, convém esclarecer, os critérios valem tanto para o tempo de trabalho como para o de ócio.

Um dos indicadores do bem estar de um país é o baixo nível de desemprego, significando que não só há garantia de sustentabilidade financeira individual e, logo, comunitária, como há também um défice de actividades marginais e criminosas, confirmando a máxima napoleónica "quanto mais o povo trabalhar, menos vícios terá". Nos inícios e durante o século XIX, a industrialização criou um tipo novo de escravidão em torno da máquina e dos objectivos da produção em massa. É neste contexto que Paul Lafargue propõe em *Le droit à la Paresse*[1], revoltado com a "dor, miséria e corrupção[2]" do chamado "século do trabalho", uma utopia do quotidiano segundo a qual cada trabalhador não trabalharia mais de três horas por dia. Tal seria possível devido ao equilíbrio conseguido entre a produção de bens e o seu consumo pelos próprios trabalhadores, à semelhança de uma economia de subsistência apoiada no valor de troca, que impedisse a criação de excedentes significativos ou não-indispensáveis.

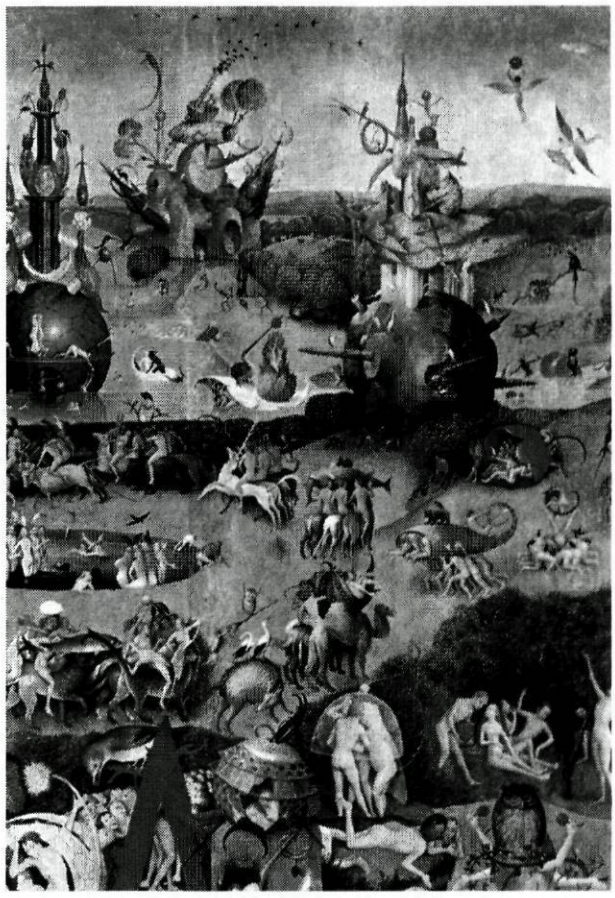
> "Equally, the increase in that class of men who do nothing but work increases the competition among the workers and therefore lowers their price. In the factory system, conditions such as these reach their climax."[3]

---

[1] LAFARGUE, Paul "The Right To Be Lazy", 1883 in "Marxists' Internet Archive", http://www.marxists.org, 2005.
[2] idem.
[3] MARX, Karl "Economic and Philosophical Manuscripts", in Marx/Engels Internet Archive, http://www.marxists.org, marx_economic_and_philosophical_manuscripts.pdf, Progress Publishers, 1887, 1999, 2005.

A proposta de Lafargue compreende-se assim como uma táctica de salvaguarda do trabalhador, essencial para a valorização ao invés da desvalorização do seu trabalho; uma posição individual que, se fosse generalizada, regularia a gestão capitalista em função da disponibilidade efectiva de cada trabalhador.

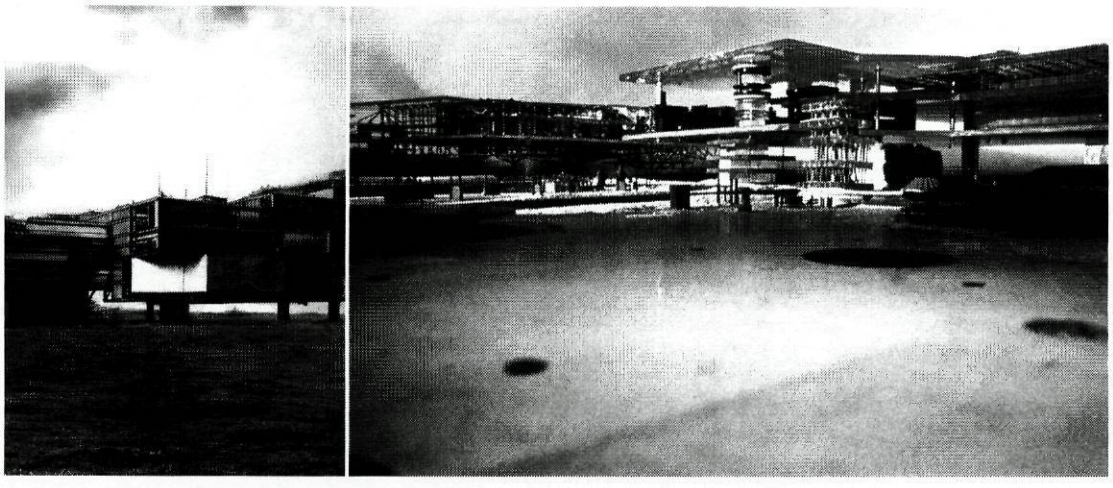
No entanto, mais do que uma via conciliadora na tentativa de estabelecer limites temporais adequados ao dever de exercer uma actividade produtiva, verificamos a existência de duas tendências radicais em relação a um sentido específico da forma de exercer o trabalho. Uma discussão no âmbito da aplicação da tecnologia, entre duas frentes opostas: uma delas, a frente utópica, prevê e deseja a utilização da tecnologia para substituir o trabalho exercido pelo homem e assim providenciar uma vida sem trabalho; a outra frente, de sentido distópico, é profundamente anti-tecnológica por considerar a máquina o último instrumento de sujeição das estruturas autoritárias.



Hieronymus Bosch, *O Jardim das Delícias*, séc. XV.

A imagem da utopia de uma vida sem trabalho é construída à semelhança do paraíso como representado no Jardim das Delicias, ou numa espécie de sua actualização moderna, urbana e industrial, nos projectos do arquitecto holandês Constant Nieuwenhuys.

> "Constant's proposals made use of contemporary mega structural technologies to connect key locations within the city, producing new networks both of movement and inhabitation. Hierarchies of space and function in the conventional city were to be replaced by egalitarian structure, the labyrinthine character of which owed much to the narrative of journeying across the city."[4]



Constant Nieuwenhuys, *View of New Babylonian Sectors*, 1971 / *Yellow Sector*, 1958.

Uma das imagens, de título 'View of New Babylonian Sectors', descreve uma estrutura arquitectónica gigantesca estendendo-se sobre um terreno vasto. Esta estrutura consiste em vários sectores da Nova Babilónia: o nível do solo é quase exclusivo ao trânsito de veículos e, no subsolo, labora uma indústria automatizada inteiramente constituída e orientada por máquinas; as zonas habitadas estão bastante acima do nível do solo e completamente cobertas, iluminadas e ventiladas por ar condicionado. Os habitantes estão livres das obrigações do trabalho através da completa automatização e, portanto, dispõem do total do seu tempo para o lazer e o ócio.

---

[4] CANNIFFE, Eamonn, *Urban Ethic — design in the contemporary city*, Routledge, London and New York, 2006, p. 119.

A cidade é desenhada de tal forma que possibilita aos seus habitantes modificar os espaços segundo o seu desejo, desenvolvendo uma "constante readaptação do espaço social em prol de uma experiência de vida intensa"[5].

A distopia referida é representada na imagem simbólica anti-tecnológica do movimento de resistência "Luddite". Este movimento de trabalhadores do sector têxtil no século XIX, em Inglaterra, despoletou uma série de acções concertadas na destruição das novas máquinas industriais desenvolvidas para a modernização da produção no sector. A destruição da máquina no local de trabalho tem um sentido de bloqueio niilista[6] contra o temor de um futuro que se prevê cada vez mais opressivo.

Estas posições extremas exprimem um princípio de sujeição no objecto tecnológico, e do trabalhador equiparado ao objecto funcional. Segundo Vaneigem, a apropriação de objectos é a apropriação de pessoas implicada na força do consumismo. Aqui opera um dualismo fundamental imposto ao ser-privatizado nas relações "particular e geral, individual e colectivo, privado e público, técnico e prático, espiritual e material, intelectual e manual"[7] e, acrescentamos nós, na relação trabalho e ócio. A propósito, Baudrillard indica um sentido de jogo duplo presente em todas as tecnologias,

> "a sua própria exorbitância fazendo delas um jogo de transparição do mundo sob a ilusão de o transformar. Será a técnica a alternativa mortífera à ilusão do mundo, ou não será ela senão um avatar gigantesco da mesma ilusão fundamental, a sua última e subtil peripécia, a última hipóstase?"[8]

Baudrillard sugere que a procura da verdade através da razão, enge-

---

[5] WIGLEY, Mark "The Hyper-Architecture of Desire" in *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, Witte de With Publishers, Rotterdam, 1998, p. 9-71; ref. in OZKAN, Derya "Antinomy Perfected: Everyday Life and Utopia in Situationist Politics of Space", cap. The Post World War II Era—Politics, Culture, Urbanism, in arch.virose.pt/writings/kabille/derya01.html, 2005.

[6] CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic Civil Desobedience — and Other Unpopular Ideas*, Cap. Electronic Civil Desobedience, p. 13, Cap. Slacker Luddites, p. 57, in http://www.critical-art.net/books/ted/, 2005.

[7] VANEIGEM, Raoul "Banalidades de Base", Frenesi, Lisboa, 1988, p. 22.

[8] BAUDRILLARD, Jean, *O Crime Perfeito*, Relógio d'Água, Lisboa, 1996, p. 27.

nheira do objecto tecnológico, será uma estratégia pretexto de uma vontade primordial para a ilusão na essência do ser-sensível[9].

2: A economia informacional / global

> "A economia é informacional e não apenas baseada na informação, pois os atributos culturais e institucionais de todo o sistema social devem ser incluídos na implementação e difusão do novo paradigma tecnológico. (...) Embora a economia informacional/global seja distinta da economia industrial, ela não se opõe à lógica desta última. A primeira abrange a segunda mediante o aprofundamento tecnológico, incorporando conhecimentos e informação em todos os processos de produção material e distribuição, na base de um salto gigantesco para alcançar e obter espaço para alcançar e obter espaço na esfera da circulação." [10]

A forma de trabalho das sociedades ocidentais actuais opera com um tipo de máquinas que já não são as energéticas das fábricas, caracterizadas pelo "perigo passivo da entropia, e o perigo activo da sabotagem"[11]. As novas máquinas informáticas "cujo perigo passivo é o ruído por sobreposição, e o activo, o piratear e a introdução de vírus"[12], não servem para produzir produtos —quando muito, os trabalhadores montam peças.

> "As empresas estarão motivadas não pela produtividade, mas pelo lucro, para o qual a produtividade e a tecnologia podem ser meios importantes, mas, com certeza, não os únicos. E as instituições políticas, moldadas por um conjunto maior de valores e interesses, estarão voltadas, na esfera económica, para a maximização da competitividade das suas economias. O lucro e a competitividade são os verdadeiros determinantes da inovação tecnológica e do crescimento da produtividade."[13]

---

[9] ibidem.
[10] CASTELLS, Manuel, *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura — A Sociedade em Rede*, Volume I, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2002, Cap. Produção informacional, p. 122.
[11] DELEUZE, Gilles, "Post-scriptum sobre as sociedades de controlo" in *Conversações 1972--1990*, Fim de Século, 2003, p. 243.
[12] ibidem
[13] CASTELLS, Manuel, *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura — A Sociedade em Rede*, Volume I, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2002, Cap. Produção informacional, p. 115.

Hoje, a actividade profissional principal é a venda dos produtos e serviços e por isso, o *marketing* é o centro da empresa, a sua *alma*[14]. O regime da empresa instala uma forma de dominação progressiva através da formação profissional contínua, e a modulação de salários consoante os resultados atingidos pelo trabalhador, assim motivado.

As condições do trabalho da sociedade super-moderna[15] inserem-se numa nova imagem do quotidiano articulado em volta da experiência individual de imagens propostas na publicidade — a concretização em imagem da vontade do *marketing*— e nos artigos pro-publicitários das revistas, uma forma de autêntica *propaganda* numa estratégia que pretende manter uma ilusão específica intrínseca à divisão da vida em 'fases'.

Entretanto, a maior parte da humanidade vive o quotidiano compulsivamente, entre duas forças reactivas: ou no aprisionamento do repetitivo pela sua submissão à necessidade de sobrevivência, ou no "extremo do desespero do momento"[16]. As empresas estimulam um tipo de trabalho contratado temporário ou em *part-time* que os trabalhadores consideram, em geral, empregos ocasionais, 'fases de um percurso'. Como assinala Naomi Klein, ironicamente, "toda a gente sabe que um emprego no sector dos serviços é um passatempo e que o comércio é um sítio onde as pessoas procuram 'experiência', não uma forma de ganhar a vida."[17] Klein considera ainda que a interiorização desta mensagem "na caixa registadora e no balcão de vendas, onde muitos trabalhadores dizem que se sentem como se estivessem de passagem", faz com que "se arrastem durante uma década no sector do McTrabalho". Porém, o que se verifica é que muitos deles se mantém neste tipo de trabalho precário por falta de ofertas alternativas.

Em geral, um indivíduo considera-se profissionalmente 'realizado' quando concilia na sua actividade profissional os imperativos produtivos com o seu

---

[14] ibidem

[15] AUGÉ, Marc "Tourism could well be the last utopia — an interview with Marc Augé" in http://www.atopia.tk, 2005. O autor prefere a expressão 'super-moderno' a 'pós-moderno', por permitir explicitar uma noção de 'sobre-capacidade' de actuação.

[16] LARSEN, Ernst, "Ordinary Gestures of Resistance" in SUDERBURG, Erika (ed.) *Space, Site, Intervention — Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis/ London, 2000, p. 180.

[17] KLEIN, Naomi, *No Logo*, Relógio D'Água, Lisboa, 2002, p.259.

próprio bem estar físico e psicológico ao realizar a tarefa; ao mesmo tempo, o tempo de ócio que corresponderá primeiramente à concretização das 'outras' actividades —estas individualmente impostas[18]— será produtivo no sentido de cumprir metas previamente estabelecidas e normalmente relacionadas com formas de consumo.

> "Since 1970 I have taught Marx's *Capital* in the universities and also in the community. Today it is very easy to make a connection between Marx, capital, and the everyday life of people. But it wasn't so easy in the seventies, because we still had a state which was concerned with the conditions of people's lives, the welfare state, which is now beginning to disappear, to the point where we have a situation which is very similar to the one Marx encountered 150 years ago.[19]

David Harvey fala aqui de um regresso a um desinteresse por parte do estado em estruturar as condições de vida do conjunto social, em termos de condições gerais de funcionamento dos direitos e deveres de cidadania. Um fenómeno que advém da problematização "do cidadão como membro de uma comunidade nacional limitada"[20].

Tal como apontado por Mark Poster, os "Estados-nação" perdem a capacidade de proteger a população e de manter a sua coerência cultural, "por força dos sistemas de comunicação planetários"[21] que permitem maior flexibilidade no estabelecimento das suas sedes e indústrias em locais muito diferenciados em termos de nível de vida. Também Harvey aponta a 'radical dispersão' da indústria no mapa geográfico dos últimos 25 anos coincidindo com a 'radical reorganização' das relações de classe, hoje em dia muito mais

---

[18] A caracterização dessas outras actividades que não profissionais como individualmente impostas sugere aqui uma concepção global do senso comum sobre "o que é o ócio"; contudo, acreditamos que tal vontade individual não se verifica porque é antes uma vontade-tipo incluída num rol de possibilidades para personalidades-tipo sugeridas comunitariamente.

[19] HARVEY, David "Militant and Particular: A Geographer's Response to Flexible Accumulation", in *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 459–465.

[20] POSTER, Mark, *Cidadãos,* media *digitais e globalização* in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.) "Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes", Junho de 2002, Relógio d'Água, Lisboa, p. 24-25.

[21] POSTER, Mark, *Cidadãos,* media *digitais e globalização* in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), "Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes", Junho de 2002, Relógio d'Água, Lisboa, p. 24-25.

fragmentadas. A flexibilidade na dispersão geográfica dos indivíduos[22] implica o estabelecimento de uma maior complexidade cultural, o que se traduz em diferentes histórias e expectativas pessoais. Consequentemente, ainda segundo Harvey, será muito mais difícil organizar movimentos de massa para contestar os poderes capitalistas.

> "The more the worldwide axiomatic installs high industry and highly industrialized agriculture at the periphery provisionally reserving for the center so-called post-industrial activities (automation, electronics, information technologies, the conquest of space, over armament, etc.), the more it installs peripheral zones of underdevelopment inside the center, internal Third Worlds, internal Souths. "Masses" of the population are abandoned to erratic work (subcontracting, temporary work, or work in the underground economy), and their official subsistence is assured only by State allocations and wages subject to interruption."[23]

O sistema da gestão empresarial 'centrado', tal como exposto por António Machuco[24], e segundo a sistematização de H. Fayol em 1916, introduz-nos algumas regras internamente impostas para que os objectivos de lucro sejam cumpridos. Poderemos imaginar as empresas como uma pirâmide de níveis idealmente estanques mas atravessados por um canal através do qual caem as ordens lançadas do topo, onde se concentra o poder.

Importa-nos reter o princípio do mínimo de interacção desejado entre as diversas funções e subfunções dentro da empresa. Ora, a imposição em manter uma tarefa de rotineira e, na grande generalidade, presa de movimentos, contraria a dignificação do trabalho e o respeito pela autonomia individual.

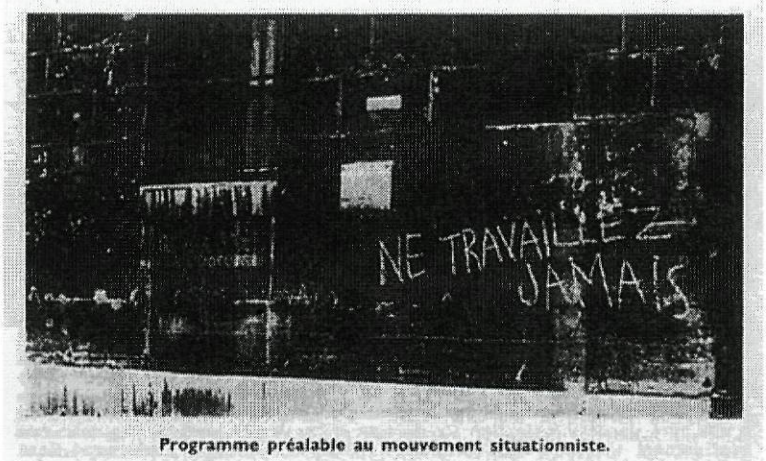
---

[22] Finalmente, será possível fazer o aproveitamento das 24 horas diárias consecutivamente. Para as empresas que lidam em grande parte com a informação como material, existe a possibilidade de nunca interromper o fluxo de dados que constituem o negócio: certa informação resultante do período activo de um trabalhador é enviado para outro departamento, espacialmente localizado no seu antípoda; aí, outro trabalhador inicia imediatamente o tratamento da informação recebida; no final do seu expediente faz retornar a informação trabalhada à origem no seu antípoda; na origem o trabalhador inicia novo período de produção... e assim consecutivamente.

[23] DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix "'A Thousand Plateaus' — The Included Middle" in *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 467.

[24] MACHUCO, António "Tenologias da Informação — do centrado ao acentrado" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org)"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Cap. Efeitos globais da tecnologia contemporânea, p. 197-198.

Em "A Program Seeking Dignified Work" [25], Michael Albert propõe-nos um maior equilíbrio profissional que passa, antes de mais, pela sua interligação com outros processos individuais em curso e por um fortalecimento indescriminado das capacidades de decisão e influência de cada trabalhador. Ou seja, do treino profissional será esperado o desenvolvimento da vontade de pesquisa de forma de permitir o acesso ao conhecimento e à informação e a manutenção de uma interacção social quotidiana —condições que preparam e promovem uma participação efectiva. Assim, implementado um sistema de Auto-Gestão, no qual cada trabalhador tem o 'direito formal a participar nas decisões', a sua competência será afectada proporcionalmente e cada qual será um centro de gestão distribuído.



Programme préalable au mouvement situationniste.

Cette inscription, sur un mur de la rue de Saine, remonte aux premiers mois de 1953 (une inscription voisine qui relève de la politique traditionnelle aide à dater avec la plus sûre objectivité le tracé de celle qui nous intéresse : appelant à une manifestation contre le général Ridgway, elle ne peut donc être postérieure à mai 1952). L'inscription que nous reproduisons ici semble être la plus importante trace jamais relevée sur le site de Saint-Germain-des-Prés, comme témoignage du mode de vie particulier qui a tenté de s'affirmer là.

Internationale Situationniste,
Programme préable au movement situationniste, 1963.

[25] ALBERT, Michael, "A Program Seeking Dignified Work — Seventh essay in the series on A Movement for a Participatory Economy", March 5 2000, in http://www.zmag.org/ZSustainers/ZDaily/2000-03/05albert.htm, 2006.

2.1: Sobre o turismo

> "(...) a experiência do reconhecimento de uma comunidade num modelo deve fazer-se em explícita referência, com explícita abertura, à multiplicidade dos modelos. Sim, isto é provavelmente como inverter em positivo, tornando-a um cânone, a posição que o Nietzsche da segunda 'Intempestiva' descrevia como típica do homem do século XIX, produto de uma cultura histórica exagerada, o qual actua como um turista no jardim da história (...)."[26]

Roland Barthes viu na ascensão da montanha promovida no "Guia Azul"[27] a equiparação "a uma moral do esforço e da solidão" que a relaciona com as circunstâncias do trabalho económico e a instaura como mercadoria moralizante. A mitologia da subida desenvolvida através de uma cadeia cerrada de monumentos de índole artística religiosa católica traduzida no Guia Azul convinha ao nacionalismo da Espanha de Franco e, considera Barthes em 1957, se bem que subsiste, rivaliza com uma aproximação aos "costumes na sua forma quotidiana que constituem, hoje, o objecto principal da viagem, [o objectivo para o qual] a geografia humana, o urbanismo, a sociologia, a economia (...) traçam os quadros das verdadeiras interrogações actuais".

> "(...)o macrocosmo na Net não só coarcta a heteroglossia e o diálogo intercultural em favor de um crescente monólogo, mas também contribui para debilitar as vozes dos 'outros', que não consegue dar a ouvir."[28]

A relação entre turista e indígena será equiparável, porque daí deriva, da relação entre colono e colonizado:

---

[26] VATTIMO, Gianni, *A Sociedade Transparente,* 1989, Antropos, Relógio d'Água, Lisboa, 1992, Cap. Da Utopia à heterotopia, p. 75.

[27] BARTHES, Roland, *Mitologias*, Colecção Signos, Edições 70, Lisboa, 1997, primeira edição1957, Paris, p. 113-115.

[28] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW", in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.),"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual", Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, p. 441.

> "a (...) fundamental principle at the heart of colonial policy, the goal of which was to perpetuate the fiction of difference between the European and the colonized upon which the colonial project was constructed."[29]

Como exemplo de uma auto-assimilação da ideia do 'outro existencial' Oguibe fala-nos do escritor pós-colonial

> "(...) who revels in self-castigation and rifles his or her work with a preponderant, wilfully constructed existential malaise that, in its hyperbolism and irrevocability, does more to conform to colonialist expectations of postcolonial reality rather than approximate that reality."[30]

A perspectiva do turista compara quotidianos e pretende ver confirmadas (ou contrariadas, mas segundo uma mesma perspectiva) as diferenças que conferem à viagem a razão exótica de ter acontecido. A diferença — distância — implicada numa viagem ou em qualquer travessia entre zonas em que o *estilo* e o nível de vida sejam notoriamente símbolos de uma relação específica entre indivíduo e ambiente.

A sociedade articula-se, actualmente, em torno do turismo. Afirmamo-lo tendo presente a noção generalizada de uma vida estruturada por fases, a última das quais é 'a idade da reforma'. Segundo o Artigo 63.º da Constituição da República Portuguesa

> "(...) todo o tempo de trabalho contribui, nos termos da lei, para o cálculo das pensões de velhice e invalidez, independentemente do sector de actividade em que tiver sido prestado."[31]

Todos os cidadãos na fase idosa e após o cumprimento dos anos de serviço devidos têm o direito a uma compensação, descanso ou trégua,

---

[29] OGUIBE, Olu, *The Culture Game*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2004, Cap. "On Digital 'Third Worlds': An Interview", p. 159, 161, 165, Cap. "Nacionalism, Modernity, Modernism" p. 47, Cap. Play Me the 'Other', p. 47.
[30] Idem, p. 27.
[31] "Portal do Governo Português", http://www.portugal.gov.pt, 2005.

idealmente preenchida por passeios, viagens e estadias turísticas. O Artigo 59.º (relativo aos direitos dos trabalhadores) descreve

> "Incumbe ao Estado assegurar as condições de trabalho, retribuição e repouso a que os trabalhadores têm direito, nomeadamente: d) O desenvolvimento sistemático de uma rede de centros de repouso e de férias, em cooperação com organizações sociais".[32]

Poderíamos aqui discutir a uniformidade das propostas do lazer se, actualmente, o Artigo 59º não estivesse já esvaziado do seu sentido prático efectivo. Assim, na verdade, uma das ameaças que parece pairar sobre o cidadão português é a impossibilidade de, no futuro, nem ser possível cumprir com o Artigo 63º, o que equivale, mais ou menos, ao duro castigo de retirar os intervalos do tempo lectivo aos estudantes. Ou seja, o que queremos, portanto, explicitar é que a realização de uma suposta falta de garantia do tempo de lazer de direito, a par de uma sobrevalorização desse privilégio, traduzirá o medo e a sensação de instabilidade e perenidade do sistema da sociedade actual. Esta insegurança será resultado da insistência no absolutismo da validade dos critérios da sociedade ocidental relativamente 'às outras'. Porque na falta de correspondência aos seus modelos a comunidade ocidental parece 'cair' na incerteza da sua validade.

2.2: Sobre o problema da imaterialidade do trabalho ocidental de hoje (e das profissões desde sempre *livres*)

A tese deste mestrado de Arte Multimédia foi dividida em duas partes: uma a dissertação, a outra um projecto prático. Isto significa que uma parte do trabalho é mais material, mais física que a outra?

Consideremos a noção de trabalho imaterial, referido Wright[33] e segun-

---

[32] Ibidem.

[33] WRIGHT, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in "Mute", Vol. 2 nº1, 2005, p. 34-45.

do Hardt e Negri em *Empire*[34].

Pertencendo à indústria do conhecimento na qual o Ensino está configurado, este trabalho vive intrinsecamente da comunicação. Operando num ramo específico do conhecimento desenvolve-se aqui uma análise simbólica e hipóteses para a resolução de problemas numa base afectiva[35]. Acrescento que chamámos à nossa sociedade (da qual o nosso trabalho é exemplificativo) a Sociedade do Conhecimento e agora a designamos por Sociedade da Informação, e ambos sejam resoluções *imateriais*, conhecer e informar, tal não significa que a sua posição hegemónica na nossa cultura não seja minoritária em relação à globalidade dos países —que produzem prioritariamente, como se sabe, bens materiais. Acima de tudo, e este facto é aqui de grande importância, o trabalho envolvido na produção imaterial, ou seja, a actividade aqui em curso, constitui-se sempre materialmente, envolvendo o corpo como qualquer outra tarefa física. Portanto, como esclarecido em *Multitude*, e segundo os mesmos autores Hardt e Negri, "o que é imaterial é o produto"[36]; e o produto, relembramos, é sobretudo informação classificada e distribuída.

Sergio Bologna[37] critica a noção de trabalho imaterial proposta por Negri e outros na descrição tanto do trabalho intelectual como dos serviços, considerando-a um mito que obscurece o aumento da duração do dia de trabalho. Seguindo a mesma perspectiva, em www.generation-online.org encontramos uma lista lugares de referência para o tema do *não trabalho*, dos quais destacamos[38] "Capitalist domination and working class sabotage"[39] de A. Negri, os manifestos dada de Tristan Tzara, "The strategy of refusal"[40] de M. Tronti,

---

[34] HARDT, M. & NEGRI, A., *Empire*, Harvard Univeristy Press, Cambridge, 2000, p. 30.; ref. de Wright, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in Mute, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

[35] Considerando que o trabalho afectivo é encontrado principalmente no sector dos serviços prestados.

[36] HARDT, M & NEGRI, A., *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, Penguin, New York, 2004, p. 109; ref. de Wright, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in Mute, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

[37] BOLOGNA, S. 'Problematics del lavoro autonomo in Italia (I)' in *Altreragioni* 1, June1992, p. 20-1; ref in WRIGHT, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in Mute, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

[38] Enumeração com referência em ErikE - 18 Apr 2003 in www.generation-on-line.org.

[39] http://www.geocities.com/cordobakaf/negri_sabotage.html, 2006.

[40] http://www.geocities.com/cordobakaf/tronti_refusal.html, 2006.

o texto já aqui referido "The right to be lazy"[41] de Paul Lafargue; os sites www.whywork.org e www.worklessparty.org, a publicação aberta "A Ballad Against Work"[42] ; ainda "museum in progress"[43] onde podemos consultar projectos como "Urban Tension (2002-2003)" e "Utopia Station Lab (2003)" e o trabalho "travaillez Jamais"[44] de Andreas Seikmann, Abmachine, inserido no projecto "Worlds of Work (2001-2005)"; Pela nossa parte sugerimos ainda, numa posição de 'resistência' as circunstâncias contraditórias de Bartleby[45], a personagem de Herman Melville que "preferia não o fazer" e o marinheiro de "Os naufrágos do batávia[46], de Simon Leys, que "não consegue escapar ao alcoolismo a não ser quando anda no mar, mas proíbem-no de navegar por causa do seu alcoolismo". Os movimentos de "não ao trabalho" têm, de facto, o objectivo verosímil de promover a iniciativa pessoal e o justo equilíbrio entre a "actividade necessária" e a vontade de agir, *gerindo*, entre as actividades, as convicções e opções individuais relativamente aos diversos sistemas e circuitos colectivos através dos quais nos movemos.

O produto do trabalho pode ser 'imaterial' mas a forma mecânica implicada na sua realização, e as consequências físicas que advém do seu carácter repetitivo, na maioria das vezes permanente e quase imobilizado, demonstram factualmente a sua natureza concreta.

> (...) "The duty of management [of US Steel] is to make money, not steel." A lot of profits in large corporations came from playing currency markets, playing financial games, creative accounting, takeovers, mergers... So, we're not simply talking about banks and the stock exchange, we're also talking about the internal structure of corporations; in some cases they stopped really concerning themselves about the fundamentals of production[47].

---

[41] http://www.marxists.org/archive/lafargue/works/lazy/preface.htm, 2005.
[42] COLLECTIVE ACTION NOTES, Pamphlets, "A Ballad Against Work — A Publication for Collectivities (1996) in http://www.geocities.com/CapitolHill/Lobby/2379/intro.htm, 2006.
[43] http://www.mip.at, 2006.
[44] http://www.mip.at/en/werke/538.html, 2006.
[45] MELVILLE, Herman, *Bartleby*, Assirio & Alvim, Lisboa, 1988.
[46] LEYS, Simon, *Os náufragos do batávia* seguido de *Prosper*, Edições Cotovia, Ficção, Lisboa, 2003.
[47] HARVEY, David "Militant and Particular: A Geographer's Response to Flexible Accumulation", *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 459.

Residirá na nossa compreensão uma impossibilidade de visualização deste jogo empresarial especulativo como não mais que uma *slot machine* sistemática, porém controlada pelos cálculos probabilísticos e informação paralela do apostador que vicia o jogo.

3: A vida individual

Raoul Vaneigem aponta a fatalidade de uma inversão especular operada no cerne das relações sociais sobre a vida privada de qualquer pessoa:"a vida «privada» define-se prioritariamente num contexto formal. É verdade que nasce das relações sociais criadas pela apropriação privativa, mas foi a expressão dessas relações que veio conferir-lhe a forma essencial."[48] As relações sociais determinam a forma essencial, universal e incontestável da vida privada. Uma forma que faz com que a apropriação seja um direito comum mas do qual todos são excluídos, "*direito a que só se acede renunciando a ele.*"[49] Ou seja, renunciando a ser proprietário do espaço público, delegando as obrigações de propriedade a um estado responsabilizado, só poderemos readquirir direitos de acção se readquirirmos o espaço. Portanto, Lafarge impõe a revolução de ultrapassagem radical das condições de vida — as condições da apropriação privada — como o único modo de escapar a um contexto que aprisiona a experiência e confere a negatividade intrínseca às relações sociais. Todo e qualquer projecto positivo será, portanto "recuperado como imagem no espelho, imagem virtual."[50]

Vaneigem explica, assim, a tremenda capacidade de absorção das indústrias da política cultural do sistema capitalista. A sua perspectiva retira, de certo modo, sentido à acção activista ou artística que não esteja desligada, na sua base, de qualquer sentido privado, seja por assumir autoria, ou existência própria ou propriedade.

---

[48] VANEIGEM, Raoul "Banalidades de Base", Frenesi, Lisboa, 1988, p. 22.
[49] ibidem.
[50] ibidem.

Esta proposta de abdicação da propriedade, nomeadamente, a propriedade da produção artística, impulsionará a passagem da actividade artística para o exterior do seu terreno tradicional de operação, para adquirir uma dimensão politica e social efectiva.

Para tal foi essencial a formulação feminista 'The personal is the political', referindo-se a todas as coisas que tinham sido postas de lado por uma ideologia de exploração e domínio capitalista, que se focava exclusivamente na ideia de luta de uma classe contra a outra[51]. Neste sentido, o trabalho artístico desenvolverá formas de revelar de situações, produzindo uma experiência contemplativa ou descodificadora para iniciar um diálogo para o "pensamento de ser outro"[52].

Felix Guattari formulou o conceito de micropolítica como pensamento operativo a um nível microsocial —o lugar de re(a)presentação das práticas sociais— numa reestruturação do acto politico neste novo contexto.

Como um exemplo da actividade artística micropolítica, *Safety Pills*, um projecto realizado por Minerva Cuevas foi, de facto, também uma campanha oficial. Através da distribuição de pílulas de cafeína, afixação de cartazes e distribuição de folhetos informativos, o objectivo foi alertar para o facto de muitos dos roubos em transportes públicos acontecem por as pessoas adormecerem durante a viagem. Minerva realizou ainda outros projectos de utilidade pública como os falsos cartões de estudante para beneficiar de descontos. Ambos os projectos se inserem na organização por si fundada "Mejor Vida Corporation".[53]

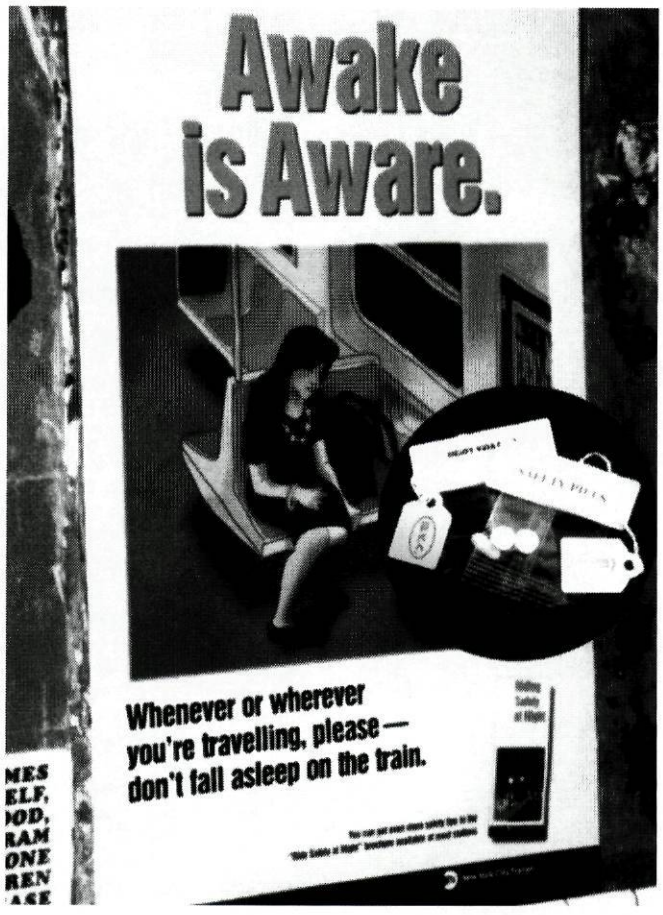
---

[51] CHEVRIER, Jean-François "Conversation with Jean-François Chevrier" in *Micropoliticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, EACC, Valencia, 2002, p. 378.

[52] idem, p. 392.

[53] HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005, p.109. O projecto será de novo aqui abordado no Capítulo 3, no ponto 3.6: Centros de Distribuição.

FACULDADE DE BELAS ARTES DA U.N. PORTO



Minerva Cuevas, Safety Pills, 2000.

"Micropolíticas incide sobre a noção do dia-a-dia como a representação das práticas humanas, como proposto por Michel de Certeau em *L'invention du quotidien* (1980). (...) O quotidiano como algo que transforma, que pode subverter valores estabelecidos, é o que nos interessa para examinar em profundidade o intrigante na vida. (...) As formas dominantes de organização da vida levam-nos a crer que o tempo perdido é aquele que não se emprega na produção, acumulação e poupança. Poderia também pensar-se que o tempo de ócio está condicionado pelas imposições do mercado. A arte que propomos em *Micropolíticas* explora estes paradoxos.[54]

[54] ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. "The Reinvention of Experience. Is There Space for the Small in a Global World?" in *Micropoliticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, EACC, Valencia, 2003, p. 42.

4: A actividade artística

> A arte é o lugar de uma utopia disfórica, na medida em que não lhe cabe acreditar no progresso, nem lançar-se no progresso. Aliás, as próprias noções de movimento ou de vanguarda (...) desde cedo apontaram para um compromisso essencial com o presente, com a vida e, por isso também, com a *finitude*. (...) A obsessão de quase toda a arte moderna tem sido a de praticar um gesto actual. É nesta medida que a arte continua a perguntar-nos sobre o presente, o que é essencialmente uma pergunta disfórica, porque é uma pergunta de responsabilização.[55]

Partindo da anterior discussão sobre *o trabalho profissional*, propomos, neste ponto, a consideração do trabalho de Dan Graham, em dois exemplos de escultura que habitam lugares do espaço público-privado do trabalho urbano; de uma projecção de Gary Hill em torno de uma condição específica do trabalho e de uma performance de Carey Young para a interiorização de requisitos para relacionamento inter-pessoal (como no desenvolvimento da actividade profissional). Em seguida, será feita uma análise da actividade artística segundo a formulação que a *net.art*, campo recente da operatividade artística, sumaria nos seus traços — a colaboração na autoria, a lógica serial substituindo a estrutura narrativa e a tentativa do equilibrio e 'nivelação das forças' da produção e da recepção da arte[56] — questões que foram sendo enunciadas no conjunto do projecto da arte do século XX.

4.1: sobre o trabalho

> "Devemos sempre fazer ligações, já que elas não existem à priori, (...) tornar visíveis problemas para os quais não existe programa, nem plano, nenhuma 'agência colectiva', problemas que pedem novos

[55] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 429.

[56] BOOKCHIN, Natalie e SHULGIN, Alexei "Introducción al net.art (1994-1999)" in http://aleph-arts.org, 2006.

grupos, ainda não definidos, que devem inventar-se a si mesmos no processo de acordo com os afectos ou paixões do pensamento antecedentes ao conhecimento comum e seus códigos."[57]

Dan Graham opera a desmistificação de certas estratégias ilusionistas das empresas. Os seus pavilhões reportam-se aos edifícios envidraçados e à sua aparente transparência social, cuja genealogia[58] está nas estruturas envidraçadas das grandes feiras e exposições do século XIX. A alusão aos edifícios de escritórios modernos, é esclarecida na seguinte transcrição sobre um projecto de um pavilhão para um parque urbano, instalado no topo de um edifício:

"The 1980s corporate Office building's two-way mirror glass facades are one-way reflective on the outside (reflecting the sky and other building facades) and do not allow visual penetration by the spectator of the interior, but give the interior viewer a transparent view of the exterior. My pavillions subject this one-way relation to a serious transformation, being equally transparent and reflective both inside and outside. The changes in overhead sunlight affected by altering cloud-cover continuously alter the relation between reflectivity and transparency of each side."[59]

Os ideais de transparência, cujas origens funcionalistas utópicas remontam, segundo Dan Graham, à década de 1920[60], foram até hoje eleitos pelos escritórios de negócios nos quais essa transparência é usada como fachada da instituição aí instalada.

---

[57] RAJCHMAN, John, The Deleuze Conections, MIT Press, Cambridge, Massachusetts / London, England, 2000, p. 5, 6, 8.

[58] O exemplo principal é o edifício de Frank Lloyd Wright, já demolido, o Larkin Building de 1904-06, em Búfalo: nota dos autores GRAHAM, Dan e HURST, Robin "Corporate Arcadias" in "Artforum" December 1987, p. 69.

[59] GRAHAM, Dan, "Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube and a Vídeo Salon: Rooftop Urban Park Project for Dia Center for the Arts" in *The End(s) of the Museum. Exh. Cat.*, Barcelona: Fund. Antoni Tàpies, 1991 in *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, Richter Verlag, 2001, p. 259.

[60] Dan Graham sintetiza as questões desenvolvidas nos seus trabalhos em "Essay On Vídeo, Architecture, and Television".

Segundo Brian Hatton, os trabalhadores "are displayed as demonstration of 'openness' in buildings whose formal self-containment in fact 'deny that they have an outside.'"[61]

Graham e Hurst, *Edward Durell Stone Associates, Park Avenue Atrium (detail)*, 1983.

Graham aponta que a adopção pelas empresas do vidro espelhado serviu também para estas se apresentarem como *ecologicamente responsáveis*, apoiando-se na associação publicamente divulgada do vidro espelhado com a redução do consumo de energia. Contudo, o "espelho" serviu essencialmente para negar a atmosfera pública da cidade, retirando-se por detrás de reflexos em átrios aparentemente públicos, mas de facto, vigiados pelas empresas proprietárias.

No artigo "Corporate Arcadias" de Graham e Hurst (Artforum, 1987) analisa-se descritivamente edifícios que pretendem conjugar elementos naturais —as plantas e um ambiente luminoso, aberto— no urbano tecnológico:

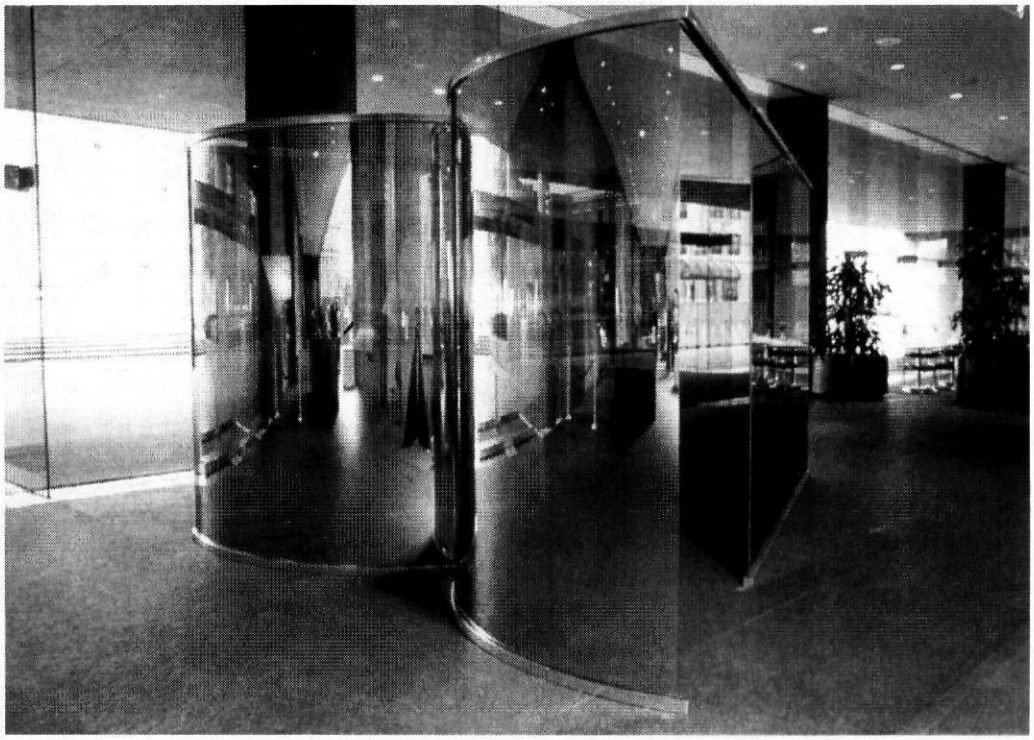
---

[61] HATTON, Brian "Alteration to a Suburban House described in Buildings and Signs" 1981, p. 35 in *Dan Graham in Relation to Architecture* in Dan Graham — Works 1965 – 2000, Richter Verlag, 2001, p. 325.

In New York's Park Avenue Atrium, designed by Edward Durell Stone Associates en 1983, the plants and flowers of the indoor garden grow in planters of polished stainless steel, which anamorphically mirror the environment. Sidewalls are sheathed in reflective glass and polished steel, in a complex geometry of crystalline forms which shine in the Sun. The quality of light constantly changes with the movement of Sun and clouds. Urban architecture such as this, which tries to restore technology's glamour by combining it with environmentalism (implicit in the placement of the garden in the city), denies the specific historical critique of technology presented by the ecology by the ecology movement."[62]

Graham e Hurst, Corporate Arcadias, 1987.

[62] GRAHAM, Dan e HURST, Robin, "Corporate Arcadias" in "Artforum" December 1987, p. 68-74. Também publicado publicado como "Odyssey in Space: Dan Graham e Robin Hurst on the US Corporate Atrium" in "Building Design" (Outubro 21, 1988), p. 71.



Dan Graham, *Heart Pavilion*, 1991.

Um outro pavilhão de Dan Graham, o 'Heart Pavillion' (1991), estabelece também uma ligação do *lobby* ou o espaço do corredor onde o pavilhão foi instalado com os átrios dos edifícios empresariais ou hotéis e os jardins de paisagem. Para Graham o museu de arte contemporânea, tal como o jardim, é um local para 'encontros românticos': ambos partilham a mesma forma de deambulação sossegada, pontuada por pausas em lugares, tal como no jardim se aguarda nos pavilhões e à sombra das árvores. O espaço do corredor do museu, por outro lado, relaciona-se com o aspecto dos átrios institucionais, com as suas plantas, superfícies reflectoras e colunas, nos quais é construído um 'espaço ilusório, nem interior nem exterior'[63].

Este conceito de museu íntimo reverte da experiência do lugar expositivo como refúgio da vida quotidiana, "a 'natural' place effecting a symbolic escape from existing urban society"[64].

No entanto, assim como durante as feiras de exposição do século XIX,

[63] GRAHAM, Dan, "Nordhorn 1996" in *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, Richter Verlag, p. 262.
[64] ibidem.

nos palácios de cristal, o jardim de inverno adquiria uma função de educação botânica e de entretenimento exótico para o público, também o museu se estabelece como lugar de aquisição de informação cultural para as massas.

Compreendemos que, por 'experiência romântica' no museu (tal como nas relações românticas) Graham quer dizer uma experiência cultural complexa. Por outro lado, levantando a possibilidade de um refúgio na multidão, somos levados a inquirir se será o museu um refúgio, ou um desvio do quotidiano colectivo? A multidão no espaço possibilita uma forma de experiência colectiva que introduz, ou não, questionamentos complementares. Porém, o que observamos é que, durante a integração individual no público de massas, opera-se uma espécie de fusão na expectativa geral que simplifica e reduz os diferentes percursos individuais de interpretação que à partida existiriam — resultando numa experiência do lugar pouco compensatória.

Em 'Viewer', um trabalho de Gary Hill, os homens, trabalhadores, alinhados em fila ao longo da parede da sala de projecção escura, maiores que o tamanho real, movem-se subtilmente, esperando indefinidamente que o espectador se retire. A partir da contextualização do projecto, poderemos observar a mesma espera de milhões de trabalhadores que todos os dias bem cedo se disponibilizam para um trabalho incerto. Pela análise de Larsen[65], observa-se, neste trabalho, que na experiência comum de muitos indivíduos o tipo de quotidiano globalizado ganhou contornos monumentais; e, por isso se concluirá que o monumental não é afinal contraditório com a experiência do quotidiano. Na projecção, observador e trabalhador simulado percorrem caminhos opostos. Na sua tensão, a obra promove a partilha de um sentido; o artista simula aqui, portanto, a mediação de realidades. O observador na sua plena presença corporal, algo menos disciplinada que a dos corpos projectados confrontados, vê-se inserido num contexto de simulacro contrastante com essa condição factual do contexto quotidiano dos trabalhadores latino-americanos.

---

[65] LARSEN, Ernst "Ordinary Gestures of Resistance" in SUDERBURG, Erika (ed.) *Space, Site, Intervention — Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis/ London, 2000, p. 180.

Gary Hill, Viewer, 2006.

A contradição acontece na própria constituição da instalação/projecção vídeo conjugada com sensores de movimento através de um sistema informático: o trabalho de Gary Hill confronta-nos com a *simulação de indivíduos* para estabelecer uma relação entre exposição e observador, na qual se explica que a obra existe para o observador. A realidade reduplicada não é simplesmente representada mas também *apresentada* numa estratégia estabelecida através da aplicação informática. Ao mesmo tempo, porque não é possível intervir num acontecimento simulado, estabelece-se uma relação incompleta e sus-

pensa com a obra. Verifica-se aqui uma reacção concreta do objecto-vídeo e uma outra aparente do sujeito-tema da obra, mas não há acção possível no campo da realidade simulada.

> "Paralelamente aos antigos regimes de vigilância disciplinar e os espectáculos nos meios de comunicação, a simulação dos acontecimentos é, hoje em dia, uma importante forma de dissuasão, pois, como pode cada qual intervir nos acontecimentos quando são simulados ou substituídos por pseudo-acontecimentos? Neste sentido, as imagens simulacros podem melhorar as representações ideológicas".[66]

A performance de Carey Young, registada no vídeo "Everything You've Heard is Wrong", consistiu num discurso sobre 'como se tornar um orador público de sucesso'[67]. O conteúdo do discurso teve por base as instruções de um manual de 'treino de comunicação' de uma empresa. Carey explicita criticamente as condições centrais no quotidiano (não apenas no trabalho) da auto-representação e de uma 'boa apresentação' pessoal[68].

As profissões do sector dos serviços, exercidas por uma percentagem em cresimento da população ocidental (e de acordo com as expectativas governamentais), são reguladas em torno de um jogo de propaganda[69]. Neste jogo são impostas regras e condições ideológicas que os actores-profissionais têm que aceitar para exercer a sua actividade.

> "Voltemos agora às objecções mais difíceis, aquelas que se apresentam porque o seu produto carece de uma vantagem que o médico considera importante. Isto pode suceder porque você não faz a promoção de produtos milagrosos que podem resolver todos e quaisquer problemas. Os seus produtos são bons, originais, únicos, mas não preenchem **sempre todas** as necessidades de uma maneira

---

[66] FOSTER, Hal, *El Retorno de lo Real —La vanguardia a finales de siglo*, Ediciones Akal, Arte Contemporâneo, Madrid, 2001, p. 106.

[67] O discurso teve lugar no centro de Londres, no 'Speakers Corner', o primeiro lugar do mundo onde ficou garantido, por lei, o direito à liberdade de expressão. Nota dos autores.

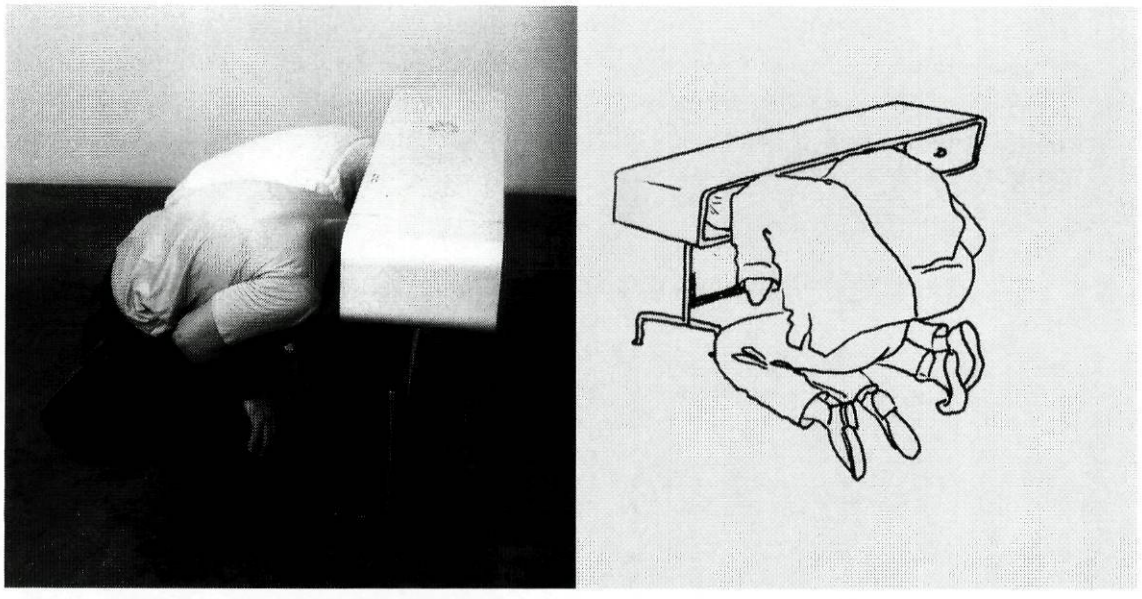
[68] HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005, Cap. Room Five — Provoking the Everyday, p.119.

[69] Expressão que parece ter caido em desuso na terminologia organizativa das empresas, tendo sido substituída por 'informação', por exemplo: de 'propaganda médica' para 'informação médica'.

perfeita. Alguns concorrentes também têm alguns produtos bastante bons e há necessidades que eles poderão preencher melhor do que o seu produto. Isto é um facto da vida e todo o amor e admiração que tenha pelo seu produto não vai mudar esta situação. (...) Se conhece as vantagens e limitações do seu produto e se valoriza exactamente os concorrentes: (...) estará em condições de esperar algumas objecções e de trabalhar sobre as respostas, antes de começar a fazer promoção de um produto".[70]

Erwin Wurm, *how to go from man's size L to XL in 8 days*, 1993.

[70] *MST Avançado — Treino para experimentados. (Circulação restrita, somente para uso interno)*, Lisboa, 1981, Cap. 5. Objecções, p. 85. Excerto de uma "bíblia" do delegado de informação médica de uma empresa belga-americana, nos inícios dos anos 80, em Portugal.



Erwin Wurm, *American/Spanish Table of Conspiracy*, 2003.

4.2: o trabalho da arte

> "Even well before conceptual art became an art history category in the 1960s, such practices were characterized by the following activities: a priorisation of language over the visual, a critical examination of institutions, and the dematerialization of the artwork itself."[71]

O conceptualismo crítico é um modo de enfrentar a produção visual partindo da convicção de que ela é, antes de mais, produtora de conceito, de "coisa mental"[72] e transmissora de conhecimento. Foi para superar o isolamento do pensamento teórico em relação à actividade artística que se formulou, ao longo do século XX, o projecto de fusão de arte com a vida.

---

[71] CAMNITZER, FARVER and WEISS. *Global Conceptualism: Points of Origin. 1950s-1980s.* Exhibition catalogue, New York: Queens Museum of Art, 1999, p. vii. ref do autor SUTTON, Gloria "Network aesthetics: strategies of participation within net.art" in *Networked Narrative Environments, as imaginary spaces of being,* Manchester Metropolitan University, MIRIAD / FACT, 2004, p. 27.

[72] BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene", in http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.

Allan Kaprow explicou-o na condição de que "a linha entre arte e vida deve ser mantida tão fluida e talvez indistinta quanto possível"[73], exemplificando o princípio com o seu trabalho, que se desenvolve no sentido de aproximar a arte às experiências comuns do dia-a-dia, tornando arte e vida indistintas (*the blurring of art and life*). O *Happening*, cuja paternidade é atribuída a Kaprow, é uma ocorrência, tão provisória como a vida. Kaprow considera que os *Happenings,* nos seus vários modos, assemelham-se aos melhores esforços do conhecimento contemporâneo sobre a *identidade* e o *significado*, pois tomam uma posição entre a inundação e absorção da informação moderna.

Joseph Beuys, num texto de 1973[74], afirma a necessidade de pensar as ligações objectivas entre teoria ou conhecimento e a criatividade cujo supremo alcance será a obra de arte. A inter-relação de experiências do ser humano como ser activo que pensa, ser que sente, que deseja, poderão, segundo Beuys, ser apreendidas todas no campo expandido da escultura, cujos elementos de *indefinição, movimento e definição*, fluem e formam o conteúdo do futuro, um processo evolutivo em direcção à democratização da arte —"everyone an artist"[75].

O campo de possibilidades para a realização artística foi aberto através de uma readaptação da teoria à prática, um redesenhar dos limites disciplinares proposto por Rosalind Krauss em "Sculpture in the Expanded Field"[76]. Não sendo este o lugar de discutir o projecto de Krauss, importa deter que, com 'expanded field' o discurso interno da arte alarga-se, extravasando limites impostos.

Se bem que não seja esta a forma de penetrar o próprio domínio de actuação quotidiano, fica estabelecida a possibilidade da sua concretização.

---

[73] KAPROW, Allan "The Essays on Pinpointig Happenings (1967)" in KELLEY, Jeff (ed.) *Blurring of Art and Life,* University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Londres, 1996, p. 89.

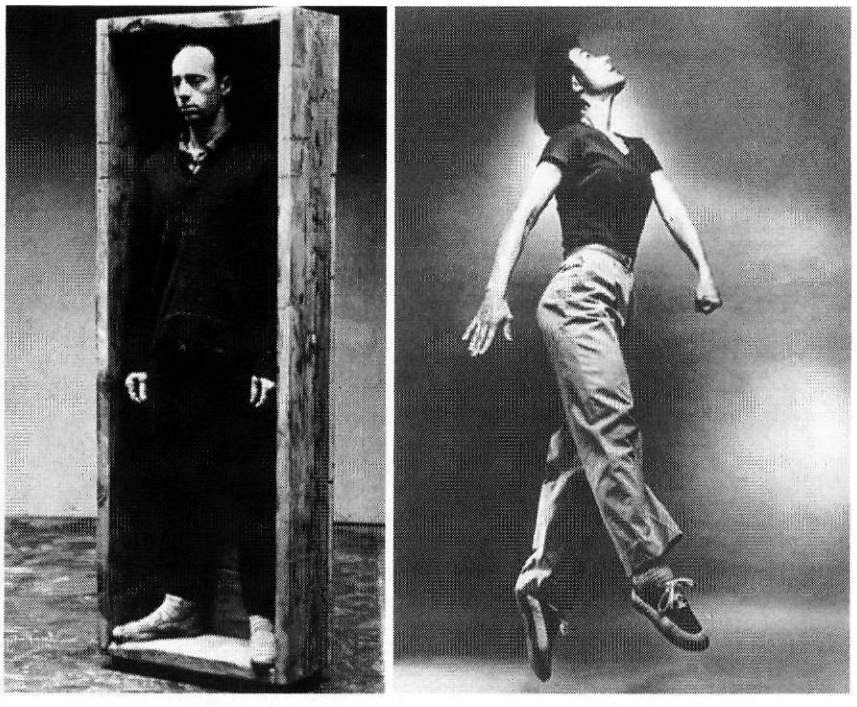
[74] ZABEL, Igor (ed.), *Borderline Syndrome — energies of defense. Manifesta 3, European Biennal of Contemporary Art*, Ljublana, Slovenia, 2000, p. 91.

[75] BEUYS, Joseph 1979, in *Energy plan for the western man, Joseph Beuys in America — writings by and interviews with the artist*, compiled by Carin Kuoni, Four Walls Eight Windows, New York, 1990 in ZABEL, Igor (ed.), *Borderline Syndrome — energies of defense. Manifesta 3, European Biennal of Contemporary Art*, Ljublana, Slovenia, 2000, p. 91.

[76] KRAUSS, Rosalind, *Sculpture in the Expanded Field*, "*October*", Spring 1979.

Ficou também cumprido um episódio crítico para uma redifinição do processo de trabalho do artista através de uma passagem para o sector de domínio dos produtores imateriais, os produtores de conhecimento[77].

Para *Untitled (Standing Box)*, Robert Morris colocou-se de pé dentro de uma caixa de madeira feita à sua medida. O trabalho de Robert Morris desenvolveu-se em torno dos movimentos de dança pensados segundo a medida do corpo humano, uma ideia desenvolvida por Simone Forti, Yvonne Rainer e outros membros do *Judson Dance Theatre*. Para Morris e segundo uma afirmação do próprio, o facto do trabalho ser um processo irreversível que culmina num objecto-icone estático não é já relevante. Entre o corpo e os objectos do espaço ou o contexto cultural existe uma distância de carácter transparente que importa superar. Esse afastamento descreve-se e concretiza-se pelo gesto corporal em esculturas que substituem as medidas do gesto.



Robert Morris, *Untitled (Standing Box)*, 1961 / Yvonne Rainer, *Trio A*, 1966.

[77] BREA, José Luís, *El net.art y la cultura que viene*, in http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.

> "Um mapa de localizações, tão distintas pois de pontos de localização, é, portanto, um mapa para um «nós» que não nos é dado por uma presunção de senso comum — para um povo que nos falta, que não é ainda, que não consegue encontrar o seu lugar na distinção entre público e privado, e que nem mesmo vem «de fora»".[78]

Partindo da questão do 'autor como produtor', o artista Öyvind Fahlström, entre os anos 60 e 70, realizou quadros, mapas e cartas de alto conteúdo de informação de análise de situações sociais, económicas e políticas do presente[79]. Fahlström pretendeu abrir a criação estética para a investigação multi-disciplinar aplicada (e vice-versa) incentivando uma saída do sistema fechado da arte, tendo em vista a sua produção e distribuição de forma autónoma. Segundo afirma Fahlström

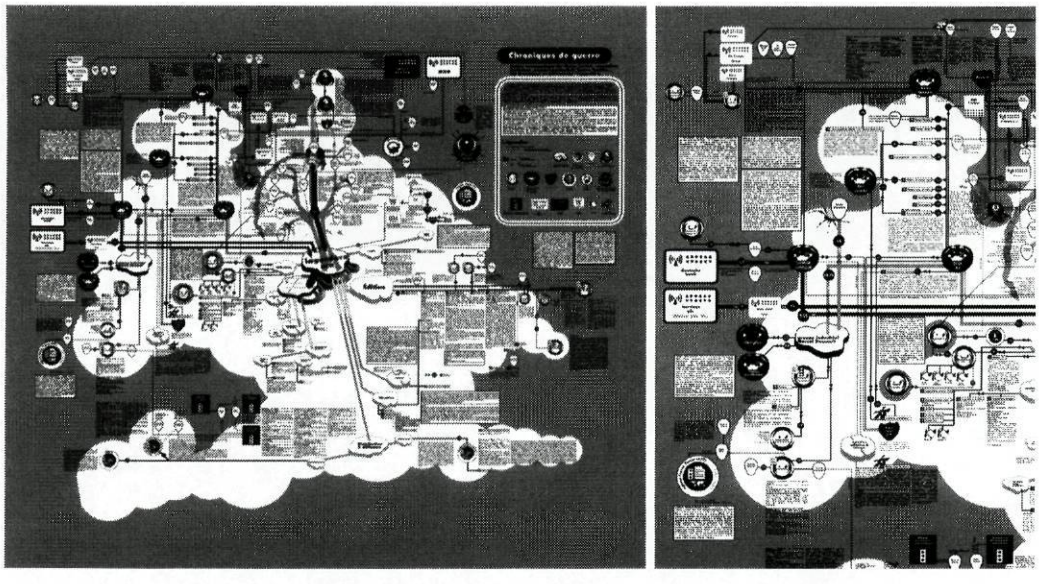
> "la peinture et la sculpture sont aujourd'hui des formes archaïques de l'art, en ce qu'elles dépendent de protecteurs féodaux achetant à des prix extravagants l'unicite. Il est temps de faire appel aux ressources de la technologie moderne pour obtenir une production de masse des oeuvres d'art accessibles aux riches comme aux autres".[80]

Öyvind Fahlström, *World Map*, 1972.

[78] RAJCHMAN, John, *As Ligações de Deleuze*, Temas e Debates, Colecção Memórias do Mundo, Lisboa, 2002, p. 13.
[79] Ver site www.fahlstrom.com, 2005.
[80] FAHLSTRÖM, Öyvind, *Take care of the World*, Cat. exp., Paris, 1980; referência in BUREAU D'ÉTUDES "Machines de resymbolisation — reflexions à partir du travail d'Öyvind Fahlström" in "Multitudes" # 15, EXILS, Hiver 2004, p. 103.

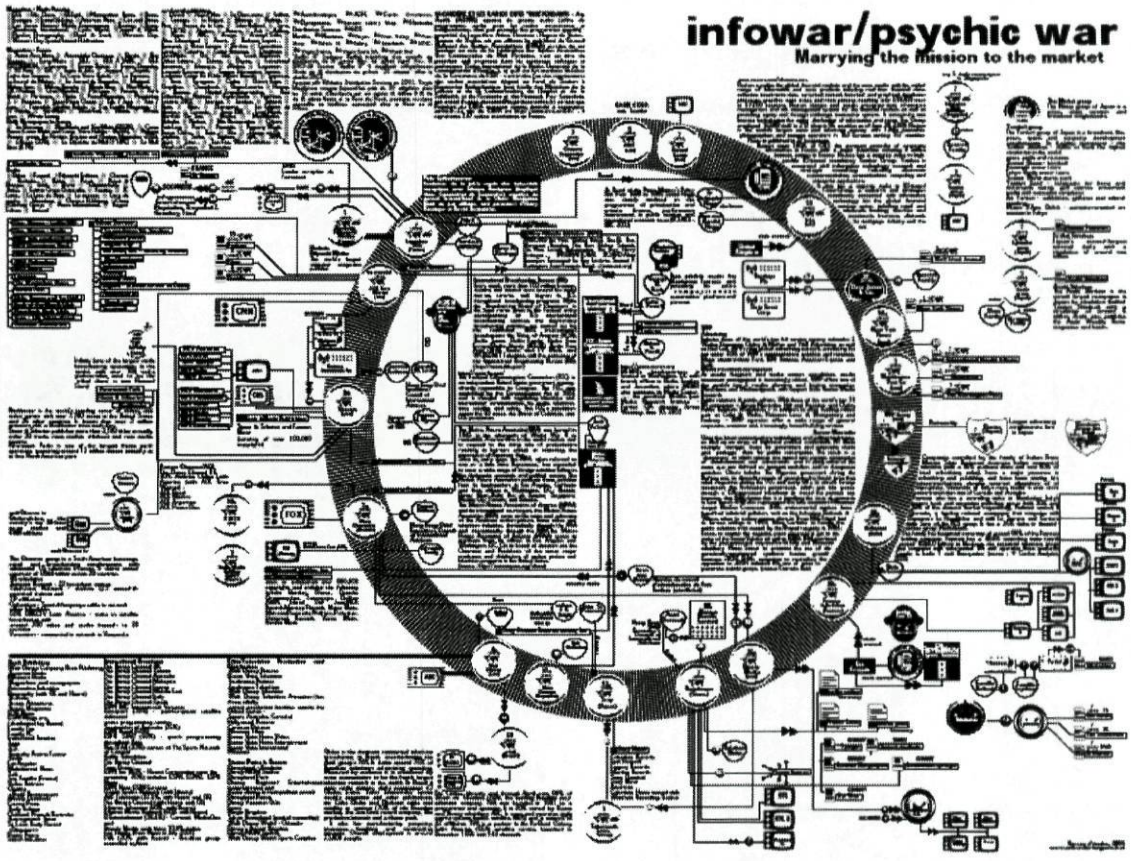
Na sequência da forma de acção artística cartográfica proposta por Fahlström, o projecto Bureau d'Études[81] realiza, de forma artesanal, a cartografia de "estruturas do capitalismo, concentração dos *media*, novas tecnologias militares", etc.. A identificação dos agentes de uma linha de produção de, por exemplo, um computador, revelará o nível de autonomia e cooperação na produção do *software* e, por outro lado, a escravatura aplicada aos trabalhadores na produção do *hardware*. O Bureau d'Études parte da concepção do mundo imenso, mas finito, e por isso considera a adopção de um sistema informático para gerar as cartas, uma máquina que permitisse ver as imensas linhas de actuação humana, um projecto semelhante à cartografia geográfica e a uma possível cartografia das redes electrónicas.

São estabelecidas ligações entre entidades e unidades nómadas, através de esquemas através dos quais os dados e a informação adquirem sentido — no próprio reconhecimento da obra de arte como "operador cognitivo, portador de quantidades específicas e flutuantes de informação, de conteúdo"[82] indispensável para a constituição da obra de arte na rede.



Bureau d'Études, Chroniques de Guerre, 2003.

[81] BUREAU D'ÉTUDES "Machines de resymbolisation — reflexions à partir du travail d'Öyvind Fahlström" in "Multitudes" # 15, EXILS, Hiver 2004, p. 108.
[82] BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene" in "ensayos", http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.



Bureau d'Études, *Infowar/psychic war*, 2003.

Hal Foster[83] comenta a relação da autoridade artística com a política cultural, reportando-se ao repto lançado por Benjamin[84] para o artista *avantgarde* 'intervir', como trabalhador revolucionário, nos meios de produção artística, inovando a forma do 'fazer técnico' dos meios de comunicação tradicionais e, consequentemente, reorientando a 'atitude' cultural burguesa. Ou seja, o *produtivismo*[85] acima do *Proletkult*[86]. Benjamin acusava os movimen-

[83] FOSTER, Hal, *El Retorno de lo Real —La vanguardia a finales de siglo*, Ediciones Akal, Arte Contemporâneo, Madrid, 2001, p. 157.

[84] BENJAMIN, Walter, *O autor como produtor*, conferência em Abril de 1934 no Instituto para o Estudo do Fascismo de Paris, sob a influência do teatro épico de Bertolt Brecht e experiências factográficas de escritores soviéticos como Sergey Tretiakov. Nota do autor FOSTER, Hal, *El Retorno de lo Real —La vanguardia a finales de siglo*, Ediciones Akal, Arte Contemporâneo, Madrid, 2001, p. 157.

[85] Desenvolvimento de uma cultura proletária mediante a extensão das experiências formais construtivistas e a produção industrial real. Nota do autor, ibidem.

[86] Cultura proletária no sentido mais tradicional da palavra. Produtivismo e *Proletkult* eram dois movimentos rivais nos primeiros tempos da União Soviética. Nota do autor, ibidem.

tos como o *Proletkult* de um mecenato ideológico que colocava o trabalhador na posição de um outro passivo. A sua solidariedade com os produtores era a solidariedade na prática material, não unicamente no tema artístico ou a atitude política. Revelando-se, nos anos 70 e como o indicou Jean Baudrillard, a *representação* tão importante como os *meios de produção*, operou-se uma alteração do papel do artista da *produção* para a *intervenção*.

Marcel Broodthaers, Un jardin d'hiver, 1974.

> "Parece evidente, a partir de las numerosas fotografias y de algunos fragmentos de películas que conservan su imagen, que jamás le sorprendió el objectivo sin que Broodthaers fuera plenamente consciente (tanto en la situación, como en la 'pose' o en la mirada) de estar representando su próprio papel de 'ex-poeta convertido en negociante de su propia producción artística"[87].

[87] JOUFFROY, Alain, "Marcel Broodthaers post mortem", *Marcel Broodthaers. L'oeuvre graphique Essais.* Ginebra, Centre genevois de Gravure contemporaire, 1991, in BROODTHAERS, Marcel, Catálogo de Exposição, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 1992, p.17.

A 'pose do artista' em Broodthaers é um complemento performativo crítico necessário a partir do momento em que o artista expõe o trabalho. A pose irónica demonstra a constatação, decepcionada, de como a produção e a recepção da arte encontram-se condicionadas por "diversas mediações — políticas, institucionais, sociais"[88] — que tornam o campo artístico exclusivo e restrito e, ao mesmo tempo, ao qual acede o público 'geral' mas alienado. O que a arte apenas informa este público é da obra artística imagem-produto de consumo, submetida a um estilo feito corresponder às tendências comerciais, de reciclagem fácil por "*nouveaux trucs, nouvelles combines*"[89]. Assim, o discurso crítico do artista choca com a "dificuldade de realizar uma imagem cujo sentido não seja um simples reflexo desta máquina e deste mecanismo"[90].

> "O trabalho de Broodthaers revela uma invenção institucional real que é, ao mesmo tempo, poética e política. Poderíamos, em grupo, continuar com a linha de trabalho de Broodthaers.[91]

Foster considera que, tomando o papel de etnógrafo, os artistas preocuparam-se mais sobre as reinscrições das dadas representações. Com isto Foster não considera que as acções simbólicas não foram eficazes, porque, pensando em grupos de artistas ACT-UP, nos cartazes de Barbara Kruger, nas projecções de Krzysztof Wodiczko, as acções foram consequentes, especialmente "en torno a la crisi del sida, el derecho al aborto y el *apartheid*"[92].

Aceite o repto de Benjamin, foi recentemente realizada uma exposição em torno de um projecto artístico abrangente reunido sob a designação dos *intervencionistas*.

---

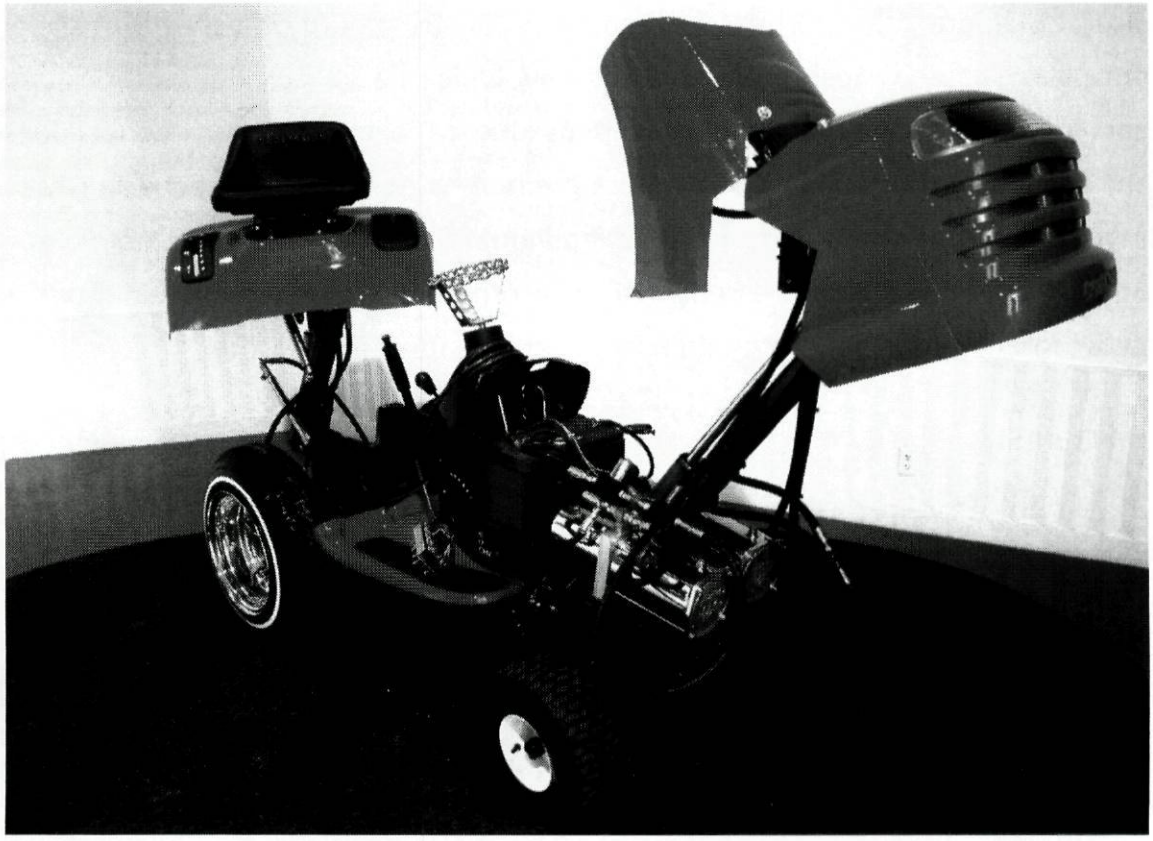
[88] DAVID, Catherine, "El museo del signo" in BROODTHAERS, Marcel, Catálogo de Exposição, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 1992, p.17-18.
[89] DAVID, Catherine, "El museo del signo" in BROODTHAERS, Marcel, Catálogo de Exposição, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 1992, p.18.
[90] BROODTHAERS, Marcel "Gesprek met Marcel Broodthaers", Museumjournaal, Amsterdam, 15 de febrero, 1970 "extracto de la entrevista original con Ludo Bakkers publicado en holandês" in *Marcel Broodthaers*, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 24 de marzo – 8 de junio, 1992, Madrid, 1992, p. 18.
[91] CHEVRIER, Jean-François "Conversation with Jean-François Chevrier" in AA.VV., *Micropoliticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, EACC, Valencia, 2003, p. 350.
[92] FOSTER, Hal, *El Retorno de lo Real —La vanguardia a finales del siglo* , Ediciones Akal, Arte Contemporâneo, Madrid, 2001, p. 157.

KRUGER, Barbara, *WE GET EXPLODED BECAUSE THEY'VE GOT MONEY AND GOD IN THEIR POCKETS, poster project*, New York, 1985.

Os *intervencionistas*, partem de uma tendência global para inserir a prática artística no domínio social. As tácticas apoiam-se num conjunto de ferramentas adoptadas para construir e desconstruir uma dada situação. Podendo-se afirmar que o trabalho dos intervencionistas se desenvolve segundo um princípio artístico é, sobretudo, articulado a partir de um vasto campo de experiências visuais, espaciais e culturais. Portanto, a acção intervencionista passa pela actividade de formações diversas, caracterizadas pela ambiguidade na sua constituição e natureza dos elementos participantes. A base da actividade artística intervencionista alia a provocação e ironia na discussão do utilitarismo dos objectos e da penetração da arte no sistema de produção industrial; remete-se, simultaneamente às actuações Dada, à performance do grupo Cobra ou ao *International Movement for an Imaginist Bauhaus*. Mas o antecedente táctico 'directo' do intervencionismo é a prática política situacionista, desenvolvida entre 1957-1972 por Asger Jorn, Constant Nieuwenhuys, Raoul Vaneigem e Guy Debord, entre outros.

Rubén Ortiz Torres, cujo trabalho se encontrará inserido num contex-

to do projecto intervencionista, contudo considera que o termo está (talvez demasiado) carregado de sentido. De facto, Torres demarca-se da prática situacionista. O processo do seu trabalho envolve "dialogue and negotiation, participation and activation, which can produce forms of intervention." No entanto "it is not about passive consumption and it is not a situationist-style negation" (...) like 'culture jamming'[93], where you mess up the system because it's fucked up."[94]



Rubén Ortiz Torres, Garden of Earthly Delights/El jardin de las delicias, 2003.

[93] Partindo da compreensão da ironia presente nas relação entre espectáculo, *media* e acção politica, e do humor como táctica, para os "culture jammers" Abbie Hoffman e Jerry Rubin "não se pode ser um revolucionário sem um televisor — É tão importante como uma arma! Cada guerrilha deve saber como usar o terreno cultural que tenta destruir!" RUBIN, Jerry, *Do it! Scenarios of the revolution*, Balantine Books, New York, 1970, p. 108. in THOMPSON, Nato, *Trespassing Relevance*, in AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Pub., North Adams Massachusetts, 2004, p. 16.
[94] AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 56.

O artista distancia-se do ponto de vista situacionista, segundo o qual "se fizer algo espectacular, então isso torna-se o fim em si mesmo e, consequentemente, retira qualquer potencial crítico à obra. Pelo contrário, considera, podendo-se jogar com o trabalho, que isso expande a audiência e envolve-a. Desse modo, o trabalho de Rubén Ortiz Torres utiliza o humor para as pessoas se interessarem pelo seu discurso. Rubén Ortiz Torres mantém um interesse em produtos 'adaptados', no sentido do que em inglês se designa *customizing,* por ser "an interesting and powerful model for democratic cultural dialogue"[95], e porque conjuga na produção de um objecto interesses diferentes sobre o mesmo. Os autores envolvidos na sua produção têm que lidar com a especificidade dos objectivos que cada qual procura consolidar com o seu próprio trabalho. Numa obra em que estão envolvidos especialistas de várias áreas, e em que objectivos individuais, por vezes simples opiniões, podem estar muito distantes entre si, o terreno artístico é o lugar ideal para que aconteça um processo de adaptação e transformação.

4.3: 'novos' meios

> "(...) a arte moderna tem sido precisamnete uma experimentação de meios: uma experimentação de procedimentos, de suportes, de materiais e de linguagens. A modernidade da arte caracteriza-se na realidade pela crença na sua definitiva emancipação relativamente aos fins (ou, como dizia Kant, por uma conformidade a uma «finalidade sem fins») e, por isso mesmo, na sua quase absoluta concentração nos meios."[96]

Numa economia de produção o objecto é propriedade de alguém. O objecto produzido pelo autor-produtor é cedido a um consumidor, um segundo proprietário. Numa economia de distribuição em que o valor principal está na

---

[95] Ibid, p. 56.

[96] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 429.

informação que circula, o intercâmbio entre sujeitos faz-se pelo acesso à informação, que ambos passam a partilhar. As diversas actividades produtoras, sejam elas da indústria ou dos serviços "produzem e distribuem com base na informação e em conhecimentos incorporados no processo de trabalho pelo poder cada vez maior das tecnologias da informação."[97] Como refere ainda Castells, a alteração do "industrialismo para o informacionalismo" na sociedade capitalista não incidiu sobre "o tipo de actividades em que a humanidade está envolvida, mas a sua capacidade tecnológica de utilizar, como força produtiva directa, aquilo que caracteriza a nossa espécie como uma singularidade biológica: a nossa capacidade superior de processar símbolos." A economia da rede tratará da distribuição da informação das práticas de produção simbólica, que incluem a *net.art*.

> "el *net.art* es la primera realización de una práctica de producción simbólica desarrollada en el espacio del significante visual estático que acaece como completamente inasequible al asentamiento en su campo de alguna economía de comercio. Ella --su práctica- sólo es organizable bajo arquitecturas red, bajo econonomías de distribución (sin, siquiera, una fácil regulabilidad del acceso en su retícula diseminada)."[98].

Pretender que a *net.art* se distingue das restantes actividades do espaço electrónico e da arte do espaço real por prescindir totalmente da economia do comércio, uma característica que possibilitaria uma certa consecução da prática positiva proposta por Vaneigem e a autonomia artística, não corresponde ao que na realidade acontece. De facto, os trabalhos do meio virtual logo se adaptaram a um sistema financeiro no qual o "link between value and its material guarantor was dissolved at its very economic foundation (...) dominant currency, the dollar (...) is not backed by any real commodity."[99]

---

[97] CASTELLS, Manuel, *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura — A Sociedade em Rede*, Volume I, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2002, Cap. Produção informacional, p. 123.

[98] BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene" in "ensayos", http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.

[99] MEINEBANK.CRASHCOURSE "Interview with Behrooz Abdolvand and Matthias Adolf — Dollarise This! Meinebank takes on the petrodollar" in "Mute" nº 27, winter/spring 2004, p. 28.

Consequentemente, existe um sistema legal como Creative Commons que oferece uma escala flexível de protecções e liberdades para autores e artistas, construídas com base no *copyright* tradicional de 'todos os direitos reservados' para criar um *copyright* voluntário de 'alguns direitos reservados'[100].

Um exemplo dessas aplicações que usam registos de *protecção e liberdade* é a ferramenta Carnivore, da qual transcrevemos a 'declaração de licensa pública':

> "GNU GENERAL PUBLIC LICENSE / Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed. / The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users."[101]

A produção cultural desenvolvida num trabalho por vezes lento e intensivo, permanece uma possibilidade do emprego da tecnologia electrónica, consoante os níveis de especialização e especificidade envolvidos. Entretanto, objectivos relacionados com o impulso criativo e com o 'deixar-se tornar a experiência' da inadaptação ou falta de domínio técnico, ou com a imediaticidade da resposta artística, resolveram já modos de fazer 'rápidos' que, no entanto não são o 'modo de ser' normativo da tecnologia da informação utilizada nos 'novos' objectos[102] — porque, de facto, o trabalho de edição digital, tal como aquele investido na simulação do real, implica um esforço prolongado e intensivo para a construção de resultados.

Acima de tudo, as artes electrónicas pretenderão provocar uma ruptura específica nas possibilidades aceleratórias e geograficamente distribuídas da informação.

O processo inventivo da arte será talvez alterado pela transformação

---

[100] "Creative Commons", http://creativecommons.org, 2006.
[101] "GNU_General_Public_License.txt, de CPEclient-VB6 2, carnivorePE: a surveillance tool for data networks" in "CarnivorePE", http://rhizome.org/RSG, 2005.
[102] Uma mistificação induzida pela carácter de 'autonomia' operativa do computador e da sua resposta, potencialmente imediata, às solicitações do utilizador.

técnica dos novos domínios da electrónica mas, sobretudo, não poderá subtrair-se às actividades do conhecimento e do poder moderno numa dimensão virtual.

> "En todo arte hay una parte física que no puede contemplarse ni tratarse como antaño, que no puede sustraerse a las empresas del conocimiento y el poder modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son desde hace veinte años lo que eran desde siempre. Hay que esperar que tan grandes novedades transformen toda la técnica de las artes y de ese modo actúen sobre el propio proceso de la invención, llegando quizás a modificar prodigiosamente la idea misma de arte"[103].

Paul Valéry, antecipa nas obras de arte a aquisição de uma "espécie de ubiquidade"[104] semelhante ao fornecimento de energia eléctrica ao domicílio. A obra é distribuída para qualquer lugar através da integração das variações e oscilações da sua estrutura imaterial pelos nossos próprios órgãos sensoriais. O autor refere as bases subjacentes à *net.art* actual, nomeadamente as "empresas del conocimento y el poder modernos" dentro dos quais se desenvolve um processo de invenção próprio. Este processo é caracterizado por, entre outros aspectos, pertencer a um espaço-tempo-matéria virtual, e se distinguir da arte 'não tecnológica' na tecnologia que emprega, que possibilitará maior rapidez na produção e a transmissão imediata.

A *interactividade* é apontada como a ferramenta dos novos media que introduzirá a não-estabilização/automatização da experiência criativa. Neste âmbito, discutiremos no III capítulo a operatividade do *link* na mediação entre trabalhos e lugares do ciberespaço, por um lado, e por, outro, da ligação específica desse espaço com o utilizador.

A interrogação que lançam hoje as designadas 'artes tecnológicas' é sobretudo a de saber em que medida os novos meios em jogo alteram a relação entre a experimentação técnica e experimentação artística, e, mais

---

[103] VALÉRY, Paul "La Conquista de la Ubicuidad" in *Piezas sobre arte*, Visor, Madrid, 1999 in http://aleph-arts.org, 2005, p.131-132.
[104] Ibidem.

fundamentalmente ainda, em que medida vêm ou não alterar a relação entre experimentação e experiência. A questão de fundo estará em "compreender a *rearticulação* em curso entre arte, tecnologia e saber e os seus efeitos na cultura e na experiência contemporâneas" [105].

4.4: Sobre o *medium* artístico

A condição *pós-media* da actual prática artística, na qual não domina um *medium* isolado, mas 'todos os meios interactuam e se condicionam mutuamente'[106], permitirá a emancipação do espectador, do visitante e do utilizador:

> "The very terms 'user inovation' or 'consumer generated content' bear witness to the birth of a new kind of democracy art in which everyone can participate. The platform for this participation is the Internet (...). For the first time in history there is an 'institution', a 'space' and a 'place' where the lay public can offer their works to others with the aid of media art, without the guardians of criteria. (...) Now the way is finally clear for illegitimate art. The contest of the arts is over, but the contest returns to its origins, to the relations between theory, science and practise, art. Art loses its picture monopoly and image power, thanks to the image-generating procedures in the sciences."[107]

Weibel considera que a distinção entre artes liberais e artes mecânicas, que ainda hoje se aplica, reflecte o sistema social de classes que prevalece desde os tempos da Grécia Antiga. Para Weibel, a luta das actuais artes mecânicas —a arte digital— pela igualdade com as artes liberais tradicionais reflecte a luta dos escravos e assalariados —os grupos oprimidos— por participar na

[105] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 429.
[106] WEIBEL, Peter "The Post-Media Condition" in CONDICIÓN POSTMEDIA, Catálogo da Exposição no Centro Cultural Conde Duque, Madrid, patente de 07/02/06 a 16/04/06, p. 99-100.
[107] Idem.

vida social. A relação diferencial entre arte e política como *speculum artium* (o espelho das artes) é assim descrita:

> "Technical knowledge was a matter for the unliberated, for wage laborers and craftsmen (...) society required people who would master a craft or trade (techné) as wage laborers or slaves, but only on the service of others — to help the latter experience pleasure, for example, or to allow them to carry out more sublime activities." [108]

Afastamo-nos, portanto, de questões relacionadas com uma pretensa superioridade artística na produção de imagens, ou seja, do valor da arte, para o estabelecimento de um percurso de investigação e experimentação em torno de questões teórico-práticas. Contudo, se não é diferenciado o valor da produção de imagens, tal não significa que não se mantenha uma distinção, no que concerne ao campo critico específico da arte.

4.5: Sobre o processo de democratização da imagem

Entretanto, para a abordagem do problema geral do trabalho *próprio* da actividade da arte, introduzimos uma análise das vanguardas modernistas por se debaterem intrinsecamente com a questão interna à sua própria forma de actividade: a abertura das vanguardas "enquanto revoluções formais das linguagens das várias artes (a dodecafonia de Schoenberg, o silêncio de Becket...)"[109] tem na sua essência um verdadeiro alcance utópico de submeter a debate "a própria essência da arte com determinada obra"[110]. Gianni Vattimo aponta ainda como aspecto fundamental na utopia da vanguarda (tal como sintetizado por Marcuse) "as instâncias de uma transformação geral das relações entre experiência estética e quotidianidade, valorizadas pelo surrealismo e pelo situacionismo"[111].

---

[108] Ibidem, p. 90.
[109] VATTIMO, Gianni, *A Sociedade Transparente,* 1989, Antropos, Relógio d'Água, Lisboa, 1992, Cap. Da Utopia à heterotopia, p. 67
[110] idem, p. 96.
[111] Ibidem, p. 68.

Terá sido no momento da efectiva dissolução do espaço público pela *indústria do simbólico* —uma expressão de Luís Brea[112] para designar a fusão da indústria do ócio, do entretenimento, do espectáculo e do cultural com os detentores das tecnologias de comunicação e informação, ou seja, o trabalho imaterial da relação empresarial própria das sociedades de controlo — quando ficou demonstrada a impossibilidade do projecto modernista. Na utopia do design...

> "se há um campo da arte em sentido específico, ele alude, todavia, a uma sensação mais geral de harmonia que tem as suas raízes no uso de objectos, no estabelecimento de equilíbrios satisfatórios entre indivíduos e ambiente."[113]

Durante o projecto geral da arte moderna resolveu-se a utilização geral da imagem como meio privilegiado de comunicação entre as massas e poder de distribuição para as massas. Hal Foster considera (de acordo com Baudrillard) que o projecto modernista de fusão de arte e vida, também partilhado na Bauhaus, tinha por objectivo foi "inversamente" alcançado pela indústria do espectáculo e que o principal motor desta indústria é, efectivamente, o design. Assim, a Bauhaus

> "signaled a qualitative leap from a political economy of the product to a "political economy of the sign", in which the structures of the commodity and the sign refashioned one another, so that the two could circulate as one, as image-products with "sign exchange value" as they do in our own time. (...) Beware of what you wish runs one moral of modernism as seen from the present, because it may come time — in perverse form. Thus, to take only the chief example, the old project to reconnect Art and Life, endorsed in many other movements, was eventually accomplished, but according to the spectacular dictates of the culture industry, not the libratory ambitions of the avant-garde. And a primary form of this perverse reconciliation in our time is design."[114]

---

[112]José Luis Brea El net.art y la *cultura que viene* BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene" in "ensayos", http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.
[113] VATTIMO, Gianni, *A Sociedade Transparente,* 1989, Antropos, Relógio d'Água, Lisboa, 1992, Cap. Da Utopia à heterotopia, p. 67
[114] FOSTER, Hal, *Design and Crime (and other diatribes)*, Verso, London, 2002, p. 18-19.

Iremos propor no III capítulo, em *Playtime*, instalações a experimentar em contínua reformulação tecnológica e *refashioning*. A paisagem urbana 'domesticada' dá-se a um 'tempo de jogo' em que a fruição de objectos é imparável. A publicidade é a detentora máxima do poder da imagem, globalmente legitimada através de um processo quotidianamente aplicado de verificação demonstrativa das vanguardas artísticas, agora míticas. Como apropriadamente descrito por M. Tafuri, nos anos 80:

> "Basta 'socializar' a arte e pô-la na dianteira do 'progresso' tecnológico: e pouco importa se todo o ciclo da arte moderna demonstra o utopismo de tal proposta. (...) Assiste-se (...) a toda uma proliferação de um *design underground*, de 'contestação'. O qual, porém, contrariamente aos filmes de um Warhol ou um Pascali, é tornado institucional e propagandeado por organismos internacionais e integrado num circuito de elite. Através do design e do projecto do microambiente, as flagrantes contradições das estruturas metropolitanas, sublimadas e submetidas a uma ironia catártica, entram no ambiente da vida privada. Os 'jogos' —aliás hábeis— dos Archizoom, ou as angústias esterilizadas de Gaetano Pesce propõem (...) uma 'autolibertação' através do uso privado da imaginação. Os símbolos ainda ameaçadores de um Oldenburg ou de um Fahlström encontra assim uma utilização numa *domestic landscape* pacificada."[115]

[115] TAFURI, Manfredo, *Projecto e Utopia*, Editorial Presença, Colecção Dimensões, Lisboa, 1985, p. 82.

II capitulo — A paisagem urbana

1: Espaços do ócio

Vamos iniciar o nosso percurso através do espaço público pelo *jardim*, que ora constitui os parques públicos, ora deles se demarca para integrar o espaço especificamente urbano de circulação e actividade sócio-económica. Seguiremos depois pelo *parque*, o local específico do espaço público a que, em tempos, atribuímos o privilégio de conter parte do nosso tempo de lazer e ócio.

Traçando uma brevíssima perspectiva da evolução histórica do jardim integrado nas cidades ocidentais procuramos verificar as condições dessa integração, nomeadamente: como elemento fundamental na elaboração do conceito da 'cidade visível'; através da constituição do parque público e o seu desvio para o tipo 'temático', ambos operadores da manutenção de uma *heterotopia do jardim*.

1.1: O jardim

> "A heterotopia é capaz de justapor num único espaço real vários espaços, vários espaços que são em si mesmos incompatíveis. (...) mas talvez o exemplo mais antigo destas heterotopias que tomaram a forma de lugares contraditórios é o jardim. (...) O jardim contém o mundo inteiro numa pequena parcela. O jardim tem sido um tipo universalizante de heterotopia da felicidade desde o princípio da antiguidade (o nosso moderno jardim zoológico vem dessa fonte)."[116]

As dimensões ética, social e experimental da espiritualidade tornaram-se significantes no desenho do espaço exterior encerrado. Relembramos, nas linhas que se seguem, alguns desses lugares de uma breve história mais ou menos universal.

Os objectivos religiosos implicados na estruturação dos jardins antigos, permitem descrevê-los como espaços sagrados. Em Roma, por exemplo, os

[116] FOUCAULT, Michel, "Of Other Spaces" in *Documenta X — the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, pág. 269.

altares eram colocados em pátios ajardinados. O milenar jardim Oriental é o exemplo paradigmático da sobreposição de significados profundos na organização espacial dos elementos vegetais, entre outros. O jardim persa tradicional[117] trazia para dentro do espaço sagrado rectangular as quatro partes em que o mundo era dividido, representando a sua origem através de uma fonte central em redor da qual vive um microcosmos. As representações em cerâmica do mundo dividido em quatro quartos datam de cerca do ano 4000 antes de Cristo e julga-se relacionarem-se com a *mandala* Budista. Numa possível genealogia do seccionamento de cariz simbólica do jardim, o Livro do Génesis descreve "um rio nascia no Éden para regar o jardim, dividindo-se a seguir em quatro braços"[118] e o Corão acrescenta, quatro rios correm através do paraíso, de água, leite, vinho e mel[119]. O jardim medieval preserva a mesma centralização religiosa, característica da protecção e encerramento dos claustros. Um quadrado perfeito com um lago circular e uma fonte pentagonal tornavam-se um microcosmos, iluminando a ordem matemática e a graça divina do macrocosmos, segundo um entendimento da inspiração divina desenvolvido por Santo Agostinho.

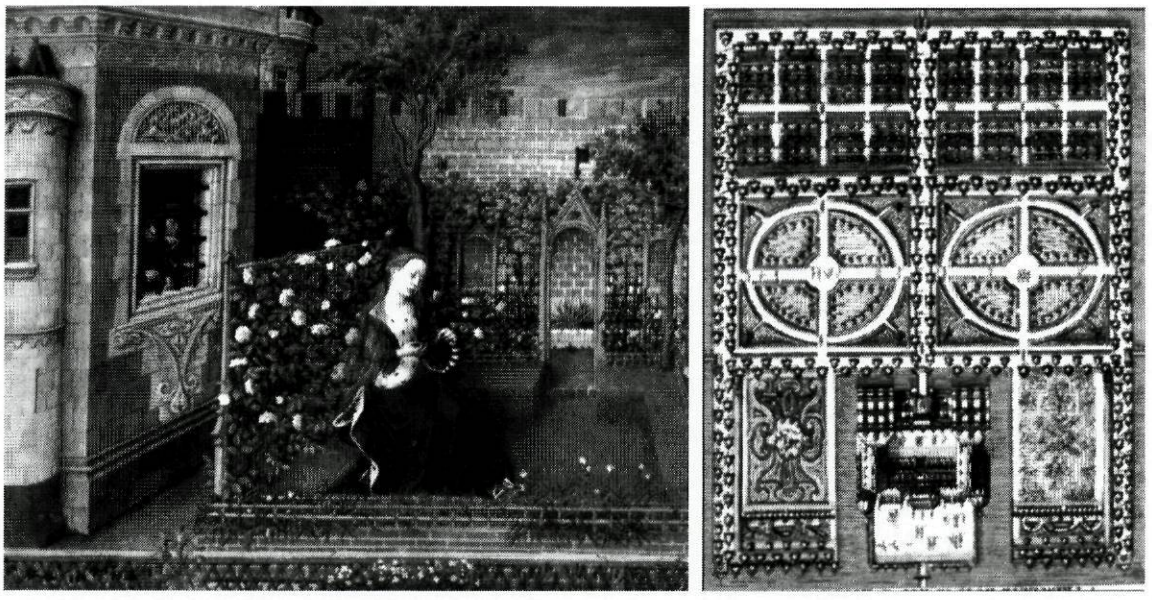
Os exemplos de jardim citados servem-nos para perceber neles uma espécie de predisposição para a integração de múltiplas versões do mundo sagrado, tido como *uma outra parte* da vida humana, no espaço do quotidiano. A possibilidade de concretizar conceptualmente um *espaço paralelo, externo e global* no âmbito privado da habitação é uma heterotopia do jardim.

A passagem para a integração do jardim no exterior urbano aconteceu no Renascimento, tendo sido aí organizado com base nos traçados ortogonais ou em estrela das ruas e praças que o delimitam. Os jardins palacianos foram feitos ao estilo Romano antecedente. Erasmo, após uma estadia em Itália,

---

[117] O chahar bagh (*chahar* significa quatro e *bagh*, jardim) era um espaço encerrado dividido em quatro partes por canais de irrigação.
[118] Livro do Génesis, Génesis (2, 10 – 11)
[119] Koran, The, Surah XLVII, 2 ff in TURNER, Tom, Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD, Spoon Press, 2005, New York, p. 86

descreveu o jardim ideal[120], substituindo a estatuária pagã romana por religiosa, num tipo de jardim encerrado num rectângulo medieval, definindo uma estrutura rectilínea através de canais e árvores.



A perfect herber, c. 1465 / *Dutch Classical Garden*, Honslaarsdyjk, séc. XVII.

Na França do século XVII, a evolução deste modelo de jardim para o barroco resultou numa nova relação do homem com a natureza no espaço urbano. O jardim diluiu-se e confundiu-se com a paisagem, passando a traçar limites e enquadramentos.

Esbate-se a própria ideia de jardim para dar lugar a um efeito cénico conveniente à demonstração da ideia de modernidade e poder. Por este mesmo motivo, o modelo francês da cidade barroca será importado nos séculos seguintes por cidades como Washington e São Petersburgo.

Segundo Graham e Hurst em "Corporate Arcadias"[121], a dialéctica entre o urbano e o 'natural' exposta por Rousseau no período do Iluminismo no sentido da corrupção do homem pela civilização, está na base do surgimento, na época, da proposta de elaboração das ruas numa forma mais análoga ao

[120] ERASMUS, *The Godly Feast*, 1522 in TURNER, Tom, Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD, Spoon Press, 2005, New York, p. 147.
[121] GRAHAM, Dan e HURST, Robin, "Corporate Arcadias" in "Artforum" December 1987, p. 68.

BIBLIOTECA FACULDADE DE BELAS ARTES DA UN. PORTO

jardim de paisagem Inglês, que abordamos mais à frente, do que ao jardim Barroco Francês. A introdução da "metáfora da natureza"[122] no urbano tomou a forma de um "antídoto simbólico para a cidade, ao mesmo tempo incorporado no seu planeamento"[123].

Fundamentalmente, o jardim do século XX tem "a capacidade de realçar elementos isolados com significado histórico e de os integrar num sistema persuasivo"[124], constituindo assim uma mais valia na edificação de um espaço urbano que se pretendia construtor da identidade nacionalista"[125]. O jardim tem assim um papel predominante na formação desse sistema persuasivo que é a imagem urbana, representativa de uma 'selecção' de interesse político, económico, religioso, militar, etc., e que passaremos a designar por *cidade visível*.

1.2: A imagem da cidade

Entretanto, aprofundando a referida noção urbana de *visibilidade* consideramos a *estratégia da divisão* operada dentro das cidades. Para tal tomamos a interpretação feita por Helen Liggett acerca de um estudo realizado por Engels. O trabalho em questão incidiu na observação intensiva do quotidiano de um trabalhador de Manchester[126] e, segundo Ligett, nele é exposto o facto de as relações democráticas e sociais serem promovidas apenas em parte da população e num leque restrito de actividades. Pela análise de Engels se conclui que "se a imagem da cidade e o espaço urbano em si são diferentes para os membros de diferentes classes, tal acontece por causa dos padrões espaciais que cada classe reproduz nos seus movimentos de rotina"[127].

---

[122] ibidem
[123] ibidem.
[124] COSTA, António Ricardo "O Devir de Versalhes: Desdobramento e Mutação de um Modelo Urbano" in "J-A, Jornal Arquitectos" # 206 — América; contemplação, lazer trabalho, cidade, p. 55
[125] COSTA, António Ricardo "O Devir de Versalhes: Desdobramento e Mutação de um Modelo Urbano" in "J-A, Jornal Arquitectos" # 206 — América; contemplação, lazer trabalho, cidade, p. 55
[126] ENGELS, Friedrich "Condition of the Working Class", estudo publicado em 1844.
[127] LIGGETT, Helen, *Urban Encounters*, Minnesota Press, Minneapolis, 2003, pág. 18.

A distinção entre zonas da cidade deverse-á ao contrastante investimento urbanístico efectivo em cada uma delas. No entanto, a verosimilhança de um conjunto homogéneo da realidade urbana é conseguida através de uma estratégia de organização que passa por qualificar e expor nos sistemas de informação e divulgação certas áreas que, assim mediatizadas, se tornam a *cidade una*, porque a única área visível para um público externo e um conjunto interno de cidadãos de elite. Foi igualmente deste modo que o projecto da restauração de Atenas no século XIX formulou a sua imagem selectiva e parcial como representação do todo urbano: através da divulgação pela Europa da reconstrução da cidade apoiada na imagem histórica e simbólica do núcleo da cidade-estado da Grécia Antiga. Atenas foi reedificada para excitar, divertir e celebrar as classes média e alta, protegendo-as ao mesmo tempo dos mecanismos de produção da cidade. Deste modo, a cidade passou a ser um lugar temático para o lazer dos turistas e o modelo dos objectos vendidos nas suas ruas. 'A cidade como um todo' pelo qual seríamos responsáveis — tanto as suas partes figuradas como as desfiguradas[128] — desaparece por detrás de uma imagem apenas parcial.

Florença, *Piazzale Michelangelo.*

[128] BOYER, M. Cristhine, *The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architctural Entertainments*; A cidade figurada ou desfigurada é e uma noção da análise do desenvolvimento urbano contemporêneo. Boyer observa os 'nós' de desenvolvimento nas cidades e considera que têm a sua base em 'estéticas de distinção' criando 'a cidade figurada', ou seja, aquela geralmente representada e que o senso comum reconhece. Outras zonas da cidade, a que chama 'desfiguradas' permanecem por percorrer e são encobertas na consciência colectiva pelas zonas 'figuradas'; in LIGGETT, Helen, *Urban Encounters*, Minnesota Press, Minneapolis, 2003, pág. 26.

Neste ponto, consideremos a constatação feita por Kevin Lynch de que Florença será uma das raras cidades altamente *visíveis*, uma cidade com uma imagem "consistentemente forte"[129]. Segundo Lynch, a forte 'expressão' florentina deve-se, em grande parte, à sua "história económica, cultural e politica de grandes proporções"[130] que conferem a Florença a *evidência visual*; por outro lado, a sua visibilidade é também devida à uma geografia específica e à distribuição calculada de pontos de referencia para o olhar. Ao contrário da "ociosidade sem traços"[131] que caracteriza os arredores de todas as cidades famosas, Florença será a única a manter a sua força expressiva inclusivamente na área metropolitana. Não nos cabendo aqui apurar as razões da referida homogeneidade excepcional de Florença, importa-nos a reflexão a partir dela formulada: Lynch conclui que a cidade, como mundo artificial que é, deveria ser "construída com arte, adaptada a fins que interessam ao homem."[132]

Ora, esta concepção geral para a constituição do *urbano* parece-nos, agora, frágil porque sujeita à realização de uma artificialidade turística que parece imobilizar a possibilidade da cidade ser habitada de uma forma naturalmente democrática. Esta concepção do artificial pressupôs-se como disciplinadora da 'natureza' de um organismo, a qual seria de crescimento espontâneo e desorganizado[133]. Portanto, pretendemos aqui estabelecer que o duplo sentido do crescimento *artificial/natural* da cidade permitiu construir cidades divididas: o centro visível no qual se aplica a arte —*artificial*— de construir, consoante o interesse de uma elite; as periferias deixadas ao sabor de um crescimento considerado *naturalmente* caótico.

Compreende-se agora que o desafio da 'construção mais natural' do total espaço urbano depende, obviamente, do sentido ético das estruturas dirigentes na regulação da 'arte de construir' ao interesse da cidade no seu todo.

---

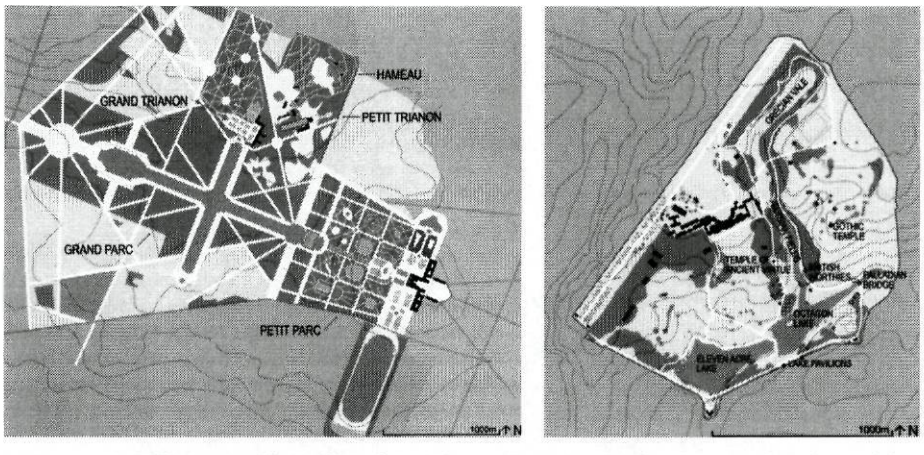
[129] LYNCH, Kevin, *A Imagem da Cidade*, Edições 70, Lisboa, 1960, 2002, p. 105
[130] idem, p. 104.
[131] idem, p. 106.
[132] idem, p. 107.
[133] uma forma de 'selva urbana': as ruas de difícil visibilidade às quais é atribuída a virtude de permitir uma verdadeira e crua experiência urbana.

1.3: O parque de paisagem

Das razões para a concepção dos parques urbanos, John F. Kasson[134] cita a constatação formulada por Frederik Law Olmsted[135] de não se poder duvidar, pela observação da conduta das pessoas que visitam o Central Park, que o parque exerce claramente uma influência de harmonia e educação sobre as classes mais desafortunadas e desamparadas da cidade, uma influência que favorece a cortesia, o auto-controle e a moderação.

A organização do espaço público pretende regular a movimentação e a actividade das pessoas. Paralelamente à distribuição organizada do jardim urbano — em função de princípios urbanísticos e encerrado em áreas delimitadas — em Inglaterra desenvolveu-se um outro tipo de realização formal do jardim, na periferia das cidades. Este *jardim de paisagem* serviria, mais tarde, de base conceptual desse outro espaço onde o turista passou a deslocar-se para aí gastar o tempo de lazer.

O jardim francês do século XVII foi, também em conjugação com o tipo de mentalidade e imagens presentes na literatura romântica, uma grande influência para a constituição do *jardim de paisagem* inglês.



Plano de Versailles / Jardim de Paisagem, Stowe, Buckinghamshire.

[134] KASSON, John F., *Amusing the Million*, Hill and Wang, New York, 1978, p. 15 in SORKIN, Michael (ed.) *Variaciones sobre um parque temático — La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
[135] Frederik Law Olmsted é o 'pai' do Central Park; Nota do autor.

A realização destes parques foi encomendada pela elite inglesa dos séculos XVIII e XIX, como refúgio do ambiente insalubre das cidades. Portanto, este tipo de parque seria *complementar* ao espaço urbano e, em contrapartida, a disposição cénica dos elementos arquitectónicos simbólicos e da vegetação foi feita de forma dispersa, numa justaposição planeada de modo a proporcionar ao visitante uma "colecção de oportunidades organizada para a associação imaginativa"[136]. A integração dos elementos cénicos correspondia a um certo tipo de educação formal, cujos princípios de erudição se reportavam ao período Clássico Grego. A experiência visual do gosto proporcionada no parque de paisagem correlacionava-se com a experiência cultural do visitante e que assim implicava a sua posição social.

Entre as condições tecnológicas e sociais que possibilitaram a formação da actividade turística como forma especializada de ocupação do tempo livre citamos o progresso nos transportes (com a propagação da linha férrea) e de conquista de direitos laborais (entre eles as férias remuneradas).

> "(...) There are continuities between Disney theme parks, Expositions and World's Fairs. These types of events were hugely popular. As temporary events, their purpose was to exhibit values of progress, to advertise trade and the virtues of the empire and industry to the general public. Displays of people, food and artefacts from colonies and dominions around the world were arranged in themed areas as a form of globalised commodity display. As McClintock[137] describes, the Great Exhibition was, like modern food courts, a space in which many colonies displayed their commodities and their culture, and was a venue where "the mass consumption of the commodity spectacle was born". New technologies were proudly paraded before an awed public."[138]

---

[136] FINDLAY, *Magic Lands*, p. 70 in HARWOOD, Edward, "Rhetoric, Authenticity, and Reception: The Eighteenth-Century Landscape Garden — the Modern Theme Park, and Their Audiences" in *Theme Park Landscapes: Antecedents and Variations* (excerto), Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C. Dumbarton Oaks Colloquium on the History of Landscape Architecture, pág. 4, in www.doaks.org/TParks/TParksFM.pdf, 2005.

[137] MCCLINTOCK, Anne, *Imperial Leather: Race, Gender, and Sexuality in the Colonial Contest*, Routledge, London 1995, p. 209.

[138] PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p.72.

Jardim Neoclassico, Castle Howard, Yorkshire.

1.4: O parque temático

> "Our historical moment parallels Coney's in it's heyday: In the late nineteenth and early twentieth centuries, America was poised between the Victorian era and the Machine Age; similarly, we're in transition from industrial modernity to the Digital Age. Like Americans at the last fin-de-siècle, we have a weakness for those paeans to the machine that Leo Marx called 'the rhetoric of the technological sublime. (...) Turn-of-the century America was accelerating (...) toward a popular culture shaped by mass production, mass media, and the emerging ethos of conspicuous consumption. Coney's parks were agents of social transformation, (...) to weave heterogeneous social, ethnic, and economic groups into a mass consumer society."[139]

O parque temático vem, até hoje, mantendo a popularidade da sua formação, partindo do conceito de libertação individual do domínio do trabalho para o relaxamento restaurador no tempo de ócio. Conjugando as atracções das feiras populares com o enredo e personagens de lendas e contos fantásticos realizados na salas de cinema, a Disney e empresas similares promovem

[139] DERY, Mark, *The pyrotechnic insanitarium — american culture on the brink*, Grove Press, New York, 1999, p. 6-7.

a construção de um imaginário comum e tipificado para que todos os sonhos sejam revistos nos seus empreendimentos de lazer. A importância da dimensão da empresa e a abrangência comercial que os seus *cartoons* adquiriram, criaram fortes laços afectivos em todo o mundo. As populares personagens dos filmes e brinquedos encaminham o visitante para atracções espectaculares e sensacionais; actualmente, as mais apreciadas são a montanha russa e a viagem do tipo filme de terror[140]. Entretanto, a crítica geral às atracções que incluem a Realidade Virtual não será, para já, a mais entusiasta:

> "Cyberspace mountain and buzz lightyears astroblasters are like the only thing to do there... Cyberspace mountain is really fun though... I only recommend it on a rainy day when you absolutely have nothing to do - Andy Cotter"[141]

A Realidade Virtual (RV) é descrita por Dozois como um conjunto de inovações concebidas para permitir uma imersão sensorial do utilizador num mundo interactivo gerado por computador. Ainda Dozois, segundo Aukstakalnis e Blatner, esclarece e distingue categorias na RV, entre as tecnologias que a suportam, como *"passivas, exploratórias ou interactivas"*; ou distribuídas num diagrama bidimensional por *"contínuo de riqueza sensorial (vividness) e interactividade"*[142].

A simbologia do espaço temático estabelece um paraíso tecnológico intensamente artificial, sejam os ambientes e atracções reais ou virtuais. Aí mantém-se e é protegido um conjunto de valores supostamente ameaçados. Ao mesmo tempo, tudo no parque temático é completamente pré-programado para obedecer às exigências da produção capitalista: desde os alimentos às bebidas, até aos filmes e jogos, tudo é incluído e fundamental na diversão do parque espectacular. Um certo sentido de comunidade — que estará em perda — é recuperado através do reconhecimento de histórias e temas da in-

---

[140] Pesquisa efectuada a partir do site Theme Park Insider: http://www.themeparkinsider.com/
[141] Comentário no site Theme Park Insider.
[142] DOZOIS, Martin, "Cartografando o corpo com mediações — Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Real vs. Virtual*, Cap. "Experiência humana, mediação e tecnologias" p. 239.

fância. O próprio Walt Disney considerou-se o inventor e restaurador de uma original memória colectiva, e afirma:

> "You know the fantasy isn't here. This is very real... The park is reality. The people are natural here; they're having a good time; they're communicating. This is what people really are. The fantasy isn't out there, outside the gates of Disneyland, where people have hatreds and people have prejudices. It's not really real!"[143]

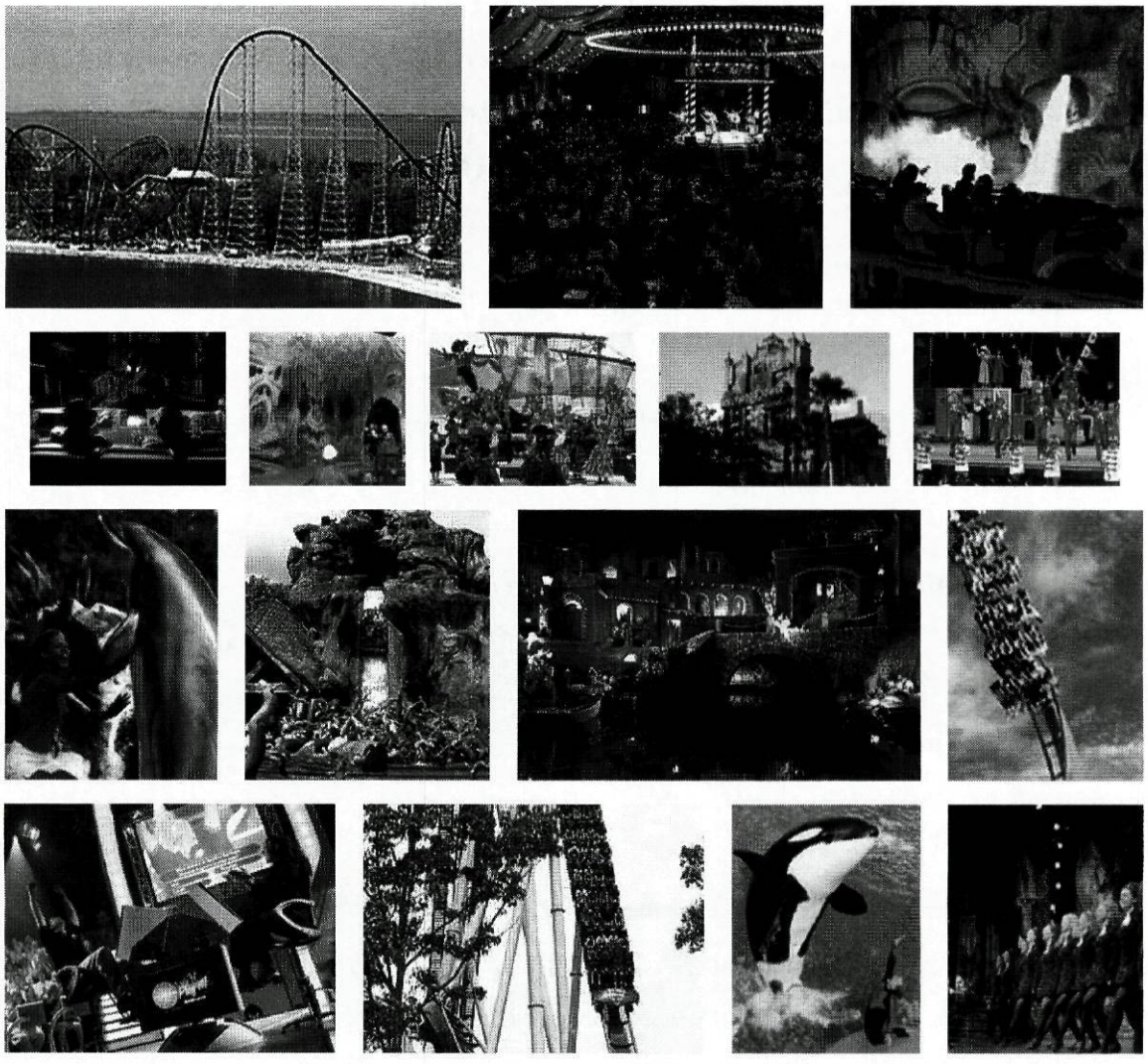
Segundo esta concepção, muito divulgada nos anos 50, a heterotopia do *urbano natural* da Disneyland foi, ou será, o modelo de planeamento urbano do entendimento moralista que retira do 'todo' aquilo que é considerado negativo e programa apenas os elementos positivos[144].

Como explicam Graham e Hurst[145], o uso do automóvel para o lazer das famílias e o declínio do cinema urbano seguindo a lógica do estilo de vida dos subúrbios, levaram ao aparecimento do parque temático na auto-estrada — como a Disneyland, inaugurada em 1955 — e á sua utilização como veículo para a ideologia das empresas: "Disneyland's 'Tomorrowland,' for example, once housed General Electric's 'Carousel of Progress,' a film-and-slide dreamland that presented the idea of progress, or 'better living', through commodity technology."[146]

A Disney, a maior companhia de entretenimento do mundo, e um fornecedor sem par de mundos de fantasia, inaugurou já, em 1996, uma cidade comunitária — Celebration — planeada como um parque temático e descrita num dos seus guias arquitectónicos como uma cidade Americana tradicional feita para oferecer um regresso a uma forma de vida mais sociável e cívica.

---

[143] FINDLAY, *Magic Lands*, p. 70 in HARWOOD, Edward, "Rhetoric, Authenticity, and Reception: The Eighteenth-Century Landscape Garden the Modern Theme Park, and Their Audiences" in Theme Park Landscapes: Antecedents and Variations (excerto), Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C. Dumbarton Oaks Colloquium on the History of Landscape Architecture, pág. 61; in www.doaks.org/TParks/TParksFM.pdf, 2005.
[144] SORKIN, Michael (ed.) *Variaciones sobre um parque temático — La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004, p. 193
[145] GRAHAM, Dan e HURST, Robin, "Corporate Arcadias" in "Artforum" December 1987, p. 69.
[146] Ibidem.



A partir do topo esquerdo, sentido dos ponteiros do relógio: Millennium Force, Cedar Point, Sandusky, Ohio; Busch Gardens Williamsburg, Virginia (BGW); Indiana Jones Adventure, Disneyland, California; The Amazing Adventures of Spider Man, Universal's Islands of Adventure, Orlando, Florida; (BGW); Tokio Disney Sea (TDS); Twilight Zone Tower of Terror, Disney-MGMStudios, Lake Buena Vista, Florida; (TDS); Sea Worl Orlando (SWO), Animal Attractions; Splash Mountain, Walt Disney World's Magic Kingdom, Lake Buena Vista, Florida; Pirates of the Caribbean, Disneyland, Anaheim, Califórnia; (SWO), Rides; Disney-MGM Studios, Millionare; Apollo's Chariot, (BGW); (SWO), Shows; (BGW).

"People want to have a communal experience in a place that they feel safe and comfortable [in], (...) who cares if it's artificially created?"[147]

[147] DERY, Mark, "Past Perfect: Disney celebrates US home" in The pyrotechnic insanitarium — american culture on the brink, Grove Press, New York, 1999, p. 171.

Tal como apontado por Mark Dery[148], o processo de 'Disneyficação' nas cidades norte-americanas terá o seu paralelo no resto do mundo, verificável na tendência para 'tematizar' os centros históricos em construção nas zonas de visibilidade urbana, e impulsionado pelo interesse turístico.

> "The tourist is the one who is able to imagine the whole of the planet as places of transition."[149]

Em certo sentido — um sentido redutor propagandeado pelas agências de viagem — actividade turística parte da ideia de viagem devotada à fantasia, à aventura e ao futuro, na qual os viajantes escapam às suas preocupações quotidianas, deixando cair as suas defesas e agindo de forma mais autêntica. Desse modo, o turismo não ocupa tempo, antes funciona como um recarregamento de bateria. Apoia-se numa nostalgia intrínseca e promove experiências no sentido de uma vida mais autêntica e duradoura, estabelecendo uma área de reserva protegida do quotidiano contingente, caótico e, de certa maneira, pouco autêntico.

Consequentemente, a *lembrança turística* é um objecto desagregado do espaço visitado para passar a adoptar a função de *interruptor metonímico* para narrativas de experiência e conhecimento autêntico, e uma miniatura que retira tensão à realidade. O paradoxo na própria constituição do negócio[150] do lazer reside na articulação da actividade turística em torno de uma condição de subjugação ao trabalho, que é manifestada por uma relação bilateral rígida entre o trabalhador que serve e o visitante servido.

As empresas do ócio cultural, a chamada Indústria do Simbólico[151], na qual se incluem os parques temáticos e o turismo urbano, operam segundo um guia selectivo de pontos de interesse e horários de visita a cumprir. Os

---

[148] ibidem, p. 176.
[149] AUGÉ, Marc "Tourism could well be the last utopia — an interview with Marc Augé" in http://www.atopia.tk, 2005.
[150] Etimológicamente, a palavra negócio vem do latim negotium, a conjugação da partícula de negação neg + otium (ócio); ou seja, negotium significa não ter ócio, ou seja, estar ocupado, a trabalhar.
[151] BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene" in "ensayos", http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.

programas de visita ou de actividades feitos num formato industrial retiram a possibilidade de descoberta individual de um espaço que é recente para o visitante e muito menos 'caracterizável' do que o que se pretende fazer crer.

> "Tourism is a complex form of consumption that involves a particular way of seeing, therefore, what Urry [152] terms the 'tourist gaze'. It is the consuming of images, representations, and predominantly visual experiences at the first hand, yet also involves the consumption of a vast supporting network of resources in order to facilitate this gaze, such as the use of transport systems, accommodation, finance and monetary circulation, and much else besides. «A gaze is after all visual, it can literally take a split second, and the other services provided are in a sense peripheral to the fundamental process of consumption, which is the capturing of the gaze»[153]. Add to this the political economy of the gaze, where the tourist gaze is most often performed by those from the most developed countries, whereas the supporting services, the landscape and the natural world being consumed, especially in the case of safaris and 'exotic' nature, are those less developed countries."[154]

Paterson considera o turismo, predominantemente, uma busca do Primeiro Mundo que muitas vezes envolve o consumo dos recursos do Terceiro Mundo. Portanto, por um lado exemplifica a ideia de consumo *conspícuo* e, por outro, de consumo *espectacular*, ou seja, o consumo de representações e experiências mediadas e do espectáculo.

O lugar é um *fétishe* para o turista, e o seu olhar: a aquisição de bens de consumo turístico prende-se num conjunto de objectos gravitacionais ao intangível consumo visual do lugar; uma construção partilhada pelo consumidor e as estratégias de venda, numa antecipação construída através de práticas fundamentalmente não turísticas: em filmes, na televisão e literatura, revistas, jogos e vídeos.

---

[152] URRY, John, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage, London 2002; referência do autor

[153] URRY, John "The 'consumption' of tourism" in CLARKE, D. B., DOEL, M. A. and HOUSIAUX, K. M. L. (eds.) *The Consumption Reader*, Routledge, London 2003, p. 119; nota do autor

[154] PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, —The New Sociology, Routledge, 2006 New York, 118,-119.

"The tourism industry provides a structure within which tourists view, experience and interact with nature." Alex Wilson, 1992[155]

Barthes via já antecipado no texto "Guia Azul"[156], que a actividade turística estabelece uma relação de desejo com a natureza, assim transformada num bem de consumo empacotado, tornado num conjunto de sinais mediados, representações ou marcações em anúncios e panfletos para o turista usar. De acordo com Paterson existirá, certamente, uma identificação do ser com a natureza; uma vontade, consistente com a tradição romântica ocidental, de penetrar a essência do mundo natural e 'tornar-se uno'. No entanto, esta vontade é inevitavelmente mediada e estruturada de várias maneiras em prol do imperativo comercial do empacotamento turístico em lugares e cenas particulares de visita. A natureza fica assim, através da encenação dos seus lugares de formação espectacular, embrulhada num carácter de "autenticidade encenada"[157]. Em consequência, lugares como Niágara serão vistos pelo olhar do turista em versões naturais do parque temático, ou a certificação da imagética cinematográfica.

O espaço turístico é manipulado e encenado a vários níveis: Edensor[158] dá-nos o exemplo da regulamentação e controlo da interacção turística com a natureza nos parques naturais, através do estabelecimento de fronteiras físicas claramente demarcadas em trilhos, plataformas e vedações. Nas palavras de Peterson, "the boundaries formalise the relationship between nature and tourist, enframe and reinforce nature as 'other', as object of the tourist gaze."[159]

---

[155] WILSON, Alex, *The Culture of Nature: North American Landscape from Disney to the Valdez*, Blackwell, Oxford, 1992 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 132-133.

[156] BARTHES, Roland, *Mitologias*, (Paris, 1957) Colecção Signos, Edições 70, Lisboa, 1997, p. 113-115.

[157] MACCANNELL, Dean, *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, rev. edn, University of California Press, Berkeley, 1999 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 132-133.

[158] EDENSOR, Tim, *Tourist at the Taj: Performance and Meaning at a Symbolic Site*, Routledge, London, 1998 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 136.

[159] PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p.136.

City & Highlight Iran / Nippon Travel Agency, 2005.

1.5: Breve retorno à Casa do Espelhos

Na casa dos espelhos vimo-nos distorcidos, o nosso mundo ganhou contornos irreconhecíveis aos nossos olhos, 'pervertendo' a função do espelho como aplicação tecnológica para o conhecimento científico. A mentira

do reflexo diverte e espanta porque contraria a imagem tida como o reflexo 'real'. A visita à casa dos espelhos do fim do século XIX teria para os seus visitantes um sentido paralelo à nossa actual relação com a imagem fotográfica, explicada por Pedro Miguel Frade enquanto admiração somente pela diferença relativa entre "a imagem presente ao olhar e outras já vistas ou julgadas possíveis"[160]. Contudo, num sentido actual, a proposta de uma versão ridícula e fantástica do mundo pelos espelhos côncavos e convexos, ondulantes e invertidos, proporcionará a anulação da premente problematização da "angústia do parecer"[161]. O espectáculo baseia-se na inversão especular e concreta da vida, durante a operação social de relacionamento entre pessoas mediado por imagens[162]. O espectáculo concretizado na Casa dos Espelhos, é do tipo que tem na televisão a sua casa oficial.

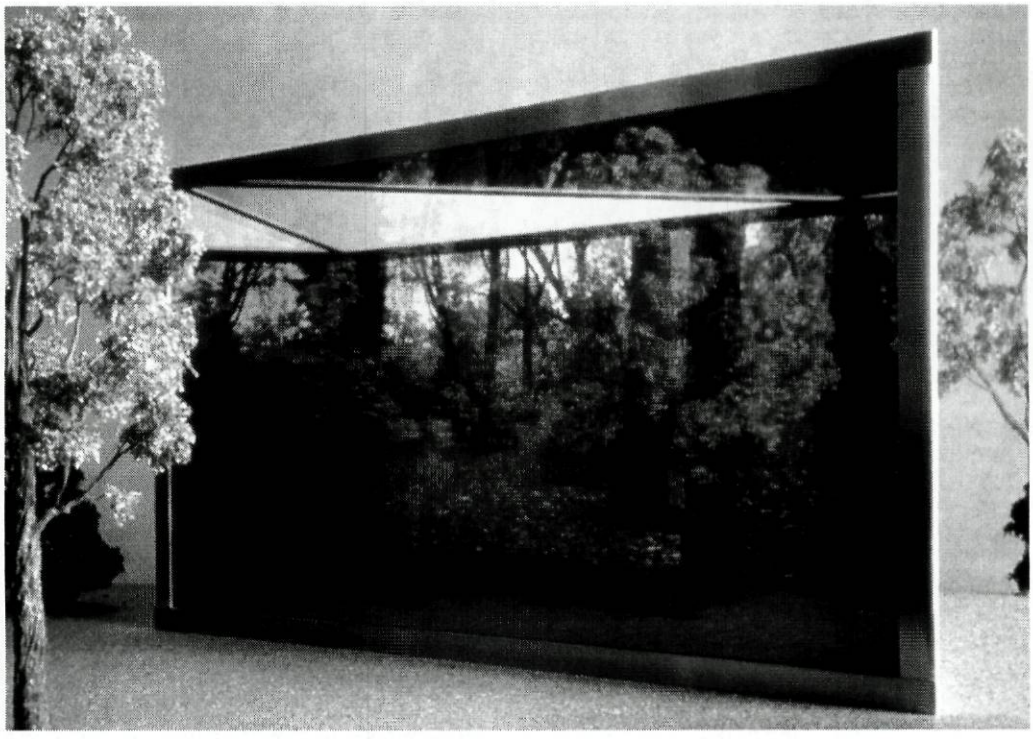
> «As próteses podem ser meramente *extensivas* (como a lente) ou *intrusivas* (como o periscópio ou certos espéculos usados pelos médicos): o espelho presta-se a ambos os usos (ou seja, o espelho pode ser usado para prolongar o alcance da visão como se um dedo indicador fosse dotado de visiva). Também os espelhos *en abîme* das barbearias desempenham função intrusiva. A magia dos espelhos consiste no facto de que a sua extensividade-intrusividade não só nos permite ver melhor o mundo mas também vermo-nos a nós próprios tal como nos vêem os outros; trata-se de uma experiência única, a espécie não conhece outras semelhantes.»[163]

"Vermo-nos a nós próprios como nos vêem os outros"[164]: considerando que a televisão funciona como um espelho que reflecte a sociedade a que pertencemos, então esse espelho é um dos retorcidos, côncavos e convexos da Casa dos Espelhos. O espaço reflectido na televisão é estabelecido como um cenário para o desenrolar de um enredo construído à volta de infindáveis

---

[160] FRADE, Pedro Miguel, Figuras do Espanto, pág. 16.
[161] idem.
[162] DEBORD, Guy, The Society of the Spectacle, (1967) Bureau of Public Secrets, in www.bopsecrets.org , 2005.
[163] ECO, Umberto "Sobre os Espelhos" in *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*, Difel, Colecção Documento, Lisboa, 1989, pág. 19.
[164] ibidem.

personagens. Então, o espaço em que nos movemos e que é reflectido na televisão torna-se estranhamente secundário, pós-transmissão; os lugares onde nos movemos ganham propriedades de desnivelamento e aleatoriedade que os estabelece como vários palcos paralelos a programas de canais televisivos.



Dan Graham, *Double Exposure* (architectural model), 1995-96.

Num pavilhão concretizado nos jardins do Parque do Museu de Arte Contemporânea de Serralves, no Porto, Dan Graham introduz uma 'dupla exposição' — à luminosidade ambiente e à reprodução fotográfica. Um dos lados deste pavilhão triangular instalado num jardim é uma transparência em *cibachrome* que reproduz a paisagem enquadrada nesse lado do pavilhão. Introduzindo um elemento de atraso temporal em relação à imagem transparente, os espectadores dentro do pavilhão[165] vêem uma imagem prismática reflectida, sobreposta e continuamente flutuante nos lados do espelho de

[165] GRAHAM, Dan, "Double Exposure", 1995-96, nova versão do texto, in *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 278.

'dois lados'. Dan Graham utiliza os espelhos como principal matéria construtiva e conceptual dos seus *pavillions*, como a seguir explica:

> "The two-way mirror glazing and transparent glass is materially self reflective, reflective of the environment and reflective of the perceiving spectators on both sides of the glass. The viewer sees an image of her/himself superimposed on images of other viewers on other sides as well as the shifting skyscape and urban environment. The interaction of perceivers' gazes on both sides of the mirror glass are superimposed onto the reflections of the exterior environment. The private, psychological space of an individual viewer is correlated to her/His sense of being part of a public, social space."[166]

Nestes pavilhões os indivíduos são espectadores do seu próprio espaço e aí operam reflexões variadas e específicas, consoante o tipo de espelho empregue; no entanto, a relação espacial estabelecida através da mediação pelos espelhos é, nestes pavilhões, inversa à operada pela televisão: a 'TV' *fecha* os espaços em âmbitos e secções cerebrais; os pavilhões abrem e expandem a percepção espacial, não só do espaço presente, como também dos outros espaços físicos nos quais nos vemos quotidianamente reflectidos.

2: O espaço público privado[167] — os espaços privilegiados

O aparelho de gestão das *cidades visíveis*, no sentido conceptual formulado anteriormente, é egocêntrico. Como Narciso, revê-se continuamente no espelho e apaixona-se por si próprio, 'desfocando' o plano de fundo onde está integrado. Obedece, efectivamente, a um princípio da percepção visual humana segundo o qual, e como nos diz Maurice Merleau-Ponty, "é preciso

---

[166] GRAHAM, Dan, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 274.

[167] GRAHAM, Dan e HURST, Robin, "Corporate Arcadias" in "Artforum" December 1987, p. 68-74. Também publicado publicado como "Odyssey in Space: Dan Graham e Robin Hurst on the US Corporate Atrium" in "Building Design" (Outubro 21, 1988), p. 38-43.

adormecer o que circunda para melhor ver o objecto, e perder em fundo o que se ganha em figura"[168].

Contudo, para que, como assinala Pedro Miguel Frade, não se dê um corte abrupto do visível na percepção humana, esta é caracterizada pela "versatilidade, a *flexibilidade extrema da estrutura objecto-horizonte,* assim mantida em aberto para uma infinidade de perspectivas possíveis, mantidas à disposição do olhar e não irreparavelmente suprimidas, passíveis portanto de serem ensaiadas e repetidas, experimentadas e exploradas."[169]

É precisamente por não aplicar a flexibilidade que o tipo de estrutura narcísica da gestão da *cidade visível* orienta a sua actividade para a manutenção de uma imagem reflectida de si em si própria e parece ignorar que o que vê reflectido é apenas uma pequena parte da sua dimensão, que em si representa. Tal como Narciso permanece imóvel a olhar o espelho, cada vez é mais imóvel e imutável a *cidade visível*, a imagem virtual perpetuamente a devir real e a imagem real a devir virtual, acabando por cristalizar[170] a imagem de todas as cidades comunicando entre si a alta velocidade. O que partilham entre si é a mesma qualidade uniformizadora dos *não-lugares*, a de serem constituídos num circuito de distribuição e consumo do produto.

O 'não-lugar'[171] é um conceito de Marc Augé para definir "spaces of circulation, of communication and consumption, including the technical capabilities that make it possible for them to be visited or concentrated (the airport, the supermarket, the freeway, etc.), (...) giving us the sense that the earth is small"[172]. No seu meio seremos talvez estrangeiros ou apenas visitantes de passagem, mas sempre desconhecidos ou estranhos[173], porque no *não-lugar* das comunidades urbanas acontece "a despersonalização das relações

---

[168] MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la Perception*, Tel-Gallimard, Paris, 1983. p. 81, citado em FRADE, Pedro Miguel, Figuras do Espanto, pág. 128.
[169] FRADE, Pedro Miguel, Figuras do Espanto, pág. 128-129.
[170] DELEUZE, Gilles e PARNET, Claire, Diálogos, Relógio d'Agua, Lisboa 2004, p.184. Primeira edição, 1977.
[171] O conceito de 'não-lugar' foi resgatado por Augé ao projecto da *land art* de Robert Smithson, nos anos 60 e 70.
[172] AUGÉ, Marc "Tourism could well be the last utopia — an interview with Marc Augé" in http://www.atopia.tk, 2005.
[173] Aqui faz-se uma correspondência entre o termo em inglês *stranger* que pode ter os dois sentidos identificados, o de estrangeiro e o de estranho ou desconhecido.

sociais e dos contactos inter-pessoais"[174]. Aí, as pessoas não têm uma clara sensação da sua própria identidade.

O espaço do aeroporto estabelece-se como uma 'porta universal' para a saída e entrada do turista em países e cidades com identidades muito diversas, no entanto, com átrios semelhantes. O centro comercial, incluído muitas vezes em aeroportos, partilha a mesma identidade uniformizadora e globalizada.

Fischli & Weiss: *Airport (New York, Air France)*, 1989 / *Swiss Airplane / Zürich (Lufthansa) / London British Airport*

Será possível visitar vários países e não sair do mesmo *não-lugar*: saímos de um centro comercial e circulamos por uma via rápida até um aeroporto de onde saímos para entrar numa auto-estrada que nos levará a um centro comercial estrangeiro e, daí, para o aeroporto onde voaremos para um outro, de outro país, com os seus centros comerciais e vias rápidas. Para Marc Augé, este lugar global não é apenas caracterizado por uma perda de identidade,

[174] FRADE, Pedro Miguel, Figuras do Espanto, pág. 166.

também estabelece refúgios estandardizados no âmago da super-complexidade, nos quais todos os utilizadores são considerados iguais.

> "After the law of site persistence, one of the first urbanism, ought we not to be alarmed by this sudden escape route of an accentric city policy that is now in the process of resuscitating the *private city*? It appears to be a logistical phenomenon, seeing that road networks and airports are likewise abandoning the public sphere. (...) After the port, will the airport become *single marketplace*, with its control tower as the *cathedral* of an economic telereality that has no connection whatsoever with the ground and with weightless humanity?[175]

2.1: O centro comercial

Em Portugal, a vida quotidiana nas principais cidades está actualmente dividida em dois turnos contrastantes com algumas excepções sazonais. De dia as ruas da cidade têm movimento pois é no seu centro que se presta a maior parte dos serviços, mas de noite as ruas ficam, em geral, desertas. Em contrapartida, os centros comerciais, especialmente os das periferias, têm sempre público.

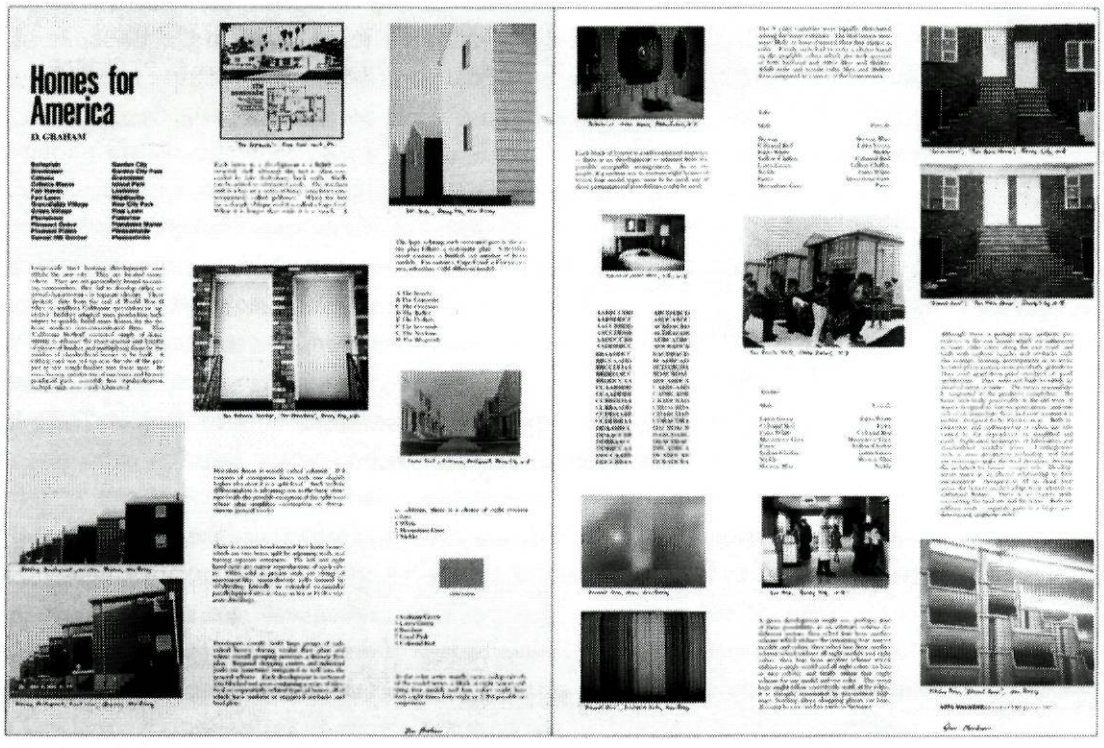
> "Shopping as a distinct leisure activity offers multiple entertainments: looking at and being entertained by the goods themselves; looking at and immersing oneself in the place where the goods are sold; and, increasingly being looked at by other people."[176]

O *sprawl* urbano[177], é o nome dado ao tipo de urbanização caracterizado pela dispersão espacial da cidade que se alastra, e que fez nascer os subúrbios, os centros de cidade desertos, os centros comerciais ao longo das vias-rápidas.

---

[175] VIRILIO, Paul "Cities on the run" in "Domus" nº 887, December, 2005, p. 55.
[176] PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 179-181.
[177] OZKAN, Derya, Antinomy Perfected: Everyday Life and Utopia in Situationist Politics of Space", cap. The Post World War II Era — Politics, Culture, Urbanism, in arch.virose.pt/writings/kabille/derya01.html, 2005.

"Nos anos 70, o urbanismo de gestão tem como objectivo principal recuperar os espaços urbanos tornados obsoletos pelas consequências de cessação de indústrias. (...) A partida de inúmeras famílias para as periferias desencadeia um efeito de segregação social, de marginalização de população, de degradação rápida de espaço. Este fenómeno teve expressão diferente conforme a época e lugar em que se deu este processo de migração para a periferia."[178]



Dan Graham, *Homes for America* (layout boards), 1996-67.

Na América, o crescimento urbano à volta das cidades terá acontecido vinte a trinta anos mais cedo que em Portugal. Apercebemo-nos da dimensão deste distanciamento quando, ainda nos anos 60, Dan Graham realizou 'Homes for America' (1966-1967), uma projecção de *slides* de alinhamentos arquitecturais dos subúrbios de New Jersey, um projecto semi-documental sobre a estandardização e serialidade na construção. O trabalho 'Alteration to a Suburban House', de 1978, é um modelo de uma casa de subúrbio desconstruída de forma a expor a vida privada. A alteração consistiu na substituição da parede frontal por uma janela-espelho, colocando em mútua exposição

[178] LACAZE, Jean-Paul, *A Cidade e o Urbanismo*, Instituto Piaget, , Lisboa, 1995, 1999, p. 65.

reflectida tanto a vida quotidiana dos seus ocupantes como o olhar dos vizinhos que passam — com certeza a fantasia inconsciente da vida suburbana[179]; e um projecto de arquitectura destinado a não ser construído, ou seja, concebido na esperança de não acabarmos por viver dessa forma exposta[180].

Nas comunidades urbanas parece estar enraizada uma ideia do espaço público segundo a qual a tentativa de equilíbrio dentro do controlo social foi já superada por uma espécie de "estado de guerra socialmente aberto"[181], em que os interesses da classe média, representados pelas instituições promotoras dos espaços públicos actuais, estão em confronto com o bem estar dos indigentes urbanos e, neste extremo, a segurança material é prioritária e está sempre em risco.

Surge, então, coerente a constituição do centro comercial panóptico[182]. Os centros comerciais são *não-lugares* de aparência pública mas pertencem a empresas e são administrados por promotores comerciais que impõe as suas próprias regras. O espaço público privatizado será aqui, a partir de agora, chamado *espaço colectivo*, porque é de uso público mas propriedade privada.

A prioridade dada à segurança é conseguida através da monitorização permanente das câmaras de vigilância instaladas. A imprescindibilidade dos sistemas de vigilância é tão grande que os funcionários vigilantes presentes no espaço parecem reagir mais à informação fornecida pelos colegas nos postos de monitorização do que por sua própria iniciativa. Obviamente, a gravação de imagens dos corredores, lojas e parques de estacionamento age como dissuasor para a delinquência, mas também controla a actividade de todas as pessoas no espaço. Estes ambientes controlados minam a experiência

---

[197] HATTON, Brian "Alteration to a Suburban House described in Buildings and Signs" 1981, p. 35 in *Dan Graham in Relation to Architecture* in *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, Richter Verlag, 2001, p. 324.

[180] DE DUVE, Thierry, "Dan Graham amd the Critique of Artistic Autonomy" in *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, Richter Verlag, 2001, p. 65-66.

[181] SORKIN, Michael (ed.) *Variaciones sobre um parque temático — La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

[182] Tipo de plano da prisão modelo do século XVIII, construída radialmente para que um único vigilante situado na torre central pudesse observar todos os presos em todo o momento.

do espaço público como um fórum para o encontro casual sem mediação e o debate aberto. Porém, quando falamos de espaços colectivos, o direito a um espaço público democrático surge atenuado pelos direitos legais dos proprietários desses espaços.

2.1.1: Vigilância

WHO WE ARE
& WHY WE'RE HERE

We're the Surveillance Camera Players, a group formed in New York City in November 1996. We protest against the use of surveillance cameras in public places because the cameras violate our constitutionally protected right to privacy. We manifest our opposition by performing specially adapted plays directly in front of these cameras. We use our visibility-our public appearances, our interviews with the media, and our website-to explode the cynical myth that only those who are "guilty of something" are opposed to being surveilled by unknown eyes.

We have come here today because this area is filled with unmarked surveillance cameras. If you, too, are worried about the destruction of your constitutional rights in the name of "fighting crime," we encourage you to form your own anti-surveillance camera group. You can even use the name "Surveillance Camera Players"! Just let the message go out: Down with Big Brother!

2001
Surveillance Camera Players POB 1115 NYC 10009-9998
http://www.notbored.org/the-scp.html

Surveillance Camera Players, Performance in Washington Square Park, 1994 / Performance before webcam installed in public place, 2000 / *Who We Are & Why We're Here.*

Apesar do enquadramento jurídico extremamente proteccionista da propriedade comercial, segundo o grupo activo nova-iorquino 'Surveillance Camera Players'[183], as câmaras de vigilância violam o direito de privacidade individual, de modo que será necessário, através da acção interventiva e a coordenação de performances que interrompam o normal curso de vigilância, desencadear um processo de discussão pública acerca desta questão fundamental.

Outro colectivo, 'Mongrel', foi desenvolvido entre colegas do London

[183] "New York Surveillance Camera Players", http://www.notbored.org/the-scp.html, 2006.

Technology Centre por volta de 1995, entre os quais se incluem Harwood, Matsuko Yokokoji, Mervin Jarman, Richard Pierre-Davis and Matthew Fuller.

> "With the launch of XReport in November 2002, Mongrel confirmed once more that their practice goes way beyond simply repurposing telecommunications technology, or hacking existing sites and presenting the filtered information as an art project. Rather, it enters a critical and social level."[184]

Gloria Sutton considera que os grupos de artistas como Mongrel envolvem o público como co-conspiradores: o artista é o *proxy*[185] para a 'pessoa quotidiana' e a audiência é concebida como participante.

'XReport' foi concebido para ser um serviço público com o objectivo de explicitar a omnipresença de dispositivos de CCTV (close-circuit television) nos espaços públicos, questionando ao mesmo tempo na vigilância remota da presumível criminalidade a monitorização e o controlo social. O projecto funcionou como uma rede local, em auto-gestão[186] que, através de um sistema tecnológico acessível via internet, promoveu o estabelecimento de ligações sociais entre estranhos. Na prática, XReport assinalou o uso de câmaras escondidas instaladas em espaços públicos à volta da cidade de Londres, guardando os resultados numa base de dados pesquisável e expô-los através de software cartográfico. Mongrel construiu uma base de dados a partir de material recolhido por voluntários que informaram o grupo de projecto sobre as câmaras com que iam 'dando de caras' na rotina quotidiana pela periferia de Londres. Esta estratégia foi preferida à opção de recorrer aos registos oficiais

---

[184] SUTTON, Gloria, "Network aesthetics: strategies of participation within net.art" in *Networked Narrative Environments, as imaginary spaces of being,* Manchester Metropolitan University, MIRIAD / FACT, 2004, p. 17-19, 26.

[185] Em inglês significa mandatário ou procurador e aqui refere-se ao *proxy server* para a ligação de um computador ao servidor remoto.

[186] O termo *grassroot network* utilizado por Gloria Sutton no texto de referencia "Network aesthetics: strategies of participation within net.art", refere-se a redes criadas a um nível de base, através da ligação de *routers* e *gateways*; são redes de 1º nível não se suportando em grandes operadores de rede e, portanto, conseguem escapar ao controle das grandes super-estruturas (como acontece, de alguma maneira com as redes *peer to peer* ou as redes locais (redes LAN), estas últimas com o recente contributo das tecnologias wireless). O termo é assim utilizado para referir redes que funcionam em auto-gestão comunitária, Consultar a propósito BRITELL, Jim "Design Factors in Grassroots Networks" in http://www.britell.com/use/use4.html, 2005.

das autoridades dos transportes ou outros canais oficiais.

Mongrel, X Report, 2002; sticker

Os participantes foram recrutados ao acaso com a ajuda de uma campanha de autocolantes distribuídos através dos canais do Institute of Contemporary Arts (ICA) e do site do grupo. A base de dados recolhida a partir da informação individual foi utilizada para servir o traçado de percursos minimamente monitorizados, através de uma ferramenta semelhante ao 'Mapquest' desenvolvida por Mongrel.

O centro comercial é o espaço de eleição para o Reverendo Billy apresentar o seu sermão aos funcionários e consumidores dos estabelecimentos comerciais. O Reverendo Billy é um pregador contra o capitalismo — que considera uma religião orientadora de atitudes e concepções morais — e pratica a paródia do próprio sistema capitalista. Perante o Sermão do Reverendo, sendo desaconselhada qualquer atitude repressora da parte da gerência do estabelecimento, o proprietário pode apenas actuar no sentido de instruir os seus funcionários a permanecer alienados do discurso. A estratégia da performance passa pela actuação insistente em estabelecimentos comerciais, palcos específicos da vida quotidiana, aproveitando-se das ambiguidades próprias das normas do sistema para construir uma paródia, tanto do próprio *modus operandi* escolhido, como do local onde a acção se desenrola. Os sermões do Reverendo Billy são provocadores e censuram fortemente as ferramentas de transmissão do "valor demoníaco"[187].

O formato do centro comercial, após o sucesso na periferia e confirmadas as vantagens em relação às questões da segurança e conforto, instalou-se já também no centro das cidades. Hal Foster comenta este regresso, a partir da publicação "*Shopping*"[188]:

---

[187] (CAT.) *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 40.

[188] CHUNG, Chuihua Judy (ed.), INABA, Jeffrey, KOOLHAAS, Rem, LEONG, Sze Tsung, *Shopping — Harvard Design School Guide to Shopping*, Taschen, 2002; livro de um projecto coordenado por Rem Koolhaas. Segundo Hal Foster "*Shopping* is especially good on the postwar "malling" of suburban and urban space". Referido em FOSTER, Hal, *Design and Crime (and other diatribes)*, Verso, London, 2002, p. 55.

> "The key inventions here are the air conditioner, which opened up vast interiors to buying and selling, and the escalator, which allowed shoppers to traverse these new expanses with distracted ease. Together they have made for a new smoothness of space that "denies the relevance of both compartments and floors. (...) An earlier nexus of the elevator and the automobile had abetted the arrangement of offices and stores concentrated in downtown buildings with homes and schools dispersed in suburban peripheries; the nexus of the escalator and the air-conditioner helped to fill in the suburbs with shopping, as it were, and to render them semi-autonomous. In recent decades, however, the suburban mall has returned to the city, (...) these prodigal citizens brought back with them their mutated suburban values of predictability and control."

Assim, uma parte dos cidadãos usa as ruas exclusivamente como vias de acesso ou espaços intermédios de passagem para os centros privilegiados do comércio e empresas.

2.2: A paisagem virtual

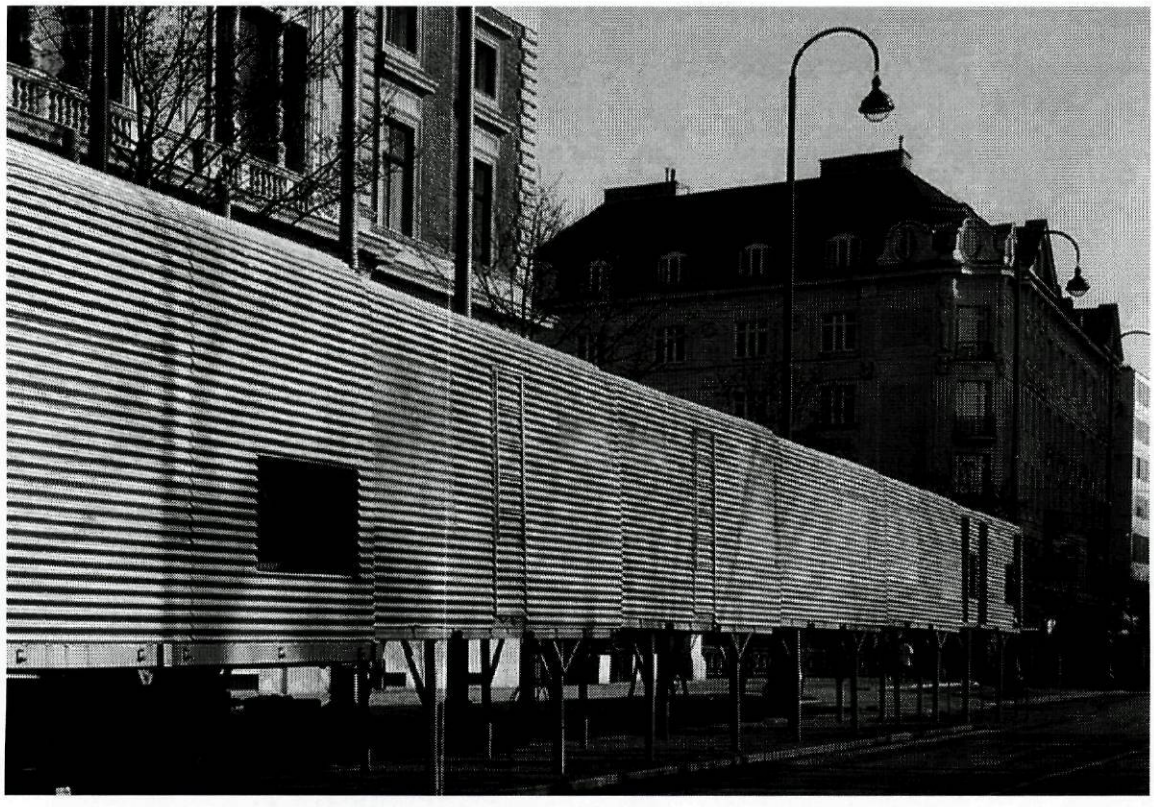
De acordo com Walter Grasskamp[189], o espaço é público se for utilizado, ou seja, se nele se manifestarem energias colectivas, políticas, económicas, sociais e artísticas. O espaço público é uma *condição*, um estado que depende de variáveis de utilização social. Neste sentido o espaço privado da casa pode conter um outro espaço público, a internet: um exterior virtual dentro do interior físico dentro do exterior físico; e que no seu interior 'não real' inclui outros virtuais exteriores e interiores em progressão rizomática.

A privatização da dimensão física da esfera pública complementa-se com a reestruturação paralela do espaço electrónico, o 'agora invisível', onde cabe a representação e funcionalidade operativa dos espaços físicos e que pode, de certa forma, substituí-los. Consequentemente, a diminuição da esfera pública ou mesmo colectiva não traz inconvenientes aos interesses

[189] GRASSKAMP, Walter "Art and the city" in *Sculpture. Projects in Munster*, 1997, Hatje, p. 11-12.

comerciais porque os serviços usados em casa do consumidor são igualmente rentáveis e associados à aparência de um serviço cómodo e personalizado.

Um projecto de Vito Aconcci, *Mobile Linear City*, opõem-se à arquitectura convencional enquanto entidade nómada, e encerra o habitante "como uma armadura, algo que o protege da cidade".[190] Os aparelhos de telecomunicação móvel, sejam eles telemóveis ou computadores portáteis funcionam da mesma maneira para o utilizador, transportando não só um conjunto de dados pessoais (como uma agenda ou caderno de notas o fazem) mas permitindo a ligação a outros espaços no qual o utilizador se encerra[191].



Vito Acconci, *Mobile Linear City*, Vienna 1991-93.

[190] ACONCCI, Vito "Public Sphere, Private Realm" in "In Si(s)tu — espaços públicos" # 1, Porto, 2001, p. 102.

[191] Uma constatação muito presente deste facto é-nos dada pela experiência de falar ao telemóvel enquanto conduzimos, durante a qual nos alheamos do próprio acto de conduzir e do espaço no qual nos deslocamos.

Vito Acconci, *Blinks*, Nov 23. 1969.

Vito Acconci, *Following Piece*, 1969.

Em 1969 Vito Acconci seguiu indivíduos ao acaso durante 23 dias pelas ruas de Manhattan. No processo desta *Following Piece* Acconci dispôs-se a ser guiado pelas ruas de Nova York, anotando os percursos dos indivíduos até

entrarem num espaço privado[192].

Enquanto as paredes forem 'paredes', não saberemos da actividade individual dentro delas, um desaparecimento no radar apenas interrompido pelo acesso telemático[193] ao exterior. Portanto, e segundo Aconcci, "o corpo é público quando atravessa o limite do corpo", ou seja, o delineamento entre público e privado é o delineamento do próprio corpo. Contudo, a abertura do corpo à intrusão de extra-órgãos e à inclusão de prótese operativas, reduzirá o corpo privado a um nível cada vez mais interno e profundo.

O facto de um indivíduo — ou mesmo todo um grupo ou comunidade — não estar ligado a nenhum dos circuitos chaves de informação exclui-o do espaço público electrónico, hoje tão significativo. Porque, efectivamente, os órgãos de controlo da elite já não incidem predominantemente sobre as ruas mas sobre a presença e movimentação virtual dos sujeitos e objectos de valor entre instituições 'desterritorializadas'. Como explicado em *Electronic Civil Disobedience*[194], existe uma relação directa entre o nível de acesso à informação localizada no ciberespaço[195] e a forma como as instituições estão configuradas no espaço real, económico e politico.

O monumento é uma referência física da permanência do poder enquanto tal, mas já não é, em si, o local da sua residência: o controlo movimenta-se sem constrangimentos pelo espaço, mudando a sua localização como lhe convém, porque trocou o encerramento disciplinar por uma alma mutável[196].

---

[192] (CAT) ACCONCI, Vito/Acconci Studio / COUTTS, Marion, NORMAN Nils, O'SHEA, Mick, ROTHSCHILD, Eva, TZAIG, Uri, *PARA-CITIES: Models for Public Spaces/ TROUBLESHOOTING*, Arnolfini, 2001, p. 10.

[193] Sobre a telemática, consultar MATHELOT, Pierre, A Telemática, Edições 70, Lisboa 1985.

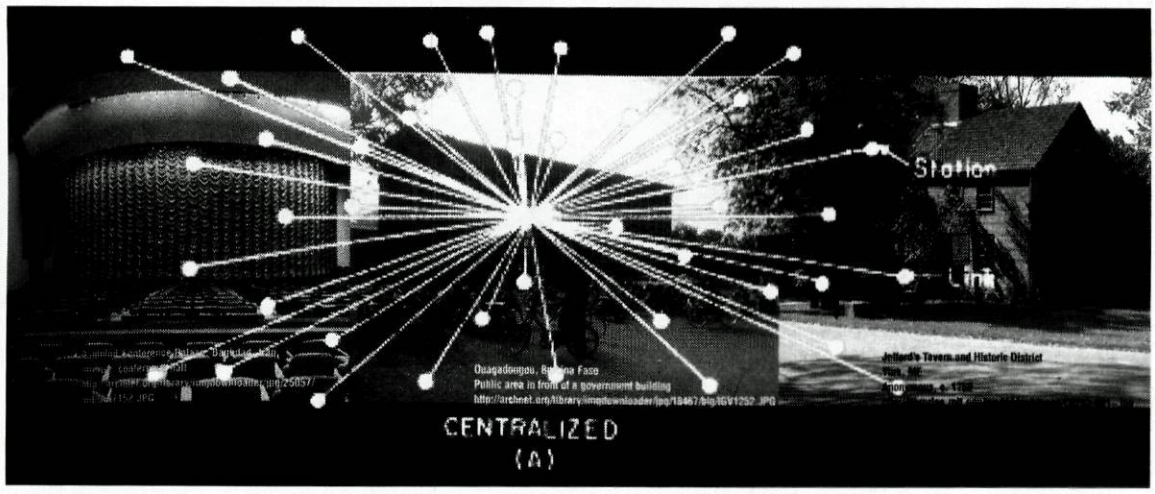
[194] CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic Civil Desobedience — and Other Unpopular Ideas*, Cap. Electronic Civil Desobedience, pág. 13 in [in] http://www.critical-art.net/books/ted/, 2005.

[195] A etimologia e uso corrente da palavra ciber (cyber): "The term *cybernetics* stems from the Greek (*kybernetes* - meaning steersman, governor, pilot, or rudder; the same root as government). It became a powerful vogue idea from 1948 to the 1960s; but since the 1970s use of the term has decreased for a number of reasons, in part because it went out of fashion among devotees of artificial intelligence, with which it differs philosophically. Current related fields include:- complexity theory, Control theory and dynamic systems theory." in "Wikipedia, the Free Encyclopedia", http://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics, 2006.

[196] Como já discutido no I capítulo — O Trabalho.

A nossa convicção de que o acesso à Internet se tornou um privilégio é acentuado pelo facto de ser esse o espaço onde se manifesta com maior intensidade a acção pública, enquanto no espaço público tradicional a tendência é inversa. Um dos domínios mais activos será o da net.art[197], um espaço virtual alargado e aberto de que falaremos no III capítulo.

A especificidade do espaço social electrónico é objecto de uma reflexão actual acerca da inexistência do seu ordenamento jurídico, por oposição ao "conceito ancestral (...) de espaço territorial fisicamente delimitado por fronteiras"[198]. António Machuco aponta as correntes expectativas na concretização efectiva do "ideal pós-moderno de uma comunidade funcionando paralogicamente, isto é, segundo o modelo de um consenso obtido por parceiros actuais e sujeito a rescisão eventual (cf. Lyotard, 1985)"[199] através de uma regulação apenas "local e temporária". A tecnologia surge, deste modo, numa perspectiva extremamente optimista no que concerne a uma verdadeira emancipação económica, social, cultural.



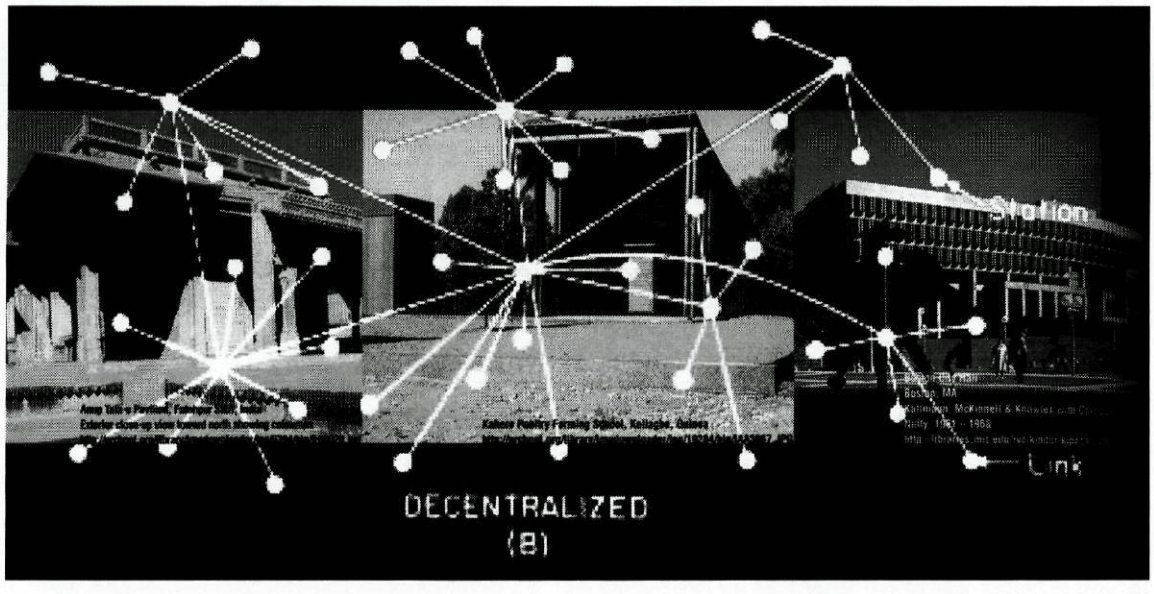
jj king, *Mute*, # 27.

[197] para breve introdução à net.art consutar http://www.easylife.org/netart, 2005.
[198] MACHUCO, António" Tenologias da Informação — do centrado ao acentrado" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, Cap. Efeitos globais da tecnologia contemporânea, p. 207.
[199] ibidem.

No entanto, Machuco desilude-nos: o campo social distribuído da Internet *não é* um todo comunitário, apesar de existirem comunidades electrónicas, como as *grassroots*, que se tornam inevitavelmente *re-centradas*. Também muitos sites se organizam entre páginas, num mapa estrutural centrado. A própria navegação pela internet pode recorrer consecutivamente a um centro a partir do qual estabelece ligações. Por exemplo, o Browser Net Ideal Line[200] é centrado, já que tem como propósito de base consistir numa base essencial de distribuição de *links*.

Em torno do esclarecimento conceptual e operacional de estruturas centradas/descentradas — o modo de organização empresarial — e de estruturas acentradas distribuídas — cujos exemplos citados são as redes neuronais e a Internet — Machuco conclui que, se "esse todo [comunitário] estaria completamente *presente em cada consciência individual*, (...) nas estruturas acentradas o todo jamais está presente a qualquer consciência individual; ele é o efeito não intencional de cada consciência individual, e apenas pode ser representado por algo que se torna exterior às interacções locais dos indivíduos."

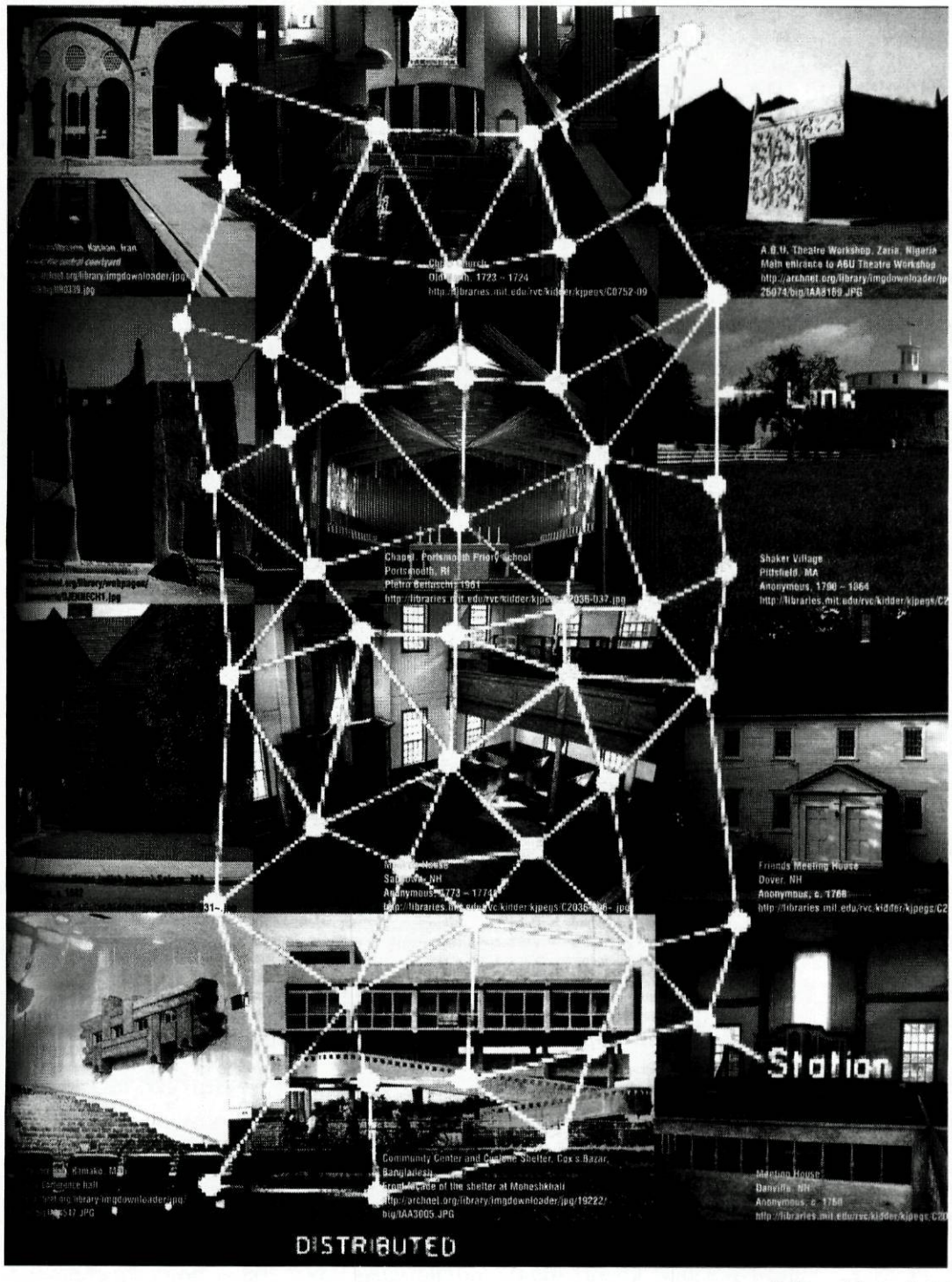
Partindo da consideração de que nas estruturas acentradas o *todo* é, de facto *virtual* e apenas as acções locais são reais, a emergência do 'todo' [nas



jj king, *Mute*, # 27.

[200] Site apresentado no III capítulo — A Cultura Inorgânica.

estruturas acentradas] não significa que resulte de um 'sentimento do todo' existente em cada indivíduo; nem que seja a tecnologia, funcionando acentradamente, a razão da representação desse todo social emergir na consciência dos indivíduos.



jj king, *Mute*, # 27

Machuco demonstra com a sua análise que "o acentrismo sociocultural procede então a uma singular inversão das perspectivas. É como se, novamente, uma certa visão *a priori* de uma totalidade devesse determinar os comportamentos locais, num movimento em que o acentrismo se torna uma ideologia. Mas ele pode então tornar-se uma forma de ocultação dos comportamentos *reais* de interacção entre os indivíduos." Ou seja o espaço social comunitário na Internet inverte a perspectiva de sistema distribuído.

No seguimento da salvaguarda de um espaço público físico que parece estar irremediavelmente reduzido e contido a 'zonas protegidas', a proposta do trabalho 'artístico conceptual de guerrilha' de Ami Balkin, expõe a quase impossibilidade da criação de espaço público nos E. U. A. O seu projecto consiste na aquisição de um lote de terreno para ser perpetuado como do Domínio Público, um propósito apenas alcançado após o sucesso da transferência da propriedade do nome de Balkin para o de "*nobody.* Everybody. All of us.", num processo legal complicado. Este trabalho insiste em reapropriar o espaço público pelo público, enquanto actualmente há uma concentração de esforços em salvaguardar o direito ao espaço público virtual, nos regimes de Propriedade Intelectual (IP), já que "the market place as become a mall and the village green a branded leisure space."[201]

3: A rua

Como aponta Nuno Lourenço, o "consumo de drogas, o costume da prostituição ou o jogo clandestino, nas suas peculiares vertentes recreativas, e esquecendo por um momento as considerações morais conexas, são actividades de lazer que se passam muitas vezes no espaço público, particularmente em locais expressamente programados para o lazer — jardins e parques urbanos, por exemplo."[202]

Se bem que considerando que a prostituição não é uma actividade

[201] KUNZRU, Hari "This is the Public Domain" in *Mute* nº 27, winter/spring 2004, p. 14.
[202] LOURENÇO, Nuno, "Elogio do Lazer" in *J-A, Jornal Arquitectos* # 206 — América; contemplação, lazer trabalho, cidade, p. 60.

de lazer, será, no entanto, um trabalho que pode ser caracterizado por essa específica aparência de descompromisso e ociosidade da(o) prostituta(o) durante a espera de oportunidade de serviço[203]. As actividades acima referidas não serão, certamente respeitantes a indivíduos excluídos do espaço social porque, pelo contrario, têm nele uma parte muito activa: *homeless* dormem nas ruas, prostitutas percorrem os passeios e esperam em bancos de jardim e à porta das pensões, vigilantes permanecem parados à entrada dos estabelecimentos comerciais.

Num texto dos anos 80 do século XX, Manfredo Tafuri aponta a crise organizacional das cidades que faz uso de uma estratégia apoiada nas artes para a consolidação de uma imagem visível e por todos identificável.

> As instâncias mais gerais de racionalização das cidades e dos territórios continuam numa situação de impasse, continuando a agir como estímulo indirecto para realizações compatíveis com os objectos parciais que vão sendo fixados. (...) A arte é agora chamada a dar um rosto superstrutural à cidade. Pop art, op art, análise sobre a *imageability* urbana, *esthétique prospective*, convergem no seguinte objectivo: dissimular, resolvendo-as em imagens polivalentes, as contradições da cidade contemporânea, exaltando figurativamente a complexidade formal que, lida com parâmetros adequados, mais não é que a exploração das dissensões insanáveis que escapam ao plano do capital avançado. (...) A arte, que renuncia a situar-se na vanguarda dos ciclos de produção, demonstra, (...) que o processo de consumo tende para o infinito (...). Mas tal posição de retaguarda é também indício de renúncia em resolver cabalmente as contradições da cidade, em transformar a cidade em máquina totalmente organizada, sem desperdícios ou disfunções generalizadas. Assim sendo, torna-se de facto necessário agir para convencer o público de que as contradições, desequilíbrios, caoticidade típicos da cidade contemporânea são inevitáveis: que tal caos contém em si riquezas inexploráveis, possibilidades ilimitadas a utilizar, valores lúdicos a propor como novos fétiches sociais. [204]

---

[203] Referimo-nos aqui a um tipo de prostituição em particular, sabendo que existem muitas outras formas de a exercer e que envolvem tácticas mais *interventivas*.

[204] TAFURI, Manfredo, *Projecto e Utopia*, Colecção Dimensões, Editorial Presença, Lisboa, 1985, p. 92.

As propostas das novas ideologias urbanas terão, assim, passado por um "utopismo arquitectónico e super-tecnológico, redescoberta do jogo como condição de comparticipação do público, profecia de cidades estéticas, convites à instituição de um *primado da imaginação*[205]."

Pela nossa parte, tentaremos aqui descrever projectos *dentro* do espaço público ou 'público-privado' da rua, afastados de utopias tecnocientíficas e atracções espectaculares luminosas.

O primeiro, o projecto de Wodiczko *Homeless Vehicle Project*, constitui um marco importante na acção social artística e introduz a questão, formulada por Gabriela Vaz Pinheiro, do modo como pode a arte pública "operar no domínio público mantendo a sua autonomia em relação às formas de produção de natureza social, e ao mesmo tempo escapar ao sentido niilista de inoperatividade ao nível da sociedade posto que não se pretendem como panaceias sociais?"[206]. *Homeless Vehicle Project* pretende agir como uma ligadura, que protege a ferida e, ao mesmo tempo, a assinala — a experiência da dor e a esperança de recuperação[207]. O trabalho de Wodiczko enfatiza o uso sobre a representação, privilegiando o design que aumenta a autonomia individual e torna visível certas formas de opressão social, suspeitando dos grandes sistemas, como o capitalismo ou o comunismo[208]. O principal público dos projectos de Wodiczko são os próprios participantes ou co-artistas dos projectos (Dis-Armor, Homeless Vehicle), espectadores e sujeitos principais porque o experimentam verdadeiramente. O público propriamente dito testemunha a realização do projecto, representando o mundo social e político, retransmitindo-a. Deste modo, 'a arte existe' principalmente para quem a exerce, como experiência prática, autónoma e não contemplativa, e para al-

---

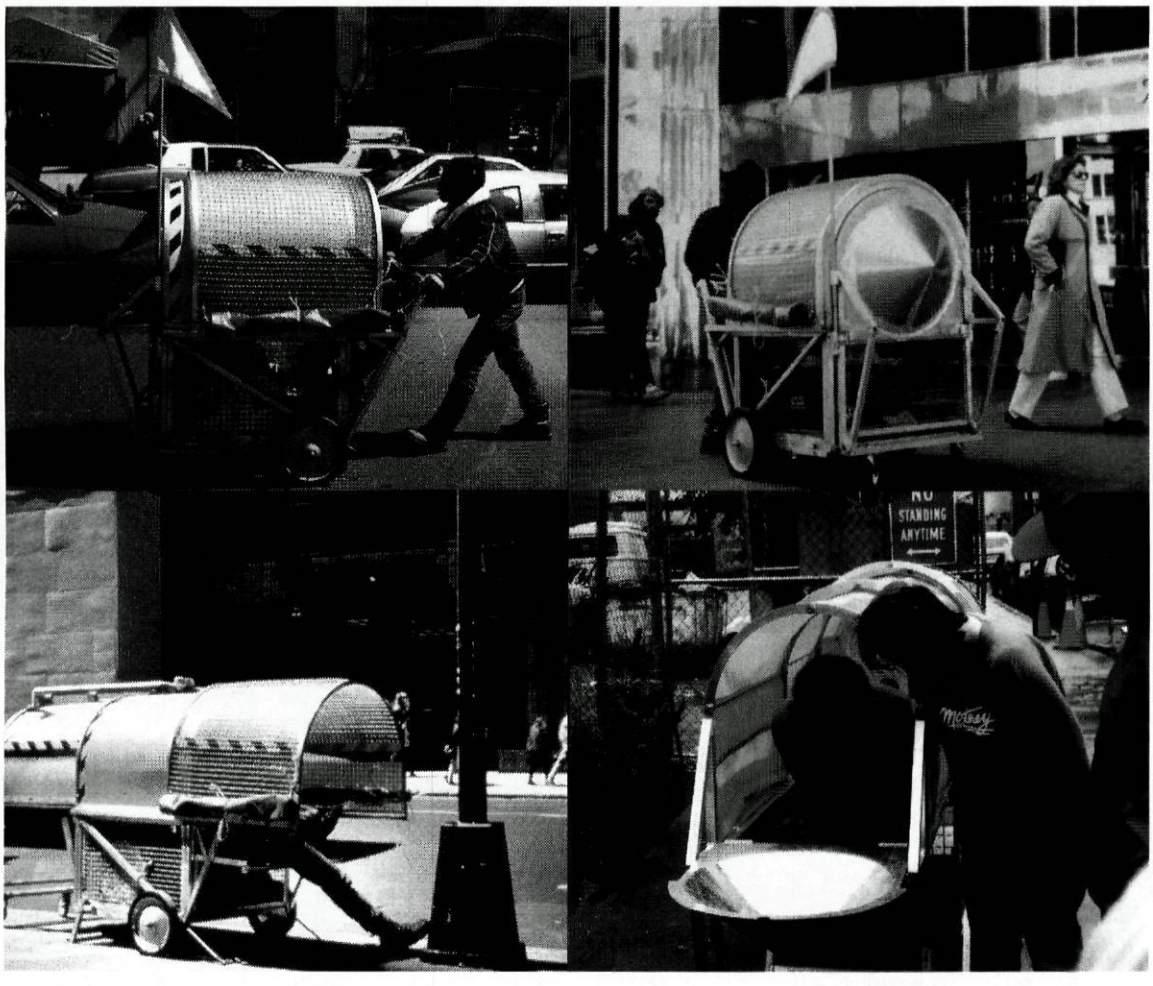
[205] idem, p. 94-95.

[206] PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument — sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in "Margens e Confluências — um olhar contemporâneo sobre as artes" nº 9 — Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, p. 82

[207] WODICZKO, Krzysztof "Interrogative Design", Critical Vehicles, Mit Press, Cambridge, Massachusetts, 1999, p. 17; referência de THOMPSON, Nato "Trespassing Relevance" in *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 19.

[208] THOMPSON, Nato "Trespassing Relevance" in *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 19.

terar o quotidiano individual. A especificidade do projecto *Homeless Vehicle Project* reside no contexto vivencial da fruição artística; um *homeless* não tem paredes em casa porque não tem casa logo, a arte que possa valer para o *sem-abrigo* é necessariamente outra que não a decorativa. Para grupos e entidades de resistência à normalização das formas múltiplas de se estar no presente terreno social, a utilidade artística concebe a valorização de uma outra forma, por conseguinte, essencial. Portanto, a sua função estabelece-se predominantemente na 'detonação' do pensamento sobre o contraditório, numa crítica às competências das entidades para o social.

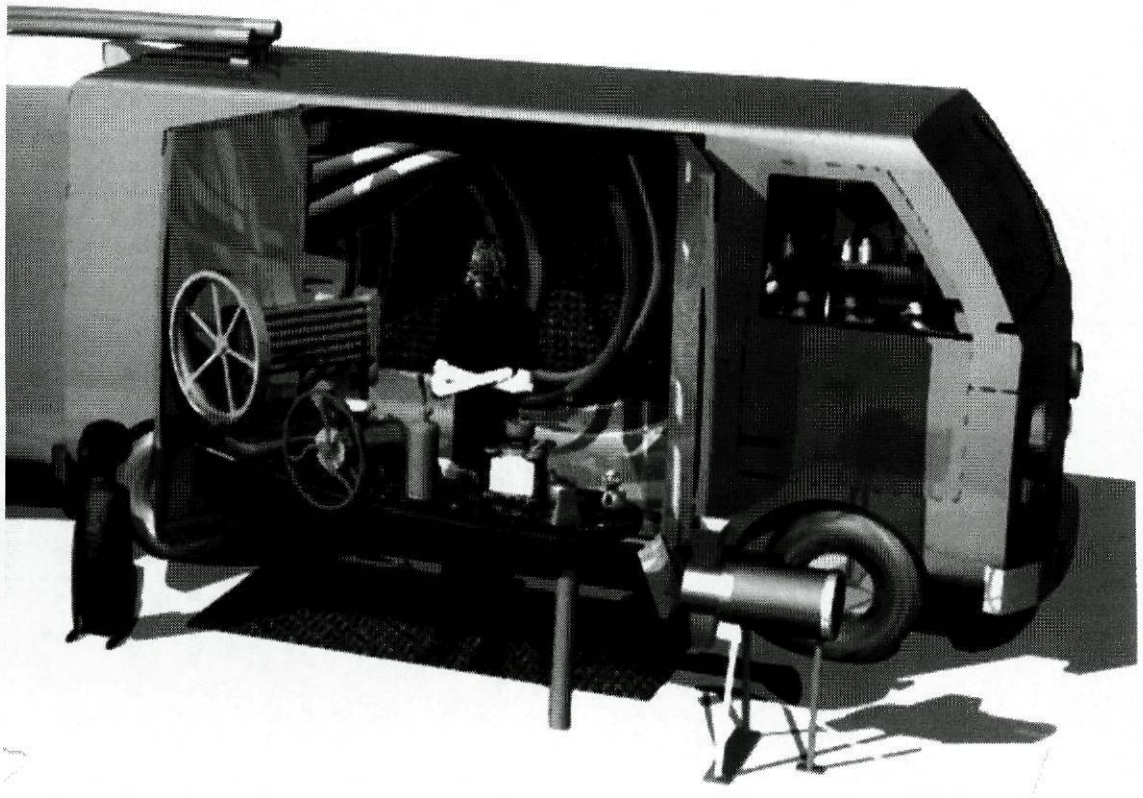


Krzystof Wodiczko, *Homeless Vehicle*, 1988-1993.

Por outro lado, na 'cidade de Wodiczko' faz-se uso da tecnologia como o modo de permitir a comunicação entre sujeitos alienados: entre um interior

fechado e não comunicativo da pessoa ou da cidade ao exterior gestual e expressivo que nos liga às coisas e aos outros — e nesse sentido linguagem é uma tecnologia.

Tomando o trabalho industrial como a base do seu trabalho, William Pope L. desloca o edifício da fábrica para o espaço público da rua. Algumas profissões itinerantes obrigam à constituição de um quotidiano nómada, ou seja, não sedentário. É o caso das itinerâncias dos músicos, vendedores, colaboradores de campanhas, etc., e é o caso do projecto artístico 'The Black Factory'[209].



William Pope, *Black Factory detail*, 2004.

A 'Black Factory' é uma carrinha grande, com um espaço interior amplo para servir de apoio e palco a um evento público colaborativo. De acordo com William Pope L., a 'Black Factory' traz as contradições da diferença para onde

[209] "The Black Factory" em www.theblackfactory.com.

elas são mais necessárias. Uma visita da 'Black Factory' providencia mais do que entretenimento e exploração da provocação das ideias. Apresenta a oportunidade.[210] "A black object is anything, anything a person believes represents blackness to him or her."[211]

Uma das tácticas deste projecto é a venda de alimentos enlatados, revendidos com o logótipo da 'Black Factory' e assinados pelo artista William Pope L., cujo lucro é orientado para organizações locais de assistência. As pessoas são convidadas a levar à 'Black Factory' objectos que relacionem com "o ser-se negro". Alguns desses objectos são doados para continuarem na itinerância ou pulverizados na fábrica e modelados em novos objectos para serem vendidos na loja de lembranças da Fábrica. Outros são apenas fotografados para constar do arquivo da 'Black Factory'[212]. Desse arquivo consta informação sobre o doador do objecto e a razão da escolha do objecto. Por exemplo, um dos registos:

> Personal Number: 17 / Description: roller skates. Donar Comments: I've always associated roller skates with black girls.

(imagem do objecto numerado e imagem do doador com número pessoal)

> Name: K-Fai Steele / Age: 21 / Place of birth: Worcerter, MA / Nationality: American / Race: bi-racial / Ethnicity: Chinese/Italian/ German/Scottish / Class: lower middle / Religion: baptised Roman Catholic / Sex: straight / gender: F / Current residence: Massachusetts / States/Counties/Countries you've lived in: Italy / Reaction to the experience of collecting: Ever since I became a "mature" young adult, I've been told that I've had a ghetto booty. It's been a positive thing - but not sure whether it's referring to Hispanic or black culture.

---

[210] "The Black Factory — Project Description" in *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 36.
[211] In http://www.theblackfactory.com/town_11.html, 2006.
[212] Consultar www.theblackfactory.com/weblog.php, 2006.

Da documentação do projecto constam detalhes da 'Black Factory', modelações por computador realizadas pelo estúdio Mnemosyne, nas quais se vêm representadas as máquinas e as ferramentas utilizadas na produção fabril.

Regressando a um tema já discutido neste capítulo, fazemos referência a um projecto cooperação entre comunidades, de residentes e de artistas, para alcançar um objectivo comum de salvaguarda da possibilidade de concretização de um espaço a princípio desejado e ficcionado. O projecto 'Park Fiction'[213] foi estabelecido segundo uma série de procedimentos específicos e práticas constituintes, que passam por uma maior iniciativa por parte das comunidades, evitando manter-se à espera das resoluções das autoridades estatais. Portanto, considera-se inconsequente manter 'batalhas' e protestos com as estruturas no poder. A perspectiva quotidiana ao nível da rua deverá ser o mote de desenvolvimento de estudo interdisciplinar, para processos de organização autónoma e a produção colectiva de desejos para espaços reais; Os grupos de acção formados não deverão deixar que as suas actividades sejam "reduced to symbolic action, mirroring, critique, negation, or analysis of their powerlessness nor do they muddle along in their assigned corner."[214] A

[213] "[...] founded in Hamburg, Germany, current members are Christoph Schäfer, Margit Czenki, Günther Greis, Dirk Mescher, Thomas Ortmann, Klaus Petersen, Sabine Stoevesand, Axel Wiest - " one day the desires will leave the apartment and walk along the street. They will put an end to the reign of boredom and bureaucratically managed misery. " This slogan voiced the intetions of a group of artists and musician who in 1994 joined a citizen's initiative in the harbor area of St. Pauli, Hamburger's red-light district and one of the city's poorest quarters. Their goal was to stop plans for construction on the last remaining open space and to reserve the area for a collectively designed public park. The campaingn and the planning process that followed brought toghether and enriched art, subculture, and politics in unique ways. Infotainment — lectures, actions, concerts, raves, open-air film screenings and exhibitions — formed the basis for the planning process, reflecting the social, historical, and political importance of gardens and parks and the construction of public spaces. In order to make it possible for people to articulate their wishes Park Fiction developed various tools for the initiative: a wish archive, a garden library, a clay modeling office, a wish hotline, a planning container, and an action kit (mobile planning briefcase). Without resorting to normative voting practices, the open planning process allowed participants to filter and combine aesthetic and practical desires with political achievement. The planned construction was stopped. After eight years of innovative, deocratic urban planning and negotiations, *Park Fiction* (www.parkfiction.org) is now being realized." in Documenta11_ Platform5: Exhibition Catalogue, Hatje Cantz Publishers, Kassel, 2002, Appendix, p. 26.

[214] www.parkfiction.org/unlikelyencounters/begriffe.php.

questão principal do *Experimental urbanism of the multitudes* será a de como promover na relação entre o local e o global uma tensão crítica dos movimentos quotidianos sobre a globalização que permita a sobrevivência dos estilos de vida individuais. O projecto 'Park Fiction' tenta estabelecer a "metodologia dinâmica" de que fala Gabriela Vaz Pinheiro, o processo através do qual a arte incorpora processos de análise dos lugares e das formas de os habitar" e que procura "devolver-lhes pelo menos em parte os seus resultados"[215].

Christoph Schäfer, *Archive of Desire*, 1996.

[215] PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument — sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in "Margens e Confluências — um olhar contemporâneo sobre as artes" nº 9 — Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, p. 87

O projecto enunciado por 'Park Fiction' estabelece, no fundo, uma forma de comportamento e actividade urbana na qual 'o reclamar da rua' é sujeito a uma responsabilização comunitária. E, deste modo, as comunidades pretendem ainda configurar a sua actuação numa correspondente flutuação global.

3.1: A outra rua

> "These spatio-temporal units, these space times, shared the fact of being places where I am and yet I am not, as in the mirror or the cemetery, or where I am another, as in the brothel, the vacation resort, or the festival: carnival transformations of ordinary existence, which ritualize splits, thresholds, and deviations, and localize them as well.[216]

A convite de uma estação de rádio, em Dezembro de 1966, e a propósito de "Utopia e Literatura", Foucault falou da evocação feita por Bachelard dos espaços encantados da infância, como a tenda índia na cama dos pais para enumerar e exemplificar "those different spaces which contest the space we live in... not a science of utopias but of heterotopias, a science of absolutely other spaces."[217]. Em função da multiplicidade "a *derive*, a mudança e a mutação de valores são de importância vital para garantir que não nos retiramos em grupos herméticos."[218]

Por deriva Guy Debord entende a técnica de passagem rápida, não direccionada, por vários ambientes:

> "Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportment ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux

---

[216] DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects" in *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 275.
[217] DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects" in *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 274.
[218] ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. "The Reinvention of Experience. Is There Space for the Small in a Global World?" in *Micropoliticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, EACC, Valencia, 2003 p. 38.

notions classiques de voyage et de promenade. Une ou plusieurs personnes se livrant à la dérive renoncent, pour une durée plus ou moins longue, aux raisons de se déplacer et d'agir qu'elles se connaissent généralement, aux relations, aux travaux et aux loisirs qui leur sont propres, pour se laisser aller aux sollicitations du terrain et des rencontres qui y correspondent. La part de l'aléatoire est ici moins déterminante qu'on ne croit: du point de vue de la dérive, il existe un relief psychogéographique des villes, avec des courants constants, des points fixes, et des tourbillons qui rendent l'accès ou la sortie de certaines zones fort malaisés."[219]

Felix Gonzalez-Torres, *Untitled*, 1991.

A deriva pela cidade, através de um pensamento em deriva, permite a aplicação dessa ciência dos "outros espaços" de Foucault. Seria apenas

[219] DEBORD, Guy, "Theory of the Derive" in *Internationale Situationiste*, # 2, Dezembro 1958, in *International Situationiste*, Librairie Arthème Fayard, Paris, 1997, p. 51.

durante a sua realização que o trabalho (na imagem aqui apresentada) de Felix Gonzalez-Torres poderia ser abordado, já que em circunstâncias de uma lógica prática do tipo institucional, um cartaz de rua refere-se sempre, de um modo propagandístico, a qualquer objecto. Porém, o espaço heterotópico não pode ser somente observado ou reflectido, porque é um espaço 'vivido'. Daniel Defert reporta-se a Nancy Spector na descrição deste trabalho de Gonzalez-Torres:

> "Nancy Spector, presenting the works of the Cuban plastic artist Felix Gonzalez-Torres, described an experimental «heterotopian environment» carried out in Manhattan.[220] On twenty-four Manhattan billboards, Gonzalez-Torres pasted up a counter-space constituted by an immense black-and-white photograph of the intimacy of an open bed; the absolute simplicity of crumpled sheets, the slightest imprint of two heads on the pillows, where everyone could project the interruption of sleep or the end of love, or more radically, the artist's warning: a decision of the Supreme Court in 1986 authorizes the forces of the law, in those states where sodomy is still a crime, to prosecute it even between consenting adults. In short, the intimacy of the private space of the bed has entered public space. As Spector adds, this articulation of public and private space could give voice, or cry, to another, more muted story: the missing imprint of the artist's companion, a victim of AIDS."[221]

Existe um factor de intromissão legal e legitimado, aparentemente inevitável, no espaço pessoal de cada um, assim transformado num lugar de comportamento culturalmente abrangente e público. Através do processo de legitimação questões do âmbito privado são discutidas na arena pública e submetidas a referendo[222].

Portanto, não só as estratégias de captação física de imagem através

---

[220] SPECTOR, N. *Félix Gonzalez-Torres* (New York: The Salomon R. Guggenheim Foundation, 1995); referência de DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects" in *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 281.

[221] DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects" in DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects", in *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 279.

[222] Como no processo até agora inconclusivo que decorre em Portugal relativo à interrupção voluntária da gravidez, e que permitiu a mediatização, através de um carácter de exemplo, de situações ida vida íntima e pessoal de diversas mulheres.

dos sistemas de vigilância actuam intrusivamente no quotidiano urbano das pessoas. De facto, há muito existem publicações especializadas em 'desmascarar' a privacidade de personalidades do mundo do espectáculo global e interdisciplinar da sociedade. Como explica Lisa Blackman, "magazine culture (referindo-se aqui especificamente às revistas que têm no público feminino o seu alvo) is a good site for examining the kinds of cultural translations that occur when the 'autonomous self' is articulated across gendered, classed, raced and sexed designations."[223] Qualquer análise em torno do tema *Magazine* implicará uma estruturação integrada de argumentos que apontem simultaneamente para o significado cultural e psicológico das revistas nas nossas vidas, e para a modificação da sua forma como potencial de reconfiguração 'do sentido individual de ser' na vida contemporânea[224].

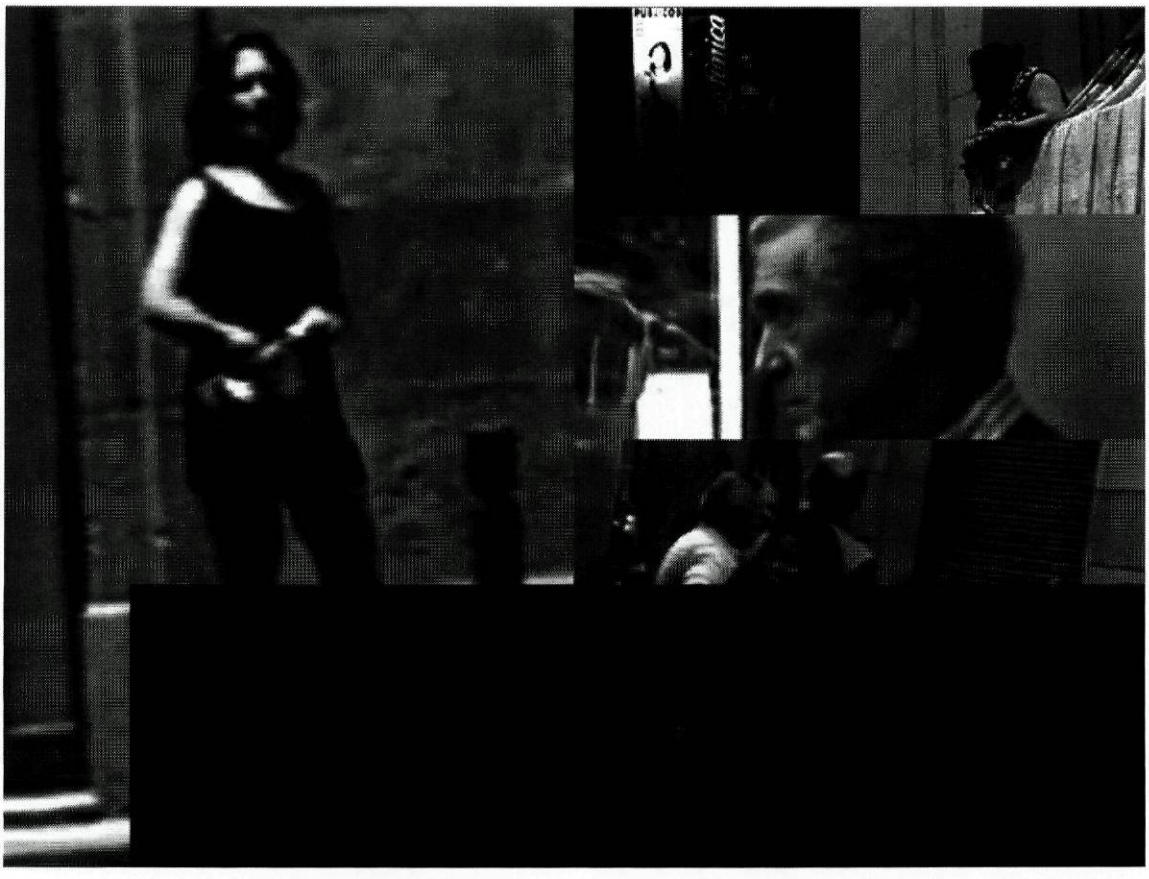
A dúvida saudável em relação ao desestabilizar de princípios tradicionais foi intensamente explorada, nomeadamente pela *queer theory* de Michael Warner, para quem "ser perfeitamente normal é, estritamente falando, impossível. Cada um de nós diverge da norma de alguma maneira."[225] Não nos cabe aqui analisar a absorção perversa pela cultura das revistas femininas/masculinas do discurso activo das micropolíticas identitárias que minaram o discurso normativo e outras ideias que se centram na crítica do quotidiano, da intimidade e das relações pessoais.

> "«Ingresando en relaciones de intercambio económico-sexual explícito, las mujeres transgreden las reglas básicas de sus sociedades con respecto a la propiedad de las mujeres en tanto que personas. La transgresión de las mujeres y las relaciones masculinas marcan una ruptura en el *continuum* del intercambio económico-sexual. Aquí tenemos un área de conflicto político abierto entre los sexos, un área

---

[223] BLACKMAN, Lisa "Lyfestyle magazines and selfhood" in CURRAN, james (ed.), MORLEY, David, *Media and Cultural Theory*, Routledge, New York/London, 2006, p. 211.
[224] BEETHAM, M. "A Magazine of Her Own? Domesticity and Desire in the Women's Magazine.1800-1914", ref. in BLACKMAN, Lisa, Routledge, London, 1996. Referência de ibidem.
[225] WARNER, Michael "The Trouble with Normal" in *Sex, Politics, and the Ethics of Queer Life*, 1999 in ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. "The Reinvention of Experience. Is There Space for the Small in a Global World?" in Micropoliticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968, EACC, Valencia, 2003.

en la que se están redefiniendo algunos aspectos importantes de las relaciones entre hombres y mujeres.» Nosotras, las putas. Gail Pheterson (1989)"[226]



Ricardo Iglesias, *nosotras las putas,* 2005.

3.2: Espaços do vazio (internodal)

A realização, feita através das estruturas da indústria simbólica. das zonas de visibilidade da cidade e dos espaços colectivos privilegiados[227] relega os restantes espaços para um plano secundário ou intermediário de lugar de passagem ou dormitório; ou ainda, a um nível ainda mais afastado, apenas

[226] In "Nosostras, las putas", IGLESIAS, Ricardo in http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas/principal.html#, 2005.
[227] Assinalamos que na periferia das cidades se constituem novos centros (e os centros comerciais), com características diversas dos centros históricos mas igualmente visualizáveis.

um terreno de designação ambígua, caracterizado por Sofia Morgado[228] como "vazios internos aos centros compactos", a saber: as zonas de "1. obsolescência e redefinição das funções urbanas, nomeadamente áreas portuárias, cinturas férreas; 2. vazios expectantes, decorrentes da absorção de zonas por diferentes modos de crescimento das periferias (...); 3. vazios intersticiais ou residuais, que decorrem da sobreposição de infra-estruturas e tecidos urbanos, deixando espaços não acessíveis (...); zonas ambientalmente degradadas ou periferias absorvidas com problemas sociais notórios."[229]

Estes espaços do vazio não são de todo inacessíveis, pelo menos para os exploradores urbanos. No entanto, as actividades que aí realizam são de âmbito desconhecido. Revelam a base e forma do solo sobre o qual se levanta a cidade.

Morgado fala do papel secundário do *lugar de passagem* das periferias das cidades. Entretanto, falámos já da *derive* como prática criativa que se estabelece, precisamente, pela *passagem* rápida pelos lugares urbanos. Os lugares do vazio sulcados por vias permitem o gozo da passagem veloz motorizada.

Consideremos um lugar, que não é um do *vazio* mas ao qual foi aplicada uma espécie de 'lógica dos viadutos', o lugar da passagem na sua qualidade de plataforma tal como Bert Theis tornou explícita na instalação *Philosophische Plattform*:

> "The platform is the result of philosophical considerations and a potential point of departure for new philosophical excesses. Its function is more to pose questions than to answer them (...). The platform in Münster introduces a new element: the chance to experience the work dynamically. The access paths allow the exhibitor visitor to ride up and over the platform without stopping. (...) As far as motion is concerned, the great geometric axes of the baroque Schloßgarten allowed the experience of the landscape and architecture to be accelerated by coach or horseback."[230]

---

[228] MORGADO, Sofia, "Vazio" in "J-A, Jornal Arquitectos" # 206 — América; contemplação, lazer trabalho, cidade, p.126.

[229] idem.

[230] "Conversation between Bert Theis and Carlo Dolci" in Sculpture Projects in Munster 1997, Hatje, p. 413-414, 416-417.

Bert Theis, *Philosophische Plattform*, 1997.

Sobre as plataformas os condutores e os veículos aceleram, unidos, no sentido da via de circulação, momento exemplar da libertação de energia como princípio básico, no qual "man himself is liberated as an energy source, so becoming the motor of a history and of a speeding-up of that history".[231]

Douglas Gordon, *Between Darkness & Light (after William Blake)*, 1997.

[231] BAUDRILLARD, Jean "The Fate of Energy" in *The Transparency of Evil — Essays on Extreme Phenomena*, Verso, London/New Yok, 1990, 2002, p. 100.

Entretanto, existem lugares do *vazio* no interior mesmo das cidades. Um desses espaços é a passagem subterrânea, tal como observamos em dois exemplos da nossa referência: a passagem que une, na cidade do Porto, a Rua 31 de Janeiro à Praça da Liberdade e à Estação de S. Bento, e a passagem 'ficcional' do filme Irreversível na qual acontece o crime. O trabalho 'Between Darkness & Light (after William Blake)' de Douglas Gordon consiste na projecção simultânea, na mesma superfície, de dois filmes — *The Exorcist*, de William Friedkin (1973) e *The Song of Bernadette*, de Henry King — implementando assim, um diálogo entre posições filosóficas que se consideram opostas; esse sera o lugar intermediário, de passagem, de estados distintos de posicionamento relativamente à entrada/saída da passagem subterranea.

Como Anne Wagner[232], questionamos aqui o que significa para a obra de arte ser um lugar, nas condições específicas e o contexto específico do jardim ou do lugar do vazio.

> "In making the arrangements and contracting out the work, I become more extended into the world than I've ever been before". Seguindo o comentário, Wagner presume aí um sentido de corpo 'auto-extendido' por próteses colaborativas e para o mundo em redor: "Mind and Place and body: All are somehow aligned."

Num texto sobre um jardim para as obras de arte, Wagner reporta-se a uma consequência dessa condição 'da arte ser um lugar' apontada por Nancy Holt; para concluir que, se na intencionalidade em produzir um jardim-galeria não se colocam as questões levantadas pela *land art,* as obras instaladas 'num lugar' traduzem sempre a realidade política (culturalmente integrada) especificamente impregnada nesse lugar.

Os High Desert Test Sites são uma série de lugares de arte experimental localizados ao longo de um parâmetro de comunidades do deserto incluindo Pionner, Yucca Valley, Joshua tree, 29 Palms e Wonder Valley. Estes locais permitem um espaço alternativo para trabalhos experimentais tanto por artis-

---

[232] WAGNER, Anne M. "Being There — art and the politics of place" in in "Artforum", Summer 2005, p. 264-269

tas emergentes como já estabilizados. Este projecto interessa-nos aqui pela forma como pretende fundir a arte directamente numa vida, numa paisagem ou comunidade, de uma maneira ubíqua[233], que se vai suster consoante diversos tipos de critérios, mas que não são aqueles definidos por instituições do mundo da arte ou galerias. A Missão HDTS passa assim por desafiar convenções tradicionais de autoria e patrocínio. A maior parte dos projectos vai acabar por não pertencer a ninguém, e a sua intenção é fundir-se na paisagem à medida que emergem novos trabalhos. Pretende-se ainda encorajar o objecto de arte a permanecer no local para o qual foi criado — "à semelhança das intenções da arte site-specific, antes de o 'site-specific' se tornar algo que pode ser distribuído para qualquer lugar"[234].

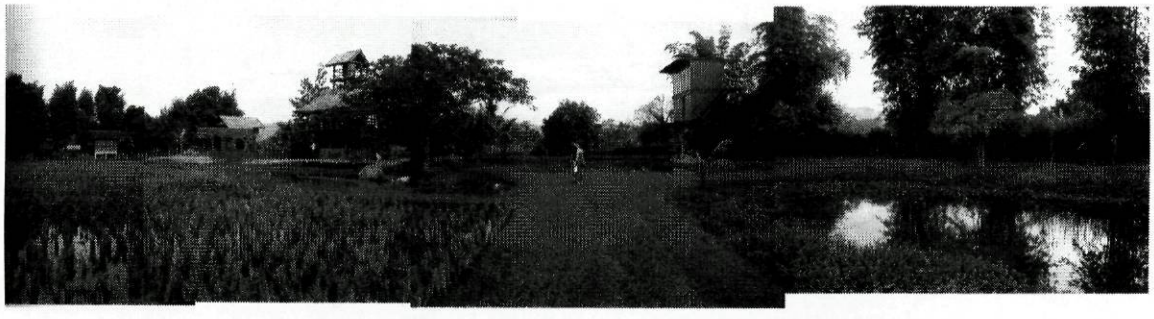
Andrea Zittel, *Regenerating Field*, 2002.

[233] O termo ubíquo é aqui utilizado como contraponto ao conceito de *ubiquidade tecnológica* discutida no III capítulo: A paisagem informacional.
[234] ZITTEL,Andrea, CALEY-REGEN,Shaun, CONNELLY, John, AUERBACH,Lisa Anne, STILLPASS, Andy e FERNANDEZ,Verónica "The Mission" in www.highdeserttestsites.com, 2005.

O lugar é parte processual, é o contexto "o envelope maior da obra que num primeiro momento incorporou as idiossincrasias do local em que se insere; determina a forma no sentido que lhe é inerente; faz parte dos resultados porque se assume como um dos modos de expressão do processo"[235].

O projecto é compreendido como um organismo maior, mais rico e menos organizado que a visão de um único artista, comissário ou arquitecto e em torno do qual se cria um outro 'centro' fora de um centro já existente.

Um outro projecto de "experiência na arte e comunidade"[236], este na Tailândia, tem como anfitrião Tiravanija e designa-se 'Land'. Birnbaum considera que o interesse de Tiravanija no 'ser nómada' estará na multiplicação de periferias para a acção e não na criação de muitos centros, num sentido de 'o centro residir no exterior'. Os diversos artistas internacionais trazidos para a 'Land' experimentam o compromisso de integração e envolvimento dos objectos e acções quotidianas em manifestações físicas que "ultrapassam o objecto autónomo e as instituições que o suportam"[237].



Daniel Birnbaum, *Digital photocollage of the Land*, Sanpatong, Thailand, 2003.

Embora o espaço da 'Land' não seja de nenhum modo um 'espaços do vazio' — tal como anteriormente exposto[238] — pretendia, de certa forma, sê-lo para o espaço de exposição internacional artístico; no entanto, logo assinalado como um outro centro: geograficamente distante e inesperado, é certo,

[235] PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument —sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in "Margens e Confluências —um olhar contemporâneo sobre as artes" nº 9 — Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, p. 86.
[236] BIRNBAUM, Daniel "The Lay of the Land — an experiment in art and community in Thailand" in "Artforum", Summer 2005, p. 270-274, 346.
[237] ibidem.
[238] Segundo Sofia Morgado; ver introdução ao corrente ponto, 3.2: espaços do vazio (internodal).

mas assim ainda mais passível de uma segregação elitista. Em contraste com as periferias das cidades, a Land constitui-se como um lugar de vivência habitado, e não simplesmente conquistado. Como um jardim de paisagem comunitário.

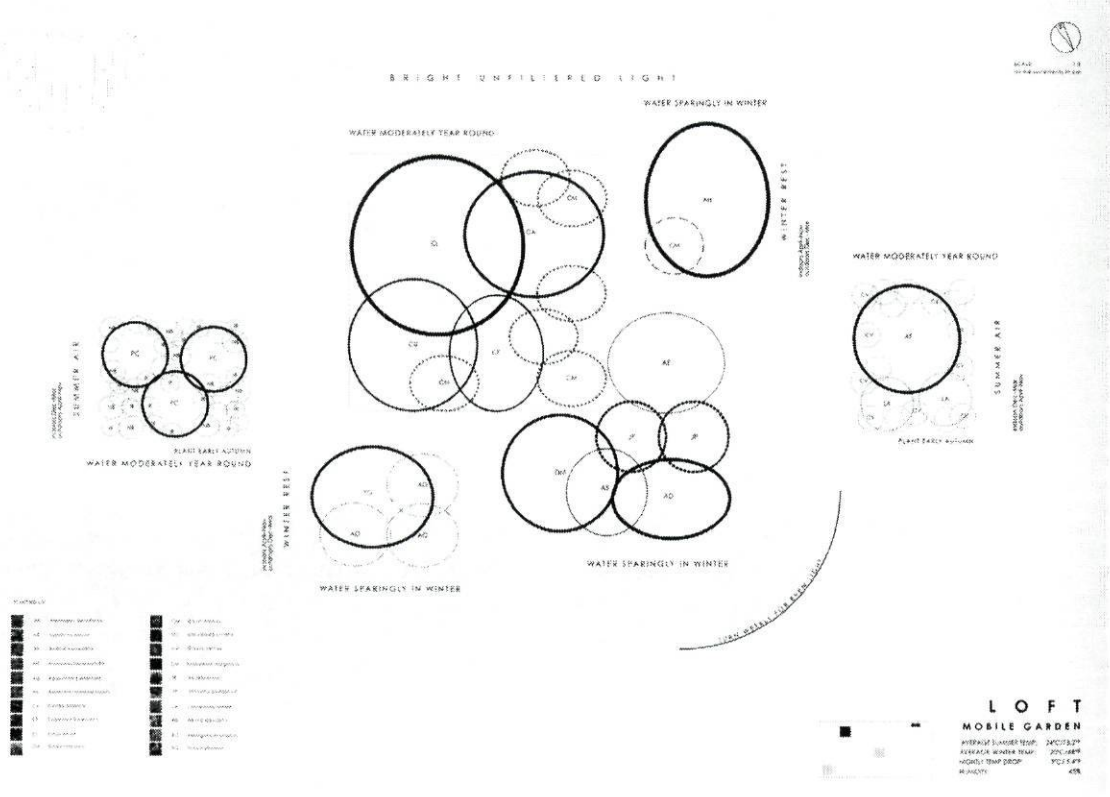
Superflex's biogas ballon, Sanpatong, 2005.

4: Sci-art

> "A isto se poderá chamar a sustentabilidade da arte, isto é, a sua capacidade de operar no seio de uma linguagem crítica e poética, sem descurar a sua função didáctica, científica ou social por ser produtora de significados."[239]

[239] PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument —sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in "Margens e Confluências —um olhar contemporâneo sobre as artes" nº 9 —Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, p. 85.

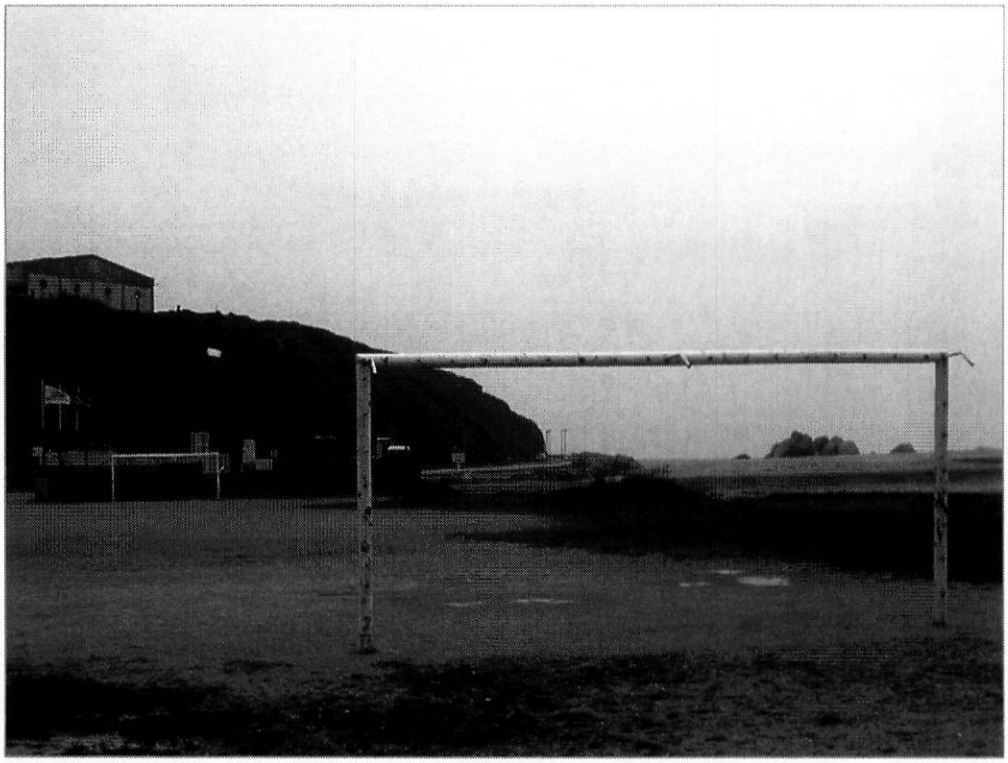
O termo *Sci-art* descreve projectos artísticos que emergem (a partir de programas financiados por instituições como a Fundação Gulbenkian, The Wellcome Trust, The National Endowment for Science, Technology and the Arts, entre outros) da necessidade de uma melhor compreensão pública da ciência. Neste âmbito, os planos de jardins interiores de Janice Kerbel, *Home Climate Gardens*, informados a partir de uma residência da artista no Tindall Centre for Climate Change Research, relacionam-se de forma indirecta com a problemática dos efeitos do aquecimento mas não ilustram os mais recentes desenvolvimentos na matéria. Ou seja, a abordagem dos planos de jardins "perfectly adapted to the climatic conditions of the built environment"[240] não será a da alteração climática à escala local ou global mas à escala doméstica, aos interiores onde vivemos e trabalhamos. O projecto artístico levanta, assim, uma nova questão aparentemente externa à pesquisa científica e acrescenta uma 'ligação perdida'.

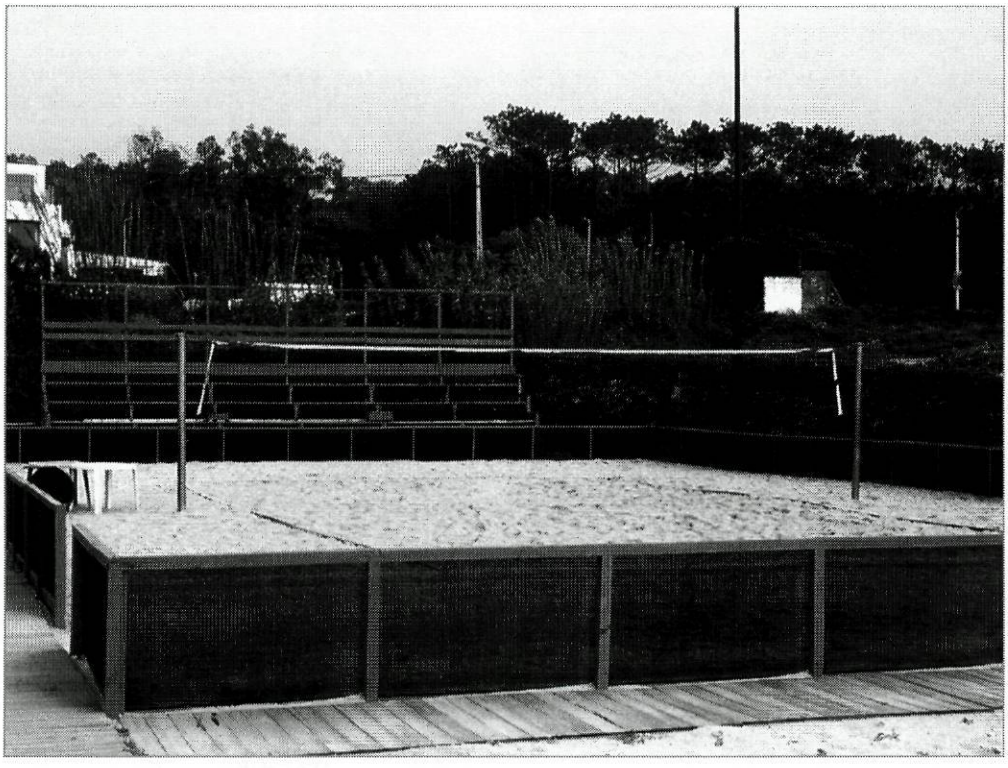


Janice Kerbel, *Home Climate Gardens*, 2003.

[240] SWAIN, Miria, "Just Sugaring the Pill?" in *Mute* nº 27, winter/spring 2004, p. 58.

5: Campos de Jogos — documentação





III capítulo – A cultura inorgânica

1: O enredo tecnológico

> "A tecnologia não determina a sociedade: incorpora-a. Mas nem a sociedade determina a inovação tecnológica: usa-a."[241]

Para Castells a transformação tecnológica resulta de um 'complexo padrão interactivo' em curso nos diversos processos despoletados pela criatividade e a iniciativa da investigação científica e práticas sociais. A tecnologia é a forma específica da relação entre agente e matéria, mediada através da energia, conhecimentos e informação, e com um resultado produtivo.

Situamo-nos na sociedade ocidental do séc. XXI após a (relativa) aplicação globalizada dos métodos e das estratégias da Revolução Industrial. Passou-se pela substituição das ferramentas manuais pelas máquinas e do funcionamento delas através da electricidade e do motor de combustão interna, pelo desenvolvimento científico de produtos químicos, a fundição do aço, a difusão do telégrafo e a invenção do telefone, etc. Neste momento relativamente diminuto da História, e dito pós-moderno — partindo dos anos 70 e pelos anos 90 —, as transformações da Nova Revolução, a das tecnologias da informação, decorrem a um ritmo intenso de interligação das actividades, grupos sociais e territórios dominantes.

Os *media* audiovisuais completam a 'transcendência do espaço tempo'[242] permitindo de um modo mágico também a transmissão de imagens em movimento, recebidas pelo espectador no momento em que ocorrem. A Internet poderá ser vista como uma aplicação de conteúdo alargado, abarcando em si todas as restantes tecnologias, partindo do princípio da comunicação telefónica. Poderemos considerar que a tecnologia que suporta o conteúdo ou os dados é, tal como uma nau, um meio de transporte para essa informação, num novo modo de expansão colonialista e imperialista.

---

[241] CASTELLS, Manuel, *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura — A Sociedade em Rede*, Volume I, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2002, pág. 6.
[242] BURGELMAN, Jean Claude, "Traveling with Communication Technologies in Space, Time and Everyday Life: An Exploration of Their Impact" in "First Monday", Vol. 5, nº3 Março 2000.

> "qualquer dos *browsers* mais utilizados — o Internet Explorer da Microsoft e o Navigator da Netscape — faz também uso da analogia da exploração na sua marca comercial. E, tal como inserir o virtual num contexto colonial começou por ser pouco mais do que uma analogia, um dispositivo retórico, tendo contudo acabado por se tornar um dos paradigmas centrais deste campo, há da mesma forma um colonialismo bem real que começa no virtual mas se repercute na realidade."[243]

O termo colonialismo tem, para o autor, o sentido atribuído por Foucault de "processo com origem no virtual, que conduz ao predomínio de certas formas de ver o mundo."[244] A urgência em transportar conteúdo, ou seja, em fazer com que o suporte acelere o processo de transporte da mensagem para a diminuição do tempo que ela leva a chegar a um destino, impulsionou o desenvolvimento das tecnologias da informação até ao ponto de se fundirem os vários tipos de transmissores de dados num só aparelho operacional em qualquer lugar, desde que estabeleça uma ligação a uma antena ou satélite por frequências: esse aparelho é o telemóvel que efectua ligações áudio, transmite e recebe mensagens de texto e, desde que devidamente equipado com transmissor de vídeo (*videofone*), pode receber e transmitir imagens e som em tempo real como uma transmissão televisiva. Neste aspecto será importante ressaltar o papel de mediação operado pelas estações de televisão na informação de uma audiência vasta que, de certo modo, manipula.

2.0: Defesa e prevenção

Na sociedade ocidental observamos o desenvolvimento tecnológico mais aplicado ao nível do consumo de serviços do que ao da produção de artefactos tecnológicos —uma área absorvida quase exclusivamente pelos países orientais, nomeadamente, a China e a Índia. Neste panorama, do conjunto de condições necessárias para a consecução da tecnologia e para a manutenção dos

---

[243] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.),"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual", Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 439.
[244] Idem.

produtos que a própria produz, a energia é, para nós, o factor imediatamente mais problemático: o conhecimento e a informação sofreram uma generalização parcial mas extensa permitida pelos meios de comunicação massificados; em contrapartida, a energia foi ganhando um valor acrescido de imprescindibilidade *versus* rarefacção, estado mantido pelos senhores da guerra, os países com maiores recursos energéticos no jogo do poder mundial.

O "estado de ameaça" tem sido o principal *pretexto* para o desenvolvimento tecnológico a par da investigação científica. Foi inclusivamente no contexto da Guerra Fria nos anos 60 que a agência de investigação de Projectos de Pesquisa Avançada do Departamento de Defesa norte-americano, ARPA, patrocinou o primeiro computador em rede (ou a primeira rede de computadores), denominado ArpaNet. Foi criado para ser um sistema de comunicação invulnerável à espionagem russa. No entanto, em breve se mostrou de grande utilidade para a comunicação interna dos departamentos científicos e militares. Permitindo a partilha do mesmo computador por vários utilizadores estando estes a operar em computadores situados remotamente, a ArpaNet reduziu, consequentemente, custos do investimento para a investigação.

Entretanto, e como explicado por Machuco, o modo de funcionamento "tendencialmente acentrado" do sistema em rede provocou o desenvolvimento da Internet de um modo "imprevisível em relação aos seus objectivos iniciais" e segundo uma "organização espontânea" [245].

Essa projecção da Internet como *medium* fundamental e universal só aconteceu pelo trabalho de dois cientistas informáticos investigadores da ARPA (Vinton Cerf e Robert Kahn) que, em cooperação com vários grupos europeus, delinearam um protocolo — o TCP-IP — de controlo de transmissão e ligação standard e comum para conectar redes contextualmente diversas e autónomas que, entretanto, foram surgindo[246]. Neste sistema, vários computadores com um endereço próprio IP[247] comunicam em rede, adaptando-se a

[245] MACHUCO, António" Tenologias da Informação — do centrado ao acentrado" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, Cap. Efeitos globais da tecnologia contemporânea, p. 205.
[246] Por exemplo, entre LAN's — Local Area Networks ou redes locais e a WWW — uma WAN ou rede alargada (wide) específica.
[247] sobre o IP como objecto conceptual para um trabalho de net.art, consultar capítulo *browser* mais à frente.

vários códigos e sistemas de comunicação. Permitiu a expansão a larga escala do princípio da ARPANET: a utilização *on-line* de recursos espalhados geograficamente.[248] Entretanto, este processo, sendo espontâneo, não foi resultado de nenhum plano pré-estabelecido nem a qualquer regulamentação por parte de entidades estatais.

O facto da Internet ter surgido num contexto militar explicita a importância que o controlo da informação cibernética tem para as manobras dos departamentos da defesa. Actualmente existe uma "ciberelite" no comando dos recursos e no controlo da distribuição da informação.

O sistema em rede de informação electrónica (como por exemplo, a Internet) pode agir sobre vários locais no mundo ao mesmo tempo. Paul Virilio[249] caracteriza o estado de defesa actual como "InfoWar": uma guerra que usa a informação em tempo real como uma bomba de ataque, agindo no tempo global e com isso provocando uma aceleração da realidade. A InfoWar é um jogo no tempo e no espaço no qual as características tecnológicas são peças fundamentais: o tipo de ligação electrónica efectuada, o tipo de sistema de transmissão e a manipulação deste conjunto de factores permitem a adequação de uma estratégia para o uso da informação, cujos modelos pioneiros foram desenvolvidos na espionagem. Os movimentos do jogo caracterizam-

---

[248] Escolhemos fazer uma referência muito selectiva à história da formação e características da internet por nos ser suficiente para o discurso fomulado. Portanto, fazemos aqui uma breve exposição dos princípios mais importantes, a saber: A internet é uma "rede de redes", uma colecção de redes electrónicas com vários estados e características. A internet é uma rede de transporte universal, um veículo de transporte de informação digital em pacotes. As várias redes que formam a internet usam uma tenologia comum para comunicarem entre si; essa tecnologia é poderosa mas simples e consiste num conjunto de protocolos — é a www, a Maior aplicação da Internet, e uma teia do tamanho do mundo. A www foi desenvolvida pelo Laboratório de Física de Partículas Europeu, CERN, para permitir a colaboração, durante períodos de 10 a 15 anos, de centenas de pessoas geográficamente distribuídas, no projecto de investigação científica em curso. À interconexão de milhares de servidores www na Internet gera o que é conhecimdo por *World-Wide Web information space*, ou *World-Wide Web hyperspace* ou, ás vezes, *cyberspace*. Está actualmente em desenvolvimento uma infraestrutura para a Informação Global (GII — Global Information Infrastructure) cujos objectivos principais estão já cumpridos pela Internet e o www. Referência: FLUCKIGER, François, *Understanding Networked Multimedia — aplications and technology*, Prentice Hall, London, 1995, Cap. 14 — World-Wide Web: Towards a universal information hyperspace, p. 273-276.

[249] VIRILIO, Paul, DE KERCKHOVE, Derrick "Infowar" in DRUCKREY, Timothy with ARS ELECTRONICA (ed.), *Ars Electronica — Facing the Future — proposal for a Really New "New Physics"*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, and London, England, 1998, 1999, p. 326.

se pela acção à distância confundindo tempo e lugar; o lugar alcança-se no tempo que a informação demora a ser trocada entre lá e cá (em *feedback*).

> "Les grandes entreprises et les grandes administrations publiques possèdent des organes de perception supplémentaires grâce à leurs mégamachines d'invention, de collecte, de raffinage, de synthèse, de transformation ou de destruction sélective des informations existantes. Ces mégamachines aident ces entreprises ou ces gouvernements à prendre des décisions. Elles permettent également de manipuler les représentations collectives en falsifiant la mémoire, en implantant de faux souvenirs ou de fausses informations, des rumeurs ou des pseudo-arguments (système Protagoras, etc). À côté de ces machines de guerre psychologiques, il existe d'autres machines de symbolisation créant du désir de soumission, des prisons narcissiques, de l'adhésion sénile, de la coercition par le biais des figures du désir. Il faut donc aussi penser des mégamachines qui renforcent l'autonomie."[250]

3.0: A distribuição

O controlo electrónico é aplicado aos sistemas da produção e do consumo da mesma forma que serve as instituições militares. A sua "omnipresença" confere-lhe o poder do privilégio de deter a informação do qual essas estruturas dependem.

A posição do Critical Art Ensemble[251] é a de que 'desistir' da revolução da vida quotidiana, colocando a resistência cultural sob a autoridade do ser poético, tem sempre levado à produção cultural mais fácil de comercializar e burocratizar. Os projectos a seguir descritos operam deste modo na criação de objectos tecnológicos; o interesse na sua exposição não reside apenas na constatação da provável acumulação futura de acessórios das TIC a residir no quotidiano. Este tipo de produção designada pelos próprios promotores de "arte informacional", é um exemplo da invasão do poder informativo na

---

[250] BUREAU D'ÉTUDES "Machines de resymbolisation — reflexions à partir du travail d'Öyvind Fahlström" in "Multitudes" # 15, EXILS, Hiver 2004, p. 106. Consultar também http://utangente.free.fr/index2.html.

[251] CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic disturbance*, Cap. Nomadic Power and Cultural Resistance, pág. 16. in http://www.critical-art.net/books/ted, 2005.

forma da investigação electrónica e da economia electrónica no controlo da produção de bens de consumo, no acesso aos tipos padrões e tendências dos consumidores.

> "A realidade foi expulsa da realidade. Talvez só a tecnologia religue ainda os fragmentos dispersos do real. Mas para onde foi a constelação de sentido? (...) O único «suspense» que resta é o de saber até onde o mundo se pode desrealizar antes de sucumbir ao seu demasiado pouco de realidade, ou inversamente, até onde ele se pode hiper-realizar antes de sucumbir sob o excesso de realidade (isto é, quando, tornado perfeitamente real, tornado mais real que o real, ele sucumbir à simulação total)."[252]

O *design* de aplicação da tecnologia "ambiental" opera na relação de controlo e dependência ou causa e efeito com base nos sistemas de informação acerca de variados organismos, orgânicos ou não. Partem de uma análise de problemas desdobrando-os em diagramas de actividades, usos, estados, relações entre entidades, etc. para a comparação dos parâmetros das classes contidas. As bases de dados construídas obedecem aos comandos associados a questões previamente formuladas e despoletam, assim, as respostas. A formação e a leitura destes projectos depende sempre de um determinado código cuja especificidade linguística é necessário deter. Antes de serem usados como aplicações, exigem uma aplicação prévia do utilizador em dominá-las.

3.1: *Playtime*

Existe uma série de projectos em desenvolvimento para o potenciamento das tecnologias de comunicação móveis. Operam, sobretudo, a um nível de exploração das aplicações da tecnologia em função de comportamentos e actividades do indivíduo no espaço público, para o lazer e o trabalho, do quotidiano. Actuam mesmo na promoção de uma 'fusão' entre estas actividades. Estes projectos baseiam-se na interactividade entre suportes tecnológicos e meios sensoriais.

[252] BAUDRILLARD, *O Crime Perfeito*, Relógio d'Água, Lisboa, 1996, p. 26.

3.1.1: Tecnologia ubíqua

Um tipo de tecnologia, paradoxalmente, caracterizada como *tecnologia lenta*[253], pretende promover momentos de concentração e reflexão; apresenta-nos mostradores informativos, que reflectem dinamicamente informação sobre o seu ambiente. O seu processo de construção inicia-se com a ponderação das propriedades e possibilidades relativas à visualização de informação, bem como novas estratégias de exposição de informação. Segundo um artigo do "Laboratório de Aplicações para o Futuro"[254] do Viktoria Institute, na Suécia, um dos princípios para avaliação da viabilidade de um equipamento a ser instalado em espaços públicos e privados é a questão da adaptabilidade e a receptividade do utilizador a este "novo" suporte de informação de dados por interpretação formal de imagens ao contrário da mais comum interpretação de texto. O desafio é fazer com que o utilizador se aperceba que o objecto no ambiente é um mostrador informativo e saiba sobre o que é que informa, compreendendo por fim o que é que a sua aparência traduz. Ou seja, exigem a detenção de um nível de literacia que corresponderá a um sector específico da população, uma percentagem educada na *gestalt* e na interpretação de gráficos. Os objectos informativos integrados no espaço dos frequentadores operam a um nível de comunicação bidireccional.

Pretende-se que certos objectos comuniquem objectivamente certa informação e outros a façam subentender. No desenvolvimento da construção de *ambient displays* será preponderante equilibrar a exposição de um duplo processo aproximativo do utilizador ao objecto, por um lado comunicando dados práticos do espaço ambiente e, ao mesmo tempo, forçando a utilização de uma interpretação visual[255]. Esta integração desenvolverá nos utilizadores

---

[253] REDSTRÖM, Johan, SKOG, Tobias e HALLNÄS, Lars "Informative Art: Using Amplified Artworks as Information Displays" in http://www.viktoria.se/fal/projects/infoart/pub-1.html, p. 1-2, 2005.

[254] "Future Applications Lab - Viktoria Institute", http://www.viktoria.se/fal/, 2005.

[255] HOLMQUIST, Lars Erik, "Evaluating the Comprehension of Ambient Displays", Future Applications Lab — Viktoria Institute, Sweden, www.viktoria.se/fal/publications/2004/eval-ambient.pdf, 2005.

aptidões de leitura mais diversificadas. A elementaridade das formas, cores, tempo e movimento poderão bastar por si só no cumprimento de funções informativas quotidianas, dispensando o texto como a ferramenta primordial de informação que é hoje. Parece ser necessário complementar o uso dos monitores nas mesas de trabalho com outras técnicas para fornecer informação do domínio digital; o que é devido à excessiva saturação de "textos" num só ecrã, e porque o computador pessoal obriga a uma permanência constante junto á mesa de trabalho, numa dependência imóvel perniciosa. Assim apontando um sentido de computação ubíqua, a penetração da tecnologia da informação na estrutura das nossas actividades é a solução proposta para contornar o carácter intrusivo que o computador actualmente representa para quem o utiliza. Os PCs chamam constantemente o utilizador para atender ao desenvolvimento de tarefas, constituindo-se no nosso quotidiano não só como uma máquina fundamental, mas também como entidade interventiva e dependente da nossa atenção.

Pretendendo-se um cenário ubíquo repleto de computadores, a tecnologia da informação deve pelo contrário, residir na periferia da nossa atenção. "A relação entre a informação e a superfície que a expõe estabelecerá um mapeamento entre a estrutura do *design* e a estrutura da informação e, portanto, não apresentará apenas o conteúdo informativo"[256] mas um conteúdo informativo mutável e 'orgânico' A estratégia utilizada passa pelo "mapeamento de partes ou propriedades na composição para diferentes fontes de informação, fazendo alterar a composição ao longo do tempo de acordo com as dinâmicas da informação"[257]. Este cenário é normalmente pensado para estar presente em locais de trabalho por onde várias pessoas circulem. O ambiente apresentará informação sobre os eventos que ocorrem dentro de si próprios, num processo interno de auto consciência espacio-temporal. Esta forma de *realidade amplificada* pretende intensificar a expressão ou funcionalidade de artefactos por meios tecnológicos. Não se trata de *aumentar a realidade* da

[256] REDSTRÖM,Johan, SKOG, Tobias e HALLNÄS, Lars, "Informative Art: Using Amplified Artworks as Information Displays" in http://www.viktoria.se/fal/projects/infoart/pub-1.html, pág. 2, 2005.
[257] Idem.

maneira operada por sistemas de Realidade Virtual, ao acrescentar dados que intensifiquem as *impressões* do mundo real, mas trata-se, isso sim, de intensificar os próprios objectos do mundo real usando "tecnologia intrínseca"[258].

> (...) the point is how, in this world-city, to construct telecommunicating devices and not only communicating elements at telephone or computer level, but rather, I would say at extremely refined levels *of visualiza*tion. An example is that of the live-cameras circulated with Internet, an extraordinary phenomenon of easy ubiquity; and so on. And then, on the level of design. Design was in effect form, the attribution of form to material; to the material of an object, instrument, vehicle, etc. Today the essence of design lies in information, in the look, the logotype, the image. It lies no longer so much in the form as in the transmission of this form, via telecommunications or through any network. So it can be clearly observed that on the scale of cities, architecture and designed objects, the question of time takes priority over that of space. And it is not a question of duration-time, of an object's capacity to last: it is the time of immediacy.[259]

3.1.2: Objecto temporal — 'sky ear'

Não será necessário uma estatística para nos apercebermos do imenso uso que fazemos dos aparelhos electrónicos. Porém, como a consequência fisiológica da presença maciça das ondas electromagnéticas não está ainda esclarecida, surge, então como curioso, um instrumento desenvolvido pelo projecto de *HAQUE design+research*[260] para a atribuição de visibilidade à "densidade de informação atmosférica" ocupada pelas tecnologias de informação e comunicação. De facto, o *Sky Ear* opera como um *night shot* para as ondas electromagnéticas, apresentando-as como reflexo luminoso e cromático das actividade de diversos aparelhos no local, como as chamadas e mensagens de texto de telemóveis, transmissões televisivas, canais sintonizados e portas de garagem abertas por comando à distância, ligações à internet sem fio, etc.

---

[258] Idem.
[259] VIRILIO, Paul, BURKHARDT, François "The world time — A dialogue" in "Domus" nº 800, January 1998, p. 118.
[260] "Hacque design and Research", www.haque.co.uk, 2005.

Haque design and research, *Sky Ear* (frames), 2004.

Sky Ear é um objecto de *design* que descreve a quantidade de transmissão de dados por uma área definida, em intervalos temporais que determinam a alteração em progressão de uma escala cromática no objecto — reflecte, sobretudo, acções de comunicação imediatas, um conjunto de relações informacionais explícito na imagem mutável de um objecto — e este objeto é, assim, efectivamente a imagem de um tempo ocupado.

3.1.3: Tecnologia GPS

Actualmente, os sistemas de posicionamento por satélite são um domínio estratégico indispensável para a gestão do tráfego aéreo, marítimo e automóvel, no estado de 'defesa e prevenção' actual. O desenvolvimento

do projecto Galileu em curso — uma iniciativa da Comissão Europeia e da Agência Espacial Europeia (ESA) — possibilitará a independência da Europa face aos sistemas norte-americano GPS e o russo Glonass, do domínio militar. O Galileu será comercialmente explorado por um consórcio cujo acordo de concessão definirá o financiamento do sector público e do sector privado, e no futuro monitorizado pela Autoridade de Supervisão dos Sistemas Globais de Navegação por Satélite, que também definirá e promoverá junto de entidades governamentais serviços especiais de acesso restrito. Como exposto na *Síntese na Comunicação da Comissão de 10 de Fevereiro de 1999: Galileu - Envolvimento da Europa numa nova geração de serviços de navegação por satélite*, o sistema deverá:

> "ser concebido de modo a garantir uma cobertura planetária e a permitir aplicações para o cidadão comum, com um bom nível de segurança no que se refere às actividades de transporte europeias e uma infra-estrutura espacial tão reduzida quanto possível. (...) Deve haver o máximo cuidado em tornar impossível qualquer utilização indevida de um sinal e ainda o acesso, pelo inimigo, ao sistema em tempo de guerra. Para responder a estas exigências de segurança, os peritos preconizam a instauração de um acesso controlado."[261]

Magellan Roadmate, 2005, www.gps.tv.

[261] "Portal da União Europeia", http://europa.eu.int, 2005.

O acesso ao sistema dificilmente poderá ser aberto e gratuito, portanto "poderão ser determinadas receitas específicas", nomeadamente, serviços de acesso controlado reservados aos assinantes ou ainda a tributação dos receptores de sinais". Prevê-se que, com o Galileu, "o desenvolvimento da infra-estrutura (...) venha a gerar 20 000 postos de trabalho e a sua exploração 2 000 postos permanentes, para além das oportunidades que surgirão no domínio das aplicações." [262]

3.1.3.1: 'Amsterdam Realtime'

O âmbito do projecto *Amsterdam Realtime*[263], de Ester Polak é a experiência da cartografia individual com base em aparelhos de telecomunicação móvel e o sistema de posicionamento geográfico GPS[264]. Forma uma representação compósita de como as pessoas ocupam e usam a cidade, através de uma técnica de mapeamento *leds*/sujeito. A densidade e a concentração de pessoas são registadas na luminescência de linhas sobrepostas, permanecendo escuros os espaços não visitados. Neste projecto, as ferramentas cartográficas e as metáforas do mapeamento são conjugadas para lidar com questões dentro da relatividade estatística, uma questão comum a projectos de geo-anotação, exemplificados mais à frente; no entanto, será pertinente esclarecer agora os seu princípios.

Na geo-anotação os conteúdos são inscritos em coordenadas específicas e podem ser acedidos no local com um dispositivo apropriado[265], o

---

[262] Ibidem.

[263] http://realtime.waag.org.

[264] HEMMENT, Drew "Locative Arts" in http://www.locative.net/tcmreader/index.php?locarts;hemment-arts, 2005.

[265] Transcrevo aqui um excerto de uma descrição comercial do aparelho auxiliar de orientação por GPS, destinado a um automóvel (in "gps.tv", www.gps.tv, 2005):
"O street pilot III Deluxe também contém pontos de interesse. Podemos escolher por pontos de interesse, e escolho comida e bebida e talvez queira escolher o restaurante chinês mais próximo. O Street Pilot III vai agora procurar na sua base de dados para encontrar o restaurante chinês mais próximo. Posso escolher avançando na lista, seleccioná-lo e dir-me-á mais informação sobre este local e carregando no botão 'ir para lá' o Street Pilot vai-me orientar no percurso á medida que conduzo.
— Conduza em direcção a noroeste, depois vire à direita."

GPS, enquanto que o conteúdo está, de facto, numa base de dados; a possibilidade de aceder ao conteúdo num local determinado torna-o pertença desse lugar (numa espécie de migração de conteúdo). Estes projectos buscam uma correspondência de 'um para um', entre o mundo e a sua representação, fixando um lugar determinado ou uma posição. Tornam o mundo 'programável' e passível de leitura através de um interface transparente entre *metadata* e objecto. O uso desta técnica já foi, de facto, generalizado em instituições e empresas, como outra forma de distribuir informação que antes era difundida através de panfletos, painéis, etc. No entanto, as possibilidades da tecnologia podem ser exploradas em termos de sobreposição de camadas múltiplas de sentido, inscritas na forma de autoria colectiva ou memória colectiva, numa multiplicação de perspectivas que contrastem com uma simples distribuição unilateral de informação. Por exemplo, as *geo-notas* podem referir-se a qualquer objecto ou sujeito do interesse do utilizador, desde que pertença à base de dados do sistema do computador integrado no dispositivo. Os utilizadores podem servir-se das notas para estabelecer relações entre si, desde que ambos estejam localmente identificados como portadores de um qualquer objecto significativo, ou sejam, em si, o ponto de interesse. Como é exposto no manifesto *Headmap*[266] para a exploração deste tipo de tecnologia, as trocas interpessoais ganhariam em complexidade de critérios face ao actual sistema de mercado baseado no uso do dinheiro como moeda de troca. Um outro fim apontado para a geo-anotação é a substituição do graffiti pelo geo-graffiti, o que, na verdade destruirá a sua essência transgressora, porque seria um tipo de conteúdo facilmente filtrado.

3.1.3.2: 'Rush Creek Wilderness Trail'

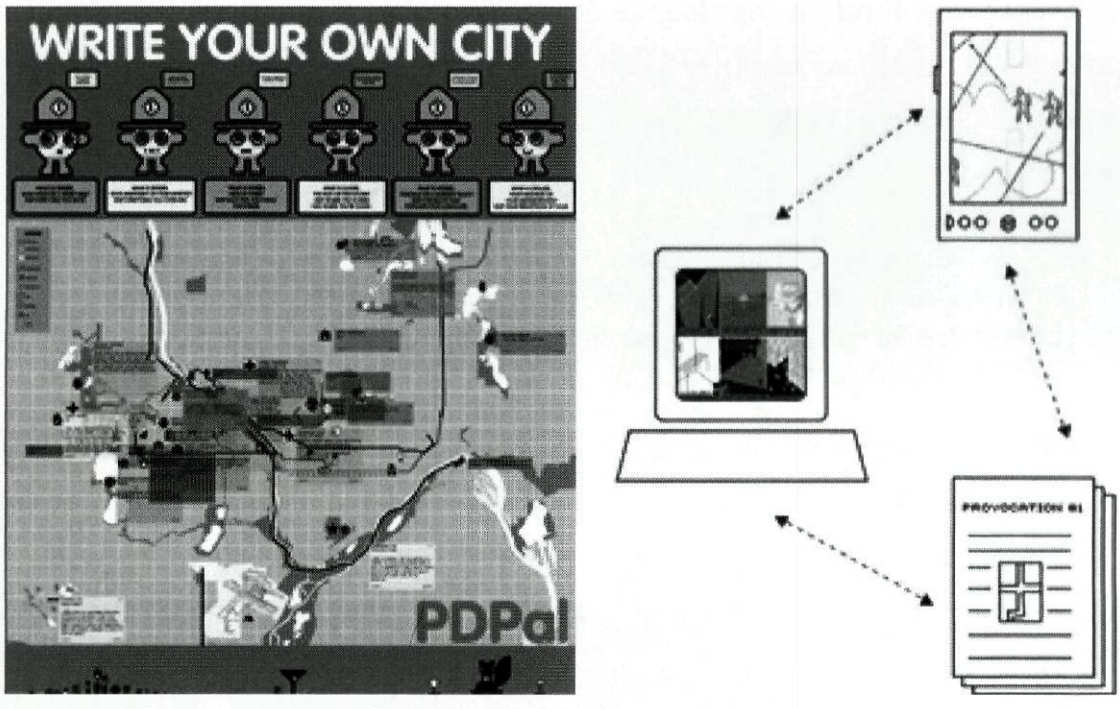
Inversamente à anotação de um percurso experimentado, o projecto do Rush Creek Wilderness Trail consiste na descoberta cibernética de um per-

[266] HEADMAP MANIFESTO "Location Aware Devices, Mapping Out Spatialised Computing", 1999, SF, London, NYC, 2004, pág. 24 in http://www.headmap.org, 2005.

curso físico. O trilho foi "descoberto" por um algoritmo computacional chamado "*virtual hiker*" que explorou a paisagem do nordeste Californiano traduzida em dados do "U.S. Geological Survey". A análise digital da paisagem permitiu assim reconhecer um caminho que apenas pode ser seguido com o auxílio de um aparelho GPS informado com os dados do percurso.[267]

> The trail provides beautiful views of the Great Basin desert environment, plentiful wildlife viewing opportunities, and the unique experience of comparing the wayfinding abilities of a virtual hiker to your own wayfinding skills and intuition.[268]

3.1.3.3: 'PDPal'



PDPal, *Knowledge map images: 24" x 42" poster*, The University of Minnesota Design Institute

[267] Um projecto de POOLE, Paula, STALBAUM, Brett; mais informação em http://www.painters-flat.net/rush_creek/phase1_map.pdf, 2005.
[268] POOLE, Paula, STALBAUM, Brett in http://www.paintersflat.net, 2006.

O projecto PDPal, de Julian Bleecker, Scott Paterson e Marina Zurkow, pretende encorajar utilizadores a auto-representar a sua própria imagem da cidade através de um mapeamento de cenários narrativos. O conjunto destes mapas-imagens criará um espaço público emergente baseado na experiência 'no terreno', cuja imagem será relativa, emocional. Pretende indentificar aquilo que, para cada indivíduo, constitui um espaço social ou pessoal. Os autores têm promovido uma série de projectos de arte pública baseados na comunicação entre o PDPal, o telemóvel e a *net*. Pretende-se estabelecer como uma tecnologia de referência à natureza do ambiente cultural urbano.

Na base conceptual de PDPal estão os projectos que explicitam as falhas na regulação urbana, propondo a restauração da cidade como um espaço de questionamento, não apenas um local do trabalho. Solicitando ao utilizador significados metafóricos dos locais e histórias urbanos, o PDPal permite a sua escrita visual numa representação cartográfica da cidade. No decorrer de diversas instalações do PDPal, variam as propostas de utilização com as ferramentas disponibilizadas:

> "The user would input criteria about their social, tactile, weather, and speed conditions, and the PDA app would return a pictographic 'haiku' there was further room for a short text annotation. Users could share these 'haiku' by beaming them to one another." (...) "a complete cartographic system of 'stickies,' pictographic symbols, and parameters by which a user could map their own city, with or without the Cartesian grid."[269]

Em apresentação durante 2005-2006, a evolução do PDPal para o "Mobile Scout" solicita ao utilizador que assinale aspectos ou momentos da paisagem cultural e social que estejam em 'risco de desaparecer' ou 'invisíveis'. Os registos farão parte de uma base de dados específica do local e situação do utilizador.

---

[269] BLEECKER, PATERSON, ZURKOW, 2002-2004 in http://www.o-matic.com/play/pdpal, 2005.

3.1.4: *Time break*

Prendem-se questões fundamentais em relação ao facto de estarmos inter-ligados em todo o lado e a qualquer momento com bancos de dados e sistemas de vigilância e identificação pessoal. A inevitabilidade do desenvolvimento tecnológico e penetração dos sistemas de informação na vida quotidiana colocam novos desafios não só no que concerne a integração 'ergonómica' das novas ferramentas como também aos direitos de privacidade. Actualmente, os trabalhadores podem ser monitorizados por câmaras ou por sistemas de controle de actividade instalados nos computadores. É provável que o trabalho venha a depender ainda em maior grau da tecnologia, antevendo-se a possibilidade de comprimir o trabalhador e o seu espaço de trabalho numa única unidade.

De acordo com Maria Teresa Cruz, compreendemos que a nossa relação com o mundo é gerida através de uma série de mediações, de procedimentos, de interfaces, de modos de ligação e de conexão. As tecnologias da informação surgem assim como meio envolvente e no qual imergimos — apresenta-se em torno de nós numa envolvência de objectos e aplicações arquitectónicas e urbanas — o que constitui a *ubiquidade tecnológica*:

> A "tecnologia específica da informação (...) surge cada vez menos como meio que se interpõe entre nós e o mundo, e cada vez mais como meio envolvente, razão pela qual as metáforas para as novas configurações da tecnologia surgem hoje comandadas pela ideia de um espaço alternativo (o ciberespaço) (...) da imersão."[270]

Conforme já aqui reflectimos[271], existem duas posições distintas em relação à evolução das sociedades de controlo. Digamos que uma delas é utópica

---

[270] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 431.

[271] Ver o I capítulo, ponto 1: Utopias do quotidiano.

e vê na tecnologia ubíqua[272] os meios para a libertação do trabalho opressivo, através da crescente eficiência em conjugar as necessidades económico-sociais, deixando-nos o tempo para dedicarmos exclusivamente a actividades hedonísticas. A outra visão é distópica e prevê uma relação perversa entre a autonomia humana diminuída face à ciber-máquina. Ambas as previsões estão já, em certa medida, presentes na nossa sociedade. Num sentido aproximado, Maria Teresa Cruz considera que na "genealogia moderna do pensamento sobre a técnica, [existe] um pólo eufórico e um pólo disfórico (...) geralmente presentes nas mais diversas discussões sobre a técnica". Para Cruz, fazer ou não uso da técnica é uma falsa questão. A euforia e disforia "que se misturam inadvertidamente no espírito do tempo" escondem uma questão, esta sim, essencial: "a de que experimentar a técnica e fazer a experiência da técnica são talvez, a traço muito grosso, dois modos distintos de pensar e de aceder à técnica como questão fulcral no nosso tempo."[273]

3.2: Macro escala

A técnica conseguiu eliminar todas as restrições do espaço/tempo no processo comunicativo. Podemos agora saber tudo o que acontece e dizer qualquer coisa a qualquer pessoa em qualquer lugar. Vivemos, claramente,

---

[272] GALLOWAY, Anne "Resonances And Everyday Life: Ubiquitous Computing And The City", 2003, in www.purselipsquarejaw.org/research_design/papers/galloway_culturalstudies_draft.pdf, 2005. Ubiquitous computing ou Uicomp: foi assim chamado o tipo de investigação iniciado no fim dos anos oitenta no Palo Alto Research Center, e que consistiu numa mudança de âmbito do desenvolvimento do computador pessoal — que era até aí entendido como centralizador de toda a nossa atenção — para uma abordagem do ambiente natural humano no qual o próprio computador desaparece. A computação ubíqua seria a forma de nos libertarmos dos constrangimentos do computador de mesa de trabalho e também salvaguardar-nos de ambientes de realidade virtual imersivos igualmente isoladores. Aqui, o cerne da investigação estaria no papel desempenhado pelo computador na vida quotidiana e o objectivo na construção de computadores que não interferissem nas activiades quotidianas. O sentido de não-interferência reside na capacidade da ferramenta-computador desaparecer da consciência do utilizador enquanto este se concentra apenas na actividade em curso: os óculos são um exemplo de uma tecnologia que atinge esta condição.

[273] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org),"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Capítulo "Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea", p. 426.

num espaço/ tempo global. Os eventos acontecem em tempo real, com um intervalo o menor possível entre o evento e o momento em que deles temos conhecimento. Esta forma de falar do acontecimento, dizendo que ocorre em tempo real, significará que se o acontecimento não for transmitido pelos meios do imediatismo comunicativo, com o intervalo mínimo entre o momento da consecução e o da visualização pela globalidade da comunidade, então o acontecimento não existiu nem existe [274].

3.2.1: *mass media*

A televisão é um derivado da rádio, a visualização da notícia, da novela, do *talk show*, e tem, desde sempre, uma vocação para a emotividade e as tragédias pessoais e universais, criando uma espécie de sentido de urgência para o expectante. O acontecido em qualquer lado é representado para a massa receptora pelas personalidades mediatizadas. Uma circunstância, esclarecida por Margaret Morse:

> "(...) the responsibility for interpreting the world and posing a political course of action and a social agenda falls on a very limited number of public personas, including such news personalities and the presidency."[275]

---

[274] Efectivamente, constata-se cada vez mais a tentativa de oficializar factos. O estado da burocracia em Portugal, no zelo excessivo em registar qualquer procedimento e facto, será, por um lado, a manifestação de um receio psicótico de extinção por falta provas de existência, por outro lado a noção de que o registo substitui, em muitos casos a própria coisa ausentada.

[275] MORSE, Margaret "The News as Performance, the Image as Event" in *Virtualities — Television, Media Art and Cyberculture*, Indiana University Press, 1998, Cap. 1 —Virtualities as Fictions of Presence, p. 44. Morse observa neste texto como o modelo hierárquico das notícias televisivas funciona a um 'nível superior' em realção aos talkshows transmitidos durante o dia na televisão americana (e cujo formato também já existe na televisão portuguesa). Estes programas apresentam uma audiência de "pessoas reais" perante questões do domínio pessoal, ás quais se pede que reajam como juízes; os apresentadores desses programas salientam a sua extrema importância como orientadores da boa moral. No entanto, as questões de verdadeira substância e gravidade pelas quais o cidadão é responsável nunca têm aí lugar. Em Portugal os programas diurnos, são de uma espécie de formato misto, em parte semelhante ao talkshow mas incluíndo também exibições, concertos, jogos de sorte e rábulas, distinguindo-se pela incidência maior nos temas de índole "cor-de-rosa" ou os assuntos e questões regionais e nacionais do momento. Os assuntos são expostos brevemente pelos convidados e esclarecidos de forma leve pelos apresentadores. Em todo o caso, o programa organiza-se sempre em torno da auto-referênciação da própria estação televisiva, como o lugar da comunicação pública.

A questão de como são representadas as massas na nossa sociedade, e de como é que elas próprias se vêem representadas é discutida por Hal Foster remetendo-nos para o trabalho de Andy Warhol, na sua opinião concentrado na evocação do assunto da representação das massas no capitalismo avançado:

> "Warhol devised several ways to evoke the capitalist mass subject through its objects of consumption like Campbell's soup or Coke. But he also figured it as a body, at least at one remove. The critic Michael Warner has suggested that the mass subject does not have a body except the body that it witnesses, and this is one reason why Warhol used icons of celebrities like Marilyn Monroe to evoke the mass subject.[276]

Barbara Casper, Sans Boussole I/02, 2004.

[276] FOSTER, Hal "The Return of Shock and Trauma"; Hal Foster entrevistado por Rubén Gallo, 2004 in http://www.echonyc.com/~trans/Telesymposia3/Foster/frame%20Hal%20Foster%20Q1%20eng.html, 2005.

Foi neste sentido que a escolha do título deste capítulo "A Cultura Inorgânica" englobou negativamente o *corpo*. Uma cultura artificial, de funcionamento análogo ao orgânico, tentando a todo o momento da sua construção tecnológica simular a vida. Como resultado, a vida é reflectida e torna-se objectual, a princípio ausente e tornada explícita através dos mecanismos que a apresentam para o auto-reconhecimento das massas.

3.2.2: Novas fronteiras

Um clique num botão e o mundo abre-se para nós, como uma caixa de Pandora: cheia de truques e pragas e maldições eternas sem o lugar para assombrar, porque o lugar se dispersou na aceleração vertiginosa a que a imagem o representa, sob a intensa iluminação que o ensombra.

A aldeia global não é, de facto, global, porque o que acontece quotidianamente nas 'aldeias' que persistem com o carácter das aldeias não acontece em tempo real, portanto para nós não acontece[277]. Lá, as pessoas não transmitem para a BBC, nem tão pouco comunicam as suas peripécias e opiniões no blog 'hoje eu disse', porque os meios que anulam o espaço e o tempo ainda

[277] A física quântica criou um problema filosófico a partir da noção de que o mundo é, em certo sentido, 'não real' excepto durante o acto de medida — uma teoria da negação da realidade que, por outro lado, reforça o momento único da experiência presente com o carácter de autenticidade. [102] A representação da realidade na teoria quântica varia conforme o objecto esteja ou não a ser observado; senão está a ser observado, o objecto é descrito apenas como uma probabilidade, uma possibilidade vibratória; se o objecto está a ser observado, é descrito como presente em certo sítio, a determinada velocidade e rotação. O *salto quântico* dá-se com a mudança drástica no cálculo matemático à qual corresponde uma alteração de facto no mundo real. Ao acto de observar o objecto é necessário adicionar o registo para que o objecto exista por seu intermédio. Os registos, rastos permanentes da interacção com a natureza, são as únicas medições possíveis, provas do real. A representação matemática implica que o que não é registado não é real, ou seja, a maior parte das coisas existentes no mundo. Para Heisenberg, as coisas não observadas existem em potência; a consciência é a condição necessária para o salto quântico. Para outros filósofos, não existe utilidade na teoria quântica já que esta não terá consequências no mundo que vemos e tocamos. Referência: HERBERT, Nick "Werner Alone Has Looked on Reality Bare" in DRUCKREY, Timothy with ARS ELECTRONICA (ed.), *Ars Electronica — Facing the Future — proposal for a Really New "New Physics"*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, and London, England, 1999, p. 101-102.

não chegaram lá. O impacto directo da Internet de que fala J. King[278], sobre as culturas daqueles cuja história foi apagada é negativo e em contraste com o potencial extremamente positivo das novas ferramentas. O que, porém, as tecnologias da informação constroem são mundos fortificados "fora das fronteiras do qual tudo o resto está inevitavelmente condenado ao apagamento e à ausência"[279]. A capacidade redutora da Internet é também 'sentida' por Virilio:

> "I too fear the reduced sense of objects, of narration and history, with a greater immediate efficacy but with a disregard for the richness of events, creating a sort of loss of events – in philosophy we are told that "it is necessary to save events, to save phenomena". But I have the impression that these technologies of reduction, of compression to the point of immediacy, no longer allow phenomena and events to be saved, which therefore risk disappearing; and running that same risk is the sense of our history. (...) history is written in the local time of regions and countries, that is, of the memory of populations. Today, world time, real time, the live, is predominant and tends to demolish the importance of the local times that have made history since time immemorial." [280]

Paradoxalmente, Virilio prevê o desaparecimento do sentido histórico identitário nas sociedades que são tornadas mais visíveis pelos sistemas de informação e comunicação. A diminuição da importância do local por excesso de visibilidade provocará, assim, uma consequência análoga à dos locais que não são de todo visíveis na ciber/tele arena: a consequência do seu desaparecimento e silenciamento do quotidiano super-presente do indivíduo *ligado e amplificado*.

---

[278] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW", in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual", Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 439.

[279] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW", in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual", Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 440.

[280] VIRILIO, Paul, BURKHARDT, François "The world time — A dialogue" in "Domus" nº 800, January 1998, p. 118.

> "O monólogo da classe tecnologicamente privilegiada é de imediato acolhido e estimulado, enquanto outras linguagens são marginalizadas ou mesmo, em última análise, condenadas ao silêncio virtual"[281].

O facto da História das nações geograficamente localizadas estar relativamente diminuída perante um estado sempre renovado de predominância da História Presente e ao nível global é, com certeza, uma consequência do acompanhamento em directo dos acontecimentos mediatizados. A compressão entendida na comunicação social e a insistência no "aqui" e "agora" da comunicação, são apercebidos pelo público como uma rotina, um quotidiano de acontecimentos nivelados por um *tom de explanação sobressaltado*. No entanto, a *impressão* histórica contrasta com um sentido de continuidade de um percurso civilizacional amplamente documentado em 'Canais da História' e 'Odisseia' e também por meios menos explícitos, conseguida apenas após uma reflexão atenta ao curso dos acontecimentos do último século e que nos trouxeram até idade actual.

> "há todo um conjunto de regras que condicionam o registo para cada país. Desta forma, só aqueles que estão financeiramente favorecidos e/ou possuem um conhecimento técnico razoavelmente forte dos protocolos da Internet podem aspirar a ter o seu próprio *domain name*. (...) projectos como o Namespace tenham procurado resolver este problema recorrendo à criação de uma selecção inteiramente nova de domínios topo, continuam impotentes face a grandes companhias."[282]

Através do projecto Name.Space citado por King, o artista Paul Garrin tentou penetrar no território monopolizado por empresas como Internic or Network Solutions Inc. de registo de nomes na Rede. Apesar da enorme ade-

---

[281] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW", in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 441.

[282] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW", in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.) *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 443.

são a Name.Space, devido também à enorme acumulação de nomes em domínios como .com, não se atingiu a desejada quebra de monopólio.[283]

> "(...) a estrutura técnica da internet é indissociável da agenda política que lhe subjaz, e que tal estrutura depende também de uma escolha política."[284]

Um outro domínio 'alternativo' e sem custos para o utilizador é o '.tk'[285]. Promovido pelo Governo de Tokelau e a sua companhia de comunicações Teletok and Taloha, Inc.[286], uma companhia privada e a exclusiva entidade de registo, o principal objectivo de Dot TK é, através da divulgação internacional de Tokelau, estabelecer relações com empresas que tragam benefícios e desenvolvimento em matérias de comunicação, educação, saúde, atingindo assim um impacto efectivo ao nível social da ilha. Ao mesmo tempo, Tokelau poderá tornar-se mais independente em termos económicos.

3.2.3: *Hipermedia*

No domínio do lazer e do consumo, o *hipermedia* assemelhar-se-á à televisão, mas com muito maior diversidade e interacção. A tendência para aceder ao espaço virtual poderá ser ainda maior e obedecer à tendência comprometerá a importância da própria pessoa e do mundo como seres tangíveis, e torná-los coisas utilitárias.[287]

---

[283] SCHULZ, Pit "Wem gehört das Web?" in http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1159/1.html, ref. in BOSMA, Josephine "Constructing Media Spaces — The novelty of net(worked) art was and is all about access and engagement" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces, 2005.

[284] KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW", in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.) "Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual", Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 443.

[285] http://www.dot.tk. Tokelau localiza-se na Polinésia e pertence à Nova Zelândia.

[286] Taloha está sediada também em São Francisco, nos Estados Unidos da América e em Amsterdão, na Holanda, e pode gerir milhões de utilizadores.

[287] HAYLES, Katherine e BORGMANN, Albert "An interview/dialogue with Albert Borgmann and N. Katherine Hayles on humans and machines" in http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/borghayl.html, 2005.

> "Hypermedia (...)The potential for integrating visual and written media within the same technological environment carries significant implications. It allows ethnographers to make the step from thinking of the visual merely as illustrative of argumentation spelled out through the printed word, to seeing it as itself constitutive of meaning. This is an observation that visual ethnographers have been trying to press home for years."[288]

Se o *hipermedia* é considerado um meio adequado de proceder ao estudo de investigação e interpretação do etnógrafo, isso dever-se-á precisamente ao facto de o campo hipermediático ser, ele próprio, um objecto passível de investigação etnográfica. Um campo em que o conteúdo multimédia é reajustado consoante o cruzamento de referências, relacionadas através de múltiplos *links* internos ao próprio texto, e que permite o registo processual em curso pelos acessos dos utilizadores.

Uma parte do todo funde os seus batimentos cardíacos para agir a um ritmo compassado enquanto a outra parte a ultrapassa a velocidade supersónica. E a terceira parte, dos que parecem não existir e estão em todo o lado, será que encosta o ouvido à terra para sentir a vibração do batimento de uma e sentirá na cara o sopro intenso da outra?

> "The endless waves of autoperformance, manifesting themselves as monologues and character bits, serve primarily as nostalgic remembrances of the past, when the performative matrix was centered in everyday life, and focused on organic players. As a work of cultural resistance, the auto performance's subversive intent appears in its futile attempt to re-establish the subject on the architectural stage. Like most restorationist theatre, its cause is dead on arrival. The performance grid in this situation is already over coded by the extreme duration of its history, and also suffers from the clutter of codes and simulated persona imposed by spectacle. The attempt to sidestep these problems, by bringing the personal into the discourse, does not have an inter-subjective depth of meaning that can maintain itself without networking with coding systems independent of the individual

[288] MASON, Bruce & DICKS, Bella "The Digital Ethnographer", School of Social Sciences, Cardiff University, Wales, in http://www.ub.es/prometheus21/articulos/obsciberprome/BruceMason.pdf, 2005.

performer. Consequently, the spectacular body and the virtual body consume the personal by imposing their own predetermined interpretive matrices. As shocking as it may sound, the personal is not political in recombinant culture."[289]

3.3: Micro escala

Não se prevendo a total imersão humana no domínio virtual, será de esperar o desenvolvimento de cada vez mais "ambientes cognitivos"[290] para a interacção homem-computador. Actualmente o computador já não é simplesmente um objecto único e independente, uma ferramenta como o computador na nossa secretária com a qual trabalhamos. A imersão do utilizador do computador no ciberespaço é 'compensada' com a distribuição dos sistemas digitais pelos mais variados objectos do espaço físico, e muitas vezes de uma forma pouco óbvia. O alcance da actividade do utilizador é ampliado pela entrega do controlo de certos parâmetros operacionais dos objectos à aplicação cibernética. O que comporta riscos por vezes críticos, como no caso das armas automatizadas, inerentes a possíveis falhas computacionais.

Como sublinha Hayles, a introdução de *microchips* nas aplicações e aparelhos da vida quotidiana significa, principalmente, que são os próprios objectos a libertar-se da operatividade das pessoas. A tomada de decisões e as acções que envolvam aparelhos extremamente sofisticados e instáveis têm que ser compartilhadas entre humanos e computadores, como seja no caso de certas intervenções cirúrgicas ou na pilotagem de jactos supersónicos. As questões primordiais à tecnologia cibernética prendem-se com o ultrapassar do mero âmbito da distribuição de informação e comunicação que as caracteriza. Como qualquer substância perigosa reactiva, como o fogo, o urânio e os vírus, as TIC têm que ser domesticadas.

---

[289] CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic disturbance*, Cap. The Recombinant Theater and the Performative Matrix, p. 59. in http://www.critical-art.net/books/ted, 2005.
[290] HAYLES, Katherine e BORGMANN, Albert "An interview/dialogue with Albert Borgmann and N. Katherine Hayles on humans and machines" in http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/borghayl.html

> "Very small-scale technology is not just one or two technologies. Nor is it just about working with molecules and atoms. Very small-scale technology is really the convergence of numerous ideas about how materials, manufacturing, and computing might be reorganized as we gain even more control over smaller scales and as we begin to distribute intelligence into the objects of everyday life."[291]

3.3.1: Gestos e momentos da actividade local

A fundamental observação e análise das aplicações tecnológicas passa, inevitavelmente, por uma micropolítica do quotidiano. Tendo presente que esta necessidade não é recente, mas uma constante domesticação integradora das coisas e do ser humano no seu espaço vivo e das coisas, este é um momento crítico do seu reposicionamento. O nível microsocial onde se reiniciam e operam as acções do quotidiano caracteriza o macroespaço social.

Consequentemente, as micropolíticas fundem-se por osmose com as macropolíticas. O território da acção é vasto e ilimitado, ou seja, a passagem das dimensões entre espaço físico e virtual não é precisa.[292]

> "Estudar a vida quotidiana seria uma empresa absurda incapaz de alcançar qualquer objectivo se o estudo não se empreendesse com o propósito de transformar a vida diária.".[293]

Henri Lefebvre relaciona a arte com os espaços representativos pelo possível envolvimento gerador de múltiplas possibilidades físicas e sociais, como uma fonte potencial de ocupação simbólica individual e social desses

---

[291] VIAN, Kathi, PANG, Alex Soojung-Kim "The very Small World — Critical Trends on the next two decades", Institute for the Future, Tecnology Horizons Program, 2003, http://www.iftf.org/features/reports.html, 2005.

[292] GUATTARI, Felix, *La Philosophie est essntielle à l'existence humaine. Entretien avec Antoine Spire*, Paris. Éditions de L'aube, 2001, p. 30 in ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. (ed.), *Micropolíticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, Espai d'Art Contemporary de Castelló, 2003, "The Reinvention of Experience. Is There Space for the Small in a Global World?", p. 30-34

[293] DEBORD, Guy, *Perspectivas de modificações conscientes na vida quotidiana,* 1961 Antologia — Internacional Situacionista, Edições Antígona, Lisboa,1997, p. 72.

espaços que nos constroem. Assim, para o autor, o seu lugar será o da prática quotidiana e não os espaços monumentais. Consideremos a peça *Film*, de Pawel Althamer[294]; o projecto formulou uma encenação do quotidiano, apenas percebida se observada dia após dia. Para aceder à obra, o espectador teria que descobrir no vídeo a coincidência no facto de algumas das pessoas de uma praça se organizarem e executarem as mesmas 'tarefas' todos os dias durante o mesmo período de tempo, após o qual deixavam o 'palco'.

Pawel Althamer, *Film*, Ljubljana, 2000.

O quotidiano num espaço público é feito de pequeníssimos gestos e momentos que constroem uma escala humana. Por isso analisar o quotidiano é uma tarefa comparável aos mais recentes estudos da nanotecnologia. Por outro lado, o espaço fílmico estabelece uma relação espacio/temporal própria cuja especificidade reside numa espécie de ficção pela condensação e fragmentação do momento. Desse modo, permite a análise da relação espacio/

[294] HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Art Works, Thames&Hudson, Cap. Room Five — Provoking the Everyday, p. 112.

temporal entre a agregação de amostras de momentos na imagem captada e o nosso conhecimento vivencial da progressão física das coisas no tempo. Na interpretação de ROYOUX, Jean-Christophe, Godard experimenta com o seu trabalho formas de transmissão de dados simultâneos:

> "*Here and Elsewhere* (1974) and *Number Two* (1975), the great Godard films that inaugurated the privilege of the exhibition within filmic space, share a concern to show the simultaneity of what happens when something particular happens, the need to link together the before and the after, shot/counter shot. I am also thinking, more recently of the magnificent film by Johan van der Keuken, *Amsterdam Global Village*, which poses the question: What is the place where I live when it is crisscrossed by an infinity of networks, when it is the result of combinations that blur any coherent image of itself? Is it possible to construct an imaginary of the place on the basis of the multiplications of worlds that constitute it?"[295]

A forma cinematográfica na qual os acontecimentos são encadeados segundo uma lógica narrativa temporalmente complexa, ou seja, cuja ligação específica entre locais e tempos é múltipla e entrecortada é, essencialmente, o modo de operar com o *hyperlink*. Em torno do processo de (des)construcção de Godard, Margarida Carvalho propõe um pensamento sobre a arte da internet "sob o signo da *proximidade intersticial* entre objectos, ideias e realidades heterogéneas"[296], recolhidas a partir de arquivos de bases de dados imensas.

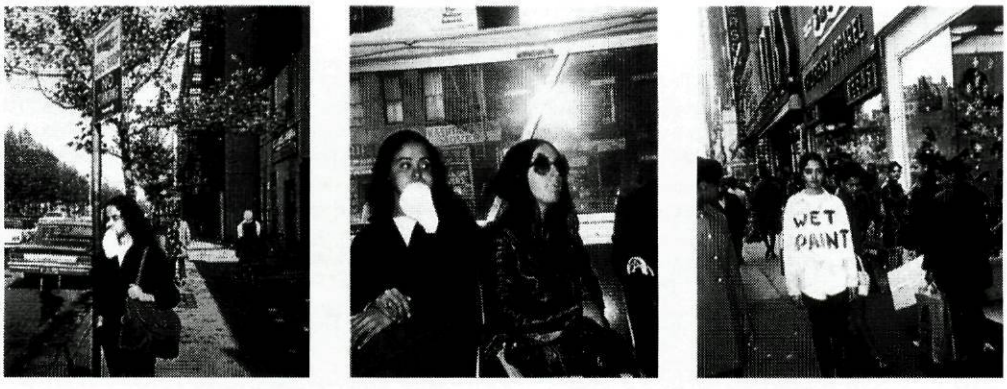
Consideremos o mundo visto literalmente de cima, a uma escala global. É dessa forma que as estruturas noticiosas falam sobre os acontecimentos, divididos em níveis de aproximação do satélite ao solo, na lógica do *zoom*: os continentes, os países, as regiões, as cidades, as ruas, as caras. Observemos a acção em dois dos níveis mais baixos relativamente à atmosfera:

---

[295] ROYOUX, Jean-Christophe "Towards A Post-Cinematic Space-Time (From An Ongoing Inventory)" in ARRHENIUS, Sara, MALM, Magdalena e RICUPERO, Cristina, *Black Box Illuminated*, Propexus, IASPIS, NIFCA, Sweedan/ Finland, 2003, p. 115.

[296] CARVALHO, Margarida "Proximidades intersticiais" in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José, "Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes", Junho de 2002, Cap. Webart, p. 190.

De 1970 a 1971, Adrian Piper realiza 'Catalysis', uma série de performances de intervenção directa na vida quotidiana, confrontando e provocando o público em museus, lojas, autocarros e outras arenas públicas[297]. Por exemplo, em Catalysis IV Piper andou pela rua com uma toalha enfiada na boca; noutras ocasiões usava roupa suja e com mau cheiro em transportes públicos. A presença artística constitui-se numa acção de ruptura que pretende desafiar normas de comportamento e o artista é um agente catalisador da esfera pública. No entanto, este corpo orgânico que sente e comunica existe a um nível microscópico para os aparelhos de controlo. A sua acção comunicativa é restrita e comparada a um mau funcionamento localizado de um pequeníssimo elemento.



Adrian Piper, *Catalysis III*, 1970.

O artista Francis Alÿs vagueia entre o aparentemente trivial e o aparentemente importante pelas ruas da Cidade do México ou outra cidade. Relaciona-se de forma directa com a complexidade quotidiana durante percursos em que os seus sapatos magnéticos ou o cão que leva pela trela atraem todo o tipo de lixo metálico na rua (em 'The Collector', 1991-92); outro percurso percorrido fica assinalado por uma linha de tinta escorrida de um balde perfurado que leva na mão ('The Leak', 1995); com o efeito semelhante de não-consequência, em 'Paradox of Praxis', (1997-98), Alÿs arrasta um

[297] HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Art Works, Thames&Hudson, London, 2005, Cap. Room Five — Provoking the Everyday, 2005, p. 110.

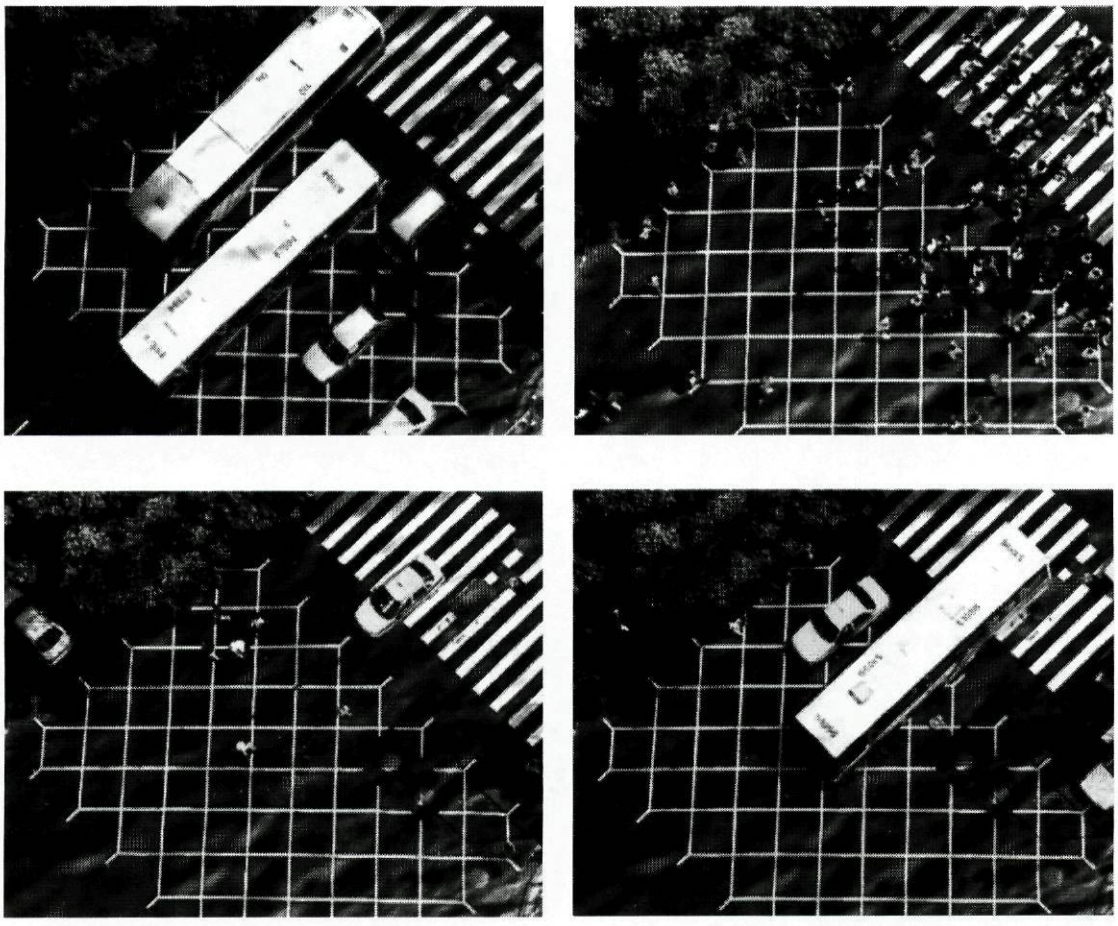
bloco de gelo pela cidade até que este derreta. As consequências possíveis que advêm do facto de se andar pelas ruas com um revólver na mão são exploradas em 'Re-enactment' (2001). Compreendemos nos trabalhos de Alÿs registos da relação homem-coisa em que o homem experimenta o potencial da coisa para ser completa ou ser esvaziada de si, comprometendo-se através de uma proporção material. Tendo presente um outro processo de Alÿs, a experiência de uma "euforia auto-induzida [na qual] a passagem do bem-estar para o mal-estar, tão somente [depende] de uma fina gestão tecnológica de dosagens e intensidades" [298] constituiu-se como uma competência contemporânea.

Francis Alÿs, *The collector*, Mexico, 1991.

Afastando-nos do centro da terra, a um nível de altitude seguinte, situa-se o registo vídeo de um cruzamento muito movimentado feito a partir do

[298] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual,* Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p.432.

topo de um arranha céus da cidade do Rio de Janeiro, pelo artista brasileiro Ducha. Observemos: quando a luz do semáforo de uma das ruas que cruza fica verde, Ducha atravessa a rua carregando um saco de papel cheio de laranjas. Chegado ao meio do cruzamento, as laranjas caem pelo saco rompido, espalhando-se no chão. Entretanto, os carros arrancam e, enquanto Dusha tenta apanha as laranjas do chão, a confusão instala-se. Um pequeno nó de ligação ficou entupido, a circulação far-se-á por outras vias.



Ducha, *Laranja*, 2000.

3.4: *In / out*

No século XIX, a tradicional ordem de sucessão de paradigmas do conhecimento foi varrida pela velocidade do desenvolvimento cultural. O domínio do conhecimento sofreu com a relatividade dos seus pressupostos o fim

do seu carácter finito e o início da substituição consecutiva da verdade em função de um indicador predominante — o nível de informação.

O sistema do conhecimento científico impunha a necessidade de tecer uma trama como Ariana para, "cuidadosamente, verificar todas as possibilidades" e sair do labirinto. Ora, esta busca paciente para sair do labirinto, através de um trabalho extenso, abrangente e selectivo, percorrendo e analisando em todas as direcções é a actividade não só do conhecimento, também o da moral[299].

> "*O jardim dos caminhos que se bifurcam* é uma imagem incompleta, mas não falsa, do universo (...) infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. Esta trama de tempos que se aproximam, se bifurcam e se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange *todas* as possibilidades. Nós não existimos na maior parte desses tempos"[300].

Na progressão temporal, em direcção à época da tecnologia súbita, alterou-se a estrutura conceptual do sistema paradigmático.

A internet é um rizoma[301], um espaço virtual construído pelo homem labiríntico. A internet prolonga as múltiplas vidas afirmadas que navegam entre as suas tramas infindáveis. Os textos iniciados encadeiam-se por locais fixos por âncoras e, ao levantar do ferro, os elos partem-se. O leitor na Babel Internet folheia páginas de um *hipertexto*, onde tudo é descrito. O pensamento rizomático opera relações combinatórias, formando uma estrutura acentra-

---

[299] Este será o discurso do homem superior de Nietzche, como o do herói Teseus, hábil a percorrer o labirinto e a matar o touro. No texto "O Mistério de Ariana" Gilles Deleuze segue o pensamento de Nietzche àcerca do "homem superior" e o "super homem". No mito, quando Teseus abandona Ariana "em certas tradições, Ariana serve-se do fio para se enforcar". A acção tem como resultado a transformação das forças reactivas em forças activas: "a negação é convertida, torna-se o alarde duma afirmação pura, o modo polémico e lúdico duma vontade afirmativa que passa a estar ao serviço dum excedente da vida." É Diónisos, aproximando-se de Ariana, "a vontade afirmativa: ele não carrega nada, não se encarrega de nada, mas alivia tudo o que vive. Sabe fazer o que o homem superior não faz: sabe rir, jogar, dançar, quer dizer, afirmar." Ariana, então, "aprende que o que outrora cria ser uma actividade não passava de um labor de vingança, desconfiança e vigilância (o fio), reacção da má consiência e do ressentimento;" Referência: DELEUZE, Gilles, *O Mistério de Ariana*, Passagens, Vega, Lisboa, 1996, p. 49-58.

[300] BORGES, Jorge Luis "O jardim dos caminhos que se bifurcam" in *Ficções*, Colecção gabinete de curiosidades, Teorema, 1941, 1989, Lisboa,1998, p. 90-91.

[301] O termo *rizoma* vem da discussão do 'pensamento nómada' de Deleuze e Guattari's (1977).

da e não-hierárquica, em fluxo contínuo e constante circulação. A alteração local reestrutura e redirecciona o mapeamento do sistema.

Segundo Machuco, uma estrutura acentrada representa

> "o processo através do qual um estado global emerge a partir de interacções locais de agentes, sem que estes tenham previamente, e mesmo posteriormente, qualquer representação desse estado global. (...) O estado global, se bem que causado pelas interacções locais, emerge e é independente dos agentes locais." [302]

Machuco sublinha que "o agente local jamais visa, ou é um meio intencional, para o estado global." Portanto, nos processos de auto-organização estão presentes estruturas acentradas. Referindo-se a uma rede neuronal, por constituir um exemplo típico de estrutura acentrada na qual operam "algoritmos locais e distribuídos de tratamento de informação", Machuco esclarece a resolução de problemas na rede pelo atingir de um estado invariante global consequente de múltiplas interacções locais. Acrescenta que

> "esse estado global não se encontra determinado à partida, antes sendo o resultado de um processo dinâmico" um processamento de informação pelas redes neuronais operando "um cálculo local, distribuído e paralelo"[303].

Sugere-se, com esta análise, a equivalência dos processos de informação do mundo e do sujeito, ambos descritos numa lingugem comum, a *teoria matemática dos sistemas dinâmicos*. A dualidade entre *espaços internos e espaços (parâmetros) externos*, fundamental nos sistemas dinâmicos e nas estruturas acentradas compatibiliza-se com a questão já levantada no Capítulo 2 sobre o espaço público, situando-se entre os limites do privado e do público. Nas palavras de Machuco,

---

[302] MACHUCO, António" Tenologias da Informação — do centrado ao acentrado" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual*, Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, Cap. Efeitos globais da tecnologia contemporânea, p. 199, 201.

[303] Ibidem.

> "os estados internos projectam-se, sob a forma de bifurcações, nos parâmetros externos, sendo *essa projecção que faz emergir o padrão global (a morfologia) dos fenómenos sob consideração.* Essa projecção é ainda acompanhada pela redução da complexidade (do número de dimensões ou graus de liberdade) do sistema. É essa redução que caracteriza o que se chama de auto-organização".[304]

A auto-organização é, então, um processo de redução de complexidade, ou seja, um processo de simplificação. Temos assim exposta a forma como os espaços internos, relacionados com *o privado*, obedecem a uma orientação simplificadora resultante de uma escolha de actuação que consequentemente projecta um padrão de comportamento generalizado, externo, o qual relacionamos com *o público*.

3.4.1: As ligações

> "Hypertext thus begins to deconstruct the notion of a closed 'field'. It allows many different voices to be brought into creative juxtaposition with each other, through the possibility of incorporating many different kinds of text and data archive. (...) the field can be more clearly represented as intertextual and interpenetrated than could easily be suggested by the conventional printed book-form." [305]

A estrutura hipertextual, tal como o hipermedia, tem como elemento de construção e identificação principal o *link*. Adrian Miles discute a consideração geral do *link* como elemento domesticado ao serviço de um papel específico — como, por exemplo, permitindo a associação cognitiva para o mapeamento estabelecido durante a navegação, facilitando a incorporação contextual de documentos e objectos. Aí, o *link* não é tido pelo que, concretamente, pode comportar:

---

[304] Idem, p. 203.

[305] MASON, Bruce & DICKS, Bella "The Digital Ethnographer", School of Social Sciences, Cardiff University, Wales in http://www.ub.es/prometheus21/articulos/obsciberprome/BruceMason.pdf, 2005.

> "if we allow allow links to be points of connection that have performative force then we no longer need to define them as grammatical moments but as fluid and mobile vectors of relevance. This relevance is the result of the contextualising force of the link."[306]

Se uma grande parte do trabalho com o hipertexto procura preservar a integridade textual em face das possíveis interferências que o *link* proporciona, concentrando-se, portanto, em "empirical questions of successful meaning negotiation"[307], baseia-se numa ideologia do *valor* e que não se revê no 'sistema hipertextual ruidoso da World Wide Web'. Ou seja, a consideração do *link* como redundante, irrelevante ou inapropriado é apenas possível segundo uma presunção instrumental da sua validade enquanto correspondente a uma 'verdade'. No entanto, o *link* não será nem verdadeiro nem falso, bom ou mau, feliz ou infeliz: o *excesso* —'de sentido, de bens, de prazer'— presente no sistema www é elemento poético no espaço electrónico, porque, tal como num poema ' esse poderá ser, literalmente, o seu propósito, permitir-nos especular sobre o seu significado'[308].

Existe portanto, aqui, uma necessidade da violência da 'estranheza' do que ainda não pode ser dito na linguagem 'comum'. Fazer como a filosofia, usar palavras de forma diversa da usada pelos antecessores, uma recombinação, uma nova ligação. Concordando com Rajchman, se a 'ilusão da comunicação' fosse tornada explícita seria pacificada esta violência do discurso e ficaria eliminado o elemento da estupidez.[309]

Este sentido de força vectorial poética é exposto no projecto de Anna Best *Free-lunch*[310], partindo de um processo de actividade sem fundamento na prática artística, "a time and space where you don't know exactly what you

---

[306] MILES, Adrian "Hypertext Structure as the Event of Connection" in *Journal of Digital information*, volume 2 issue 3, 2002-03-12, Themes: Hypertext criticism, , in http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i03/Miles, 2005.
[307] Ibidem.
[308] Ibidem.
[309] RAJCHMAN, John, *As Ligações de Deleuze*, Temas e Debates, Colecção Memórias do Mundo, Lisboa, 2002, p. 18.
[310] http://annabest.info/freelunch/index.cgi, 2006.

are doing or what you are thinking"[311].

Sendo o projecto baseado nos diálogos de conversa decorridos num encontro entre pessoas com relações diversas e de diferentes campos profissionais (por exemplo, entre colegas de apartamento, entre conhecidos há muito tempo sem contacto, ou entre pessoas que nunca se tinham encontrado), ficando o processo de funcionamento de 'free-lunch' claramente estabelecido, o seu fundamento pode, no entanto, ser considerado irrelevante.

O desenvolvimento do *website* de 'free-lunch'[312] é explicado por Anne Best como uma forma de concluir o trabalho sem que a edição seja feita na sua própria perspectiva autoral singular. Assim, é permitido ao leitor (que passa a ser também editor) estabelecer *hyperlinks* entre uma frase significativa de uma conversa e um assunto relacionado de uma outra conversa[313]. O sentido relacional gerado a partir do contexto de natureza complexa do acto comunicativo quotidiano será estabelecido pelo leitor segundo um esquema narrativo de intencionalidade e causalidade.

No entanto, e conforme a abordagem referida de António Machuco sobre o acentrado, o estabelecimento de um padrão através de um processo activo de identificação de relações de sentido combinatório apenas será um projecto de edificação auto-organizada e espontânea se obedecer a uma condição principal: o local em processo de decisão não prevê nem pode ver-se expectante relativamente à relevância e causalidade do resultado global. Consequentemente, o estabelecimento de links entre textos por parte de sujeitos independentes no desconhecimento da causa última, promoverá, por fim, uma simplificação global, um padrão. Esta hipótese teórica poderá ser comprovada através de Free Lunch, finalmente hiperligado.

---

[311] Nota do autor: "'free-lunch' was originally commissioned by the Arts Council England for a series of symposia during 2003 called Interrupt, http://www.interrupt-symposia.org".
[312] Desenvolvido por Peter Edwards em 'e-2', http://e-2.org, 2006, para o projecto copy-art.net, http://www.copy-art.net, 2006.
[313] http://annabest.info/freelunch, 2006.

> "Narrative is a perceptual activity that organizes data into a special pattern which represents and explains experience. More specifically, narrative is a way of organizing spatial and temporal data into a cause-effect chain of events with a beginning, middle, and end that embodies a judgment about the nature of the events as well as demonstrates how it is possible to know, and hence to narrate, the events."[314]

Enquanto *narrativa* —estabelecendo um padrão de sentido para informação ou os dados— o esquema hipertextual permitirá às unidades narradas serem funções em vez de acções narrativas. Ou seja, a forma de conceber um modelo narrativo capaz de permitir múltiplas recombinações deverá sugerir, recorrendo aqui a um exemplo de Adrian Miles, "couple forming" em vez de "Fred meets Ginger and what should happen next?"[315].

> "It is a world that favours the summary, the password, to the detriment of development, of narration in fact. What future exists in narration, in a society of slogans, TV commercials and so on? Once again it is a question of resistance. If this situation is admitted it will lead ultimately to the pure sign. Language will be suppressed and substituted, as in Orwell, by Newspeak, a kind of esperanto for computers that will be the consequence of digitalization. "[316]

O dispositivo hipermediático permite sugerir a produção cultural enquanto narrativa distribuída. Por exemplo, a rede electrónica 'Alt-X' —www.altx.com— combina hipertexto, *e-books*, ficheiros de texto e livros *on-demand* com a ideia de 'explodir' o modo convencional de construir a narrativa, uma narrativa cultural. A forma como cada fonte é manipulada pelo utilizador define um fluxo narrativo de constantes interconexões.

Num dos *sites* acedidos a partir de Alt-X, o projecto 'PHON:E:ME'[317], o

---

[314] BRANIGAN, E., *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London, 1992, p.3, in MILES, Adrian "Hypertext Structure as the Event of Connection" in *Journal of Digital information*, volume 2 issue 3, Themes: Hypertext criticism, 2002-03-12, in http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i03/Miles, 2005.

[315] Idem.

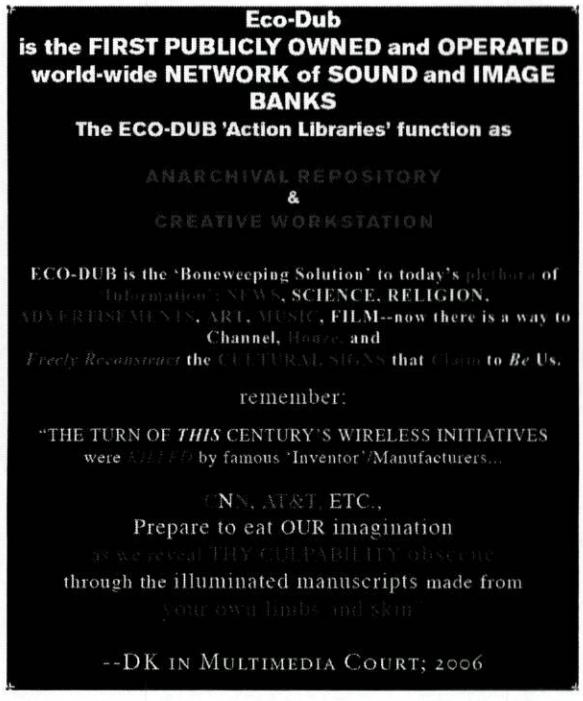
[316] VIRILIO, Paul, BURKHARDT, François "The world time — A dialogue" in *Domus* nº 800, January 1998, p. 118.

[317] Uma comissão do Walker Art Center.

elemento hipertextual foi limitado para permitir a reconceptualização de um espaço narrativo 'anti-link', com o objectivo de ser um *site* 'anti-consumo'. Experimenta-se aí uma espécie de navegação conduzida segundo uma "retórica digital" exposta no acaso dos textos que vão surgindo.

Um outro acesso a partir de 'Alt-X', agora ao sistema 'Eco-Dub', traça a história incompleta de um conjunto de items catalogados consoante diversas características intrínsecas, um processo metodológico explicado na apresentação do projecto:

> "The entire history of, for example, wooden bridges is available in various presentations: photo/chronologic; photo/compositional; photo/by region; photo/elemental; photo/under construction; photo/without people; photo/under sun; photo/under 'adverse' weather; photo/with life; etc.; sound/day; sound/night; sound/with people; sound/without people; sound/by element; sound/with mechanisation; etc."[318]



Dub Statement captured by Mantissa and Feedhorn N. 96: 2007.

[318] www.altx.com/ebooks/eco_dub.html

'Eco-dub' *re-espacializa* um index de referência ao processo complexo e controverso de *sucção* da experiência urbana desenvolvida pelos *Anarchivists*, apropriando todos os canais na perseguição do seu objectivo. Na base conceptual de Eco-dub estão projectos nos quais se promove uma construção histórica pormenorizada do quotidiano urbano.

Como exemplo, 'Three-Eyed Sonnets Of Gesture' de Agape Someil, que fez uso de três câmaras de vigilância industriais. As câmaras focaram três terços específicos de cada pessoa, transcrevendo cada nuance de uma linguagem corporal isolada, transmitida para a atenta compreensão de um especialista nessa gramática singular. A documentação de momentos catalogados segundo as categorias 'cidade', 'nome da rua', 'orientação geográfica relativa', 'data' e 'hora', regista uma presença de personalidades sob vigilância, casos de estudo ou 'actores da vida real'.[319]

Este tipo de documentação de gestos e momentos, que constituem os micro-acontecimentos quotidianos, encontra no arquivo de Eco-dub espaço e condições para a sua análise diferida pormenorizada.

3.4.2: Os corpos intermediados

Os artistas

> "ao estarem na intersecção entre desenvolvimento e uso, entre autor e público, entre ciência e filosofia, entre corpo e mente ou entre mente e tecnologia, desempenham claramente um papel mediador na construção social das novas tecnologias da comunicação. Na interface entre *designers* e audiências, 'o artista pode muito bem estar num *locus* estratégico que representa cada um dos lados ao outro' (Bardini, Dozois e Potvin, 1996), constituindo assim um actor de eleição na apreensão tanto das redes de *design* quanto das do uso."[320]

---

[319] Consultar projecto "Bomb in Vacations".

[320] DOZOIS, Martin, "Cartografando o corpo com mediações — Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Experiência humana, mediação e tecnologias, p. 241.

As tecnologias do virtual servem-se de uma "lista de actores e ferramentas" numa "espécie de hibridação de todas [as] possíveis mediações] entre obra de arte e o público. Aí, o artista operará como *link* num sentido vectorial de correspondência entre código digital e corpo[321].

Se o corpo é *locus* principal nos processos de mediação dos dispositivos tecnológicos, reforçamos a nossa convicção de que trabalhando com as tecnologias digitais virtuais não estamos perante 'produtos' somente *imateriais*[322]. No entanto, é verdade que corpo específico operante na representação-construção virtual movimenta-se de um modo novo: este corpo é descrito por Mario Perniola como 'coisa senciente'[323].

O trabalho de Char Davies, *Osmose*, descrito por Dozois constitui-se (e inspira-se) num mergulho, uma imersão num espaço navegável "com ajuda da respiração e do movimento corporal" no qual o imersante "tem uma percepção total do seu corpo" e cujo objectivo passa por "estimular o corpo de novas maneiras com as tecnologias do virtual". Outro artista, Sterlac, utiliza, numa *performance* recente, a Internet para "transcender o espaço físico e para manipular, à distância, um duplo virtual ou um outro ser humano que responde às acções do artista e vice-versa"[324]. Para Sterlac, o espaço electrónico é um meio de acção e não somente de informação ou comunicação. Dozois conclui que ambos os artistas aspiram a criar uma simbiose aperfeiçoada do corpo com a tecnologia, exigindo "um domínio, por parte do corpo do utilizador, das tecnologias utilizadas"[325]. Os processos criativos dos artistas

---

[321] DOZOIS, Martin, "Cartografando o corpo com mediações — Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. "Experiência humana, mediação e tecnologias", p. 242.

[322] WRIGHT, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in *Mute*, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

[323] PERNIOLA, Mario, *O Sex appeal do inorgânico*, Ariadne Editora, Coimbra, 2004.

[324] DOZOIS, Martin, "Cartografando o corpo com mediações — Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Experiência humana, mediação e tecnologias, p. 249.

[325] DOZOIS, Martin, "Cartografando o corpo com mediações — Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Experiência humana, mediação e tecnologias, p. 243.

focados por Dozois neste texto são descritos como 'caóticos e misteriosos'.

Ora, se o ser tecnológico é hoje, sentido como coisa, e como veste[326], não percorre já um caminho, não se serve de um fio que o ligue ao seu ser-homem e a ele retorne no fim, no conhecimento; o ser, o caminho e o fio são o mesmo, e o percurso humano pelo conhecimento entranha-se no próprio tecido e células da matéria coiso-corporal e nela se dilui, como um plasma. Porém, o reconhecimento da substância concreta de si em pesquisa é mantido e, neste caso, mantém-se inteiro. Disperso e extenso e substancialmente instável, por vezes libertará *pontas secas* ou demasiado distantes da progressão do resto do conjunto ligado. Em mutação constante, como se reconhece o ser inorgânico a si próprio? A memória de arquivo não é exclusiva dos espaços electrónicos porque, primeiro, são lugares do acontecimento e do encontro entre sujeitos.

A informação flui a alta velocidade através das redes electrónicas, e a exploração do seu significado como transmissão entre sujeitos será mais premente que a exposição redundante do conhecimento transmitido.

O ser inorgânico controlará a constituição de si recriando-se através das colagens dos *cut-ups*[327], recombinando elementos da cultura, em processos de resposta à "omnipresença dos transmissores que nos alimentam com os seus discursos mortos (*mass media*, publicidade, etc.)"[328]. Este é um projecto para a 'net.art'[329], a actividade artística e comunicativa intrínseca ao espaço da internet.

---

[326] PERNIOLA, Mario, *O Sex appeal do inorgânico*, Ariadne Editora, Coimbra, 2004, Cap. O Corpo como Veste, p. 44-47.

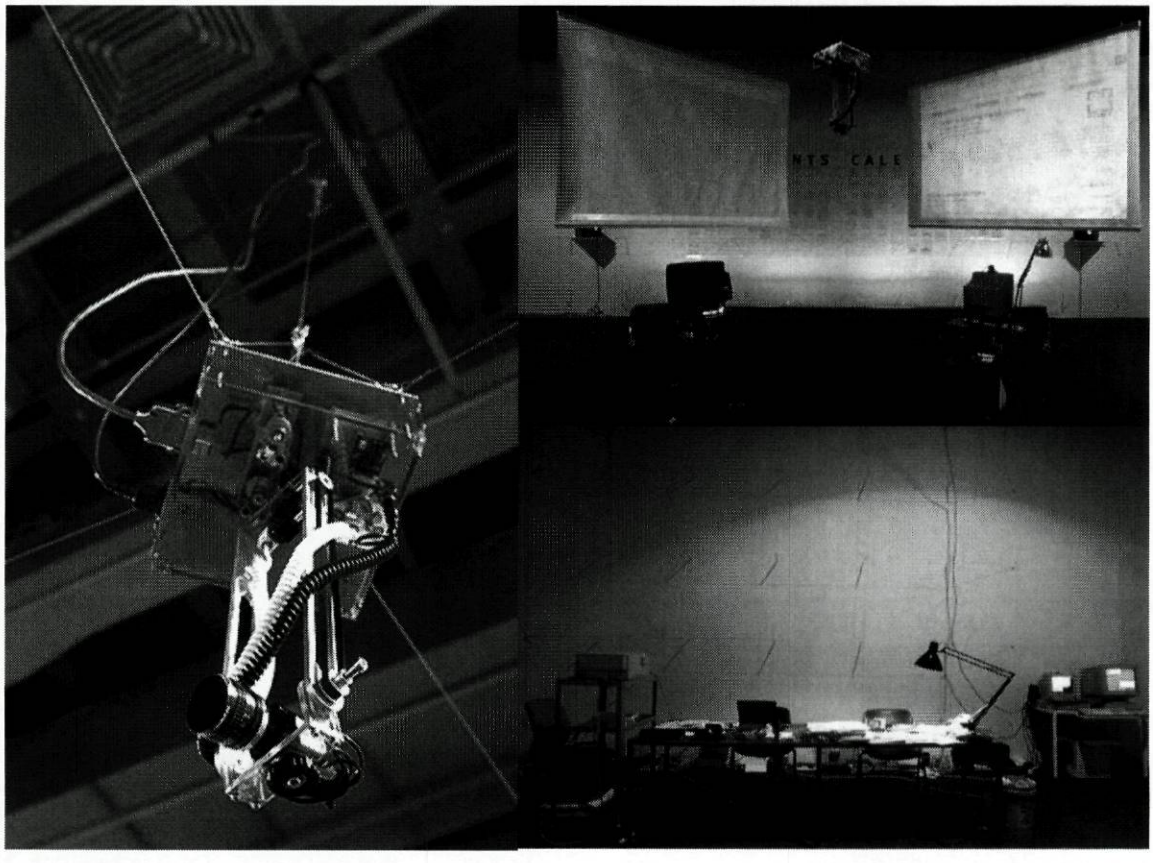
[327] seguindo a técnica e táctica de William Burroughs: "Pressupõe-se em geral que o discurso tem de ser compreendido conscientemente para provocar um efeito. As primeiras experiências com imagens subliminais demonstraram que isto não é verdade. (...) Muitas fitas gravadas em *cut-up* seriam divertidas e com efeito o divertimento constitui o terreno mais promissor para as técnicas de *cut-up*." in BURROUGHS, William, *A Revolução Electrónica,* Colecção Mil Folhas, Público, Porto, 1971, 2003.

[328] CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic Civil Desobedience — and Other Unpopular Ideas*, Cap. Slacker Luddites, p. 57, in http://www.critical-art.net/books/ted/, 2005.

[329] um termo criado a partir de uma disfunção de software e que originalmente significava a comunicação e intercâmbio por e-mail de textos e imagens, e que representava uma variedade de actividades quotidinas.

> "One might say that every artwork, in one way or another, maps transitions: the transition from reality to its representation, transitions between shades of color and light or different materialities, between object and space, or the artwork and the audience. The list could be continued. The context of this exhibition begs the question if Internet art inherently entails a different form of mapping transitions than other media."[330]

A questão da *específica transição* permitida pela arte da Internet, colocada pela comissária da exposição 'Mapping Transitions: The Topography of Searches', referir-se-á a disposições internas ao meio digital. No entanto, preocupa-nos antes de mais, a transição operada entre um espaço como o de uma sala ou galeria e o ciberespaço, por realizar outras transições do ser social.

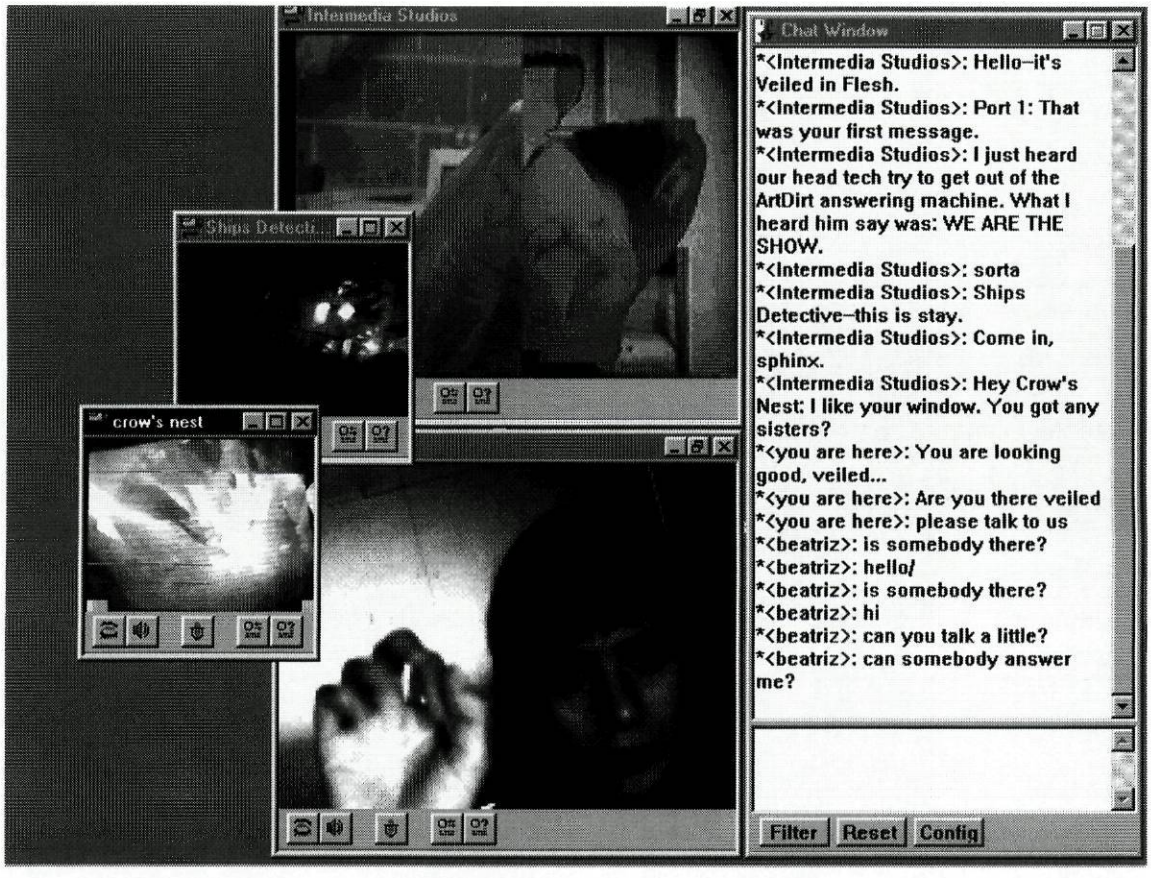


PORT: Navigating Digital Culture, Views of the MIT List Center gallery installation, 1997.

[330] PAUL, Christiane "Curatorial Statement — Mapping Transitions: The Topography of Searches" in http://www.altx.com/mappingtransitions, 2005.

A exposição 'PORT: Navigating Digital Culture'[331], realizada em 1997, projectou no espaço físico da galeria trabalhos baseados no tempo virtual do ciberespaço e aos quais se poderia aceder através da Internet durante a duração da exposição. Foram criados um *website* e um servidor PORT-MIT para permitir identificar potenciais participantes e a documentação processual da exposição.

No centro da galeria foi montada uma câmara monocromática de sensibilidade a infravermelhos, mais adequada às condições da luz espacial no espaço. A actividade dentro da galeria pôde assim ser observada pelos visitantes *reais e virtuais* através de um painel de comandos instalado na página do *site* PORT[332].



G.H. Hovagimyan and guests, *Art Dirt Im-Port*, 1997.

---

[331] "PORT: Navigating Digital Culture", http://artnetweb.com/port/index.html, Organized by *a r t n e t w e b,* MIT List Visual Arts Center, January 25 through March 29, 1997, 2006.
[332] "TELEROBOTIC CAMERA", Benjamin Tremblay and William Tremblay in http://artnetweb.com/port/index.html, 2006.

Um dos projectos em exposição, 'Art Dirt Im-Port' de G.H. Hovagimyan e convidados, foi formulado como um 'híbrido comunicacional', permitindo a interferência de outros artistas que aceitassem o convite a "send/perform/interface" com Art Dirt. Para interferir poderiam ser usados programas e sistemas como CU-SeeMe, RealAudio, *Chats* e chamadas telefónicas, numa forma de misturar um formato de *mass media* (o *talk show*) com a interacção de performances ambivalentes.

A exposição Port encena, no seu conjunto, o êxtase da comunicação dos mundos electronicamente conectados. A *específica transição* entre os espaços acontece pela acção de dois elementos principais: a câmara e a *performance* individual transmitida para um colectivo, uma comunidade. Port, servindo como laboratório de experimentação de possibilidades de trabalho entre artistas distanciados, representa o sistema da relação geral entre o utilizador e a Internet, servindo-se de uma alteração de escala para se constituir como uma amostra de uma comunidade.

Se bem que avançando ao nível do controlo de dispositivos, a exposição enquadra os elementos *webcam* e *blog* na actividade proporcionada aos intervenientes, servindo-lhes, numa expressão de André Lemos, para escoar discursos pessoais inibidos pelos *mass media*. Lemos considera que discursos do indivíduo em geral, antes confinados aos diários pessoais, são agora publicados no meio telemático, revelando-se "como uma forma de luta contra a desespacialização e o enfraquecimento da esfera pública"[333]. Assim acontece, tal como no espaço público de uma rua ou jardim, "uma relação onde o público e o privado se confundem, onde a transparência total da era informacional (Castells, 1996) parece atingir o seu paroxismo"[334].

---

[333] LEMOS, André "A arte da vida: Diários pessoais e *webcams* na Internet" in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José, *Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes*, Junho de 2002, Cap. Mapeamentos da experiência, p. 309.
[334] Idem, p. 310.

3.5: Browsers

Percorremos o ciberespaço através de browsers que se enquadram no sistema de trabalho pessoal do computador do utilizador. A *mão* no ecrã, a que corresponde o movimento do rato é um dos objectos virtuais mais antigos de uma pretensa inclusão corporal nossa no ecrã, que é como, por vezes um contentor profundo, ou uma janela —em todo o caso, o ecrã estabelece-se como superfície de passagem entre a dimensão física e a virtual distintas e opostas. O fascínio desta relação de espaços reside na sua confusão e interprenetação subjacente.

A construção de programas/cliente possibilitada pelo formato HTML —os browsers— esconde a forma de descrição 'real' dos documentos adicionados a links e apontados por URLs.

A estrutura de atribuição de endereços de internet assenta numa distribuição espacial de nome de utilizador associado a um sítio que o inscreve. Nesta lógica de máquinas pertencentes a domínios, foi desenvolvida, em 1997 uma ferramenta de software para a internet que funciona de maneira muito diferente dos navegadores do tipo do Microsoft Internet Explorer. O projecto Web Stalker não expõe o tipo normal de conteúdos, antes projecta as ligações feitas através dos sites, numa cartografia do espaço navegado.

3.5.1 Web Stalker

Trabalhando com diferentes ideias sobre o interface e a prática geral em torno de uma *reinvenção especulativa* do computador, o colectivo I/O/D pretendeu que o 'Web Stalker' funcionasse de uma forma análoga à práctica urbana, à vivência da rua[335]:

---

[335] POPE, Simon, GREEN, Colin, FULLER, Matthew interviewed by LOVINK, Geert, *I/O/D Nettime Interview Interview with the makers of the Web Stalker browser* in http://bak.spc.org/iod/. "Made for the First International Browserday, Amsterdam, april 17th, 1998, # distributed via nettime."

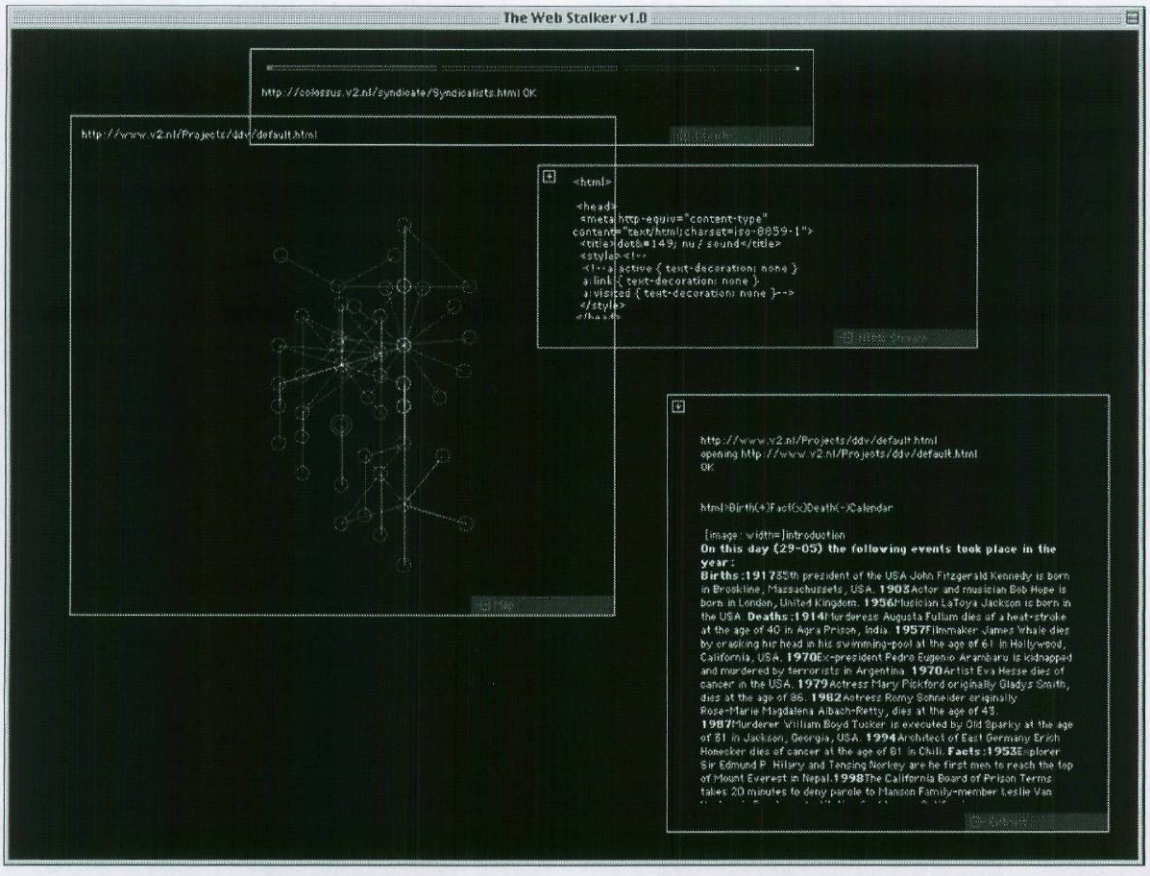
> "It's designed to be predatory and boredom-intolerant. At the same time though, we hope that as a piece of «speculative software» it just encourages people to treat the net as a space for re-invention."

Esta ideia parte de uma consideração de que as pessoas não usam os browsers conforme o previsto pelos seus designers, percorrendo-os em consenso com os 'obstáculos' comerciais como os pop-ups e o *bluff* da sinalética alarmista até conseguir encontram aquilo que realmente procura. Estando a chave da interacção com o browser no próprio utilizador (sendo o browser apenas um ecrã terminal do software de acesso à rede por detrás do qual de desenrola um relacionamento complexo entre a infra-estrutura da ligação ao sistema, programas e bases de dados) o seu acesso está literalmente contido na 'janela do explorador'. A utilização do Stalker como software de acesso primário permite compreender a extensão do domínio comercial no espaço electrónico. A constituição funcional do browser é, em grande medida, um jogo de estratégia publicitária, como explica Simon Pope:

> "Commercial interests have tried to exploit the web by controlling the velocity of browsing. the stalker subverts this - it confounds the faux-melodrama of the click-thru by automatically making the link for you. Suspense is ridiculed and fluidity is returned to a realm where processes of delay and damming are recognized advertising opportunities. It is here that the convention of the "web page" helps to solidify html, presenting each document as the potential apex of the user's experience. A leaf-node rather than link."[336]

O Web Stalker foi, assim, formulado como peça de 'software especulativo' e pretende estabelecer-se como um 'sensorium', uma forma de 'percepcionar, conhecer e usar' o fundamento e a propensão do sistema da rede, e, não menos importante, permitir a descoberta de outros locais menos óbvios na Internet. Matthew Fuller assinala a capacidade interventiva do Stalker por transgredir o espaço material e da imagem do contexto técnico e social em que está inserido.

[336] FULLER, Matthew in POPE, Simon, GREEN, Colin, FULLER, Matthew interviewed by LOVINK, Geert, *I/O/D Nettime Interview Interview with the makers of the Web Stalker browser* in http://bak.spc.org/iod/.



Web Stalker

3.6: Centros de Distribuição

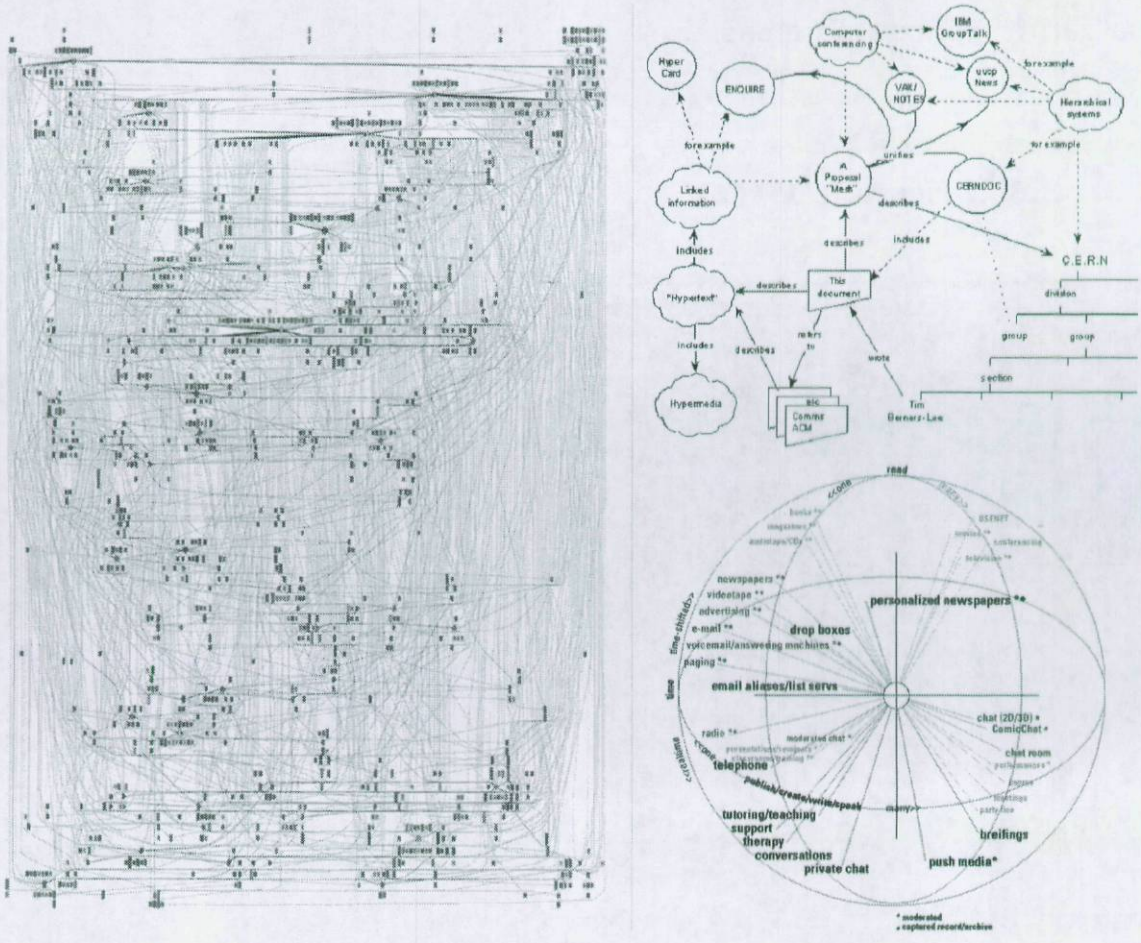
Partindo da consideração de que o conteúdo da informação na Internet está efectivamente estruturado de forma distribuída, e que o *link* entre *homepages* permite estabelecer percursos de conexões entre indivíduos alienados[337] — assim reunindo a informação distribuída e local — não poderemos, contudo, apoiados na experiência de utilização da *net* e constatada no Web Stalker, conceber *o acesso* à rede global como um sistema distribuído.

Existem diversas aplicações que pretendem ilustrar diversos tipos e graus de conectividade da rede, partindo de conceitos e metodologia da topografia

[337] MACHUCO, António "Tenologias da Informação — do centrado ao acentrado" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual*, Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, Cap. Efeitos globais da tecnologia contemporânea, p. 205.

e da topologia, e que permitem que visualizemos centros de distribuição calculada, poderemos assim aqui chamar-lhes Centros de Distribuição.

3.6.1: 'Atlas of Ciberspace'



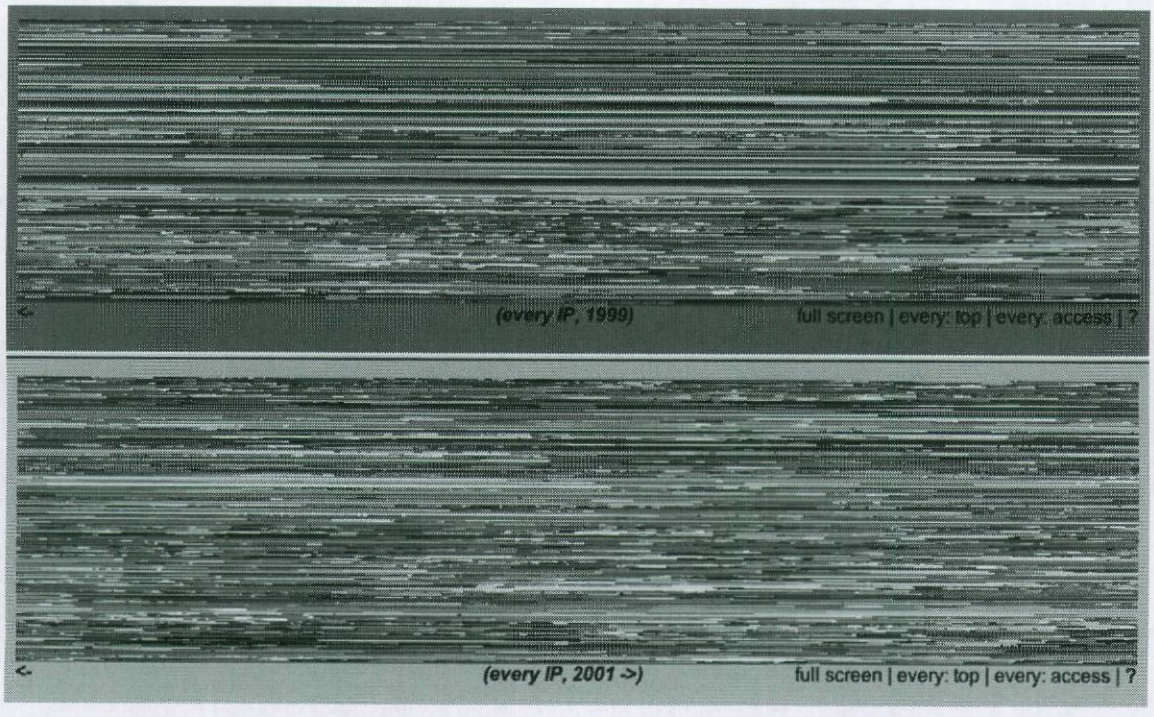
Tim Berners-Lee's, Mesh, 1989. Nathan Shedroff, visual taxonomy of different modes of communication and interaction. Charles Isbell and Michael Kearns, Cobot graph representation.

"Welcome to the Atlas of Cyberspaces[338]". O convite introduz-nos num *site* de ligações para interfaces de visualização que representam através de mapas e gráficos os territórios electrónicos da Internet, da World Wide Web e outros "ciberespaços emergentes". Os mapas — designados *cibermapas* — permitem a visualização de *paisagens digitais*, propondo formas de com-

[338] http://www.cybergeography.org/atlas/atlas.html, 2005.

preensão estruturadas das redes de comunicações globais. Tal como os mapas comuns, a cartografia do virtual permite-nos navegar por correntes de informação e cruzar vários níveis de aplicação disciplinar de dados. O 'Atlas do Ciberespaço' propõe o acesso aos mapas consoante os seus tipos, entre os que usam as convenções cartográficas dos nossos mapas de viagem e de cartas topográficas e os que adoptam novas métricas e grelhas para conceptualizar territórios e sistemas.

3.6.2: *Interface* '1:1(2)'



Lisa Jevbratt, 1:1(2) 'Every' interface, 2001.

O projecto 1:1[339], consistiu, em 1999, numa base de dados de, virtualmente, todos endereços associados a cada *Web site*. Usando o endereço numérico de ligação à Internet, o IP, que o URL personaliza, foi feita uma sondagem pela rede através de *crawlers* para verificar o espectro numérico da Internet. Entretanto, o crescimento acelerado da rede logo ultrapassou a ac-

[339] "1:1(2)",JEVBRATT, Lisa, in http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/index_ng.html, 2005.

tualidade das referências. A continuação 1:1(2) do projecto, em 2001 e 2002, estabeleceu uma nova base de dados comparativa acedida através de *interfaces* de visualização. A pesquisa das mesmas áreas da rede em 1999 e em 2001, reveladas em 'retratos instantâneos', permite perceber a deslocação e alteração cartográfica dos sites. Este projecto expõe a abundância de informação na rede mas que é, no entanto, inacessível para o utilizador comum enquanto percorre em *browsers*, motores de busca e portais que apenas lhe fornecem uma pequena porção do efectivo conteúdo da rede. Os *interfaces* de 1:1 e 1:1(2) não são mapas da rede mas são, em certo sentido, as suas representações.

3.6.3: 'A Net Art Idea Line'

De um modo de organização mais sistemática que o *site* Alt-X atrás referido, o *site* "A Net Art Idea Line— Mapping lines of thought through time" permite a ligação a diversos *media* electrónicos. O "Idea Line" é uma trama, correspondendo a cada linha uma categoria de trabalho *on-line* —programação, animação, jogo, video e som, comunidade. Abrindo espaço entre as linhas revela-se uma colecção de *links* para os *sites* de determinada categoria. Este *site* estabelece-se como um interface para bases de dados de referência —como a de Rhizome, Guggenheim Cyberatlas, Many maps e map.jodi.org.

3.6.4: 'Carnivore'

Entre a trama de Idea Line, estabelece-se a ligação para o projecto Carnivore[340], uma ferramenta de vigilância para redes electrónicas de dados, e que opera através da aplicação de *software* CarnivorePE[341]. A sua função é 'ouvir' todo o tráfico da Internet (email, *web-surfing*, etc.) numa rede

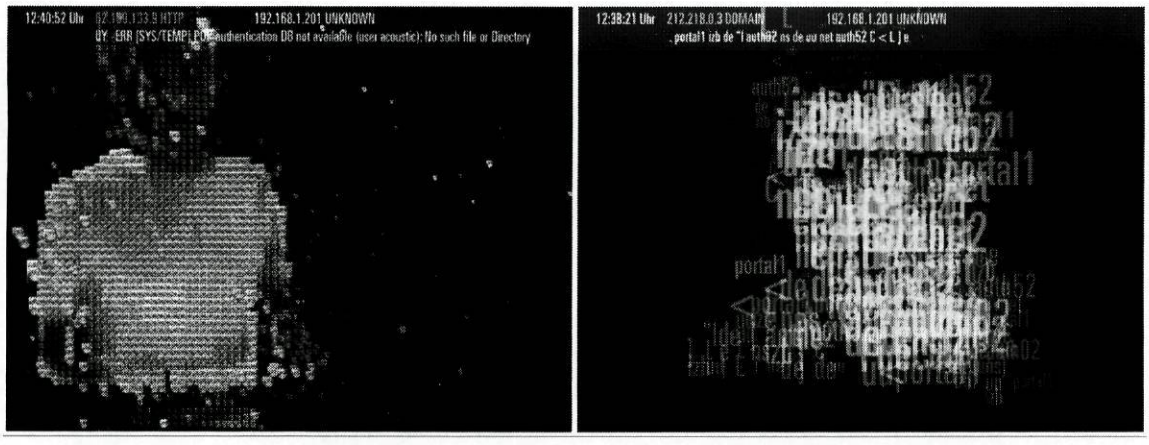
[340] Ars Electronica "Golden Nica" winner (2002).

[341] "CarnivorePE (Personal Edition) is a product of RSG Additional programming for this version was provided by Brendan Kenny. Interface design by Ryan McGuinness/EGO. Version 2 — September 2005" in http://rhizome.org/RSG.

local específica. Este fluxo de dados é disponibilizado a interfaces criativos do Carnivore, designados 'clientes'. Tal como é informado na aplicação, o Carnivore foi inspirado por uma peça de software, DCS1000, usada pelo FBI para efectuar escutas electrónicas.

Carnivore Logo

CARNIVORE.WEBCAM.SNIFFING[342] é um dos 'clientes' do Carnivore. Combinando a ferramenta de vigilância de informação e um dispositivo de vigilância óptica, substitui a pessoa sob supervisão por uma "personalidade digital", continuamente gerada pela sua própria actividade digital.



Daniel Rothaug, *CARNIVORE.WEBCAM.SNIFFING*, 2004 .

[342] http://www.zumkuckuck.com/carnivore/, 2004. ROTHAUG, Daniel, University of Applied Sciences, Wuerzburg, Germany, Communication Arts — prof. Erich Schoels.

Diego Díaz Garcia e Clara Boj Tovar, *Red Libre Red Visible*, 2005.

Na constituição do Carnivore, bem como na sua origem nos serviços secretos, está o contexto 'emocionante' da espionagem, uma questão menos empolgante quando aplicada fora do enredo ficcional. Entretanto, um outro projecto utiliza a ferramenta para a constituição de um protótipo de rede comunitária pública, o que surgirá como uma reviravolta socialmente construtiva. 'Red Libre Red Visible' reivindica o acesso livre e gratuito à rede, ao mesmo tempo possibilitando a intervenção no espaço urbano como uma estratégia para a criação de novos significados no espaço colectivo. O projecto pretende ser de intervenção urbana, um processo apoiado nas tecnologias da informação para criar novas paisagens no espaço público. Ou seja, a comunidade da rede livre propõe a 'transparência' interna do conteúdo a comunicar, e uma mistura entre espaço físico e virtual (apenas perceptível no ecrã e não no espaço físico em si). A percepção modificada do mundo passa por sobrepor a visualização simbólica do fluxo de dados nas redes digitais locais (através de uma monitorização das redes conseguida com a aplicação Carnivore) à imagem captada em 'tempo real' por câmaras locais, numa estratégia de 'realidade aumentada'. Esta intenção de tornar mais explícita a actividade urbana 'invisível' é explicada no site do projecto:

"A través de la demarcación territorial de áreas con acceso gratuito a Internet mediante redes inalámbricas y la representación virtual de la información que circula por las mismas pretendemos enfatizar la percepción de la ciudad como un ente morfológicamente activo, modificado continuamente por los recorridos invisibles que trazan las tecnologías de la comunicación."[343]

3.6.5: 'Netomat'

No seu conceito original[344], 'Netomat' pretendeu-se como um anti-*browser*: "netomat™ dynamically spawns multiple browser interfaces and functionality created openly and by many"[345]. Ignorando as formatações e os enquadramentos originais dos dados, reenquadra-os num contexto independente e individualmente determinado. O projecto, criado por Maciej Wisniewski, assemelha-se, a princípio, ao mecanismo de jogo de uma *slot machine*. A diferença principal reside na posição em princípio favorável de 'Netomat' em relação ao utilizador do sistema. 'Netomat' é descrito como um meta-browser que dispensa o *click* e o *link*, mas promove um diálogo efectivo com a Internet. O utilizador colocará uma questão em linguagem natural e o browser descarrregará a resposta multimédia da rede, correndo texto, imagens e áudio, dados que não são "constrained by a web page or site but free floating and independent"[346]. Cada sessão será memorizada pelo *browser* para que seja reconhecido um sentido do percurso de pesquisa e exploração pessoal a cada utilizador[347].

---

[343] http://www.redvisible.tk/, 2005.
[344] Actualmente, como descrito em http://www.netomat.net/about.php, "netomat Inc. is a software company whose mission is to break down barriers to communication for both consumers and businesses".
[345] WAKKARY, Ron, june 1999 in http://www.netomat.net/original/index.html, 2005.
[346] Ibidem.
[347] Operando de forma análoga, o *site* Amazon.com sugere determinados títulos de livros ou, com base na pesquisa efectuada pelo utilizador, recorrendo à correspondência com pesquisas de outros utilizadores.

3.6.6: Riot

Mark Napier, Riot, 2000.

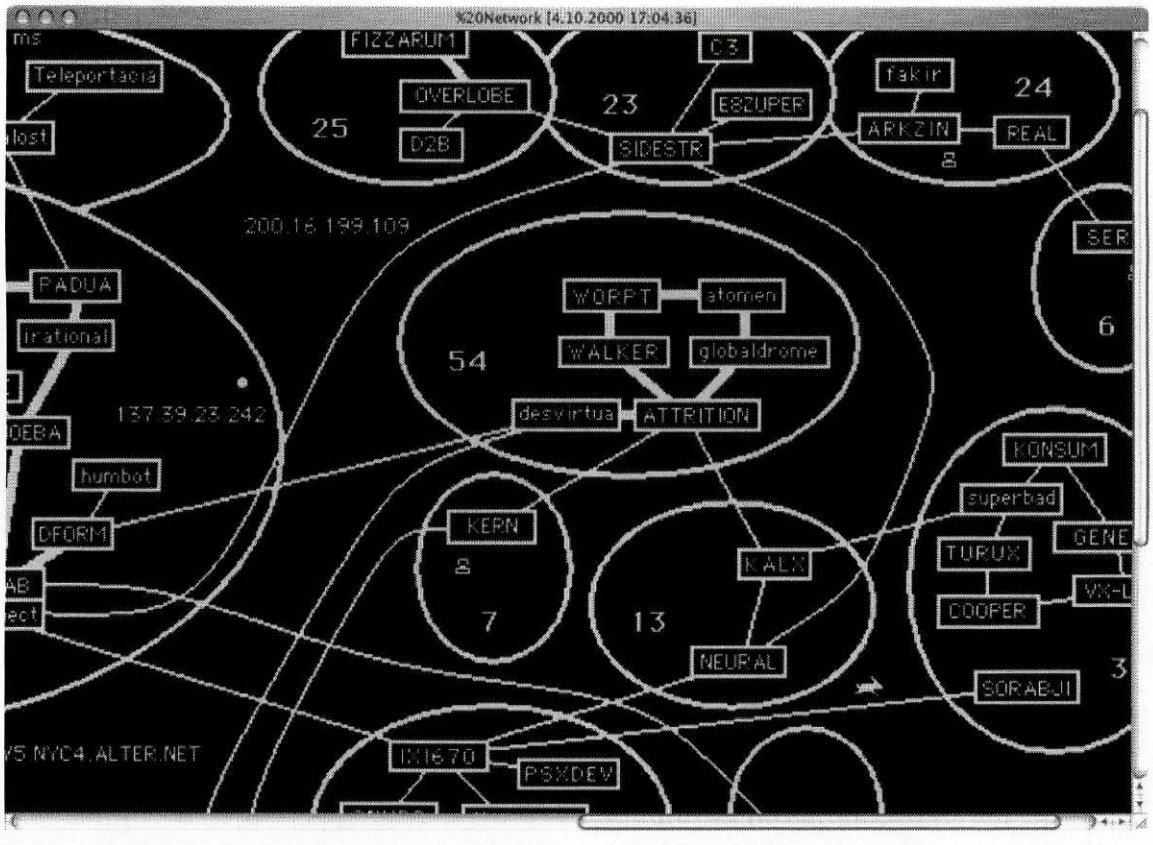
Riot[348] é um browser que constrói as suas páginas de forma alternativa: o conteúdo que nelas é apresentado compila textos, imagens e *links* das páginas às quais o utilizador acedeu recentemente. Riot combina as duas formas de manipulação dos novos meios esclarecidas por Margarida Carvalho no texto "Proximidades intersticiais"[349]. À apontada libertação do gesto e da imaginação para os quais diz contribuir a manipulação intuitiva, acrescentamos que, em Riot, tal aptidão é subentendida porque corresponde à aquisição da intuição através da experiência em outros browsers. Por outro lado, o processo de manipulação numérica de Riot proporciona fundamentalmente a

[348] "Riot", NAPIER, Mark, 2000 http://potatoland.com, 2006.
[349] CARVALHO, Margarida "Proximidades intersticiais" in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José, *Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes*, Junho de 2002, Cap. Webart, p. 191.

"emergência de *imagens híbridas,* que minam a rigidez das figuras simbólicas do arquivo"[350].

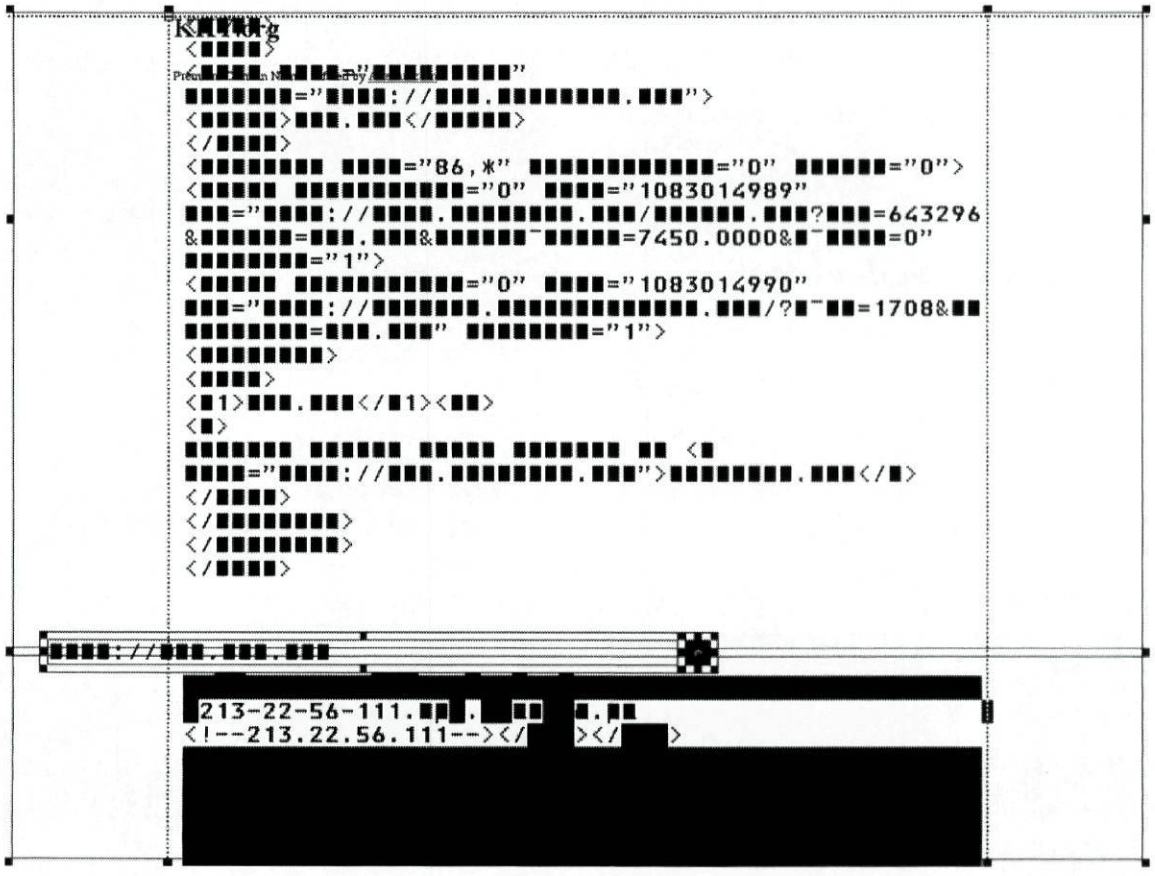
3.6.7: 'Jodi' e 'Digital Landfill'

Jodi or jodi.org é uma parceria de dois artistas da rede, Joan Heemskerk e Dirk Paesmans. O seu projecto incide, desde meados dos anos 90, na criação de trabalhos para a www. Dois exemplos: 'Map.jodi.org' — o seu mapa pessoal da Internet — e o browser, 'ORG', disponível para download em http://www.wrongbrowser.com.

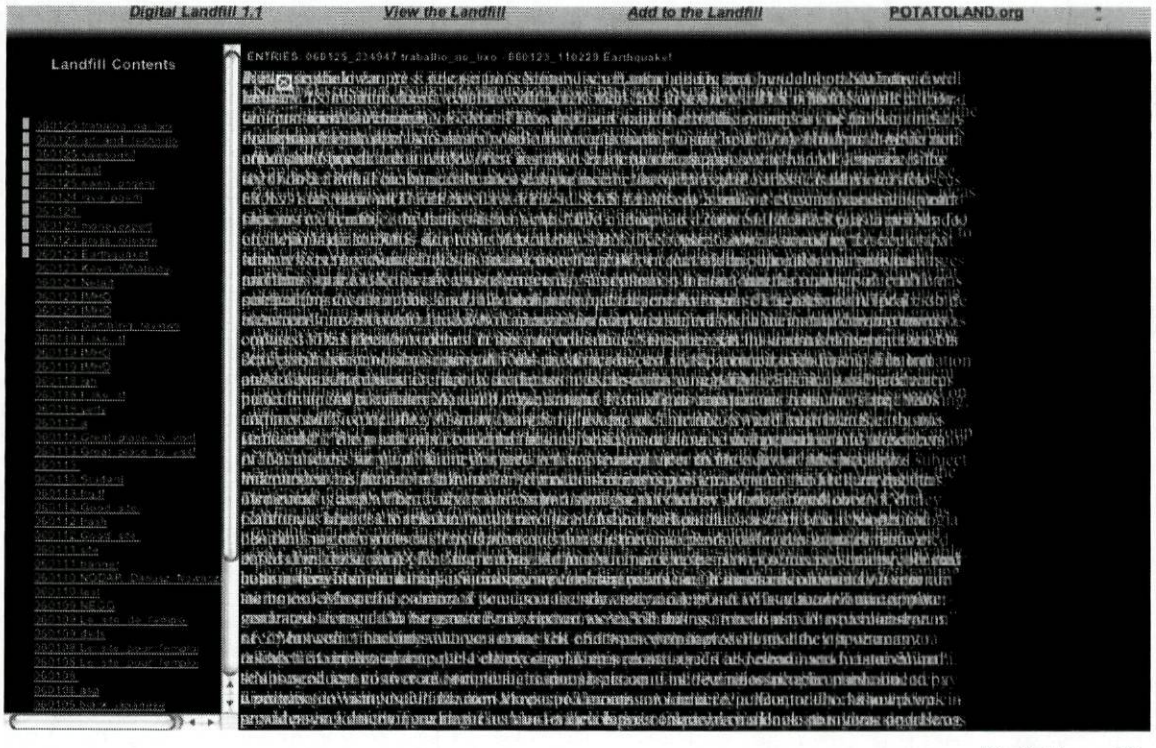


Map.jodi.org

[350] Idem.



ORG



Digital Landfill

Digital Landfill é um projecto POTATOLAND.org que integra 'e-mail indesejado, dados obsoletos, HTML, SPAM, ou quaisquer outros desperdícios digitais num sistema de composição.

3.6.8: 'Irational.org'

'Irational.Org' é descrito como:

> "an international system for deploying "irational" information, services and products for the displaced and roaming. IRATIONAL.ORG supports independent artists and organisations that need to maintain mission critical information systems. These 'Irationalists' create work that pushes the boundaries between the corporate realms of business, art and engineering.[351]

O site providencia o alojamento a artistas e projectos que partilham em Irational.Org uma base conceptual de actuação e pensamento.

Irational.org Logo

3.6.8.1: 'TM Clubcard'

Rachel Baker colaborou com Heath Bunting no *site* Irational.Org, na análise, design e gestão deste espaço. Desenvolve um trabalho *tecnologicamente* crítico e oportuno do projecto social da arte.

---

[351] DIETZ, Steve "Public Sphere" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/public_sphere_s, 2006.

"The public domain of the street, of ‹outside,› is where the borders of public and private property› can be tested and contested. The notion that there are ‹no go› areas, that there are systems of exclusion and inclusion built into the surface of the city, is one that prompts the desire to navigate these borders and cross them—find the gaps in between. It is the hacker's desire, along with the artist and entrepreneur, to be both aesthetic and political. The defining quality that historically hinges the core relationships around Irational.Org is an exploration of that desire." [352]

Rachel Baker, *TM Clubcard*, screenshot, 1997.

'TM Clubcard'[353], um projecto de Baker de 1997, pirateou *loyalty cards* da cadeia britânica de supermercados Tesco, criando uma sistema que oferecia uma compensação para o cliente através da inserção do código PIN do cartão pessoal de cliente. O *site*, entretanto fechado, tornou explícitas as leis de propriedade em crescente aplicação na esfera pública da Internet e, consequentemente, as fronteiras dentro do ciberespaço. Baker pretende explorar com a sua prática artística técnicas de *marketing* actualmente usadas

[352] BAKER, Rachel in irational.org, "History", in DIETZ, Steve "Public Sphere" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/public_sphere_s/
[353] http://www.irational.org/tm/clubcard/front.html

na distribuição da informação com propósitos de manipulação e propaganda. Baker movimenta-se por diversos *media*, sejam eles públicos ou privados, como estações de rádio (nomeadamente, *net.radio*), mensagens SMS e outros sistemas e redes.

3.6.8.2: MVC

Minerva Cuevas iniciou em 1988 o projecto Mejor Vida Corp. (MVC) com uma série de intervenções públicas que consistiram, essencialmente, na distribuição e oferta de itens de uso prático e mais ou menos quotidiano como bilhetes de metro, códigos de barras para diminuir o preço de alimentos no supermercado, cartas de recomendação e cartões de estudante, ou pastilhas de nicotina para não adormecer no metro. As intervenções constituíram-se como uma experiência política e social na arena quotidiana. O projecto MVC é do domínio público, servindo-se da tecnologia na criação de redes para permitir a troca de recursos e promover relacionamentos com entidades internacionais, como Irational.org. A tecnologia apoiada em software livre é, portanto, compreendida como potenciadora de uma discussão da ética, da inteligência colectiva e da distribuição do conhecimento. A estrutura corporativa de MVC articula a partir de um *site* as secções de Produtos (a partir do qual é possível pedir a oferta de alguns dos itens referidos), Serviços e Campanhas. Aqui, a táctica da *oferta* é adoptada, não com um sentido de caridade ou de panaceia social, mas como prática de crítica institucional activa e a condição base das trocas interpessoais. Cuevas serve-se da plataforma artística como segundo local para a activação de MVC. Durante as suas deslocações a outros países, o novo contexto é um novo local onde as propostas de MVC ganham sentido, afastando-se da perspectiva do turista para a do viajante.[354]

[354] "Mejor Vida Corp.®", CUEVAS, Minerva, 2003 in http://www.irational.org.html, 2006

3.6.9: 'Rizhome'

O *site* Rhizome[355] foi um dos primeiros sites dedicados à arte dos novos media electrónicos, acompanhado pela publicação de manifestos na pioneira *mailing list* Nettime[356]. Rhizome é considerado, de entre as plataformas para arte localizadas na Internet, a mais bem sucedida de sempre. Tem um enorme número de acessos por mês e centenas de membros. Estabeleceu-se como uma comunidade de membros ligados em torno da arte e que, em colaboração, seleccionavam e editavam trabalhos e documentação para os alojar numa base de dados Rhizome. Actualmente, Rhizome é comparável a uma "instituição da arte"[357], com uma estrutura hierárquica e que, como assinala Josephine Bosma, é "a very powerful model for representation and self-promotion for many of its members".

O espaço hipertextual electrónico apresenta-nos alternativas infindáveis de escolha e de não-escolha. Como no espaço público podemos percorrê-lo com vários objectivos. Por várias vezes a deambulação desenrola-se em *suspense*, com um sentido de descoberta, de portas e janelas que se abrem e fecham para nós voyeurs, nós os masoquistas subordinados aos caprichos de um motor controlador que nos apresenta as suas dolorosas facetas, cruas, estranhamente formuladas, enigmáticas e eventualmente perigosas... os downloads de conteúdos ambíguos que temos receio de abrir.

Entre as acções de maior autonomia na internet surgem-nos operações de controlo, como os *peep shows* à distância; ou somos alertados para as acções a larga escala daqueles que aproveitam as fissuras e anomalias ocasionais do sistema algorítmico para quebrar o poder no controlo: os *hackers* e espiões movimentam-se como pequenas células flutuantes entre redes na tentativa de refrear a velocidade direccionada das grandes estruturas empresariais.

---

[355] www.rhizome.org
[356] www.nettime.org/pub.html
[357] BOSMA, Josephine "Constructing Media Spaces — The novelty of net(worked) art was and is all about access and engagement" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces/

3.6.10: Virose

No *site* Virose é assim descrito o seu campo de acção:

> "A VIROSE é uma Associação Cultural sem Fins Lucrativos, baseada no Porto, Portugal, dedicada à arte e suas contaminações com a técnica. A maior parte das vezes a Virose é designada simplesmente como uma organização para a teoria e a prática dos velhos e dos novos media (Virose - arte, teoria, prática). Reúne artistas, programadores, arquitectos e outros e gere um servidor com diversas áreas, incluindo um e-zine (www.virose.pt/vector). Desde o início do projecto, em 1997, a questão principal centrou-se na tentativa de compreender as chamadas artes digitais no campo mais alargado da arte. Os problemas da net.arte, arte digital/numérica ou o que quer que lhes possamos chamar, não são tão diferentes, e ainda menos opostos, à questão ontológica que juntou (e apartou) arte e técnica. É possível falar do plural das artes sem pensar também o seu singular? E é possível pensar a singularidade de cada arte sem o seu plural?"[358]

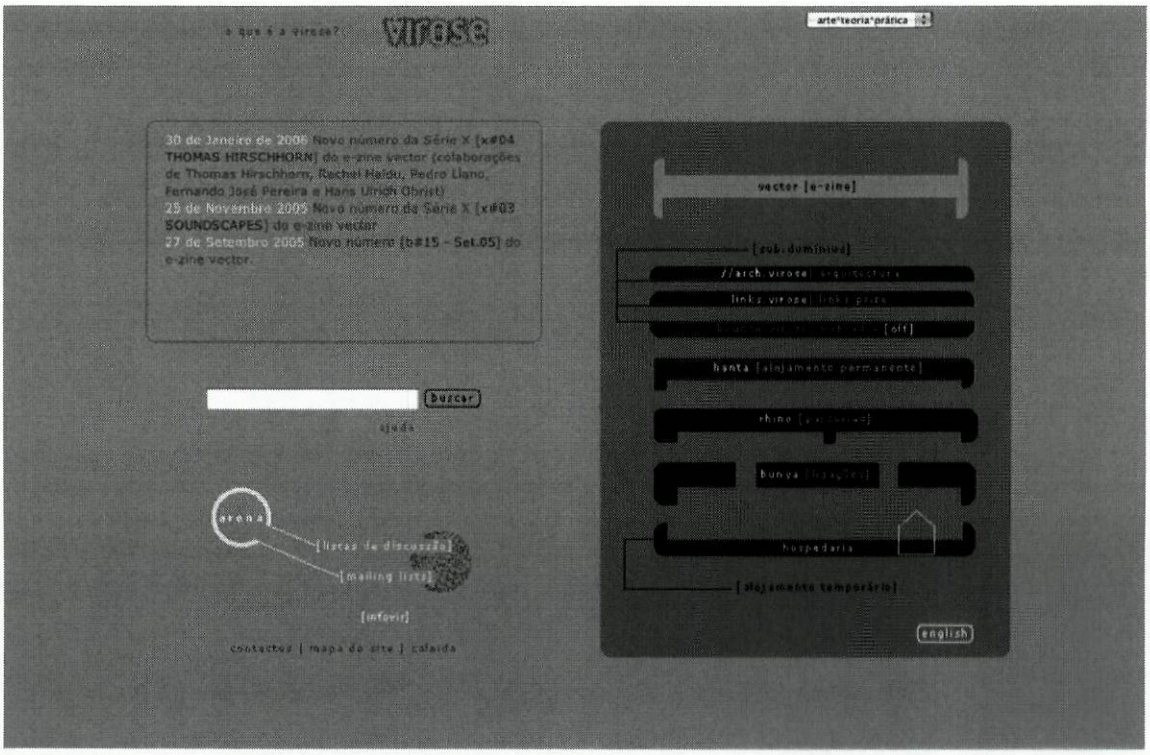
O e-zine Vector da Virose inclui textos e projectos, entre os quais, "Esferas — superfícies esféricas de dialogo", de Santiago Ortiz, no vector b #13, espaços 'conformados por palavras' para estabelecer redes de relações semânticas; "Anschool", um *pdf* de Thomas Hirschhorn, no Vector x #4 de Janeiro, 2006. Outro projecto, "Stop Motion Studies" - series 7, 2003, de David Crawford, convida os utilizadores a construir 'mini-narrativas' através da escolha de personagens em *clips* vídeo de movimentos curtos em *loop*. Sobre estes movimentos, citamos uma referência de Stop Motion Studies:

> "To translate the stilled image into movement is to see the uncanny nature of the photograph transformed out of one emotional and aesthetic paradigm into another. The uncanny of the indexical inscription of life, as in the photograph, merges with the uncanny of mechanized human movement that belongs to the long line of replicas and automata." [359]

---

[358] http://www.virose.pt, 2006

[359] MULVEY, Laura, *Death 24x a Second* in http://www.stopmotionstudies.net, 2006.



www.virose.pt, página de entrada, 2006.

A 'Virose' apresenta ainda os sub-domínios *arch.virose*/arquitectura, *links.virose/links prize*, uma 'web radio' *bounce.virose*. Proporciona, em *hanta,* um sítio de alojamento permanente para projectos artísticos e em *hospedaria*, alojamento temporário. Em *rhino* são considerados projectos em parceria, e em *bunya*, diversas ligações a outros locais.

Entretanto, um dos domínios mais activos da virose será a [Arena], uma lista de discussão e informação actualizada que interliga a um nível fundamentalmente prático uma comunidade cultural e artística geográficamente distribuída.

Projecto

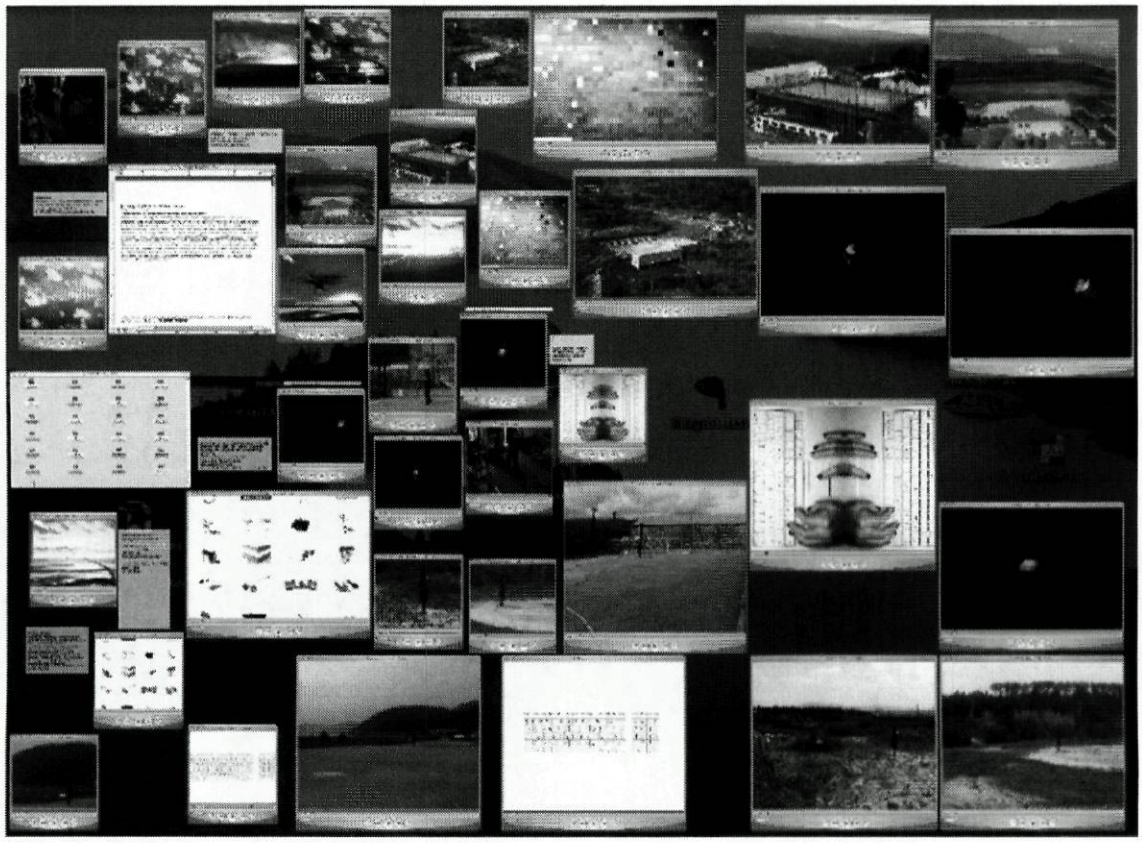
Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol.

"Product Survey: Equipment for work and amusement"

Barriers have collapsed, and boundary lines have blurred. People, goods and information are circulating freely in supranational territories, joined by an economy governed by laws and common currencies. These scenarios, which are in the here and now for Europe, hold up a mirror to radical changes in our daily lives, in which work times and places, like those dedicated to learning and amusement, are no longer tied down to precise limits in space and time.

(...) that work and rest times would no longer be separate and distinct entities. Because work now has playful components (...) and, while playing with the computer, we learn procedures and languages that we find useful, when we make the transition from amusement mode to that of the professional use of the tool. In equipment that seems new, what we are really looking at is the past. The future comes at us, while we are still trying to cope with past and present.[1]

[1] "Product Survey — Equipment for work and amusement" in "Domus" nº 800, January 1998, p. 118.



Primeira Página: Mesa de Trabalho

Aqui estão distribuídos os ficheiros de trabalho em suporte vídeo e formato *.mov*, ou imagem *.jpg* e, entre eles, memorandos e outros documentos auxiliares. Todos dispostos sobre o desktop impedem a visualização das pastas de directório às quais, de facto, pertencem e estão contidos. A mesa de trabalho converte-se, de um uso comum como espaço amplo para a colocação táctica de ícones de acesso a contentores, em espaço ocupado por peças de trabalho.

A forma de exposição em perspectiva 'aérea' do conjunto de unidades de actuação potencial de Mesa de Trabalho foi permitida por um dispositivo do interface do sistema Mac OS X, uma apresentação readaptada na primeira página do site Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol, como campo distribuído de opções de acesso.

A partir de Mesa de Trabalho é possível aceder a vídeos do projecto Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol, à janela da Pasta de Documentação com imagens Campo de Jogos e ao presente documento descritivo.

Enumeração de vídeos:

Vídeos *Inactividade* 'cracked movement' (2 formatos: 720x576 e 180x144 pixels):

— Vídeo *Pescador*, 24"; Vídeo *Segurança*, 39"; Vídeo *Prostituta*, 36"; Vídeo *Slot Machine*, 21".

Vídeo *I'll be your mirror*, 21" (2 formatos: 720x576 e 180x144 pixels).

Vídeo *Ana*, 34" (formato 180x144 pixels).

Vídeo *Tânia*, 24" (formato 180x144 pixels).

Vídeos *Terreno* 'cracked movement' (2 formatos: 720x576 e 180x144 pixels):

— Vídeo *mina*, 21"; Vídeo *duna*, 21", Vídeo *estuário*, 21", Vídeo *encosta*, 20".

Vídeo *Mãos Mecânicas*, 1'4" (2 formatos: 720x576 e 180x144).

Vídeos *Campo de Jogos*, (2 formatos: 720x576 e 180x144):

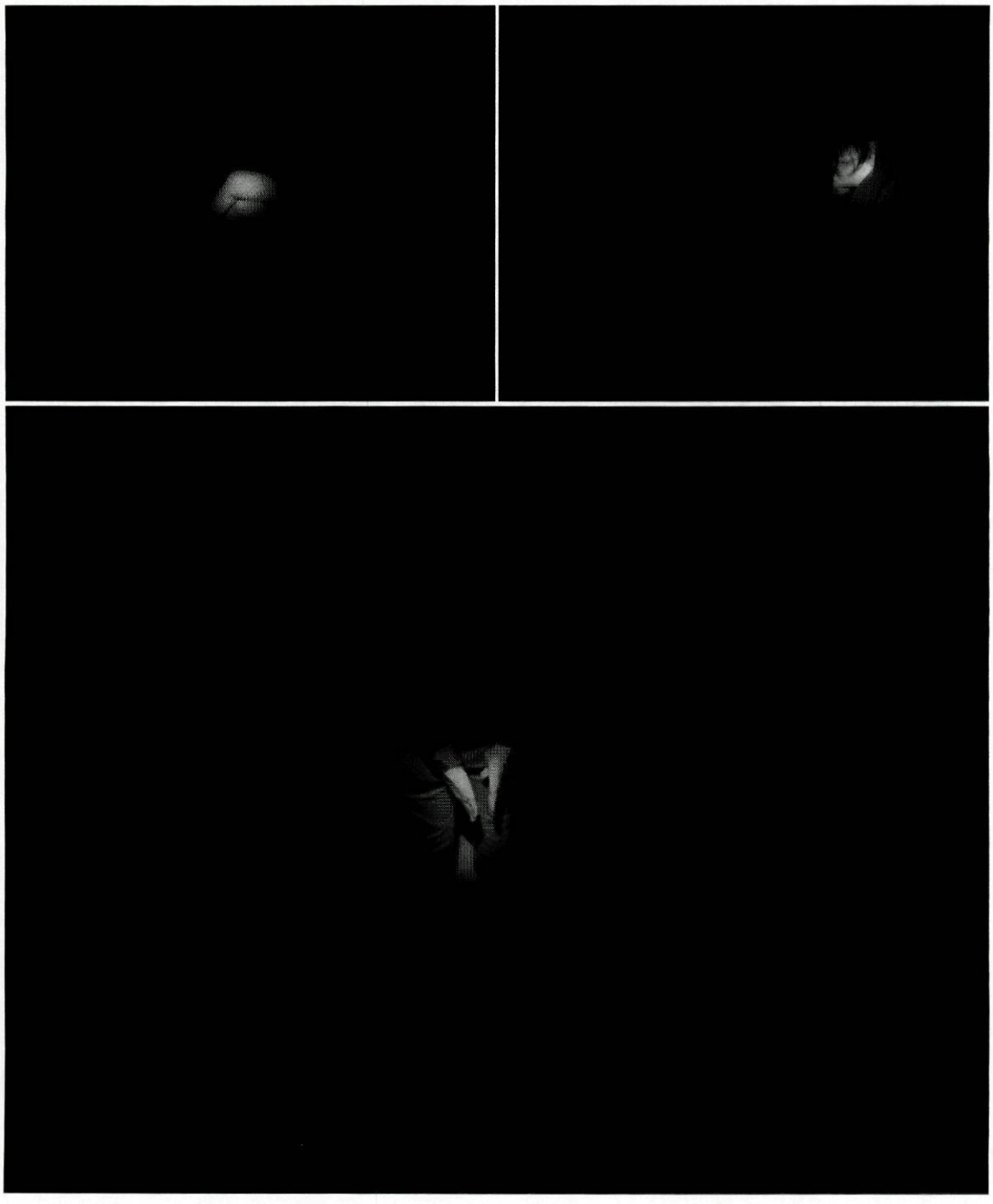
— Vídeo *La Salle*, 14"; Vídeo *S. Jorge*, 21".

Vídeos *Bomb in Vacations* (2 formatos: 720x576 e 180x144 pixels)

— Vídeo *Baker vs. Honolulu*, 26"; Vídeo *Baker vs. Vegas*, 26"; Vídeo *Baker vs. palmtree*, 26"; Vídeo *Bravo vs. Honolulu*, 1'; Vídeo *Bravo vs. palmtree*, 1'; *Mike vs. Honolulu*, 12"; Vídeo *Mike vs. Vegas*, 12"; Vídeo *Baker vs. palmtree*, 12".

Os vídeos estão disponíveis em dois formatos para permitir ao utilizador alguma flexibilidade de escolha relativamente ao tempo que o vídeo demora a carregar do servidor on-line (os vídeos de menor formato 180x144 têm 'peso' entre 56,5 KB e 1,3 MB; os vídeos de maior formato 720x576 'pesam' entre 172,5 KB e 16.5 MB.

A partir da janela da Pasta de Documentação acede-se às imagens de Campos de Jogos conforme o disposto em 3.4: Campos de Jogos — documentação, do Capítulo 2, e dois vídeos adicionais *Barroca* e *Panasqueira*.



Sobre Vídeos *Inactividade*:

Inactividade é um trabalho em duas partes: um expositor lúdico para o consumidor e uma proposta de actuação. Este consumidor é um profissional, (pescador/a de linha, segurança, prostituta/o) praticante de uma actividade com uma característica particular, a que interessa neste projecto: a do sujeito

permanecer expectante de um acontecimento fulcral. O sujeito existe em potência durante esse tempo de espera em que "não faz nada".

Entre as perguntas/respostas à priori colocadas indagámos: "De que necessitam estes profissionais para exercer o trabalho?" Daqui se partiu para a recolha de referências a objectos de interesse para os profissionais em questão, depois integrados em *Slot Machine*. "Comunicam apenas quando alguém ou alguma coisa exterior os interpela?" Resposta, após reflexão e observação e experiência: nem em todos os casos, veja-se a vertente de caçadora de uma prostituta. Assim como nem todos os pescadores estão isolados a pescar, também se juntam em grupo e conversam. Apenas o segurança deve estar silencioso e sempre atento, com intervalos para comunicação (também provavelmente comunica mais do que o estritamente necessário para o desempenho da sua função com o colega do outro lado do walkie-talkie).

De qualquer forma, concluímos, estes profissionais estão muitas vezes muito tempo sem fazer nada. "Quais são esses momentos de acção efectiva, com movimentação corporal e interacção com outro ou outra coisa?" Quando a/o prostituta/o atende um cliente, quando há uma falha de segurança e quando o pescador recolhe a linha.

No registo vídeo 'ideal', os profissionais filmados estariam longos minutos em inactividade. Como os vídeos serão visualizados *on-line*, foi apenas possível sugerir uma inactividade prolongada, entrecortada por movimentos pontuais que, na necessidade de compressão temporal imposta pelo meio electrónico no actual estado de velocidade de tráfego, se constituíram como *cracked movements* — o movimento dos robôs.

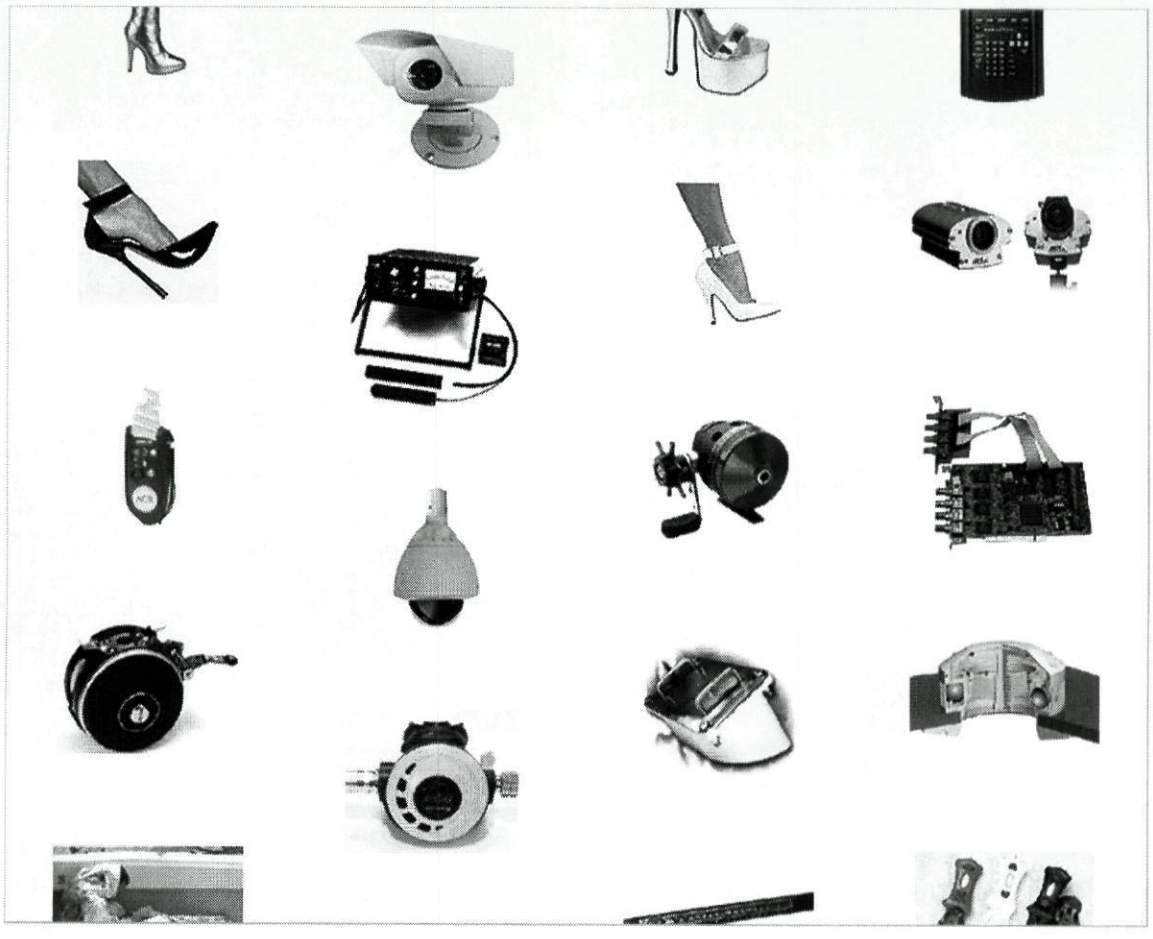
Sobre Slot Machine

Um outro vídeo, a par dos vídeos dos 'profissionais', expõe em velocidade objectos consumíveis potencialmente utilizados nesse ou outro momento da sua actividade. Em *slot machine* — ferramentas para predadores — o processo mecânico aleatório evocado, da rotação de signos de uma slot machine, é desmontado pela multiplicação e ambiguidade da combinação dos objectos simbólicos postos em jogo. Os objectos de consumo são especializa-

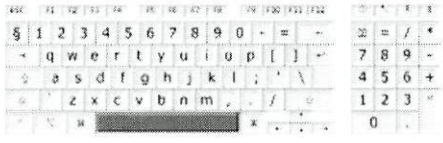
dos para a actividade a desenvolver. São o universo imagético do profissional, principalmente para si próprio mas também para o reconhecimento colectivo de si como tal.

A introdução de objectos que, para além de serem específicos de uma actividade, reportam para outros contextos produzirá a reconfiguração do sujeito representado. Da mesma forma, cruzando os objectos específicos da actividade dos sujeitos entre si, construímos personagens, expandindo o campo de movimentos possíveis para cada qual.

Slot machine (casino computador pessoal), baseia-se na acumulação, pela repetição mecânica de acções determinadas, de valores independentes dos processos de articulação de relações combinatórias entre objectos com os quais se exerce a acção.



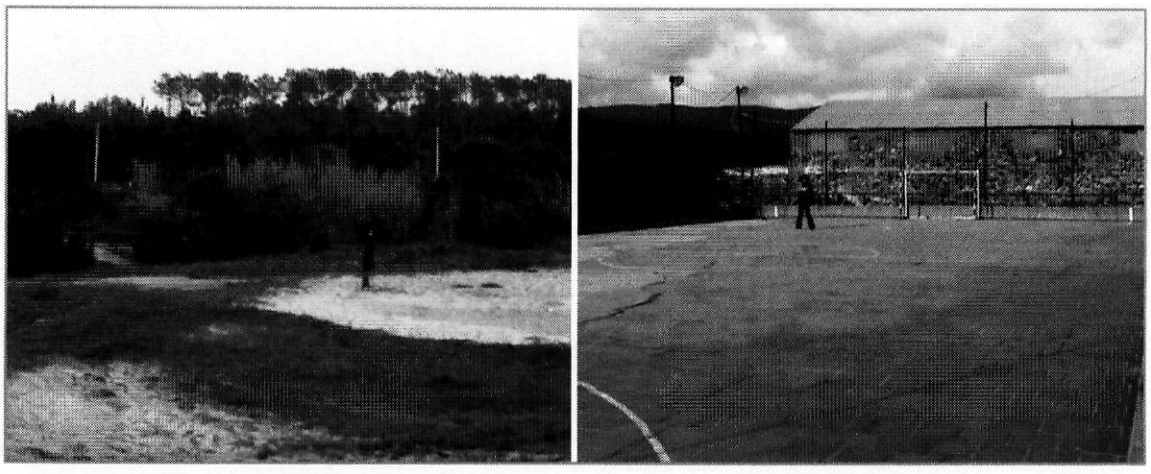
Clearly, the loss of direct contact – or "teleaction" as they say today, with the spread of tactile response devices for instance, the habit of telecommunicating and not actually meeting in the flesh any more, involves a decline of physical communication, of person-to-person, face-to-face contact. It is an aspect that extends what we were saying about the first question. Especially in view of the fact that instant transmission technologies have already renewed tele-vision (remote sight), and remote hearing (radio), but also tele-touch, with the famous tactile response glove, or with the "digital suit" that enables its wearer physically to perceive even telesexuality, even cybersex: contact with the other person's body. In this way society, particularly in Japan, is introducing cybersexuality – because this is the direction in which things are developing; it is the most sophisticated and important type of touch, because it is linked to the reproduction of the human species and is not just a sexual pleasure. [2]



"I'll be your mirror", demonstra a disponibilidade da ferramenta em simular ser agente.

[2] VIRILIO, Paul, BURKHARDT, François "The world time — A dialogue" in "Domus" nº 800, January 1998, p. 4.

(...) a condição [da automatização do gesto, o destino da experimentação técnica,] é possivelmente a perda daquilo em que ele mesmo consiste: nas palavras de Agamben, o gesto consiste em 'exibir uma medialidade, em tornar visível um meio enquanto tal'[3]. Na realidade, porém o que se tem tornado cada vez mais sensível é que a técnica busca, intencional e imperiosamente, a imediaticidade dos seus efeitos ou, o que é o mesmo, a transparência das suas operações e das suas mediações. (...) a sua tendência é a da anulação da medialidade do gesto (...) . Em seu lugar, as mediações da técnica procuram instalar-se na experiência substituindo precisamente esta medialidade por uma quotidiana espontaneidade artificial do gesto.[4]



(...) I personally am beginning to join that resistance, not because I am against new technologies but because they embody the possibility of what I have called "automatic democracy": that of the media, the instantaneous, without reflection, the pure reflex. This is what I can say, and I know that dancers, theatrical people and architects - or artists - are in the front line. Why so? Why dancers? Because the instrument of dance is the body, corporeality."[5]

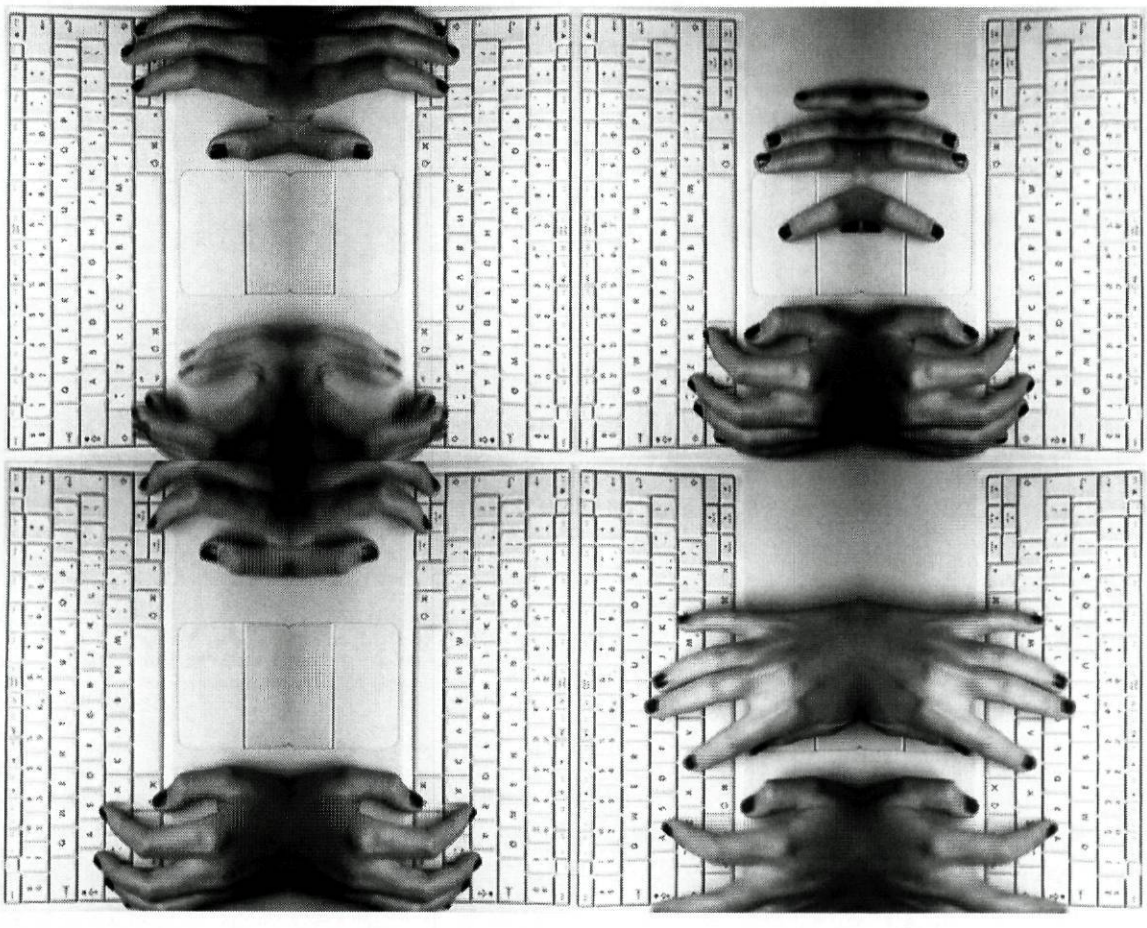
---

[3] AGAMBEN, G., "Notas sobre o gesto", in *Inter@ctividades: Artes, tecnologias, saberes*, Lisboa, CML e Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, p. 20. in CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org),"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 427.

[4] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org),"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 427.

[5] VIRILIO, Paul, BURKHARDT, François "The world time — A dialogue" in "Domus" nº 800, January 1998, p. 4.

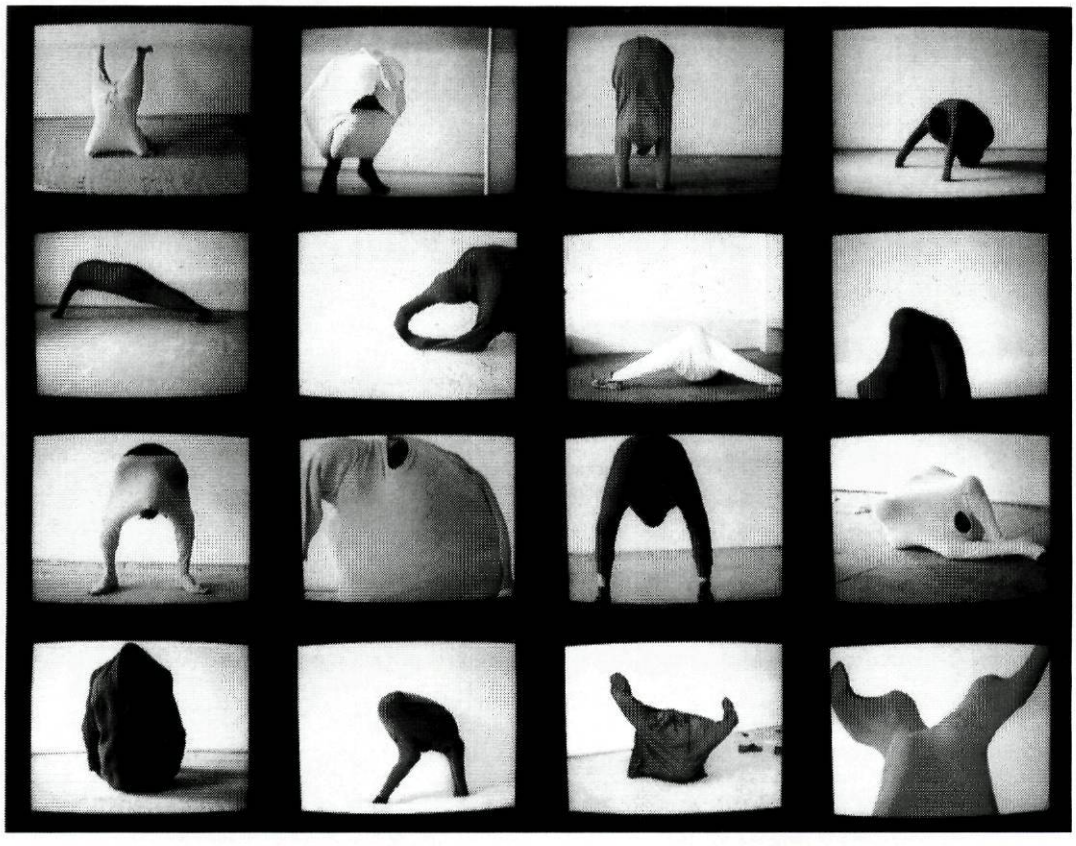
As unidades temáticas de espécie 'cracked movement' exibem um movimento de dança interrompido que, nesse esforço de contenção, se torna um movimento do trabalho. Em *Terreno*, a captura do movimento de agentes alvo de observação a ser contida no registo é editado por um processo que interrompe internamente.



Em "Mãos mecânicas", os agentes em actividade no processo de edição do registo são metamorfoseados por um espelho em agentes alheios à actividade em consequência: o trabalho mecânico passa a ser uma dança a dois.

"(...) sobre o culto al consumo en general, (...) a exposição tematiza ante todo tanto los elementales como los banales desarrollos y necessidades vitales, así como su perversión, que se expressa en deformaciones físicas y transtornos del comportamiento."[6]

Questionando igualmente os critérios e condições do projecto de normalidade e convenção, o projecto de trabalho de Erwin Wurm não é uma descrição ou representação da actividade do trabalho mas afecta e põe em movimento um processo —uma *performatividade* codificada— que tem consequências imediatas e políticas nos espaços virtuais e nos espaços 'de facto' onde cada vez mais nos movemos e vivemos: "this coded performativity has the potencial to mobilise or immobilizes its users"[7].



Erwin Wurm, *Positions*, 1992.

[6] KÖB, Edelbert, et.al., *The Idiot—Erwin Wurm*, Sala de Exposiciones Canal de Isabel II, Madrid, España, 2006, p. 9.

[7] Sobre o conceito de "total conversion" ver "Typology of Ludic Deconstruction" in "Ludic-society.net — an artgame research project", http://www.ludic-society.net, 2006.

Os novos termos tecnológicos estão carregados com um forte sentido de potência utópica (...) o tema da técnica parece tornar-se no alimento possível de algum potencial utópico da cultura contemporânea, mesmo depois de ter protagonizado muitas vezes, ao longo deste século, o rosto da catástrofe, do perigo, e do fim do humano.[8]

[8] CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org),"Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual", Capítulo "Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea", p. 428.

O pixel colorido em *La Salle* e *S. Jorge* sinaliza aí a presença de um actor convertido em símbolo. A 'pixelização' da imagem nos vídeos *Campo de Jogos* surge como referência à caracterização e identificação facilitada pelo simbolismo cromático, aplicada em dispositivos de localização geográfica ou de outros tipos, tal como referido no Cap. 3, em Playtime.

No primeiro ano curricular do Mestrado Arte Multimédia no qual se enquadra o presente projecto, no âmbito da disciplina Sistemas de Informação e Bases de Dados, foi constituída, em parceria com a aluna Susana Leitão, uma base de dados. Esta base permitia, através de um interface, o acesso a imagens e vídeos, recolhidos na internet, de filmagens de testes de detonações de bombas atómicas, realizados pelos sucessivos departamentos da defesa dos EUA. A par de uma pesquisa subversiva das bombas por aspectos formais como 'presença de vegetação' ou 'cor do ceu', seria possível visionar o lançamento ficcional de bombas em locais predominantemente turísticos — os vídeos *bomb in vacations*. O lugar deserto ou o oceano podem, pelo seu vazio e uniformidade, conter o verdadeiro alvo ameaçado da arma em teste, a explosão sobrepondo-se à imagem mais mediática da civilização.

Conclusão

Sobre este trabalho

Propôs-se, no princípio, a realização deste trabalho de forma ociosa: pretendendo que se desenvolvesse um processo de investigação artística sob uma metodologia de conjugação do trabalho e do ócio.

Foi descoberto um motivo (mesmo que não um objectivo) na forma de actuação escolhida, como sucedia no paradoxo do juízo de gosto estético kantiano, reactualizado por um princípio que associa o descomprometimento a um sentido altruísta. Só quando este nó de enganos se desfez foi possível activar a constituição de um trabalho sustentado. Ou seja, equilibrando a aquisição de informação baseada numa certa ociosidade no prazer da escolha, com a formação de um projecto de trabalho determinado por essa escolha e tornando-se assim, ele mesmo, um sentido orientador de desejo.

Esta dissertação, sendo um trabalho sobre 'o trabalho', refere-se, antes de mais, à acção e mediação entre investigador e o material sobre o qual o trabalho se exerce. Trata-se aqui da observação do material em função do processo da sua movimentação ou efectivação através do trabalho e do ócio.

Estas actividades, as do trabalho e do ócio, fazem a travessia do quotidiano.

Existe, à partida, a possibilidade de se tornarem de certa forma indistintas. Uma característica acentuada pelo facto do trabalho na sociedade ocidental se debruçar predominantemente na distribuição — consumir é um dever — e já não na produção de objectos ou bens; também pela imaterialidade da actividade e do seu resultado (uma questão a seguir discutida); um processo que se vê delineado na possibilidade da expectativa de lucro directamente resultante de actividades de carácter ambíguo — os 'vícios'[1] do jogo, da droga e da prostituição, o jogo da bolsa; o corpo do trabalho e do ócio indistintos quando ambos empregam ferramentas do conhecimento tecnológico.

[1] Ressalvamos que, no nosso entendimeno, o 'vício' é uma circunstância do direito individual e recusamos, portanto, qualquer conotação moralista condenatória.

Os trabalhos que constituem o projecto 'Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol' foram sendo articulados com o material discursivo de três formas: como esboço a incentivar a investigação, como pensamento paralelo a novos problemas que foram surgindo pela própria investigação ou, ainda, como objecto reencontrado durante o percurso de análise. Foram definitivamente expostos num ambiente de trabalho que simula o utilizado durante o processo de desenvolvimento da dissertação. Aqui, a referência ao projecto será de modo a expor as ligações mais directas de cada peça à matéria escrita.

Sobre o Trabalho, a utopia e a suposta libertação pela imaterialidade — 'Mãos Mecânicas', 'Ana', 'Tânia' e 'Terreno'.

A nossa análise das circunstâncias que foram caracterizando e definindo a actividade profissional partiu de uma hipótese de observação. Por um lado, o tempo para o trabalho ganhou definição de contorno — muito pela consciência de uma oposição às actividades do lazer consideradas. Por outro, a crescente partilha de instrumentos das tecnologias da informação ambivalentes redefine o carácter dos tipos de trabalho e de ócio que os envolvem, tal como sucede no grupo profissional da 'prestação de serviços'.

Entre a evolução dos direitos e deveres do trabalhador, levada a cabo ao longo do século XX, e as renovadas utopias de libertação definitiva das actividades produtoras[2], vemos a tentativa de estabelecimento de um equilíbrio. Nesse sentido, consideraram-se, em termos do esforço implicado, formulações em oposição entre trabalho físico-material e trabalho mental-imaterial.

O vídeo 'Mãos Mecânicas' do projecto 'Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol', aqui apresentado, acentua uma consequência física da nova forma de realizar um exercício profissional no domínio imaterial da tecnologia virtual, num processo adaptativo da 'libertação pela capacidade da memória muscular', fundamental num processo de interiorização coreográfica.

[2] Como referido no I capítulo sobre o trabalho, ponto 1: Utopias do quotidiano.

Vemos, assim, desmistificada a circunstância exclusiva de libertação pela tecnologia. De facto, consideramos que existem no processo económico globalizado vínculos, de certa forma caóticos, entre produção-distribuição-consumo e uma dispersão que dificultam o atingir do equilíbrio esperado[3]. O que se constata, ao mesmo tempo, em 'Mãos Mecânicas' é o operar de uma metamorfose dos agentes em acção, na imanência do próprio movimento, o que traduz, portanto uma certa independência do objecto de sentido face ao *médium*.

Na observação da possibilidade de confronto entre trabalho *versus* ócio, foi realizado um trabalho desdobrado em duas partes:

— Da primeira, os vídeos 'Ana' e 'Tânia', são excertos de uma dança solitária sob vigilância num espaço de trabalho. Um dos 'agentes' dança uma música pessoal, o outro, uma música imposta. Mesmo se ambos os agentes desenvolvem uma tarefa, a forma de se consumar acaba por ser, para a Ana, uma actividade comprometida com a música e associada ao lazer e para a Tânia, uma performance 'adequada' mas esforçada por uma dificuldade de relacionamento com uma condição de trabalho básica.

A segunda parte reverte da primeira: o conjunto de vídeos que compõem 'Terreno' resultam da manipulação digital da actividade de um agente em trabalho. Este executava movimentos memorizados da performance de 'Ana' e 'Tânia' em espaços exteriores para actividades colectivas. Expondo um campo de actividade com o qual relacionamos as actividades do lazer — um carácter que partilha com a Internet — em 'Terreno', a actividade do agente é, inevitavelmente, 'totalmente convertida' em regras e condições de regulação. A edição de 'Terreno' estabelece, a partir de um excerto do *movimento básico de dança memorizado e representado*, um retorno temporal, como um falha de leitura num disco — *output/input* consecutivo e o eterno recomeço.

Portanto, se 'Ana' *deseja fazer* e 'Tânia' *deseja não fazer*, ambas *fazem* — mas para 'Tânia' *é trabalho*, para 'Ana' *não é só trabalho*. Contudo, em 'Terreno' a actividade bloqueia porque não sabe desejar, hesita — esta *não escolha* impede o comprometimento da actuação como do comportamento

[3] Como referido no I capítulo sobre o trabalho, ponto 2: A economia informacional/global.

generalizado, ou seja, do público, remetendo sempre para um estado interno e pessoal.

Podemos afirmar que a edição digital de 'Terreno' permite imitar uma falha de um processo dinâmico observado em sistemas electrónicos; no entanto, tal como a análise comparativa de A. Machuco, entre digital e neuronal, nos fez constatar (em 3.4: *in/out* no 3º capítulo) existe uma 'equivalência entre os processos de informação do mundo e do sujeito'. A representação do processo de 'Terreno' não depende, portanto, do meio tecnológico utilizado.

Como 'Ana' e 'Tânia' nos demonstram, em certas situações não existe uma determinação rígida da caracterização do espaço e da actividade como exclusivamente do trabalho ou do lazer, porque essa pode ser uma formulação pessoal. Tal como as ferramentas informáticas para o trabalho e o lazer — entre elas também a Internet — não promovem, necessariamente, o *desejo de fazer*.

Sobre a actividade artística e os centros de distribuição

Entretanto, considerámos a experiência da arte no pensamento destas oposições — nomeadamente no que concerne ao individual-privado/colectivo-público explicitamente em jogo na circunstância do Trabalho — como a actividade que define 'um modo de vida'.

A análise da actividade da arte a partir do projecto de três artistas revela-nos três relações distintas do trabalho com a tecnologia:

a) Dan Graham redefine a capacidade da superfície reflectiva ser mediadora dos espaços e pessoas, em soluções reactivas a certas circunstâncias de utilização do espelho em ambientes urbanos do trabalho. b) Também o projecto de performance de Carey Young estabelece uma táctica de apropriação de formas do emprego tecnológico, mas desta vez, a linguagem e o discurso são a tecnologia utilizada para a constituição de objectos-*persona* comercialmente funcionais. c) A simulação permitida pela técnica do vídeo em 'Viewer', de Gary Hill, serve a mediação entre grupos que o próprio *médium*

torna distintos; a exposição de uma 'macro-circunstância' social do trabalho aliada ao uso da interactividade do vídeo permite a passagem do papel de agente do lado do *trabalhador simulado* para o lado do *observador da obra*, evidenciando este último como o detentor principal do poder da técnica.

Observámos, nestes projectos de trabalho, o entendimento do modo de fazer próprio de uma técnica específica estar interligado com a circunstância quotidiana na qual actua e com os objectos e sujeitos com os quais interfere. Deste modo, a arte funde-se com a vida num movimento específico e expandido — ultrapassa-se a questão do desaparecimento da arte por esta se ter tornado indistinta e reencontra-se a actividade artística como forma alternativa e complementar à relação operativa quotidiana tida como comum. O processo evolutivo de democratização da arte desejado por Beuys permanece válido pela possibilidade universal de reposicionamento e *reconectvidade* de cada sujeito ou objecto no 'pensamento artístico', numa prática quotidiana.

Sem este entendimento da actividade artística, de nada serve para a sua democratização a possibilidade, introduzida pelas novas tecnologias da informação, do alargamento da capacidade de distribuir a criação estética. As ligações complexas de instituições e empresas expostas pelo Bureau d'Études, revelam como os sistemas da economia informacional/global poderão permanecer estanques a outras relações. A possibilidade de múltipla conectividade permitida na Internet é disciplinada e recentrada de acordo com a lógica das instituições[4]. Entretanto, tal como nos demonstram os mapas citados no 3º capítulo em 3.6: Centros de Distribuição, a nova cultura inorgânica do espaço virtual permite a cartografia de múltiplos territórios de acção por estes serem constituídos por informação (des)codificável — a 'duplicação' reflectida no espaço virtual permite-nos construir uma imagem verídica da articulação dos 'locais' entre si. Porém, o próprio percurso de navegação pela Internet permanece 'escondido' pelo browser[5] e a sucessão de páginas faz-se por subs-

[4] Os projectos Rhizome, Virose, Irational.org e Idea Line. considerados no 3º capítulo representam e reactualizam novas ligações entre centros multiplicados.
[5] Considerámos, em 3.5 do III capítulo, o Web Stalker como exemplo de um browser explícito do funcionamento da rede.

tituição. O processo de 'Riot'[6] estabelece a tentativa de uma preservação do acontecimento, numa espécie de memória activa. Com a mesma intenção de presentificar um percurso mas fazendo-o num local que se torne identitário, considerámos que os objectos de trabalho a apresentar no site do projecto 'Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol' deveriam permanecer explicitamente sobrepostos à mesa de trabalho — esta solução, de modo a simular o espaço de trabalho de movimentação 'concreta', surge como uma miniatura de uma relação espacial mais ampla, a 'real', cuja imersão específica o virtual não consegue, para já, substituir.

Sobre o espaço colectivo

A vivência da heterotopia do jardim permite uma passagem para a cultura inorgânica, realizando um espaço habitável propício à projecção individual e colectiva. Desenvolvemos, no 2º capítulo, uma análise do progressivo papel do jardim na sociedade urbana: primeiro, como estratégia para a visibilidade da cidade, em seguida, na sua transmutação em parque temático, e, finalmente, no seu carácter de lugar privilegiado para o lazer, entretanto substituído pelos espaços colectivos dos centros comerciais; esta abordagem permitiu observar estratégias de organização e controle social através da estruturação dos espaços do lazer. Por conseguinte, conseguimos perceber a existência de certos paralelismos no espaço público da Internet: porque também aqui se observa a circunstância de uma visibilidade quase exclusiva atribuída aos sítios da cultura mediática ocidental; os 'sítios' na Internet desdobram-se, em grande medida, em categorias temáticas directamente relacionadas com a programação televisiva e a publicidade — a cultura do entretenimento e do espectáculo. Tal como o centro comercial, o espaço da Internet não é simplesmente público nem privado mas é *colectivo*[7] porque sujeito a um nível elevado de vigilância e, na sua generalidade, é propriedade de uma entidade.

---

[6] Tal como referido no ponto 3.6.6 do III capítulo.
[7] Tal como referido no II capítulo, ponto 2: o espaço público privado — os espaços privilegiados.

Entretanto, procurámos exemplos de ruptura deste 'estado das coisas', tanto na 'paisagem urbana' como na 'cultura inorgânica'. Para uma documentação mais fundamentada, observámos alguns campos de jogos distribuídos por um percurso de circulação habitual.

Sobre a ubiquidade tecnológica e os estados *in/out* de 'Inactividade' e 'Slot Machine'.

A passagem pelos espaços heterotópicos permite a interiorização de um 'desejo de transição'. Na verdade, o desejo foi já materializado num 'espaço paralelo' ao espaço 'real' e que responde ao 'princípio do trabalho imaterial libertador' da utopia. A Internet permite a concretização de um processo desenrolado segundo a expressão mínima de uma vontade, ou seja, um trabalho que é aparentemente realizado sem dispêndio de grande movimento ou esforço mecânico-físico.

A ubiquidade prometida pelos laboratórios de *design*, considerados em 3.1: *Playtime*, no 3º capítulo, acentua a vertente imaterial dos processos de trabalho em curso mas implica a adaptação a ambientes com objectos interactivos que têm que ser *percebidos* pelo utilizador, pedindo certamente um acerto nas aptidões sensoriais humanas. A que nível o desenvolvimento adaptativo a estes novos ambientes virtuais vai interferir com o nosso envolvimento no espaço mais físico? Adoptámos a noção de corpo senciente, formulado por Perniola, para descrever o actual sentido de objecto e a interligação profunda que estabelece na movimentação individual. Primeiro, em 'Inactividade' e, depois, em 'Slot machine'[8], corpo e coisas para o corpo se exercer activo e consequente dispensam a caracterização do espaço em si (se é virtual ou real). Em 'Inactividade' a relação corpo-coisa existe suspensa e potencial sem o pedido que a oriente até um outro, sem a resolução que múltiplas interacções locais fariam chegar a um estado invariante global[9]. Finalmente, a

[8] 'Inactividade' e 'Slot Machine' são dois trabalhos do projecto 'Do nascer ao pôr do sol ao nascer do sol' desta dissertação.
[9] Segundo a análise de António Machuco no ponto 3.4: *in/out* do 3º capítulo.

resolução do estados interno, entre o repouso e a acção, responde ao facto do sujeito aparelhado pretender interagir com o meio funcional. A exposição rotativa de 'Slot Machine' indica as ferramentas para que o *interno* possa obedecer a uma orientação simplificadora de uma escolha de actuação que projecte um padrão de comportamento generalizado —um exterior/público[10].

Portanto, a facilidade de movimentos para a resolução da vontade prometida pela ubiquidade da tecnologia electrónica nos espaços do quotidiano confronta a condição ambígua de certas (in)actividades que, para nós, representam certos estados internos ainda em processo. Em primeiro lugar, porque a adição de formas de condição ambiental (às naturais como o dia e a noite) introduzirá maior número de possibilidades de escolha e consequente possibilidade de prolongamento do bloqueio da decisão do processo. Em segundo, porque a promessa da tecnologia ubíqua corresponder com imediaticidade à nossa vontade não 'interessa' ao sujeito que faz por, precisamente, contrariar a própria iniciativa que não esteja directamente relacionada com a vontade de outro.

Sobre a confrontação com objectos comunicacionais, e a dúvida pixelada de 'S. Jorge' e 'La Salle'.

Temos vindo, progressivamente, a assistir à transferência das estratégias de vigilância dos espaços privados (como os centros comerciais e instituições ou empresas) para o espaço público das ruas na cidade. Por todo o lado vemos instaladas câmaras de vigilância 'apontadas' para lojas, bancos ou vias de trânsito. Qual o grau de eficácia, em termos de dissuasão de criminalidade, da instalação destes *big-brothers* urbanos? Como nos provaram recentemente os bombistas do metro de Londres, e como reafirma Pedro Costa no seu filme Alice[11], a disseminação de câmaras apontadas para a cidade, para eventualmente registar a passagem da personagem desaparecida, não

[10] Referido no ponto 3:4 *in/out* do III capítulo.
[11] Exibido nas salas de cinema em 2005.

traz resultados efectivos, apenas consegue envolver o *monitorizador*[12] das gravações, congelado na dúvida *pixelada* do zoom digital da câmara. A ser possível alguma utilidade nas câmaras distribuídas por todo o lado, seria a de podermos 'todos' verificarmo-nos nos nossos locais de permanência... Uma probabilidade que nos leva de novo ao domínio dos objectos do *tecno-design*, a recorrer a artifícios de substituição de cenário para mantermos os nossos segredos. (Neste aspecto, que vanguarda estética irá o *design* publicitário inverter?)

Aí está: a ubiquidade tecnológica acentuará a dependência dos sistemas informáticos na orientação pessoal. Quando, na introdução a este trabalho, nos propusemos observar "circunstâncias nas quais se alternam e combinam algumas das oposições" que parecem regular a quotidianidade, "centrando uma atenção especial para o facto de *como se desenrola o jogo* e para que outras formas indistintas este evolui", necessitámos, portanto, de sintetizar uma evolução das tácticas —as ferramentas em uso— para permitir o alcance de objectivos estratégicos.

Aqueles projectos de *Playtime*[13] para os escritórios, pela sua vertente lúdica e comunicativa, explicam que a ferramenta electrónica em questão poderia ou não informar conteúdo prático e profissionalmente útil, dados que poderiam tomar a forma de vários tipos de controlo sobre factores e indivíduos.

Os novos objectos do *design* com a tecnologia incorporada permitem o permanente contacto com os seus utilizadores. Em termos profissionais, pode já significar uma redução do tempo livre. Porém, considerando que as relações profissionais se baseiam em relações de poder, torna-se difícil para o trabalhador arriscar, recusar-se a atender a um pedido do seu superior, mesmo que fora do horário de trabalho.

Para estes trabalhadores o tempo livre tornou-se uma comodidade valiosa, tão preciosa que tudo nela tem que ser cuidadosamente planeado

[12] Por *monitorizador* queremos designar 'o agente que visualiza e opera profissionalmente com monitores de transmissão de imagem e som'.
[13] 3.1: *Playtime*, III capítulo.

para não se desperdiçar nenhum do tempo de férias; o tempo privado ou pessoal acaba por perder todo o sentido de surpresa e coincidência; as agências de viagens comprovam que para se usar bem o tempo livre este tem que ser comprado. Pensar que, para nos sentirmos em férias, o tempo e o espaço devem tornar-se irrelevantes comporta um sentido de alienação coincidente com a necessidade intensa de actualidade na vida profissional quotidiana. Mas isto acontece porque existe uma pressão na forma como esse tempo de lazer é ocupado. Será, talvez, um problema de imposição de ocupação do espaço e tempo, um forte sentido individual de propriedade da experiência. Uma perspectiva diferente do que é o tempo livre é compreender a extensa disponibilidade dos dias e noites para se instalarem no nosso próprio território individual.

Sobre o virtual distribuído

Os caminhos de um jardim distribuído à superfície não percorrem o espaço em todas as direcções porque aos caminhos falta profundidade. Ao jardim, no entanto, não falta a profundidade penetrada pelos caules subterrâneos do rizoma.

O âmbito deste trabalho impulsiona à construção de narrativas ou apenas pequenos contos ou secções a desenvolver de ficções baseadas nos processos tecnológicos descritos.

A posição de tornar mais explícita a actividade urbana 'invisível', através dos projectos referidos em *Playtime*[14] e 'Red Libre Red Visible' parte da consideração da sua necessidade para a manutenção de um interesse atento ao espaço urbano. Se as actividades desenvolvidas no espaço público das ruas diminui, será necessário assinalar fisicamente a contínua e reactualizada actividade desenvolvida nas redes electrónicas. A 'dança' dos elementos simbólicos implementados à imagem da cidade, caracterizam determinado fluxo de dados, assim povoando o espaço em que flutuam e atribuindo-lhe

[14] Idem.

um carácter próprio. Será impossível, a partir destes projectos, deixar de imaginar a cidade como local de fantasmas apenas visíveis através de ecrãs, e considerar personagens que percorrem o espaço guiados pela indicação do sinal de rede comunitária buscando nelas determinado fluxo de sentido, para se integrar na corrente de expressão mais favorável.

Os *browsers* vieram expandir as capacidades de construção de percursos de investigação, permitindo a recolha[15] e o acesso a conteúdos de uma cultura que no seu interior já extensíssimo é bastante heterogénea. Portanto, a questão da visibilidade, tal como discutida em relação ao urbano visível, é relevante para a definição dos objectos em estudo ou abordagem. Qualquer que seja a investigação na Internet, será fundamental ter presente, tal como aponta Olu Oguibe, a distinção entre aqueles sítios imediatamente reconhecidos e facilmente acedidos e os não são considerados relevantes, seja por questões de identidade ou localização geográfica.

Ou seja, considerando que é, muitas vezes, a partir dos motores de busca como o Google, Altavista ou Yahoo, que realizamos as nossas pesquisas, a concessão de um resultado de busca pelo motor é dependente de um processo de atribuição de visibilidade na Internet, e um processo de filtragem interno da empresa prestadora do serviço.

Aproximamo-nos, assim, da Internet no seu conjunto com outros olhos, os de quem consegue perceber as antigas barreiras da geografia humana amplificadas pela cartografia do ciberespaço. Ou seja, dá-se uma transferência das hierarquias da visibilidade, representação, e privilégio do espaço 'real' para o ciberespaço. A megapólis assim constituída, na avançada conectividade entre nações indeterminadas que constantemente consolidam a megapólis, permanece um território de reflexão das cidades visíveis. Permanece, no entanto, ainda inacessível à grande maioria da população. Oguibe considera

[15] Acrescentamos, se o texto é facilmente "copiado" pelo utilizador, a compressão necessária às imagens e ao vídeo para serem inseridos na Internet não permite ainda (e em que casos interessará disponibilizar essa qualidade?) a qualidade de definição óptima para poderem ser amplamente utilizadas, por exemplo, neste trabalho de dissertação.

imprescindível aparelhar os locais em falta, se bem que tal empresa esteja bloqueada pela falta de aptidões educativas e estruturais de países como os do continente Africano, ou de zonas suburbanas degradadas como as tem qualquer cidade europeia.

A travessia do quotidiano percorre espaços entre mundos distanciados, um afastamento instalado pela diferença. Os encontros entre a partida e a chegada não estão implicados numa distância mínima, bastando uma viagem de um passo para acontecerem.

Bibliografia

ACONCCI, Vito "Public Sphere, Private Realm" in *In Si(s)tu — espaços públicos* # 1, Porto, 2001, p. 102.

AGAMBEN, G., "Notas sobre o gesto", in *Inter@ctividades: Artes, tecnologias, saberes*, Lisboa, CML e Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, p. 20. in CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual*, Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 427.

ALBERT, Michael, "A Program Seeking Dignified Work — Seventh essay in the series on A Movement for a Participatory Economy", March 5 2000, http://www.zmag.org/ZSustainers/ZDaily/2000-03/05albert.htm, 2006.

ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. "The Reinvention of Experience. Is There Space for the Small in a Global World?" in *Micropoliticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, EACC, Valencia, 2003, p. 38, 42.

ARRHENIUS, Sara, MALM, Magdalena e RICUPERO, Cristina, *Black Box Illuminated*, Propexus, IASPIS, NIFCA, Sweedan/ Finland, 2003, p. 110, 115.

AUGÉ, Marc "Tourism could well be the last utopia — an interview with Marc Augé" in http://www.atopia.tk, 2005.

BAKER, Rachel in irational.org, "History", in DIETZ, Steve "Public Sphere" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/public_sphere_s/, 2006.

BARTHES, Roland, *Mitologias*, Colecção Signos, Edições 70, Lisboa, 1997, primeira edição1957, Paris, p. 113-115.

BAUDRILLARD, *O Crime Perfeito*, Relógio d'Água, Lisboa, 1996, p. 27.

BAUDRILLARD, Jean "The Fate of Energy" in *The Transparency of Evil — Essays on Extreme Phenomena*, Verso, London/New Yok, 1990, 2002, p. 100.

BEUYS, Joseph 1979, in *Energy plan for the western man, Joseph Beuys in America — writings by and interviews with the artist*, compiled by Carin Kuoni, Four Walls Eight Windows, New York, 1990 in ZABEL, Igor (ed.), *Borderline Syndrome — energies of defense. Manifesta 3, European Biennal of Contemporary Art*, Ljublana, Slovenia, 2000, p. 91.

BEETHAM, M. "A Magazine of Her Own? Domesticity and Desire in the Women's Magazine.1800-1914", ref. in BLACKMAN, Lisa, Routledge, London, 1996.

BENJAMIN, Walter, *O autor como produtor*, conferência em Abril de 1934 no Instituto para o Estudo do Fascismo de Paris. (nota do autor FOSTER, Hal, in *El Retorno de lo Real — La vanguardia a finales de siglo*).

BLACKMAN, Lisa "Lyfestyle magazines and selfhood" in CURRAN, James (ed.), MORLEY, David, *Media and Cultural Theory*, Routledge, New York/London, 2006, p. 211.

BLEECKER, PATERSON, ZURKOW, 2002-2004 in http://www.o-matic.com/play/pdpal, 2005.

BIRNBAUM, Daniel "The Lay of the Land — an experiment in art and community in Thailand" in *Artforum*, Summer 2005, p. 270-274, 346.

BOLOGNA, S. 'Problematics del lavoro autonomo in Italia (I)' in *Altreragioni* 1, June1992, p. 20-1; ref in WRIGHT, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in *Mute*, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

BOOKCHIN, Natalie e SHULGIN, Alexei "Introducción al net.art (1994-1999)" in http://aleph-arts.

org, 2005.

BORGES, Jorge Luis "O jardim dos caminhos que se bifurcam" in *Ficções*, Teorema, Colecção gabinete de curiosidades, 1989, Lisboa, 1998, p. 90-91.

BOSMA, Josephine "Constructing Media Spaces — The novelty of net(worked) art was and is all about access and engagement" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces, 2005.

BOYER, M. Cristhine "The City of Collective Memory: Its Historical Imagery and Architctural Entertainments" in LIGGETT, Helen, *Urban Encounters*, Minnesota Press, Minneapolis, 2003, pág. 26.

BRAGANÇA DE MIRANDA, José e CRUZ, Maria Teresa, *Ligações — Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Tropismos, Porto, 2002.

BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, p. 199, 201, 205, 207, 241-243, 249, 426, 429, 431-432, 439-441, 443.

BRANIGAN, E., *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, p. 3 in MILES, Adrian "Hypertext Structure as the Event of Connection" in *Journal of Digital information*, volume 2 issue 3, Themes: Hypertext criticism, 2002-03-12, in http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i03/Miles, 2005.

BREA, José Luís "El net.art y la cultura que viene" in "ensayos", http://aleph-arts.org/ubiquid/index.html#, 2005.

BRITELL, Jim "Design Factors in Grassroots Networks" in http://www.britell.com/use/use4.html, 2005.

BROODTHAERS, Marcel "Gesprek met Marcel Broodthaers", Museumjournaal, Amsterdam, 15 de febrero, 1970 "extracto de la entrevista original con Ludo Bakkers publicado en holandês" in DAVID, Catherine, et.al., *Marcel Broodthaers*, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 24 de marzo – 8 de junio, 1992, Madrid, 1992, p. 18.

BUREAU D'ÉTUDES "Machines de resymbolisation — reflexions à partir du travail d'Öyvind Fahlström" in *Multitudes* # 15, EXILS, Hiver 2004, p. 101, 103, 106, 108.

BURGELMAN, Jean Claude, "Traveling with Communication Technologies in Space, Time and Everyday Life: An Exploration of Their Impact" in *First Monday*, Vol. 5, nº3 Março 2000.

BURROUGHS, William, *A Revolução Electrónica,* Colecção Mil Folhas, Público, Porto, 1971, 2003.

CAMNITZER, FARVER and WEISS. *Global Conceptualism: Points of Origin. 1950s-1980s.* Exhibition catalogue, New York: Queens Museum of Art, 1999, p. vii. ref do autor SUTTON, Gloria "Network aesthetics: strategies of participation within net.art" in *Networked Narrative Environments, as imaginary spaces of being,* Manchester Metropolitan University, MIRIAD / FACT, 2004, p. 27.

CANNIFFE, Eamonn, *Urban Ethic — design in the contemporary city*, Routledge, London and New York, 2006, p. 119.

CARVALHO, Margarida "Proximidades intersticiais" in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José, *Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes*, Junho de 2002, Cap. Webart, p. 190-191.

CASTELLS, Manuel, *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura — A Sociedade em Rede*, Volume I, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2002, pág. 6, 115, 122-123.

CHEVRIER, Jean-François, "Conversation with Jean-François Chevrier" in *Micropoliticas — Arte*

y cotidianidad 2001 – 1968, EACC, Valencia, 2003, p. 350, 378, 392.

CHUNG, Chuihua Judy (ed.), INABA, Jeffrey, KOOLHAAS, Rem, LEONG, Sze Tsung, *Shopping — Harvard Design School Guide to Shopping*, Taschen, 2002; referência de FOSTER, Hal, *Design and Crime (and other diatribes)*, Verso, London, 2002, p. 55.

COLLECTIVE ACTION NOTES, Pamphlets, "A Ballad Against Work — A Publication for Collectivities (1996) in http://www.geocities.com/CapitolHill/Lobby/2379/intro.htm, 2006.

COSTA, António Ricardo "O Devir de Versalhes: Desdobramento e Mutação de um Modelo Urbano" in *J-A — Jornal Arquitectos* # 206 — América; contemplação, lazer trabalho, cidade, p. 55.

CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic disturbance* Cap. Nomadic Power and Cultural Resistance, pág. 16, Cap. The Recombinant Theater and the Performative Matrix, p. 59, in http://www.critical-art.net/books/ted/, 2005.

CRITICAL ART ENSEMBLE, *The Electronic Civil Desobedience — and Other Unpopular Ideas*, Cap. Electronic Civil Desobedience, p. 13, Cap. Slacker Luddites, p. 57, in http://www.critical-art.net/books/ted/, 2005.

CRUZ, Maria Teresa "Experiência e Experimentação — Notas sobre euforia e disforia a respeito da arte e da técnica" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Aspectos estéticos e culturais da tecnologia contemporânea, p. 427, 431-432, 426, 429.

CUEVAS, Minerva "For a human interface-Mejor Vida Corp." in http://www.irational.org/minerva/resume.html#texts, 2005.

DAVID, Catherine "El museo del signo" in DAVID, Catherine, et.al., *Marcel Broodthaers*, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 24 de marzo – 8 de junio, 1992, Madrid, 1992. p. 17-18.

DE DUVE, Thierry, "Dan Graham and the Critique of Artistic Autonomy" in BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, Richter Verlag, 2001, p. 65-66.

DEBORD, Guy, "The Society of the Spectacle", (1967) in "Bureau of Public Secrets", http://www.bopsecrets.org/SI/debord/index.htm, 2005.

DEBORD, Guy, "Theory of the Derive" in *Internationale Situationniste*, # 2, Dezembro 1958, in *International Situationniste*, Librairie Arthème Fayard, Paris, 1997, p. 51.

DEBORD, Guy "Perspectivas de modificações conscientes na vida quotidiana" in *Antologia — Internacional Situacionista*, Edições Antígona, Lisboa, 1997, p. 72-84.

DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects", in aa.vv., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 274,-275, 278-279, 281.

DELEUZE, Gilles, *O Mistério de Ariana*, Passagens, Vega, Lisboa, 1996, p. 49-58.

DELEUZE, Gilles, "Post-scriptum sobre as sociedades de controlo" in *Conversações 1972-1990*, Fim de Século, 2003, p. 243.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix "'A Thousand Plateaus' — The Included Middle" in aa.vv., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 467.

DELEUZE, Gilles e PARNET, Claire, *Diálogos*, Relógio d'Agua, 1977, Lisboa 2004.

DERY, Mark "Past Perfect: Disney celebrates US home" in *The pyrotechnic insanitarium — american culture on the brink*, Grove Press, New York, 1999, p. 6-7, 171, 176.

DIETZ, Steve "Public Sphere" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/public_sphere_s/, 2005.

DOZOIS, Martin "Cartografando o corpo com mediações — Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, Cap. Experiência humana, mediação e tecnologias, p. 241-243, 249.

DRUCKREY, Timothy with ARS ELECTRONICA (ed.), *Ars Electronica — Facing the Future — proposal for a Really New "New Physics"*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, and London, England, 1999.

ECO, Umberto, "Sobre os Espelhos" in *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*, Difel, Colecção Documento, Lisboa, 1989, p. 19.

EDENSOR, Tim, *Tourist at the Taj: Performance and Meaning at a Symbolic Site*, Routledge, London, 1998 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 136.

ENGELS, Friedrich "Condition of the Working Class" .

ERASMUS, *The Godly Feast*, 1522 in TURNER, Tom, Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD, Spoon Press, 2005, New York, p. 147.

FAHLSTRÖM, Öyvind, *Take care of the World*, Cat. exp., Paris, 1980; referência in BUREAU D'ÉTUDES "Machines de resymbolisation — reflexions à partir du travail d'Öyvind Fahlström" in *Multitudes* # 15, EXILS, Hiver 2004, p. 103.

FERGUNSON, M. "Forever Feminine. Women's Magazines and the Cult of Femininity", Heinemann, London, 1983; referido em BLACKMAN, Lisa "Lyfestyle magazines and selfhood" in CURRAN, james (ed.), MORLEY, David, *Media and Cultural Theory*, Routledge, New York/London, 2006, p. 211.

FLUCKIGER, François, *Understanding Networked Multimedia — aplications and technology*, Prentice Hall, London, 1995, Cap. 14 — World-Wide Web: Towards a universal information hyperspace, p. 273-276.

FINDLAY□□*Magic*□*Lands*□□p. 70 in HARWOOD, Edward, "Rhetoric, Authenticity, and Reception: The Eighteenth-Century Landscape Garden — the Modern Theme Park, and Their Audiences" in *Theme Park Landscapes: Antecedents and Variations* (excerto), Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C. Dumbarton Oaks Colloquium on the History of Landscape Architecture, pág. 61; in www.doaks.org/TParks/TParksFM.pdf, 2005.

FOSTER, Hal "The Return of Shock and Trauma"; Hal Foster entrevistado por Rubén Gallo, 2004 in http://www.echonyc.com/~trans/Telesymposia3/Foster/frame%20Hal%20Foster%20Q1%20eng.html, 2005.

FOSTER, Hal, *El Retorno de lo Real — La vanguardia a finales de siglo*, Ediciones Akal, Arte Contemporâneo, Madrid, 2001, p.106, 144, 150, 157.

FOSTER, Hal, *Design and Crime (and other diatribes)*, Verso, London, 2002, p. 18-19, 55.

FOUCAULT, Michel "Of Other Spaces" in aa.vv., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 264, 269.

FRADE, Pedro Miguel, *Figuras do Espanto — A Fotografia Antes da Sua Cultura*, Edições Asa, Colecção Argumentos pensamento contemporâneo, Porto, 1992, p. 16, 128-129, 166.

FULLER, Matthew in *I/O/D Nettime Interview Interview with the makers of the Web Stalker browser* — The Web Stalker: http://www.backspace.org/iod — Simon Pope, Colin Green and Matthew Fuller. By Geert Lovink, Made for the First International Browserday, Amsterdam, april 17th, 1998, # distributed via nettime.

GALLOWAY, Anne "Resonances And Everyday Life: Ubiquitous Computing And The City", (draft)

in www.purselipsquarejaw.org/research_design/papers/galloway_culturalstudies_draft.pdf, 2003, 2005.

GRAHAM, Dan, in BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 274.

GRAHAM, Dan, "Double Exposure", 1995-96, nova versão do texto, in BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 278.

GRAHAM, Dan, "Two-Way Mirror Cylinder Inside Cube and a Vídeo Salon: Rooftop Urban Park Project for Dia Center for the Arts" in *The End(s) of the Museum. Exh. Cat.*, Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1991: 126-128, in BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, Richter Verlag, 2001, p. 259.

GRAHAM, Dan e HURST, Robin, "Corporate Arcadias" in *Artforum*, December 1987, p. 68-74. Também publicado publicado como "Odyssey in Space: Dan Graham e Robin Hurst on the US Corporate Atrium" in *Building Design*, Outubro 21, 1988, p. 38-43.

GRASSKAMP, Walter, "Art and the city" in BUßMANN, Klaus, KÖNIG, Kasper, MATZNER, Florian (ed.), *Sculpture. Projects in Munster*, Hatje, Munster, 1997, p. 11-12.

GREENE, Rachel, "Una historia del Arte de Internet" in http://aleph-arts.org, 2005.

GUATTARI, Felix, *La Philosophie est essntielle à l'existence humaine. Entretien avec Antoine Spire*, Paris. Éditions de L'aube, 2001, p. 30 in ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. (ed.), *Micropolíticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, Espai d'Art Contemporary de Castelló, 2003, "The Reinvention of Experience. Is There Space for the Small in a Global World?", p. 30-34.

HARDT, M. & NEGRI, A., *Empire*, Harvard Univeristy Press, Cambridge, 2000, p. 30.; ref. de Wright, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in *Mute*, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

HARDT, M & NEGRI, A., *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, Penguin, New York, 2004, p. 109; ref. de Wright, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in *Mute*, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

HARVEY, David "Militant and Particular: A Geographer's Response to Flexible Accumulation", in aa.vv., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 459–465.

HARVEY, J., "The Square garden of Henry the Poet" in "Garden History" Vol. 15, nº 1, referido in TURNER, Tom, *Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD*, Spoon Press, 2005, New York, p. 1, 12, 86.

HARWOOD, Edward, "Rhetoric, Authenticity, and Reception: The Eighteenth-Century Landscape Garden — the Modern Theme Park, and Their Audiences" in *Theme Park Landscapes: Antecedents and Variations* (excerto), Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C. Dumbarton Oaks Colloquium on the History of Landscape Architecture, p. 4, in www.doaks.org/TParks/TParksFM.pdf, 2005.

HATTON, Brian "Alteration to a Suburban House described in Buildings and Signs" 1981, p. 35 in *Dan Graham in Relation to Architecture* in BROUWER, Marianne, Dan Graham — Works 1965 – 2000, Richter Verlag, 2001, p. 324.

HAYLES, Katherine e BORGMANN, Albert "An interview/dialogue with Albert Borgmann and N. Katherine Hayles on humans and machines" in http://www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/borghayl.html, 2005.

HEADMAP MANIFESTO "Location Aware Devices, Mapping Out Spatialised Computing", 1999,

SF, London, NYC, 2004, p. 24 in http://www.headmap.org, 2005.

HEMMENT, Drew "Locative Arts" in http://www.locative.net/tcmreader/index.php?locarts;hemment-arts, 2005.

HERBERT, Nick "Werner Alone Has Looked on Reality Bare" in DRUCKREY, Timothy with ARS ELECTRONICA (ed.), *Ars Electronica — Facing the Future — proposal for a Really New "New Physics"*, MIT Press, Cambridge, Massachussetts, and London, England, 1999, p. 101-102.

HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005, Cap. Room Five — Provoking the Everyday, p. 109-110, 112, 119.

HOLMQUIST, Lars Erik, "Evaluating the Comprehension of Ambient Displays", Future Applications Lab, Viktoria Institute, Sweden in ww.viktoria.se/fal/publications/2004/eval-ambient.pdf, 2005.

JOUFFROY, Alain "Marcel Broodthaers post mortem", *Marcel Broodthaers. L'oeuvre graphique — Essais*, Centre genevois de Gravure contemporaire, Ginebra, 1991 in DAVID, Catherine, et.al., *Marcel Broodthaers*, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 24 de marzo – 8 de junio, 1992, Madrid, 1992, p. 17.

KAPROW, Allan "The Essays on Pinpointig Happenings (1967)" in KELLEY, Jeff (ed.) *Blurring of Art and Life,* University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Londres, 1996, p. 89.

KASSON, John F., *Amusing the Million*, Hill and Wang, New York, 1978, p. 15.

KING, Jamie "Colonialismo virtual. Violência cultural na WWW" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs. Virtual*, Março de 1999, Edições Cosmos, Lisboa, p. 439-441, 443.

KLEIN, Naomi, *No Logo*, Relógio D'Água, Lisboa, 2002, p. 259.

KORAN, THE, Surah XLVII, 2 ff in TURNER, Tom, *Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD*, Spoon Press, 2005, New York, p. 86.

KRAUSS, Rosalind, *Sculpture in the Expanded Field*, *October*, Spring 1979.

KUNZRU, Hari "This is the Public Domain" in *Mute* nº 27, winter/spring 2004, p. 14.

LACAZE, Jean-Paul, *A Cidade e o Urbanismo*, Instituto Piaget, , Lisboa, 1995, 1999, p. 65.

LAFARGUE, Paul "The Right To Be Lazy", 1883 in "Marxists' Internet Archive", http://www.marxists.org, 2005.

LARSEN, Ernst "Ordinary Gestures of Resistance" in SUDERBURG, Erika (ed.) *Space, Site, Intervention — Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis/London, 2000, p. 171-188.

LEMOS, André "A arte da vida: Diários pessoais e webcams na Internet" in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José, *Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes*, Junho de 2002, Cap. Mapeamentos da experiência, p. 307, 309-310.

LEYS, Simon, *Os náufragos do batávia* seguido de *Prosper*, Edições Cotovia, Ficção, Lisboa, 2003.

LIGGETT, Helen, *Urban Encounters*, University of Minnesota Press, Mineapolis/ London, 2003, p. 18, 26.

LIVRO DO GÉNESIS, Génesis (2, 10 – 11).

LOURENÇO, Nuno "Elogio do Lazer" in *J-A — Jornal Arquitectos*, # 206, *América; contemplação, lazer trabalho, cidade*, p. 60, 63.

LYNCH, Kevin, *A Imagem da Cidade*, Edições 70, Lisboa, 1960, 2002, p. 105.

MACCANNELL, Dean, *The Tourist: A New Theory of the Leisure Class*, rev. edn, University of California Press, Berkeley, 1999 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 132-133.

MACHUCO, António "Tenologias da Informação — do centrado ao acentrado" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José. (org), *Revista de Comunicação e Linguagens — Real vs Virtual*, Edições Cosmos, Lisboa, Março de 1999, Cap. Efeitos globais da tecnologia contemporânea, p. 197-199, 201, 205, 207.

MELVILLE, Herman, *Bartleby*, Assirio & Alvim, Lisboa, 1988.

MST Avançado — Treino para experimentados. (Circulação restrita, somente para uso interno), Lisboa, 1981, Cap. 5. Objecções, p. 85.

MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.), *Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes*, Junho de 2002, Relógio d'Água, Lisboa, p. 24-25.

MARX, Karl "Economic and Philosophical Manuscripts", in Marx/Engels Internet Archive, http://www.marxists.org, marx_economic_and_philosophical_manuscripts.pdf, Progress Publishers, 1887, 1999, 2005.

MASON, Bruce & DICKS, Bella "The Digital Ethnographer", School of Social Sciences, Cardiff University, Wales in http://www.ub.es/prometheus21/articulos/obsciberprome/BruceMason.pdf, 2005.

MATHELOT, Pierre, *A Telemática*, Edições 70, Lisboa, 1985.

MCCLINTOCK, Anne, *Imperial Leather: Race, Gender, and Sexuality in the Colonial Contest*, Routledge, London 1995, p. 209; referência do autor PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, —The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p.72.

MEINEBANK.CRASHCOURSE "Interview with Behrooz Abdolvand and Matthias Adolf — Dollarise This! Meinebank takes on the petrodollar" in *Mute* nº 27, winter/spring 2004, p. 28.

MERLEAU-PONTY, Maurice, *Phénoménologie de la Perception*, Tel-Gallimard, Paris, 1983. p. 81, citado em FRADE, Pedro Miguel, Figuras do Espanto, pág. 128.

MILES, Adrian "Hypertext Structure as the Event of Connection" in *Journal of Digital information*, volume 2 issue 3, Themes: Hypertext criticism, 2002-03-12, in http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i03/Miles, 2005.

MORGADO, Sofia "Vazio" in *J-A — Jornal Arquitectos*, # 206 — América; contemplação, lazer trabalho, cidade, p. 126.

MORSE, Margaret "The News as Performance: the Image as Event in *Virtualities — Television, Media Art and Cyberculture*, Indiana University Press, 1998, Cap. 1 —Virtualities as Fictions of Presence, p. 44.

MULVEY, Laura, *Death 24x a Second* in http://www.stopmotionstudies.net, 2006.

NEGRI, A., "Capitalist domination and working class sabotage" in http://www.geocities.com/cordobakaf/negri_sabotage.html, 2006.

OGUIBE, Olu, *The Culture Game*, University of Minnesota Press, Minneapolis / London, 2004, Cap. On Digital 'Third Worlds': An Interview, p. 159, 161, 165, Cap. Nacionalism, Modernity, Modernism, p. 47, Cap. Play Me the 'Other', p. 27, 47.

OZKAN, Derya "Antinomy Perfected: Everyday Life and Utopia in Situationist Politics of Space", cap. The Post World War II Era—Politics, Culture, Urbanism, in arch.virose.pt/writings/kabille/derya01.html, 2005.

PATERSON, Mark *Consumption and Everyday Life*, The New Sociology, Routledge, New York, 2006, p.72, 118,-119, 132-133, 136, 179-181, 185, 190.

PAUL, Christiane "Curatorial Statement — Mapping Transitions: The Topography of Searches" in http://www.altx.com/mappingtransitions, 2005.

PEREIRA, Fernado José "Ligações Livres — da construção fantasiosa à realidade domesticada" in BRAGANÇA DE MIRANDA, José e CRUZ, Maria Teresa, *Ligações — Crítica das Ligações na Era da Técnica*, Tropismos, Porto, 2002, p. 119-128.

PERNIOLA, Mario, *O Sex appeal do inorgânico*, Ariadne Editora, Coimbra, 2004, Cap. O Corpo como Veste, p. 44-47.

PIGRAM, John J. and JENKINS, John M., *Outdoor Recreation Management*, Routledge, New York, 1999, 2006.

PINHEIRO, Gabriela Vaz "Ceci nést pas un Monument — sobre a Ideia de Arte Pública Processual" in *Margens e Confluências — um olhar contemporâneo sobre as artes*, nº 9 — Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, 2005, p. 75-78, 82, 86-86, 87.

POOLE, Paula, STALBAUM, Brett in http://www.paintersflat.net, 2006.

POPE, Simon, GREEN, Colin, FULLER, Matthew interviewed by LOVINK, Geert, *I/O/D Nettime Interview Interview with the makers of the Web Stalker browser* in http://bak.spc.org/iod/. 2005.

POSTER, Mark, *Cidadãos,* media *digitais e globalização* in MARCOS, Maria Lucília e BRAGANÇA DE MIRANDA, José (org.) *Revista de comunicação e linguagens — A cultura das redes*, Junho de 2002, Relógio d'Água, Lisboa, p. 24-25.

RAJCHMAN, John, *As Ligações de Deleuze*, Temas e Debates, Colecção Memórias do Mundo, Lisboa, 2002, p. 13, 18.

REDSTRÖM, Johan, SKOG, Tobias e HALLNÄS, Lars "Informative Art: Using Amplified Artworks as Information Displays" in http://www.viktoria.se/fal/projects/infoart/pub-1.html, p. 1-2, 2005.

RUBIN, Jerry, Do it! Scenarios of the revolution, Balantine Books, New York, 1970, p. 108. in THOMPSON, Nato, Trespassing Relevance, in AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 16.

ROYOUX, Jean-Christophe "Towards A Post-Cinematic Space-Time (From An Ongoing Inventory)" in ARRHENIUS, Sara, MALM, Magdalena e RICUPERO, Cristina, *Black Box Illuminated*, Propexus, IASPIS, NIFCA, Sweedan/ Finland, 2003, p. 115.

SCHULZ, Pit "Wem gehört das Web?" in http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1159/1.html, ref. in BOSMA, Josephine "Constructing Media Spaces — The novelty of net(worked) art was and is all about access and engagement" in http://www.medienkunstnetz.de/themes/public_sphere_s/media_spaces, 2005.

SORKIN, Michael (ed.) *Variaciones sobre um parque temático — La nueva ciudad americana y el fin del espacio público*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

SPECTOR, N. *Félix Gonzalez-Torres* (New York: The Salomon R. Guggenheim Foundation, 1995); referência de DEFERT, Daniel "Foucault, Space and the Architects" in aa.vv., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997, p. 281.

SUDERBURG, Erika (ed.) *Space, Site, Intervention — Situating Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis/London, 2000.

SUTTON, Gloria, "Network aesthetics: strategies of participation within net.art" in *Networked Narrative Environments, as imaginary spaces of being,* Manchester Metropolitan University,

MIRIAD / FACT, 2004, p. 17-19, 26.

SWAIN, Miria, "Just Sugaring the Pill?" in *Mute* nº 27, winter/spring 2004, p. 58.

TAFURI, Manfredo, *Projecto e Utopia*, Editorial Presença, Colecção Dimensões, Lisboa, 1985, p. 82, 92, 94-95.

THOMPSON, Nato "Trespassing Relevance" in AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 19.

TRONTI, M. "The strategy of refusal" in http://www.geocities.com/cordobakaf/tronti_refusal.html, 2006.

TURNER, Tom, *Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD*, Spoon Press, London/New York, 2005, p. 86, 118, 147, 182, 193.

URRY, John "The 'consumption' of tourism" in CLARKE, D. B., DOEL, M. A. and HOUSIAUX, K. M. L. (eds.) *The Consumption Reader*, Routledge, London 2003, p. 119 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, —The New Sociology, Routledge, 2006 New York, 118,-119.

URRY, John, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage, London 2002 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, —The New Sociology, Routledge, 2006 New York, 118,-119.

VALÉRY, Paul "La Conquista de la Ubicuidad" in *Piezas sobre arte*, Visor, Madrid, 1999 in http:// aleph-arts.org, 2005.

VANEIGEM, Raoul "Banalidades de Base", Frenesi, Lisboa, 1988, p. 22.

VATTIMO, Gianni, *A Sociedade Transparente,* Antropos, Relógio d'Água, Lisboa, 1989, 1992, Cap. Da Utopia à heterotopia, p. 67-68, 75

VIAN, Kathi, PANG, Alex Soojung-Kim "The very Small World — Critical Trends on the next two decades", Institute for the Future, Tecnology Horizons Program, 2003, http://www.iftf.org/ features/reports.html, 2005.

VIRILIO, Paul "Cities on the run" in *Domus* nº 887, December 2005, p. 55.

VIRILIO, Paul, BURKHARDT, François "The world time — A dialogue" in *Domus* nº 800, January 1998, p. 4.

VIRILIO, Paul, DE KERCKHOVE, Derrick "Infowar" in DRUCKREY, Timothy with ARS ELECTRONICA (ed.), *Ars Electronica — Facing the Future — proposal for a Really New "New Physics",* MIT Press, Cambridge, Massachussetts, and London, England, 1998, 1999, p. 326-335.

WAGNER, Anne M. "Being There — art and the politics of place" in *Artforum*, Summer 2005, p. 264-269.

WAKKARY, Ron, june 1999 in http://www.netomat.net/original/index.html, 2005.

WARNER, Michael "The Trouble with Normal" in *Sex, Politics, and the Ethics of Queer Life*, 1999; referencia de ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. (ed.), *Micropolíticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, Espai d'Art Contemporary de Castelló, 2003, p. 30-34.

WEIBEL, Peter "The Post-Media Condition" in aa.vv., CONDICIÓN POSTMEDIA, Catálogo da Exposição no Centro Cultural Conde Duque, Madrid, patente de 07-02-06 a 16-04-06, p. 99-100.

WIGLEY, Mark "The Hyper-Architecture of Desire" in *Constant's New Babylon: The Hyper-Architecture of Desire*, Witte de With Publishers, Rotterdam, 1998, p. 9-71; referência em

OZKAN, Derya "Antinomy Perfected: Everyday Life and Utopia in Situationist Politics of Space", cap. The Post World War II Era—Politics, Culture, Urbanism, in arch.virose.pt/writings/kabille/derya01.html, 2005.

WILSON, Alex, *The Culture of Nature: North American Landscape from Disney to the Valdez*, Blackwell, Oxford, 1992 in PATERSON, Mark, *Consumption and Everyday Life*, —The New Sociology, Routledge, 2006 New York, p. 132-133.

WRIGHT, Steve "Reality Check: Are we living in a material world?" in *Mute*, Vol. 2 nº 1, 2005, p. 34-45.

ZABEL, Igor (ed.), *Borderline Syndrome — energies of defense. Manifesta 3, European Biennal of Contemporary Art*, Ljublana, Slovenia, 2000, p. 91.

ZITTEL, Andrea, CALEY-REGEN, Shaun, CONNELLY, John, AUERBACH, Lisa Anne, STILLPASS, Andy e FERNANDEZ, Verónica "The Mission" in http://www.highdeserttestsites.com, 2005.

Catálogos:

AA.VV., *Condición Postmedia*, Centro Cultural Conde Duque, Madrid, 07/02/06 - 16/04/06.

AA.VV., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997.

AA.VV., *Documenta 11 — Platform 5: Exhibition Catalogue*, Hatje Cantz Publishers, 2000.

AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004, p. 19, 36, 40, 56.

ACCONCI, Vito/Acconci Studio / COUTTS, Marion, NORMAN Nils, O'SHEA, Mick, ROTHSCHILD, Eva, TZAIG, Uri, *PARA-CITIES: Models for Public Spaces/ TROUBLESHOOTING*, Arnolfini, 2001, p. 10.

ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. (ed.), *Micropolíticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, Espai d'Art Contemporary de Castelló, 2003, p. 30-34, 38, 42.

BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 265, 268.

BUßMANN, Klaus, KÖNIG, Kasper, MATZNER, Florian (ed.), *Sculpture. Projects in Munster*, Hatje, 1997.

DAVID, Catherine, et.al., *Marcel Broodthaers*, Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 24 de Marzo – 8 de Junio, 1992, Madrid, 1992.

KÖB, Edelbert, et.al., *The Idiot—Erwin Wurm*, Sala de Exposiciones Canal de Isabel II, Madrid, España, 2006, p. 9.

Revistas

Artforum, December 1987.

Artforum, Summer 2005.

Domus nº 800, January 1998, p. 4, 118.

Domus nº 887, December 2005, p. 55.

In Si(s)tu — espaços públicos # 1, Porto, 2001.

J-A — Jornal Arquitectos # 206, *América; contemplação, lazer trabalho, cidade*.

Margens e Confluências —um olhar contemporâneo sobre as artes, nº 9 — Arte Pública, Junho 2005, ESAP, Guimarães, 2005, p. 75, 82, 86-86, 87.

Multitudes 15, EXILS, hiver 2004; http://multitudes.samizdat.net, 2005.

Mute, Vol. 2 nº 1, 2005.

Mute, nº 27, winter/spring 2004.

Sites

".tk", www.dot.tk, 2005.

"aleph", http://aleph-arts.org, 2005.

"Atlas of Cyberspaces", http://www.cybergeography.org/atlas/atlas.html, 2005.

"backspace.org", http://bak.spc.org/, 2006.

"Bureau of Public Secrets", http://www.bopsecrets.org, 2005.

"Class against class", http://www.geocities.com/cordobakaf, 2005.

"copy-art.net", http://www.copy-art.net, 2006.

"Creative Commons", http://creativecommons.org, 2006.

"Critical Art Ensemble", http://www.critical-art.net, 2006.

"Future Applications Lab — Viktoria Institute", http://www.viktoria.se/fal, 2005.

"generation online", www.generation-online.org, 2005.

"gps.tv", www.gps.tv, 2005.

"e-2", http://e-2.org, 2006.

"Hacque design and Research", www.haque.co.uk, 2005.

"Interrupt",http://www.interrupt-symposia.org, 2005.

"Introduction to net.art (1994-1999)", http://www.easylife.org/netart, 2005.

"Irational", www.irational.org, 2006.

"Journal of Digital information", volume 2 issue 3, in http://jodi.tamu.edu/, 2006.

"Ludic-society.net — an artgame research project", http://www.ludic-society.net, 2006.

"Map.jodi", http://map.jodi.org, 2006.

"Marxists Internet Archive", http://www.marxists.org, 2005.

"Medien Kunst Netz (Media Art Net)", www.medienkunstnetz.de, 2006.

"Museum in Progress", http://www.mip.at, 2005.

"nettime", www.nettime.org/pub.html, 2005.

"New York Surveillance Camera Players", http://www.notbored.org/the-scp.html, 2006.

"Paintersflat.net", http://www.paintersflat.net, 2006.

"Potatoland", http://www.potatoland.org, 2005.

"Portal da União Europeia", http://europa.eu.int, 2005.

"Portal do Governo Português", http://www.portugal.gov.pt, 2005.

"rhizome", www.rhizome.org, 2006.

"Surveillance Camera Players", http://www.notbored.org/the-scp.html, 2005.

"Theme Park Insider", www.themeparkinsider.com, 2005.

"Université Tangente", http://utangente.free.fr/index2.html, 2005.

"virose", http://www.virose.pt 2006.

"Why Work", www.whywork.org, 2005.

"Wikipedia, the Free Encyclopedia", http://en.wikipedia.org, 2006.

"Workless Party", www.worklessparty.org, 2005.

"Z-Communications — The spirit of resistance lives", http://www.zmag.org, 2006.

Trabalhos na Internet

"Abmachine" SEIKMANN, Andreas, http://www.mip.at/en/werke/538.html, 2006.

"ALTX Online Network", http://www.altx.com/home.html, 2005.

"Amsterdam Realtime", POLAK, Ester in http://realtime.waag.org, 2005.

"A Net Art Idea Line" in http://artport.whitney.org/commissions/idealine.shtml, 2005.

"Anschool", *pdf*, HIRSCHHORN, Thomas, http://www.virose.pt/vector/x_04/hirschhorn/desdobravel/hirschhorn.pdf, 2006.

"CarnivorePE", http://rhizome.org/RSG, 2005.

"CARNIVORE.WEBCAM.SNIFFING", http://www.zumkuckuck.com/carnivore/, 2005.

"Esferas — superfícies esféricas de dialogo", ORTIZ, Santiago, http://www.virose.pt/vector/b_13/ortiz.html, 2006.

"Free Lunch",http://annabest.info/freelunch/index.cgi, 2005.

"Mejor Vida Corp.®", CUEVAS, Minerva, 2003 in http://www.irational.org/mvc/english.html, 2006.

"The Digital Landfield", http://potatoland.com, 2005.

"Nosostras, las putas", IGLESIAS, Ricardo in http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas/principal.html#, 2005.

"1:1(2)",JEVBRATT, Lisa, in http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/index_ng.html, 2005.

Jodi "Map.jodi.org" in http://map.jodi.org/, 2006 e "ORG" in http://www.wrongbrowser.com, 2006.

"netomat", WISNIEWSKI, Maciej, in www.netomat.org, 2005.

"Park Fiction ", www.parkfiction.org, 2006.

"PDPal", http://www.o-matic.com/play/pdpal, 2006.

"PORT: Navigating Digital Culture", http://artnetweb.com/port/index.html, Organized by *a r t n e t w e b,* MIT List Visual Arts Center, January 25 through March 29, 1997, 2006.

"Red Libre Red Visible", http://www.redvisible.tk/, 2006.

"RIOT", NAPIER, Mark, 2000, http://potatoland.com, 2006.

"Rush Creek Wilderness Trail", POOLE, Paula, STALBAUM, Brett in http://www.paintersflat.net/rush_creek/phase1_map.pdf, 2006.

"Sky Ear", Hacque design and Research, www.haque.co.uk, 2005.

"Stop Motion Studies" – series 7, 2003, CRAWFORD, David, http://www.virose.pt/vector/b_04/crawford.html, 2006.

"The Black Factory", http://www.theblackfactory.com, 2006.

"TM Clubcard", BAKER, Rachel in http://www.irational.org/tm/clubcard/front.html, 2006.

"Urban Tension (2002-2003)" e "Utopia Station Lab (2003), http://www.mip.at, 2006.

"Web Stalker", http://bak.spc.org/iod/, 2006.

Bibliografia de Imagens (por ordem de aparência)

Hieronymus Bosch, *O Jardim das Delícias*, sec. XV *(tríptico)*, painel central, óleo sobre madeira 220 x 195 cm, Madrid, Museo del Prado in CAT BOSH

Constant Nieuwenhuys, *View of New Babylonian Sectors*, 1971, watercolor and pencil on photomontage, 135 x 223 cm. Gemeentemuseum Den Haag, The Hague; *New Babylon/Amsterdam*, 1958, ink on map, 200 x 300 cm, Amsterdams Historisch Museum, Amsterdam; *Yellow Sector*, 1958, metal, ink on plexiglass, oil on wood, 21 x 82.5 x 77.5 cm. Gemeentemuseum Den Haag, The Hague — in Documenta11_Platform5: Exhibition Catalogue, Hatje Cantz Publishers, Kassel, 2002.

Internationale Situationniste, *Programme préable au movement situationniste*, in *Internationale Situationniste*, # 8, Janeiro 1963, in *International Situationniste*, Librairie Arthème Fayard, Paris, 1997.

Minerva Cuevas, *Safety Pills*, 2000 in HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005.

Graham e Hurst, *Corporate Arcadias*, 1987 in *Artforum*, December 1987.

Dan Graham, *Heart Pavilion*, 1991, Installation for 1991 Carnegie International.' Collection of the Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Pennsylvania, USA in BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000*, catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 265, 268.

Gary Hill, *Viewer*, in www.medienkunstnetz.de/ ocrablog.splinder.com, 2006.

Erwin Wurn , *how to go from man's size L to XL in 8 days*, 1993; *American/Spanish Table of Conspiracy*, 2003; Erwin Wurn , *59 positions*, 1992. — in KÖB, Edelbert, et.al., *The Idiot— Erwin Wurm*, Sala de Exposiciones Canal de Isabel II, Madrid, España, 2006, p. 9.

Robert Morris, *Untitled (Standing Box)*, 1961 in ist-socrates.berkeley.edu:7138/ gallery/album19, 2006.

Yvonne Rainer em *Trio A*, 1966, http://www.thinkdance.org/TH-DNCE/mss/rainer.jpg, 2006.

Öyvind Fahlström, *World Map*, 1972 in *Politics-Poetics Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997.

Bureau d'Études, *Chroniques de Guerre*, relevé cartographique des firmes, instituits, associations, institutions, groupes confidentiels, lobbys, familles,... liés directement ou indirectement à lagardère. Mars 2003 in *Multitudes 15*, EXILS, hiver 2004; http://multitudes.samizdat.net, 2005; *Infowar/psychic war*, 2003 in http://utangente.free.fr, 2005.

Marcel Broodthaers, Un jardin d'hiver, 1974._in http://www.artnet.com/Magazine/features/weidle/weidle9-20-3.asp, 2006.

Barbara Kruger, WE GET EXPLODED BECAUSE THEY'VE GOT MONEY AND GOD IN THEIR POCKETS, poster project, New York, 1985 in KRUGER, Barbara, *Thinking of You,* MOCA, Mit Press, Los Angeles, 1999, p. 75.

Rubén Ortiz Torres, *Garden of Earthly Delights/El jardin de las delicias*, 2003 in AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004.

A perfect herber (c. 1465) from the Mystical Marriage of St Catherine; *dutch classical garden*, séc. XVII, Honslaarsdyjk; *Plan of Versailles* ; *neoclassical garden*, Castle Howard, Yorkshire; *Landscape garden at Stowe*, Buckinghamshire — in TURNER, Tom, Garden History — philosophy and Design 2000 BC-2000 AD, Spoon Press, 2005, New York, p. 147.

Millennium Force, Cedar Point, Sandusky, Ohio; Busch Gardens Williamsburg, Virginia; Indiana Jones Adventure, Disneyland, California; The Amazing Adventures of Spider Man, Universal's Islands of Adventure, Orlando, Florida; Busch Gardens Williamsburg, Virginia; Tokio Disney Sea; Twilight Zone Tower of Terror, Disney-MGMStudios, Lake Buena Vista, Florida; Tokio Disney Sea; Sea Worl Orlando, Animal Attractions; Splash Mountain, Walt Disney World's Magic Kingdom, Lake Buena Vista, Florida; Pirates of the Caribbean, Disneyland, Anaheim, Califórnia; Sea Worl Orlando, Rides; Disney-MGM Studios, Millionare; Apollo's Chariot, Busch Gardens Williamsburg, Virgínia; Sea Worl Orlando, Shows; Busch Gardens Williamsburg, Virgínia — in "Theme Park Insider", www.themeparkinsider.com, 2005.

Nippon Travel Agency, city & highlight iran, in http://www.nta.co.jp/english/index.htm, 2005.

Peter Fischli & David Weiss, *Airport (New York, Air France),* 1989 in http://www.zwirnerandwirth.com/exhibitions/2004/0704Accrochage/airport.html, 2006; *Swiss Airplane* in http://www.ubs.com/4/artcollection/the-collection/a-z/fischliweiss-58/zurich-lufthansa-216/, 2006; *Zürich (Lufthansa)* in http://www.artnet.de/Galleries/Artwork_detail.asp?gid=424175658&aid=649910&wid=424296697&source=artist&rta=http://www.artnet.de; *London British Airport* in http://www.ubs.com/4/artcollection/the-collection/a-z/fischliweiss-58/london-british-airport-207/, 2006.

Dan Graham, Double Exposure, 1995-96, architectural model, Courtesy Marian Goodman Gallery, New York, USA; *Homes for America*, 1996-67, layout boards, Collection Daled, Brussels, Belgium — in BROUWER, Marianne, *Dan Graham — Works 1965 – 2000,* catálogo da exposição organizada pelo Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto em 2001, Richter Verlag, 2001, p. 265, 268.

Surveillance Camera Players, *Performance in Washington Square Park*, 1994 / *Performance before webcam installed in public place*, 2000. in AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004; *Who We Are & Why We're Here*, in http://www.notbored.org/generic.jpg, 2005.

Mongrel, *X Report*, 2002; sticker. in *Networked Narrative Environments, as imaginary spaces of being,* Manchester Metropolitan University, MIRIAD / FACT, 2004.

Vito Acconci, *Mobile Linear City*, Vienna 1991-93 in http://architettura.supereva.com/artland/20030425/12.htm, 2006; *Blinks*, Nov 23. 1969; afternoon. Photo-Piece, Greenwich Street, NYC; Kodak Instamatic 124, b/w film in AA.VV., *Documenta X - the book*, Cantz Verlag, Ostfildern, 1997; *Following Piece*, 1969 in HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005.

J. J. King, *centralized / decentralized / distributed*, *Mute*, # 27.

Krzystof Wodiczko, *Homeless Vehicle*, 1988-1993 in ALIAGA, Juan Vicente, CORRAL, Maria de, CORTÉS, José Miguel G. (ed.), *Micropolíticas — Arte y cotidianidad 2001 – 1968*, Espai d'Art Contemporary de Castelló, 2003.

William Pope, *Black Factory detail*, 2004, computer modeling by Sudio Mnemosyne in AA.VV., *The Interventionists — Users Manual for the Creative Disruption of Everyday Life*, MASS MoCA Publications, North Adams Massachusetts, 2004.

Christoph Schäfer, *Archive of Desire*, 1996 in AA.VV., *Documenta 11 — Platform 5: Exhibition Catalogue*, Hatje Cantz Publishers, 2000.

Felix Gonzalez-Torres, *Untitled*, 1991, in http://www.criticarte.com/Page/file/art2004/ResistenciaSITACIII.html, 2006.

Ricardo Iglesias, *nosotras las putas*, in http://aleph-arts.org/art/nosotraslasputas/principal.html#, 2005.

Bert Theis, *Philosophische Plattform* (Philosophical Platform), installation (wood, metal, technology), lawn between Schloß and Botanical Garden, old section of Westfälisches Landesmuseum in BUßMANN, Klaus, KÖNIG, Kasper, MATZNER, Florian (ed.), *Sculpture. Projects in Munster*, Hatje, 1997.

Douglas Gordon, *Between Darkness & Light* (after William Blake), video installation, pedestrian underpass, Hindenburgplatz, 1997 in BUßMANN, Klaus, KÖNIG, Kasper, MATZNER, Florian (ed.), *Sculpture. Projects in Munster*, Hatje, 1997.

Andrea Zittel, *Regenerating Field*, 2002, A-Z West, Joshua Tree, CA in *Artforum*, Summer 2005.

Daniel Birnbaum, *Digital photocollage of the Land*, Sanpatong, Thailand, 2003. Photos: Pattara Chanruechachai in *Artforum*, Summer 2005.

Superflex's *biogas ballon*, Sanpatong, 2005 in *Artforum*, Summer 2005.

Janice Kerbel, *Home Climate Gardens*, 2003 in *Mute*, nº 27, winter/spring 2004.

Haque design and research, *Sky Ear* (frames), 2004, in www.haque.co.uk, 2005.

Magellan Roadmate, 2005 in www.gps.tv, 2005

PDPal, *Knowledge map images: 24" x 42" poster*, produced by The University of Minnesota Design Institute; Blecker/Paterson/Zurkow, *PDPal Screenshot*, 2003 in http://www.o-matic.com/play/pdpal/di_pix.html, 2005.

Barbara Casper, *Sans Boussole I/02*, 2004 in AA.VV., *Condición Postmedia*, Centro Cultural Conde Duque, Madrid, 07/02/06 - 16/04/06.

Pawel Althamer, *Film*, Ljubljana, 2000 in HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005.

Adrian Piper, *Catalysis III*, 1970 in HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005.

Francis Alÿs, *The collector*, Mexico, 1991, in cf.uol.com.br, 2006.

Ducha, *Laranja*, 2000 in HOFFMANN, Jens e JONAS, Joan, *Perform*, Thames&Hudson, Art Works, London, 2005.

Dub Statement captured by Mantissa and Feedhorn N. 96: 2007 in The Anarchivists of Eco-Dub — A Wireless Report by Nile Southern in www.altx.com/ebooks/download.cfm/ecodub.pdf, 2005.

***PORT: Navigating Digital Culture*, Views of the MIT List Center gallery installation, 1997. in http://artnetweb.com/port/index.html, 2005.**

G.H. Hovagimyan and guests, *Art Dirt Im-Port*, 1997 in **http://artnetweb.com/port/index.html, 2005.**

Web Stalker in http://bak.spc.org/iod/, 2006.

Atlas ciberspace:

Tim Berners-Lee's, *Mesh*, 1989; Nathan Shedroff, *visual taxonomy of different modes of communication and interaction*; Charles Isbell and Michael Kearns, *Cobot graph representation* — in http://www.cybergeography.org/atlas/atlas.html, 2005.

Lisa Jevbratt, *1:1(2) 'Every' interface*, 2001, http://128.111.69.4/~jevbratt/1_to_1/index_ng.html, 2005.

Carnivore Logo in http://itserve.cc.ed.nyu.edu/RSG/carnivore, 2005.

Daniel Rothaug, *CARNIVORE.WEBCAM.SNIFFING*, 2004 in http://www.zumkuckuck.com/carnivore, 2005.

Diego Díaz Garcia e Clara Boj Tovar, *Red Libre Red Visible*, 2005 in http://www.lalalab.org/redvisible/index_en.htm, 2005.

Mark Napier, *Riot*, 2000 in http://potatoland.org/, 2005.

Jodi, *Map.jodi.org* in http://map.jodi.org/, 2006; *ORG* in http://www.wrongbrowser.com, 2006.

Digital Landfill, in http://potatoland.org/, 2005.

Irational.org, *Logo*, in http://www.irational.org, 2005.

Rachel Baker, *TM Clubcard, screenshot*, 1997 in secção «history» de www.irational.org, 2005.

Virose, página de entrada, www.virose.pt, 2006.

FACULDADE DE BELAS ARTES DA UNIV. PORTO