

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**O CIBERESPAÇO E O AMBIENTE VIRTUAL
DA BIENAL DO MERCOSUL:
POSSÍVEL ESPAÇO DE CRIAÇÃO/EXPOSIÇÃO**

DEFESA DE MESTRADO

Franciele Filipini dos Santos

Santa Maria, RS, Brasil, 2009.

**O CIBERESPAÇO E O AMBIENTE VIRTUAL
DA BIENAL DO MERCOSUL:
POSSÍVEL ESPAÇO DE CRIAÇÃO/EXPOSIÇÃO**

por

Franciele Filipini dos Santos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração Arte Contemporânea, Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM,RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais**

Orientador: Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS, Brasil

2009

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Programa de Pós- Graduação em Artes Visuais**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

**O CIBERESPAÇO E O AMBIENTE VIRTUAL
DA BIENAL DO MERCOSUL:
POSSÍVEL ESPAÇO DE CRIAÇÃO/EXPOSIÇÃO**

elaborada por

Franciele Filipini dos Santos

Como requisito parcial para a obtenção do grau de:

Mestre em Artes Visuais

Comissão Examinadora:

Profª. Drª. Nara Cristina Santos (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Prof. Dr. Milton Sogabe (UNESP)

Profª. Drª. Blanca Luz Brites (UFSM/UFRGS)

Profª. Drª. Sandra Rey (UFSM/UFRGS)
(Suplente)

Santa Maria, 27 de fevereiro de 2009.

***Dedico a meus pais, ao Poiane, e ao Cassi,
um quarteto fantástico em minha vida!!!!***

Agradecimentos

A banca, que contribuiu no momento de qualificação para o desenvolvimento dessa pesquisa!!!

Aos artistas entrevistados, obrigada pela disponibilidade, atenção e paciência. Seus posicionamentos foram enriquecedores para este estudo!!!

A Nara, que além de uma profissional exemplar, sempre foi meu porto seguro em diversos momentos da pesquisa e de momentos decisivos em minha vida acadêmica. Obrigada por me ensinar sempre, a ser ética, a ser forte, a ser persistente e dedicada para alcançar minhas escolhas!!!

Aos meus pais, por terem entendido que minha opção de vida profissional exige momentos de ausência física, mas jamais emocional, apesar do meu jeito de ser! Vocês são grandes exemplos de dignidade, de amor e de luta diária para realizar os sonhos! Vocês são tudo de bom, meus seres de asas invisíveis!!!

Ao Poiane, com sua pacienciosa e amorosa maneira de ver a vida e as oportunidades como momentos especiais! Obrigada por seu apoio, amor e infindáveis gestos de carinho todos os dias!!!

Ao Cassi, que sem ter noção real da sua presença em minha vida, com suas brincadeiras e carinho especial, me auxiliou muito em momentos difíceis da construção deste trabalho! Sei que você ainda será um 'médico' dos robôs, num futuro muito próximo!!!

Ao Tio Fernando e Tia Mêdia, que são pessoas maravilhosas... de uma bondade sem igual, obrigada pela estadia!!! Também aos tios Geraldo e Ana, e a prima Beta, obrigada!!

A Lau e a Greice, amigas muito especiais, que sempre me ajudaram a superar momentos difíceis, tumultuados.... vocês são maravilhosas, como pessoas e profissionais!!! Obrigada pelo carinho e pela convivência!!! Guardo vocês em um cantinho especial no meu coração!!!

Agradeço a Deus, por ter colocado todos vocês em minha vida nesse momento tão importante para mim e por ter me dado forças sempre!!!

"(...) as máquinas não são meros aparatos físicos, mas pensamentos materializados, tal como as obras de arte e dessa maneira já carregam um indício do humano."

Milton Sogabe

"Deixe que as coisas te transformem. Você precisa estar disposto a crescer. Crescimento não é algo que ocorre a você. Crescimento você produz. Você o vive. Os pré-requisitos para crescer são: esteja aberto para experimentar as coisas e disposto a ser mudado por elas. (...) O processo em si é mais importante do que os resultados. Quando os resultados dirigem o processo, nós nunca iremos além de onde já estivemos. Se o processo dirige os resultados, talvez não saibamos para onde vamos, mas estamos seguros de que queremos chegar lá. (...) O motor do crescimento é o desejo e a inocência."

Bruce Mau (tradução: John Norman)

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

O CIBERESPAÇO E O AMBIENTE VIRTUAL DA BIENAL DO MERCOSUL: POSSÍVEL ESPAÇO DE CRIAÇÃO/EXPOSIÇÃO

Autora: Franciele Filipini dos Santos
Orientador: Prof^a. Dr^a. Nara Cristina dos Santos

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 27 de fevereiro de 2009.

Esta pesquisa tem como objetivo desenvolver um estudo teórico-reflexivo sobre o espaço expositivo da Bienal do Mercosul no ambiente virtual, a fim de propor uma outra cartografia, que considere além da possibilidade divulgação/exposição, a criação/exposição com a utilização das mídias e tecnologias digitais na produção artística contemporânea. Compreendido como um espaço em potencial, toma-se como referência a Bienal do Mercosul, a produção de Arte e Tecnologia exposta em algumas de suas seis edições já realizadas, e o ambiente virtual da 6ª Bienal, estabelecendo um diálogo com o Ciberespaço e a Cibercepção, questões conceituais aprofundadas neste estudo para a elaboração da nova cartografia. Esta é uma pesquisa sobre arte e utiliza a abordagem qualitativa, adequada à pesquisa em artes visuais, permitindo a construção de uma metodologia particular conforme as especificidades do estudo. Tem como instrumentos a análise documental, os questionários e a entrevista semi-estruturada. O panorama geral das Bienais do Mercosul, os respectivos ambientes virtuais disponibilizados, a produção de Arte e Tecnologia, aliados às instâncias conceituais - Ciberespaço e Cibercepção - pontuam a relevância do presente estudo, que apresenta como contribuição para o campo das Artes Visuais em diálogo com as mídias e tecnologias contemporâneas, a proposta *Virtus – espaço de criação/exposição*.

Palavras-Chave: Ciberespaço; Ambiente Virtual; Bienal do Mercosul; Arte Contemporânea; Arte e Tecnologia.

ABSTRACT

Master Degree Thesis
Post-Graduation Program in Visual Arts
Federal University of Santa Maria

THE CYBERSPACE AND THE VIRTUAL ENVIRONMENT IN THE MERCOSUR BIENNIAL: POSSIBLE AREA OF CREATION/EXPOSURE

Author: Franciele Filipini dos Santos
Advisor: Prof. Dr. Nara Cristina dos Santos

Date and Place of Defense: Santa Maria, February 27, 2009.

The present paper is aimed at developing a reflexive theoretical study on the space at exhibition in the Mercosur Biennial in the virtual environment in order to propose a different mapping, which also considers the possibility of distribution/exhibition, the creation/exhibition with the use of media and digital technologies in contemporary artistic production. Being understood as an area of potential, taking as reference the Mercosur Biennial, the production of art and technology exposed in some of its past six editions, and the virtual environment of the 6th Biennial, establishing a dialogue with the Cyberspace and Ciberception, as well as the conceptual issues analyzed in depth in this study for the establishment of the new cartography. This is a survey of art and uses a qualitative approach, suitable for research in visual arts, allowing the construction of a particular methodology as specified in the study. The document analysis was accomplished through questionnaires and a semi-structured interview. The overview of the Mercosur Biennial, the virtual environments available, the production of art and technology, allied to the conceptual - Cyberspace and Ciberception - emphasizes the relevance of this study, which is presented as a contribution to the field of Visual Arts in dialogue with the media and contemporary technology, the proposal Virtus - space for creation/exhibition.

Keywords: Cyberspace, Virtual Environment, the Mercosur Biennial, Contemporary Art, Art and Technology.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Estação Pedagógica de Waltércio Caldas	30
FIGURA 2 – Estação Pedagógica de Waltércio Caldas	30
FIGURA 3 – Espaço do Projeto Pedagógico - Sala para oficinas	31
FIGURA 4 – Espaço do Projeto Pedagógico - Sala para acesso à Internet.....	31
FIGURA 5 – Espaço do Projeto Pedagógico - Espaço de Exposição	31
FIGURA 6 – Espaço do Projeto Pedagógico - Sala de Conferências	31
FIGURA 7 – Exposição “Uma Bienal para todos”.....	33
FIGURA 8 – Exposição “Uma Bienal para todos”.....	33
FIGURA 9 – Painel de retrospectiva dos 10 anos da Bienal do Mercosul.....	33
FIGURA 10 – Painel de retrospectiva dos 10 anos da Bienal do Mercosul.....	33
FIGURA 11 – Dados referentes à 6ª Bienal do Mercosul.....	34
FIGURA 12 – Dados referentes à 6ª Bienal do Mercosul.....	34
FIGURA 13 – Dados referentes à 6ª Bienal do Mercosul.....	34
FIGURA 14 – Espaço in loco da obra <i>Rara Avis</i>	37
FIGURA 15 – <i>M@R.CO.SUR 2. Mercado Público + Usina do Gasômetro</i>	37
FIGURA 16 – <i>Art – Id/Cyb-D: Identities in cyberspace</i>	39
FIGURA 17 – <i>Growth model – Voyage Through a Planetary Universe</i>	39
FIGURA 18 – <i>Dobras</i>	40
FIGURA 19 – <i>Con game/ juego de estafa</i>	40
FIGURA 20 – <i>Stultifera navis</i>	41
FIGURA 21 – <i>Carmen made me so</i>	41
FIGURA 22 – <i>Embed</i>	42
FIGURA 23 – <i>Cyberinstalación www.m@r.co.sur2001</i>	42
FIGURA 24 – <i>Mi deseo es tu deseo</i>	43
FIGURA 25 – <i>Animal</i>	43
FIGURA 26 – <i>Espacio vacio/non local</i>	44

FIGURA 27 – <i>Web-site Valdez around the world: the acceleration of brain power</i> ..	44
FIGURA 28 – <i>Web-site Incorpos</i>	45
FIGURA 29 – <i>Sections of nothing-nothing</i>	45
FIGURA 30 – <i>El partido de tenis</i>	46
FIGURA 31 – Ambiente multiusuário <i>Silépticos Corpos</i>	46
FIGURA 32 – <i>Jornada Xamântica</i>	47
FIGURA 33 – <i>TRANS-E: my body, my blood</i>	47
FIGURA 34 – <i>9/4 Fragmentos de Azul</i>	48
FIGURA 35 – <i>Jacks in slow motion: experience 02</i>	48
FIGURA 36 – <i>Entremeios II</i>	49
FIGURA 37 – Gonzalo Mezza com sua obra <i>Instalation 8=8 e Spacio Liberado</i>	52
FIGURA 38 – <i>Estar</i>	52
FIGURA 39 – <i>l' Mito zapping zone</i>	53
FIGURA 40 – Coletivo <i>m7 red</i>	54
FIGURA 41 – Estrutura <i>Traceroute</i>	63
FIGURA 42 – Página inicial do <i>site</i> da 6ª Bienal do Mercosul.....	68
FIGURA 43 – Página inicial do <i>site</i> da 6ª Bienal do Mercosul.....	68
FIGURA 44 – Página inicial do <i>site</i> da 6ª Bienal do Mercosul.....	68
FIGURA 45 – Página inicial do <i>site</i> da 6ª Bienal do Mercosul.....	68
FIGURA 46 – <i>Links</i> “Biblioteca Virtual” e “Blog”	69
FIGURA 47 – <i>Links</i> “Biblioteca Virtual” e “Blog”	69
FIGURA 48 – Registro da participação no <i>Chat</i> com o Curador Pedagógico	69
FIGURA 49 – Registro da participação no <i>Chat</i> com o Curador Pedagógico	70
FIGURA 50 – Mostra “Exposições Monográficas – Francisco Matto”	71
FIGURA 51 – Mostra “Exposições Monográficas – Jorge Macchi e Öyvind Fahlström”	71
FIGURA 52 – Mostra “Conversas”, estrutura da exposição, curadores e núcleos ...	72
FIGURA 53 – Mostra “Conversas” – Artistas participantes	73
FIGURA 54 – Mostra “Conversas” – Artista participante: Pablo Chiuminatto.....	73
FIGURA 55 – Página inicial do ambiente virtual dos artistas Christa Sommerer e Laurent Mignonneau	75
FIGURA 56 – Imagens/ <i>links</i> das obras de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau	76
FIGURA 57 – Imagens/ <i>links</i> das obras e <i>link</i> para <i>Verbarium</i>	76

FIGURA 58 – Conceito trabalhado em <i>Verbarium</i>	77
FIGURA 59 – Locais de exposição da obra <i>Verbarium</i>	77
FIGURA 60 – Processo Interativo dos artistas/autores com <i>Verbarium</i>	78
FIGURA 61 – Processo Interativo dos artistas/autores com <i>Verbarium</i>	78
FIGURA 62 – Processo Interativo dos artistas/autores com <i>Verbarium</i>	79
FIGURA 63 – Processo Interativo dos artistas/autores com <i>Verbarium</i>	79
FIGURA 64 – Detalhe da obra <i>Rara Avis</i> – arara telerobótica	96
FIGURA 65 – Detalhe da obra <i>Rara Avis</i> – arara telerobótica	97
FIGURA 66 – Detalhe da obra <i>Rara Avis</i> – arara telerobótica	97
FIGURA 67 – <i>Rara Avis</i> – Processo interativo no espaço de exposição <i>in loco</i>	98
FIGURA 68 – <i>Rara Avis</i> – Processo interativo no espaço de exposição <i>in loco</i>	98
FIGURA 69 – <i>Rara Avis</i> – Processo interativo no Ciberespaço	99
FIGURA 70 – Esquema do funcionamento de <i>Rara Avis</i>	101
FIGURA 71 – Processo interativo de <i>Verbarium</i>	103
FIGURA 72 – Processo interativo de <i>Verbarium</i>	104
FIGURA 73 – Processo interativo de <i>Verbarium</i>	104
FIGURA 74 – Processo interativo de <i>Verbarium</i>	105
FIGURA 75 – Flor Dente de Leão	108
FIGURA 76 – Flor Dente de Leão	109
FIGURA 77 – Flor Dente de Leão	110

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A	125
ANEXO B	130

SUMÁRIO

RESUMO.....	vii
ABSTRACT.....	viii
CARTOGRAFANDO O PERCURSO DE PESQUISA	13
CAPÍTULO 1 – AS BIENAS DO MERCOSUL E SUAS CARTOGRAFIAS.....	19
1.1 Bienais do Mercosul e seus “Processos de Mediação”: 1997 a 2007	19
1.2 Bienais do Mercosul: criação/exposição no espaço <i>in loco</i> e no Ciberespaço	34
1.3 Bienais do Mercosul: divulgação/exposição no ambiente virtual e possíveis relações com o Ciberespaço	54
CAPÍTULO 2 – O CIBERESPAÇO E SUAS POSSIBILIDADES	59
2.1 Considerações epistemológicas acerca do Ciberespaço	59
2.2 O Ciberespaço e o ambiente virtual como espaços de divulgação/exposição	67
2.3 O Ciberespaço e o ambiente virtual como sistemas de criação/exposição	74
2.4 O Ciberespaço e o ambiente virtual: algumas implicações no contexto artístico atual	81
CAPÍTULO 3 – CIBERCEPÇÃO EM “RARA AVIS” E “VERBARIUM”: POSSÍVEL CARTOGRAFIA PARA O AMBIENTE VIRTUAL DA BIENAL DO MERCOSUL	89
3.1 Conceito e implicações.....	89
3.2 “Rara Avis” e “Verbarium”: relações com o Ciberespaço e a Cibercepção	96

3.3 Possível cartografia para o ambiente virtual da Bienal do Mercosul 107

CONSIDERAÇÕES FINAIS 114

REFERÊNCIAS 118

CARTOGRAFANDO O PERCURSO DE PESQUISA

Esta pesquisa teve como ponto de partida a necessidade de aprofundar questões surgidas a partir de estudos realizados em momentos anteriores, no Curso de Especialização Arte e Visualidade/UFSM, bem como, no Curso de Desenho e Plástica e Licenciatura Plena/UFSM. Esses estudos monográficos tiveram como objeto de pesquisa a Bienal do Mercosul, vista sob ângulos distintos, os quais serão brevemente expostos a seguir, com o intuito de situar as reflexões que possibilitaram a construção desta atual proposta, a qual enfatiza a Bienal do Mercosul a partir do campo da Arte e Tecnologia.

Na Especialização, o estudo monográfico teve como objetivo constatar os “Processos de Mediação”¹ presentes na 5ª Bienal do Mercosul, tanto no espaço da exposição como no ambiente virtual, analisando-os a partir do acesso disponível ao público em geral, visando uma reflexão crítica. Esses processos são: o trabalho realizado pelos mediadores no espaço da exposição; o material educativo elaborado pela Fundação Bienal e distribuído para professores e escolas; e o *site* disponibilizado a cada edição², ambos realizados com a finalidade de possibilitar maior aproximação entre a Arte e os diferentes públicos - relação almejada por muitos artistas, curadores, críticos, historiadores e professores.

No curso de Desenho e Plástica - Licenciatura Plena, a pesquisa³ desenvolveu-se a partir da 5ª Bienal do Mercosul, e teve como objetivo verificar o conhecimento prévio de um grupo de alunos do Ensino Médio em relação à Arte e a Bienal de Artes Visuais do Mercosul; constatar a viabilidade dos “Processos de Mediação” (*site* e “Material Educativo do Professor”) no ambiente escolar; bem como, apontar possíveis propostas de trabalho a serem utilizadas em sala de aula, a partir destes processos.

¹ Quanto aos “Processos de Mediação” é importante mencionar que esta denominação foi assim estabelecida pela autora desta dissertação, na pesquisa de especialização intitulada “Processos de Mediação” na 5ª Bienal do Mercosul: uma análise no campo da Arte e Tecnologia”, realizada sob a orientação da Profª. Drª. Nara Cristina Santos, concluída em abril de 2006.

²Os “Processos de Mediação” referentes aos ambientes virtuais das seis Bienais do Mercosul serão abordados no sub-capítulo 1.3.

³ Pesquisa intitulada “A 5ª Bienal do Mercosul como Processo de Mediação no Ensino da Arte: uma proposta metodológica para os alunos do Ensino Médio”.

Percebeu-se que no decorrer desses estudos muitas questões foram pensadas, discutidas, e resultaram em novas inquietações, que foram simultaneamente instigadas por leituras e discussões ocorridas desde o início de 2005, e de modo mais efetivo, após a inserção desta pesquisadora no Grupo de Pesquisa em Arte e Tecnologia/UFSM, no ano de 2006. Pode-se afirmar que a atual pesquisa surge a partir das experiências advindas do processo de formação acadêmica como um todo, despertando o interesse em estudos que abordem as possibilidades trazidas pela produção em Arte e Tecnologia.

A presente pesquisa teve como objetivo desenvolver um estudo teórico-reflexivo sobre o ambiente virtual da Bienal do Mercosul como espaço de criação/exposição, além de divulgação/exposição - abordagem já realizada e disponibilizada nas seis edições ocorridas - propondo uma nova cartografia para o respectivo ambiente virtual. Neste sentido, estabeleceu-se um estreito diálogo com o Ciberespaço, o ambiente virtual da 6ª Bienal do Mercosul⁴ e a produção de Arte e Tecnologia exposta na 1ª, 2ª, 5ª e 6ª edições da Mostra em questão. Considera-se o ambiente virtual da Bienal do Mercosul um espaço em potencial, que pode ser enriquecido a partir de sua atuação e do Ciberespaço como sistema de criação/exposição. Essa compreensão abarca uma presença mais efetiva da produção artística de Arte e Tecnologia no ambiente virtual da Bienal do Mercosul, além de enfatizar a questão da Cibercepção (Ascott, 1994), suscitada pela produção que envolve a Arte, Tecnologia e Mídias Digitais.

É relevante ressaltar que tais possibilidades do Ciberespaço e ambiente virtual estão relacionadas nesta pesquisa à segunda prática de produção artística com os meios tecnológicos citada por Anne Cauquelin, em seu livro “Arte contemporânea: uma introdução” (2005), no sub-capítulo “Arte Tecnológica”.

(...) devemos distinguir duas práticas. A primeira utiliza meios de comunicação tradicionais: o correio, os envios postais (*mailing*) como suporte de uma atividade artística livre, cujos princípios são os da figuração. Ou ainda técnicas mistas como as que aliam nas instalações imagens de vídeo, de televisão e intervenções pictóricas. Esses dispositivos fazem atuar as novas tecnologias de maneira pontual e dentro de uma esfera definida

⁴ Devido à delimitação do objeto de estudo desta pesquisa, optou-se por abordar de modo mais enfático o ambiente virtual da 6ª Bienal do Mercosul, ou seja, o ambiente virtual da última Mostra, o que possibilitou maior acompanhamento sobre as informações e conteúdos disponibilizados.

como artística. A segunda prática joga com as possibilidades do computador como suporte de imagens, mas, sobretudo, como instrumento de composição. (...) uma segunda realidade se constrói pouco a pouco, enquanto se constrói também uma relação nova no processo da obra, no ambiente social e na realidade virtual. (CAUQUELIN, 2005:151)

Com base na segunda prática, foram desenvolvidas as seguintes relações com a pesquisa: na possibilidade do computador como suporte de imagens, ou seja, como ferramenta, o ambiente virtual e o Ciberespaço atuam como espaços de divulgação/exposição, de informações e obras em geral, tais como: gravuras, esculturas, pinturas, objetos-arte, desenhos, instalações, performances, e inclusive, as poéticas digitais. Na possibilidade do computador que propicia a construção de uma segunda realidade, tem-se o computador como sistema, onde o ambiente virtual e o Ciberespaço são considerados como sistemas de criação. Encontram-se nesta classificação as obras que no momento de sua produção utilizaram o ambiente virtual em sua concepção, e que propiciam durante o processo interativo, por exemplo, alterações formais, visuais e sonoras, que passam a fazer parte da obra.

Desse modo, o capítulo 1 propõe um panorama dos dez anos da Bienal do Mercosul, ocorrida no período de 1997 a 2007, apresentando um breve histórico dos projetos curatoriais, bem como, dos “Processos de Mediação” constatados nessas edições. Processos que são abordados devido à ênfase e investimento que a Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul (FBAVM) se propôs, o que constitui o diferencial da Bienal do Mercosul em relação às demais bienais existentes no mundo. Sendo assim, tomando como referência uma das interpretações da segunda prática de Anne Cauquelin, do computador como ferramenta, relacionada ao ambiente virtual e o Ciberespaço como espaços de divulgação/ exposição, desenvolveu-se um resgate dos ambientes virtuais disponibilizados a cada edição da Bienal do Mercosul. Para finalizar as considerações sobre os ambientes virtuais dessas bienais, apresentam-se as entrevistas com o Curador-Geral da 6ª Bienal do Mercosul - Gabriel Pérez-Barreiro e com o Curador-Pedagógico - Luis Camnitzer. Na relação do ambiente virtual e do Ciberespaço como sistemas de criação, que dialoga com a outra possibilidade pontuada por Cauquelin na segunda prática, do computador como sistema, realizou-se um levantamento da produção artística

envolvendo as tecnologias digitais, presentes na 1ª, 2ª, 5ª e 6ª edições das Bienais do Mercosul.

Com base na contextualização das Bienais do Mercosul, e de como elas utilizaram o Ciberespaço, no capítulo 2 foram realizadas algumas considerações epistemológicas a respeito do Ciberespaço, sob o ponto de vista de teóricos, tais como: Anne Cauquelin (2008), Lúcia Leão (2004), Pierre Lévy (1998, 2000), Margaret Wertheim (2001), entre outros, aliadas às entrevistas⁵ com os seguintes artistas: Diana Domingues, Gilberto Prado, Milton Sogabe, Sandra Rey e Suzete Venturelli. Apresenta ainda, as possibilidades de uso do Ciberespaço, bem como algumas questões e implicações no contexto artístico contemporâneo. Para o desenvolvimento da discussão de tais implicações tomou-se como referência o pensamento dos seguintes autores: Anne Cauquelin (2008 e 2005), Edmond Couchot (2003), Claudia Giannetti (2006), Annateresa Fabris (2006), entre outros. É relevante pontuar que a partir deste capítulo, realizou-se um estreito entrelaçamento do pensamento de teóricos e artistas, devido à importância e complementação do trabalho destes profissionais do Sistema da Arte⁶. Entrelaçamento que possibilitou pensar o ambiente virtual da Bienal do Mercosul, quando colocado em diálogo com o Ciberespaço, como um espaço de exposição em potencial. Possibilidade que se baseia na produção artística que envolve as tecnologias digitais, bem como, nos conceitos inerentes às mesmas.

Neste sentido, o capítulo 3 aprofundou a questão da percepção brevemente mencionada no capítulo anterior, discorrendo sobre tal conceito a partir de Roy Ascott⁷ (2002). Nesta abordagem são apresentados outros autores, tais como, Arlindo Machado (2001), Lúcia Santaella (2004) e Milton Sogabe (2004), entre outros, juntamente às entrevistas dos artistas já citados. Tal abordagem se dá por

⁵ Entrevistas realizadas por e-mail, *skype* e pessoalmente, de acordo com a disponibilidade dos artistas, o que resultou em diferentes datas para a concretização de cada uma delas.

⁶ Sistema compreendido nesta pesquisa como um organismo vivo e em constante transformação, no qual, segundo Cauquelin (2005), atuam agentes diversos, tais como: artistas, colecionadores e aficionados (público não especializado), críticos, curadores, conservadores, instituições e museus.

⁷ O artigo de Ascott que serve como base para o desenvolvimento deste capítulo intitula-se "A arquitetura da Cibercepção", e foi originalmente apresentado no ISEA 1994, 5º Simpósio Internacional de Arte Eletrônica, Helsinqui/Finlândia; F.A.U.S.T.1994, *Forum des Arts de l'Univers Scientifique et Technique*, Toulouse/França; e *Cybersphere 1994, International Symposium on Cyberspace*, Estocolmo/Suécia.

considerar peculiar as propostas poéticas de Arte e Tecnologia, desenvolvidas por artistas e discutidas pelos demais profissionais da área, que suscitam reflexões acerca de como a percepção ou Cibercepção vem sendo explorada no sistema artístico atual. Desse modo, optou-se por realizar a análise das obras *Rara Avis* de Eduardo Kac e *Verbarium* de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, por utilizarem o Ciberespaço e a Cibercepção, questões que são exploradas e experienciadas no processo interativo proposto pelos artistas. Tais instâncias conceituais permitiram pensar uma outra cartografia expositiva para o ambiente virtual da Bienal do Mercosul.

Pensa-se a Bienal do Mercosul como espaço de institucionalização da Arte Contemporânea, em que se insere a produção de Arte e Tecnologia, não apenas através dos espaços físicos de exposição, como também por meio do ambiente virtual da Bienal, oferecido a cada edição da Mostra. A denominação Arte e Tecnologia é utilizada neste estudo por dois motivos: por ser a terminologia usada para designar a linha de pesquisa em que a dissertação encontra-se inserida, e por compreendê-la conceitualmente como uma produção artística realizada em intenso diálogo com às tecnologias contemporâneas.

O termo cartografia é aqui utilizado a partir do livro “Derivas: cartografias do Ciberespaço”, de Lúcia Leão (2004), onde são abordadas diversas possibilidades poéticas que utilizam o Ciberespaço e que foram desenvolvidas por diferentes artistas a partir de suas questões particulares. O percurso proposto no livro instigou a autora desta dissertação à necessidade de mapear o que foi exposto nas Bienais do Mercosul já realizadas, tanto no que diz respeito às produções artísticas envolvendo a arte e as tecnologias digitais, quanto nos seus respectivos ambientes virtuais, desenvolvidos a cada edição, para somente então, apresentar uma outra possível cartografia, mais interativa e dinâmica, denominada *VIRTUS – espaço de criação/exposição*.

Ressalta-se ainda, que esta é uma pesquisa sobre arte, ou seja, “que envolve a análise das obras, reunindo a história da arte, a crítica da arte, as teorias da arte e, ainda, conceitos de outras áreas do saber, utilizados como conceitos instrumentais” (CATTANI, 2002:38); que utiliza a abordagem metodológica qualitativa, devido à

especificidade da área de conhecimento, que requer flexibilidade durante o processo de investigação, construindo uma metodologia particular conforme as necessidades do estudo. Faz-se necessário mencionar que na singularidade deste percurso, além da bibliografia impressa, a bibliografia digital (através da Internet) foi uma fonte de pesquisa freqüentemente utilizada, devido à facilidade de obter informações sobre acontecimentos recentes, trazendo referências importantes, que só têm a contribuir com o desenvolvimento da presente dissertação.

Para finalizar, pontua-se que a presente dissertação é uma contribuição para a reflexão e estudo no campo das pesquisas sobre a arte. Contribuição que se apresenta nesta cartografia particular, construída para compreender de modo mais aprofundado a produção artística envolvendo a Arte e Tecnologia, presente especificamente nas Bienais do Mercosul, e que tornou possível apontar o potencial espaço de exposição que pode e deve ser explorado. Sendo assim, sintam-se convidados a percorrer os caminhos já trilhados pelas Bienais do Mercosul, bem como a cartografia resultante desse processo de pesquisa.

CAPÍTULO 1 - AS BIENAS DO MERCOSUL E SUAS CARTOGRAFIAS



Para nós, não deve haver norte a não ser por oposição ao nosso sul. Por isso, agora colocamos o mapa ao contrário e, então, já temos uma idéia justa da nossa posição, e não como querem no resto do mundo. A ponta da América, a partir de agora, em sua prolongação, aponta com insistência para o sul, o nosso norte. A mesma coisa faz a nossa bússola: inclina-se inevitavelmente sempre para o sul, para o nosso pólo. Os barcos, que quando vão embora daqui, *descem, não sobem*, como faziam antes, para irem para o norte.

Joaquim Torres-García

1.1 Bienais do Mercosul e seus “Processos de Mediação”: 1997 a 2007

As bases para o lançamento da Bienal do Mercosul foram construídas na primeira metade da década de 90, por artistas plásticos, políticos e empresários do RS, que se uniram com o objetivo de promover a arte no Estado.⁸ Em dezembro de 1995, o empresário Jorge Gerdau Johannpeter⁹ juntamente com este grupo, estruturou a comissão organizadora da Bienal, com representantes do Rio Grande do Sul e coordenação de Maria Benites Moreno. Após algum tempo, o grupo discutiu e

⁸ De acordo com informações obtidas no *site* da Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, disponível no *site* www.bienalmercosul.com.br/pt/bienais_antteriores. Acesso em: 08/mar/2006.

⁹ A Fundação foi presidida respectivamente por Ivo A. Nesralla, Renato Malcon, Elvaristo do Amaral, Justo Werlang e Mauro Knijnik, o qual se encontra em exercício.

propôs a criação de uma fundação de direito privado, que originou a 1ª Bienal do Mercosul, lançada oficialmente em 11 de junho de 1996, que desde então vem afirmando sua importância no âmbito nacional, bem como, internacional, apresentando projetos curatoriais que se diferenciam das demais bienais existentes pela sua preocupação em proporcionar aos visitantes os “Processos de Mediação”.

A primeira edição da Bienal do Mercosul ocorreu de 02 de outubro a 30 de novembro de 1997, e teve entre outros objetivos, reescrever a História da Arte Latino-Americana, através da intensa troca de idéias, diálogo entre os artistas, críticos, historiadores de arte, professores, galeristas, colecionadores e público. Preocupou-se ainda, em contribuir para que uma nova História da Arte fosse reescrita a partir de um ponto de vista que não fosse exclusivamente euro/norte-americano.

O corpo curatorial foi constituído por Frederico Moraes - curador-geral, Irma Arestizábal - curadora da Argentina; Pedro Querejazu - curador da Bolívia; Justo Pastor Mellado - curador do Chile; Tício Escobar - curador do Paraguai; Angel Kalemberg - curador do Uruguai e Roberto Guevara - curador da Venezuela, país convidado desta edição.

Participaram da 1ª Bienal do Mercosul 275 artistas, 842 obras, dispostas em três vertentes: Construtiva - a arte e suas estruturas; Política - a arte e seu contexto; e, Cartográfica - território e história. A Mostra apresentou ainda dois segmentos: um deles reuniu artistas jovens; e o outro, abrangeu uma seleção de obras de arte latino-americana, de coleções públicas e privadas do Brasil.

Na 1ª Bienal do Mercosul foram homenageados o argentino Alejandro Xul Solar (1887-1963) e o crítico de arte Mário Pedrosa (1900-1981). Realizaram-se dois seminários internacionais, um para discutir as utopias latino-americanas e o outro a visão euro/norte-americana sobre a arte latino-americana, reunindo 36 palestrantes de renome internacional. Nesta edição foram utilizados 11 espaços para a Mostra¹⁰, todos reformados para atender às exigências da museologia.

¹⁰ O acesso a 1ª Bienal do Mercosul foi pago.

Nesta edição, os “Processos de Mediação” constatados são desenvolvidos tanto no espaço *in loco* quanto no ambiente virtual da bienal, e constituem-se em ações que contribuem para aproximar os diferentes públicos¹¹ aos processos poético e poiético das obras/projetos.¹² O processo poético diz respeito às características da obra com o corpo material ou imaterial, enquanto que a poiética engloba o processo criativo da obra, que envolve desde a trajetória pessoal e profissional do artista, as motivações conscientes ou não, referindo-se aos procedimentos anteriores e posteriores à obra concretizada, inclusive seu momento de instauração.

Torna-se perceptível que o “Processo de Mediação” *in loco* teve como um dos objetivos principais aproximar o público da Arte, o que de acordo com o depoimento do curador-geral Frederico Moraes no catálogo da 1ª Bienal, se concretizou através da presença dos monitores para receber o público e de informações, orientação e atividades criativas, organizadas pela equipe do Projeto Pedagógico¹³. Foram recebidos 291.167 visitantes e 140.350 agendamentos de visitação.¹⁴ Segundo Fidelis (2005), ao término desta edição foi organizada uma exposição “História da Primeira Bienal do Mercosul”, com a prestação de contas à comunidade, mostrando matérias veiculadas na imprensa, ensaios fotográficos, desenhos feitos por crianças participantes das oficinas oferecidas pela Bienal, entre outros documentos.

A 2ª Bienal do Mercosul ocorreu de 05 de novembro de 1999 a 09 de janeiro de 2000, em um período de difícil situação financeira, o que ameaçou, inclusive, a

¹¹ Públicos especializados - críticos, historiadores, artistas, estudantes de artes, etc; e públicos não especializados - estudantes do Ensino Fundamental, Ensino Médio, Educação Infantil, e pessoas em geral, entre outros.

¹² Para Passeron o termo poiética trata da criação na instauração da obra de arte. In: REVISTA PORTO ARTE. Porto Alegre: Instituto de Artes/UFRGS, v. 8, nº 15, nov, 1997.

¹³ Equipe: Margarita Santi de Kremer - Coordenação Geral; Sabrina Schabbach, Vanessa Longoni, Viviane Kauer Possa - Assistentes; Adriana Marques Annes, Alice Dubina Trusz, Ana Flávia Linck, Carlos Henrique Molina, Cláudio Beulk, Débora Furtado, Helena M. Costa, Joselaine Teixeira, Luciano K. Tomasi, Magali da S. Lacerda, Márcia E. Cáceres, Maria H. Gaidzinski, Marion Pegoraro, Nara J. Muruci, Nelson Paim, Rodrigo A. Rosito, Rosângela Assis, Vânia Mombach - Coordenação de Monitores; Adriana Rotband, Érika F. Caramello, Iara M. M. de Brito, Maria A. Vellinho, Maria E. de Oliveira - Divulgadoras junto às escolas de 1º e 2º graus [Hoje, respectivamente Ensino Fundamental e Ensino Médio].

¹⁴ Segundo o site www.bienalmercosul.com.br/4bienal/site/pt/bienais_antteriores. Acesso em 08/mar/2006.

realização desta edição¹⁵. O projeto curatorial, a fim de estabelecer um diálogo pluralista, mesclando pintura, instalação, escultura, performance, vídeo e arte-tecnologia, propôs não eleger um tema como elemento aglutinador, pois teve como objetivo principal apresentar a Arte Contemporânea produzida nos países do Mercosul.

A mostra teve como curador-geral Fábio Magalhães, curadora adjunta Leonor Amarante e os curadores dos países participantes foram: Jorge Glusberg - Argentina; Pedro Querejazu - Bolívia; Justo Pastor Mellado - Chile; Tício Escobar - Paraguai; Angel Kalemberg - Uruguai e Eduardo Serrano do país convidado, a Colômbia. As curadorias das Mostras especiais¹⁶ ficaram a cargo de Lisette Lagnado - exposição de Iberê Camargo; Diana Domingues - exposição de Arte e Tecnologia; Fábio Magalhães - Picasso, Cubismo e América Latina; e Sheila Leirner - exposição de Julio Le Parc.

Participaram desta Bienal aproximadamente 150 artistas, a maioria com produção na vertente contemporânea. Pela primeira vez utilizaram-se como espaços da Mostra¹⁷ alguns armazéns do Cais do Porto. Os outros espaços foram: Museu de Arte do Rio Grande do Sul (MARGS) e Usina do Gasômetro. Essa Bienal¹⁸ recebeu 294.287 visitantes e, através do trabalho de equipe do projeto pedagógico¹⁹ atendeu 100 mil visitas escolares. Após o encerramento da bienal, foi realizada uma exposição itinerante com parte das obras nas cidades de Caxias do Sul, no Brasil e Buenos Aires, na Argentina.

A 3ª Bienal do Mercosul aconteceu no período de 15 de outubro a 16 de dezembro de 2001 e deu ênfase à produção atual, da pintura às performances, apresentando

¹⁵ De acordo com informações divulgadas no Catálogo Geral da Mostra.

¹⁶ De acordo com informações retiradas do catálogo geral da 2ª Bienal do Mercosul e do catálogo "Julio Le Parc: Arte e Tecnologia".

¹⁷ O acesso a 2ª Bienal do Mercosul também foi pago, com exceção de um dia na semana que tinha entrada franca.

¹⁸ Segundo o site www.bienalmercosul.com.br/4bienal/site/pt/bienais_anteriores. Acesso em 08/mar/2006.

¹⁹ Equipe: Margarita Santi de Kremer - Coordenação Geral; Vânia Monbach - Assistente; Ângela Pohlmann, Mari Lucie Loreto, Silvana Sboone - Material Educativo; Helenara Tavares da Silva - Agendamento para as escolas; Adriana G. Dacchache, Ana F. N. da S. Linck, Clóvis V. de A. M. Costa, Helena M. Costa, Juliana S.M. de Barros, Luciano Tomasi, Mariângela Felipe, Marta L.M. Costa, Richard John, Rodrigo John, Rodrigo Rosito, Rosa M. Blanca, Rosângela P. de Assis, Sabrina Schabbach, Vinício Giacomelli - Monitores Administrativos.

instalações e intervenções urbanas. Essa Bienal buscou problematizar algumas questões, como por exemplo, a pintura enquanto expressão de resistência, e ressaltar as características recorrentes na produção artística da região do Mercosul²⁰.

O corpo curatorial desta Bienal permaneceu o mesmo da 2ª Bienal do Mercosul, com exceção do país convidado, que nesta edição teve como participante o Peru, com curadoria de Gustavo Buntinx. O artista homenageado desta bienal foi Rafael França (1963-1994), de Porto Alegre, que deixou um importante legado, exposto na Mostra através da exibição de vídeos e instalações, sob a curadoria de Vitória Daniela Bousso.

Esta edição trouxe ainda a obra de Diego Rivera para compor a Mostra especial, localizada no MARGS, com o objetivo de estabelecer uma ponte entre o modernismo e a contemporaneidade. Também foi apresentada parte da obra gráfica e pictórica de Edward Munch e exposições paralelas com arte chinesa e de Tal R²¹. Esta Bienal teve cerca de 400 obras, e contou com aproximadamente 125 artistas. Foram realizados ainda, quatro seminários, com a participação de 37 palestrantes.

Os espaços que sediaram a 3ª Bienal do Mercosul²² foram: o Hospital Psiquiátrico São Pedro, onde se realizaram as performances; o Parque Maurício Sirotsky, que abrigou a “Cidade dos Contêineres”, onde se instalaram as obras de Arte Contemporânea; e, o Santander Cultural, recém-inaugurado e que sediou a exposição de pintura contemporânea. Outros espaços ocupados foram a Usina do Gasômetro, o Memorial do RS e o MARGS.

Nesta edição, a Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul instituiu uma coordenação Pedagógica, por reconhecer a importância da função educativa de uma exposição como a Bienal²³. Também se propôs a qualificar os “Processos de Mediação” e ampliar a participação do público (atendendo a aproximadamente

²⁰ Segundo informações no catálogo geral da Mostra.

²¹ Artista israelense radicado na Dinamarca.

²² A Bienal do Mercosul tem entrada franca a partir desta edição.

²³ De acordo com informações retiradas do site www.terra.com.br/bienaldomercosul/projeto.htm. Acesso em 08/mar/2006.

500.000 visitantes), a fim de democratizar a cultura, a partir da igualdade de oportunidades, multiculturalidade e descentralização cultural.

O projeto pedagógico²⁴ teve como metas: a recuperação do espaço público para a cultura e a construção do imaginário porto-alegrense; a transformação social, desde a cultura e intervenção nos grandes debates sociais, por meio da arte; a construção da cidadania; o desenvolvimento de políticas culturais para os setores artísticos e os profissionais da educação; e dos meios de comunicação, fomentando sua repercussão com a realização de seminários, cursos e encontros, entre outros eventos; e a projeção da cidade na região, no país e no mundo.

O processo de formação dos monitores da 3ª Bienal foi realizado pelo Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, durante seis meses, tendo como foco o embasamento teórico para atender os visitantes da Bienal. Foi viabilizado também o diálogo com as redes de ensino particular, do Estado e da cidade de Porto Alegre. Deu-se início a capacitação de professores, e conforme ocorrido em edições anteriores, foram distribuídos materiais aos docentes, tais como lâminas, referências bibliográficas, sugestões didáticas, além de oficinas para auxiliar no desenvolvimento de atividades em sala de aula. A 3ª Bienal recebeu 603.682 visitantes e 116.834 agendamentos escolares.²⁵

Esta bienal também teve uma exposição itinerante após o encerramento da edição, onde doze artistas mostraram suas obras no Centro Cultural da Caixa Federal em Brasília/DF, e o fotógrafo Gal Oppido apresentou um ensaio fotográfico com o *making-off* da 3ª Bienal.

A 4ª Bienal do Mercosul ocorreu de 04 de outubro a 07 de dezembro de 2003 e teve como tema a Arqueologia Contemporânea, buscando questionar a ordem do circuito planetário, reforçando a especificidade da arte latino-americana, propondo outro

²⁴ Equipe envolvida: Margarita Santi de Kremer - Coordenação; Laura Fróes - Assistente; Ana F. Link, Laura Fróes, Rosa M. B. Cedillo, Sabrina S. Caumo - Material Educativo; Adriana Daccache, Ana F. N. da S. Link, Clóvis V. de A. M. Costa, Gerson Esteves, Jaqueline F. Beltrame, Josiane A. Borneo, Juliana Angeli, Maria H. P. Gaidzinski, Marta L. M. Costa, Sabrina S. Caumo - Monitores Administrativos.

²⁵ De acordo com o site www.bienalmercosul.com.br/4bienal/site/pt/bienais_antteriores. Acesso em 08/mar/2006.

ponto de referência artística, que se deslocasse dos centros artísticos já estabelecidos.

O curador geral da 4ª Bienal foi Nelson Aguilar, e curador adjunto Franklin Espath Pedroso. O corpo curatorial dos demais países do Mercosul foi composto por: Adriana Rosenberg - Argentina; Cecília Bayá - Bolívia; Francisco Brugnoli - Chile; Javier Rodriguez Alcalá - Paraguai; Gabriel Peluffo Linari - Uruguai. O país convidado desta Bienal foi o México, com a curadoria de Edgardo Ganado Kim. A mostra transversal teve a curadoria de Alfons Hug.

Esta Bienal constituiu-se de 17 Mostras, entre elas, a exposição do artista homenageado, Saint Clair Cemin, de Cruz Alta, e contou com a participação de 84 artistas, 588 obras, distribuídas nos seguintes espaços: Usina do Gasômetro, Cais do Porto (A4, A5, A6 e A7), MARGS, Memorial do RS e Santander Cultural. Dentre as Mostras, apresentou uma exposição transnacional com artistas de outros países, como a Alemanha, Cuba e EUA. O público recebido nesta bienal foi superior a 1 milhão de visitantes, entre os quais aproximadamente 200.000 por intermédio dos agendamentos escolares e de diversas outras instituições.²⁶ Esta bienal também teve exposições itinerantes nas cidades de Rio de Janeiro e São Paulo.

O projeto da Ação Educativa²⁷ desta Bienal propôs, através do diálogo, uma estreita relação entre a arte e público, a fim de dinamizar a formação cultural como um bem simbólico integrado à vida de qualquer cidadão. Nesta edição, a maior preocupação da Ação Educativa foi a de acionar processos de conhecimento e de pensamento em Artes Visuais, embasadas nos conceitos de mediação, ou seja, ações preocupadas com a qualidade de informação a ser oferecida ao público, criando

²⁶ De acordo com o site www.bienalmercosul.art.br. Acesso em 31/jan/2008.

²⁷ Equipe: Gisa Picosque, Mirian C. Martins - Supervisão Geral; Fábio Coutinho - Coordenação Geral; Mônica Zielinsky - Coordenação de Formação; Laura Fróes - Coordenação Operacional; Emília Viero - Coordenação de Relacionamento; Ivone Rizzo Bins - Supervisão do Espaço Arte-Educação-Cultura; Cristina F. Rocha, Fernanda M. Hegner, Joana Scalco, Luciane P. Pereira - Agendadores; Graziela Salvatori, Laura M. Cogo, Mariana Camargo, Vivian Paulitsch - Assistentes; Ana L. Becker, Fernanda Moscarelli, Maria H. S da Cunha, Tatiana Rodrigues - Divulgadoras; Adriana Daccache, Alice Bemvenuti, Claudia Zanatta, Ilana P. Azevedo, Letícia M. Lau, Maria H. Gaidzinski, Mariângela Felipe, Michele Bohnenberger, Mônica H. Gonçalves, Nei Vargas, Tânia Bondarencó, Viviane Gueller - Supervisores de Mediadores.

contextos e estabelecendo vínculos, para ampliar a percepção dos visitantes em relação às obras²⁸.

O processo de formação de mediadores da 4ª Bienal ocorreu em duas etapas: primeiramente selecionou 200 universitários, principalmente do curso de Artes Visuais e de áreas afins, tais como: Arquitetura, História, Artes Cênicas, Filosofia, Ciências Sociais e Psicologia.²⁹ Após o período do curso de formação, foram selecionados aproximadamente 170 estudantes, para atuarem como mediadores. Os demais universitários permaneceram vinculados a um banco de dados, sendo chamados conforme a necessidade da Mostra.

Esta edição foi supervisionada por oito pessoas que atendiam aos seguintes critérios: graduação concluída; atuação como monitores ou coordenadores em outras edições da Bienal; profissionais de Artes Visuais e Arte-Educação. Neste sentido, para complementar o trabalho da Ação Educativa, foram realizadas parcerias com as escolas, buscando superar a idéia de excursão, a fim de transformar a visita à Bienal em uma expedição, um espaço para pesquisa e estudo da Arte Contemporânea. O “Espaço Arte-Educação”, foi planejado como um local de encontro, de troca de informações, estudo e pesquisa, oferecendo biblioteca, videoteca, acesso à Internet e assessorias de pré e pós-visitação para o desenvolvimento de trabalhos.³⁰

A 5ª Bienal de Artes Visuais do Mercosul ocorreu no período de 30 de setembro a 04 de dezembro de 2005, e ocupou os seguintes espaços: MARGS, Santander Cultural, Usina do Gasômetro, Cais do Porto, Paço dos Açorianos, Memorial do RS e Museu de Comunicação Social Hipólito José da Costa.

O projeto curatorial foi organizado em quatro vetores, denominados: “Da Escultura à Instalação”, “Persistência da Pintura”, “Direções no Novo Espaço” e “Transformações do Espaço Público”. Estes foram divididos em núcleos, que construíam o conceito central do respectivo vetor. Deste modo, teve-se a

²⁸ De acordo com o site www.bienalmercosul.com.br/4bienal/site/pt/acao_educativa. Acesso em 08/mar/2006.

²⁹ Idem.

³⁰ Idem.

participação de 169 artistas e as obras foram expostas considerando a identidade dos trabalhos, a partir das linguagens utilizadas, não obedecendo mais ao critério de organização de acordo com fronteiras políticas e geográficas.

Na 5ª edição, a Ação Educativa em conjunto com o Curador-Geral Paulo Sérgio Duarte, considerou o professor como parceiro e colocou a disposição do mesmo, os Encontros de Professores durante a Bienal, os quais eram realizados nas bienais passadas antes da abertura da Mostra.

A Ação Educativa realizou também a distribuição do material do professor³¹ e do material do aluno³², visando proporcionar possíveis desdobramentos em sala de aula. Também foram enviados *folders* em braile para as instituições de ensino especializadas, de Porto Alegre e grande Porto Alegre.

Nesta edição, foram elementos integrantes da Ação Educativa as “Revistas da Bienal”, os “Diálogos Culturais” - que se constituíram numa série de encontros voltados para professores e alunos, bem como, atividades paralelas, como por exemplo, o I Simpósio Internacional de Arte Contemporânea, com o tema “Posições e Direções em Perspectiva”, que reuniu curadores e críticos de arte nacionais e internacionais.

Quanto ao Processo de Mediação ocorrido no *contêiner* da Ação Educativa, apesar de ter acontecido em um pequeno ambiente, constituiu-se como uma relevante fonte de pesquisa, pois, foram disponibilizados catálogos de alguns artistas participantes, assim como livros, reportagens publicadas durante o período da Bienal, além do acesso a Internet na busca de maiores informações. Acredita-se que este espaço poderia ter adquirido maior relevância nesse processo cultural, tanto em termos de espaço físico, quanto na divulgação de sua existência e localização, pois, no início da Mostra este espaço se localizou no Gasômetro e após algum período mudou-se para o Cais do Porto.

³¹ A concepção deste material coube a Ivone Bins, Laura Cogo, Mônica Hoff, Susana Rangel, Téli Waldraff, Viviane Gueller; a organização e revisão a Viviane Gueller e o Projeto Gráfico a Alex Medeiros/ TYPE Design.

³² Este material foi elaborado por Flávia B. Licht e Laura Cogo, com organização e revisão de Laura Cogo e Projeto Gráfico de Alex Medeiros/ TYPE Design.

De acordo com informações disponibilizadas no *site*³³ o projeto beneficiou 153.438 estudantes, e 2510 instituições de ensino visitaram a Bienal. Através dos cursos promovidos pela Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul foram capacitados 1600 professores, enquanto que no curso de formação de mediadores foram selecionados 193 universitários para atuarem como mediadores na 5ª Bienal, além de 14 supervisores e 14 assistentes.

A 6ª Bienal do Mercosul ocorreu no período de 01 de setembro a 18 de novembro de 2007 e teve como metáfora “A Terceira Margem do Rio” (1962), conto de João Guimarães Rosa. Com base nesta referência, o curador-geral buscou ultrapassar as oposições binárias, esquerda-direita, local-global, formal-social, etc, apresentando possibilidades para uma perspectiva independente, um espaço “entre”, livre de dogmatismos, um outro ponto de vista a ser considerado.³⁴

O corpo curatorial desta bienal estruturou-se de modo diferente das outras Bienais do Mercosul realizadas até o momento, foi criada a figura do curador-pedagógico, representada por Luis Camnitzer (nascido na Alemanha, mas naturalizado Uruguaio), e pela primeira vez teve-se como curador-geral um representante de nacionalidade não brasileira, Gabriel Pérez-Barreiro (Espanha).

Segundo o curador-geral³⁵, esta bienal procurou repensar três aspectos: propor um novo modelo curatorial/geográfico, aprofundar sua relação com o público, além de uma reforma estrutural na administração e gerenciamento do projeto da Bienal do Mercosul como um todo, pensando em sua continuidade. Deste modo, foi organizada uma bienal a partir do Mercosul, e não do Mercosul, contando com a participação de 67 artistas de 23 países e 350 obras³⁶.

A organização da Mostra estruturou-se com base em seis exposições, três monográficas e três coletivas. As monográficas foram dos seguintes artistas: do

³³ Dados disponibilizados no *site* www.republicadolivro.com.br/info. Acesso em 09/mar/2006.

³⁴ Informações retiradas do catálogo “Zona Franca”, um dentre os seis catálogos publicados nesta edição.

³⁵ Idem.

³⁶ De acordo com informações disponibilizadas no *site*

http://www.bienalmercosul.art.br/novo/en/index.php?option=com_noticia&task=detalhe&Itemid=5&id=687, foram expostas 334 obras de arte. Acesso em 30/jan/2008.

argentino Jorge Macchi (1963), ocupando o Santander Cultural; do uruguaio Francisco Matto (1911-1995) e do brasileiro-sueco Öyvind Fahlström (1928-1976), localizados no MARGS. Já as exposições coletivas distribuíram-se nos armazéns do Cais do Porto e denominaram-se “Conversas”, “Zona Franca” e “Três Fronteiras”.

A Mostra “Conversas” teve como curadores Alejandro Cesarco (Uruguai) e Gabriel Pérez-Barreiro, e ocorreu a partir do convite de artistas de países do Mercosul a artistas de outros países, tendo como critérios a afinidade e o diálogo entre suas poéticas. “Zona Franca” é um segmento que se organiza a partir da escolha dos curadores Moacir dos Anjos (Brasil), Luís Enrique Perez Oramas (Venezuela), Inês Katzenstein (Argentina) e Pérez-Barreiro. “Três Fronteiras” teve a curadoria de Tício Escobar (Paraguai) e Pérez-Barreiro, e propôs à artistas internacionais trazidos para a região de Tríplex Fronteira entre Argentina, Brasil e Paraguai, que refletissem sobre a articulação de relações entre os países do Mercosul. Integrando um programa internacional de residência, participaram os artistas A-1 53167 - Aníbal López (Guatemala), Daniel Bozhkov (Bulgária), Jaime Gili (Venezuela) e Minerva Cuevas (México).

Quanto à ação educativa, esta bienal merece destaque, pois, segundo o presidente Justo Werlang, em entrevista a Aplauso nº 87, o Projeto Pedagógico³⁷ foi pensado juntamente com o projeto curatorial, e não após, como aconteceu nas edições anteriores. O projeto baseou-se em dois princípios: o de considerar o visitante da bienal como indivíduo criador em potencial; e o outro, referindo-se as obras de arte como canais de comunicação que devem ser compreendidos ativamente. Deste modo, busca-se uma “terceira margem” entre as intenções presentes nas obras de arte e o conteúdo trazido pelo público visitante, suscitando a partir desta relação uma tessitura de possíveis significados.

Quanto aos mediadores, o curso de formação começou em abril de 2007 e teve mais de 200 estudantes universitários, vários com experiência em bienais anteriores.

³⁷ Equipe: Tekne Projetos Culturais; Fábio Coutinho - Coordenação Geral; Mônica Hoff - Coordenação Executiva; Márcia Coiro - Coordenação Pedagógica; Ethiene Nachtigall - Curso de Formação de Mediadores; Mariane Rotter - Projeto Diálogos; Ana Lígia Becker - Oficinas; Ana Paula Monjeló - Assistente.

Diferentemente dos outros anos, o curso apresentou mudanças, tendo como foco não mais a história da arte, mas o desenvolvimento de técnicas de como lidar com o público e com seus questionamentos. Ainda no que diz respeito ao processo de formação, os mediadores visitaram escolas, para vivenciar o ambiente escolar e familiarizar-se com algumas situações que certamente ocorreriam nos momentos de mediação.

Outro aspecto bastante significativo surge com a criação das “Estações Pedagógicas”, onde aproximadamente 20 artistas foram convidados a estabelecer uma relação mais estreita com o público da bienal. A proposta constituiu-se da seguinte maneira: os artistas escreveram breves intenções relativas às suas respectivas obras, e estas, se fizeram presentes junto as Estações Pedagógicas. Cada Estação estava localizada próxima ao local de exposição da(s) obra(s), convidando os visitantes a deixar depoimentos referentes à sua experiência e percepção a partir do seu contato com a obra. Segundo Pérez-Barreiro (2007) na abertura do catálogo “Zona Franca”, o objetivo das Estações visou a acabar com o julgamento superficial, que não transcende a questão do gosto/não-gosto.



Fig. 1 e 2 - Imagens da Estação Pedagógica de Waltércio Caldas.
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

O Material educativo desta bienal constituiu-se de 20 pranchas, trazendo a imagem da obra e a proposta de exercício construída pelo curador-pedagógico, e foi elaborado em duas versões, uma para os professores trabalharem em sala de aula, e outra versão, em tamanho maior, enviada para bibliotecas de escolas via secretarias da educação. Estes materiais foram distribuídos também aos professores de rede pública e privada, a partir de abril, quando ocorreu o I Simpósio em Arte e

Educação. O projeto pedagógico realizou ainda 55 encontros em 42 cidades do Rio Grande do Sul e 4 cidades de Santa Catarina, formando 7.570 professores e educadores de 348 municípios.³⁸

Ressalta-se ainda que, o “Espaço Educativo” da 6ª Bienal teve suas instalações ampliadas, ganhando maior visibilidade do que nas edições anteriores, apresentando espaços permanentes para a realização de oficinas, uma sala para acesso à Internet, biblioteca para uso dos professores, e outra para palestras/conferências, todas as salas localizadas no Armazém A3, do Cais do Porto.



Fig. 3 e 4 - Imagens do Espaço do Projeto Pedagógico localizado no Cais do Porto. Sala para oficinas e acesso à Internet, respectivamente. Fonte: Arquivo pessoal da autora.



Fig. 5 e 6 - Imagens do Espaço do Projeto Pedagógico. Espaço de Exposição para trabalhos realizados durante as visitas e Sala de Conferências, respectivamente. Fonte: Arquivo pessoal da autora.

³⁸ Informações retiradas do site

http://www.bienalmercosul.art.br/novo/en/index.php?option=com_noticia&task=detalhe&Itemid=5&id=687 Acesso em 30/jan/2008.

Foi organizado ainda o projeto *Itinerâncias*, ocorrido após o encerramento da 6ª Bienal. Em dezembro de 2007 a Mostra “Conversas” foi exposta em São Paulo, no Instituto Tomie Ohtake, e a exposição de Öyvind Fahlström foi para a Pinacoteca do Estado de São Paulo. De dezembro de 2007 a março de 2008, a Mostra de Jorge Macchi foi para o *Blanton Museum of Art* na Universidade do Texas, Austin/EUA, seguindo para o Centro Galego de Arte Contemporânea, em Santiago de Compostela/Espanha. A mostra Zona Franca, esteve exposta no Museu Vale do Rio Doce, em Vila Velha, estado do Espírito Santo.³⁹, em abril de 2008.

É importante mencionar que a Ação Educativa da 6ª Bienal recebeu o 2º lugar no Prêmio Iniciativa Cultura Viva, promovido pelo Ministério da Cultura MinC, por seus Projetos Pedagógicos realizados em todas as edições da Bienal do Mercosul, principalmente pelo projeto desenvolvido no ano de 2007. Atualmente o Espaço Educativo está tendo continuidade através do endereço eletrônico <http://espacoeducativobienal6.pbwiki.com/>, criado de modo informal pela coordenadora Maroni Klein, no início de outubro de 2007 para registrar as oficinas e atividades da 6ª Bienal do Mercosul. O público pode participar, entrando em contato via e-mail com Maroni⁴⁰, acessando os *links* “eu na bienal” e “depoimentos”. A idéia é a de que o conteúdo permaneça disponível para as próximas edições.

Assim como na 1ª Bienal do Mercosul, os resultados obtidos nesta edição foram apresentados ao público em forma de exposição, ocorrida no Santander Cultural, no período de 01 a 16 de dezembro de 2007, denominada “Uma bienal para todos - histórias e contribuições”. De acordo com dados da exposição foram recebidos mais de 500 mil visitantes, e destes, aproximadamente 160 mil estudantes vieram a bienal via agendamentos escolares.

³⁹ Informações retiradas do *Relatório de Responsabilidade Social*, elaborado pela FBAVM (2008).

⁴⁰ E-mail: maroni.klein@gmail.com.



Fig. 7 e 8 - Imagens da Exposição “Uma Bienal para todos” (Prestação de contas da 6ª Bienal) - Santander Cultural - POA/RS. Fonte: Arquivo pessoal da autora.



Fig. 9 e 10 - Imagens do painel de retrospectiva dos 10 anos da Bienal do Mercosul, presente na Exposição “Uma Bienal para todos” (Prestação de contas da 6ª Bienal) - Santander Cultural - POA/RS. Fonte: Arquivo pessoal da autora.

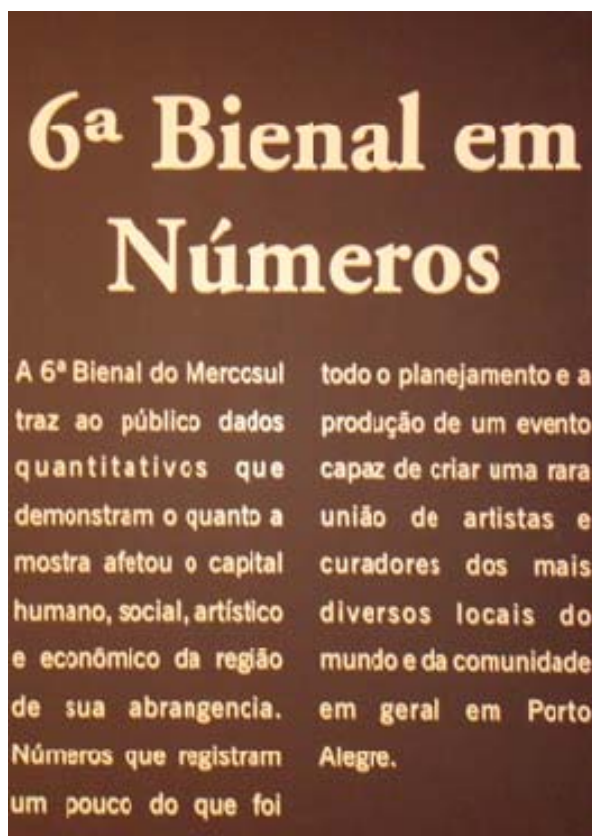


Fig. 11, 12 e 13 - Imagens dos dados referentes à 6ª Bienal do Mercosul, na Exposição “Uma Bienal para todos” (Prestação de contas da 6ª Bienal) - Santander Cultural - Porto Alegre/RS.
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

É importante pontuar que o Processo de Mediação desenvolvido *in loco* é um dos principais destaques da Ação Educativa, que gradativamente foi se fortalecendo e se expandindo, ocupando um espaço bastante significativo nas últimas edições das Bienais do Mercosul, principalmente na 6ª edição, o que pôde ser percebido na abordagem realizada acima.

1.2 Bienais do Mercosul: criação/exposição no espaço *in loco* e no Ciberespaço

As obras aqui apresentadas foram selecionadas a partir de uma lista⁴¹ enviada via e-mail pela responsável do Núcleo de Documentação e Pesquisa⁴² da Fundação Bienal do Mercosul, Fernanda Ott.

⁴¹ Esta lista foi obtida em um momento de levantamentos de dados, a partir de duas visitas à Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, nos dias 07 e 10 de nov/2006, junto ao Núcleo de Documentação e Pesquisa, que na época ainda encontrava-se em processo de implantação.

⁴² O NDP foi criado em outubro de 2004.

Segundo Ott, a lista foi estruturada da seguinte maneira:

A lista é um relatório resultante da pesquisa feita no nosso Banco de Dados, no item artistas, temos como selecionar por palavras-chave, e com a palavra-chave Arte-Tecnologia resultou nesta lista que te passei. Não é pela denominação dos próprios artistas, mas pela classificação dada pela curadoria da mostra, que considerou estes artistas como Arte e Tecnologia⁴³.

Como a quantidade de obras de Arte e Tecnologia presente em algumas edições das Bienais do Mercosul é significativa, estabeleceu-se como critério manter neste sub-capítulo apenas as obras/projetos⁴⁴ que se utilizam do Ciberespaço em suas poéticas, uma vez que, a possível cartografia do ambiente virtual da Bienal do Mercosul a ser apontada ao término desta pesquisa, preza pelo diálogo do ambiente virtual com o Ciberespaço. Convém esclarecer que as demais obras de Arte e Tecnologia expostas nas Bienais do Mercosul constam no anexo A, localizado na página 125.

Deste modo, são realizadas breves apresentações das propostas artísticas e são tomadas como principais referências as informações dos catálogos das respectivas Bienais. Destaca-se o catálogo *Julio Le Parc e Arte e Tecnologia*, fonte de todos os dados da 2ª Bienal do Mercosul - Mostra Ciberarte: zonas de Interação.

É relevante mencionar que a produção em questão nesta pesquisa, admite diversas terminologias, como por exemplo: arte computacional, arte digital, arte tecnológica, ciberarte, artemídia, entre outras. Segundo Machado (2007:7) a produção denominada artemídia refere-se:

Stricto sensu (...) as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos, sobretudo nos campos da eletrônica, da informática e da engenharia biológica.

Essa produção desestabiliza o sistema da arte de modo geral, provocando modificações nas estruturas que o compõem (museus, galerias, instituições

⁴³ Conforme e-mail recebido dia 17/nov/2006.

⁴⁴ Terminologia defendida por Nara Cristina Santos, em sua tese de doutorado intitulada "Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros", no ano de 2004. Esta denominação é utilizada para referir-se à produção em Arte e Tecnologia, a fim de enfatizar o constante devir da obra, constituindo-se como um projeto artístico sempre em processo.

artísticas, acervos), assim como em seus agentes (artistas, curadores, críticos, historiadores e teóricos, entre outros).

Neste sentido, menciona-se que as obras apresentadas na seqüência serão classificadas somente quando suas categorizações tiverem sido estabelecidas pelo trabalho curatorial.

(...) as práticas *cyber* são tão difíceis de classificar (...) são tão diversas, coincidem tão pouco, não podendo recorrer nem aos próprios autores, nem às próprias obras, nem aos próprios suportes. (CAUQUELIN, 2008: 144)

Novas classificações não são realizadas nesta pesquisa, por ser este processo bastante delicado, visto que não se pode classificar as obras pelos dispositivos tecnológicos utilizados, ou seja, pelos aparatos que viabilizam suas execuções. Conforme o posicionamento de Cauquelin (2008), o que se compreende é a necessidade de ter cautela ao realizar tais subdivisões na produção artística, pois, o que ficará para a História da Arte será sua contribuição enquanto poética que gera discussão e é considerada referência para se pensar o campo da arte, independente de classificação estabelecida.

Pontua-se ainda que as obras de Arte e Tecnologia no geral podem ser disponibilizadas somente *on-line*, como é o caso de *Verbarium*, de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, ou em alguns casos, disponibilizadas parte *in loco* e parte *on-line*, como *Rara Avis*, de Eduardo Kac, ou somente no espaço *in loco*, como *TRANS-E: my body, my blood*, de Diana Domingues e Grupo Artecno.

Não é objetivo do presente estudo analisar obra a obra, mas apontar todas as obras de Arte e Tecnologia presentes nas Bienais do Mercosul, a fim de se ter um panorama do que já foi produzido e ali mostrado.

1ª BIENAL DO MERCOSUL - 02/outubro a 30/novembro/1997.

Eduardo Kac (Brasil)



Fig. 14 - Vista do espaço *in loco* da obra *Rara Avis*.
Fonte: Eduardo Kac: telepresence, biotelematics, transgenic art. Association for Culture and Education Kibla, 2000.

Título: *Rara Avis*.

Proposta artística: Instalação de telepresença interativa, presente tanto no espaço *in loco* quanto no Ciberespaço. Situação que possibilitou a experiencição de diferentes processos interativos, que poderiam ocorrer simultaneamente, e exercer influências um sobre o outro.

Gonzalo Mezza (Chile)

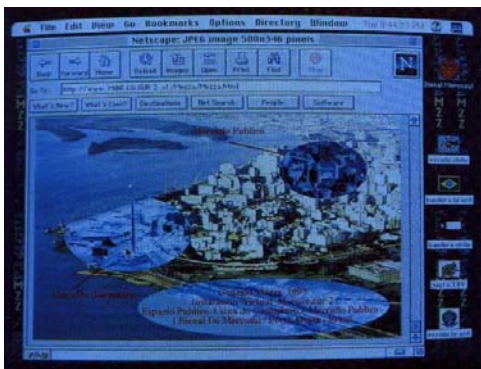


Fig. 15 - Imagem da obra *M@R.CO.SUR 2. Mercado Público + Usina do Gasômetro*.

Fonte: **CATÁLOGO da primeira Bienal de Artes Visuais do Mercosul**. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 1997.

Título: *M@R.CO.SUR 2. Mercado Público + Usina do Gasômetro*.

Proposta artística: Esta obra propôs uma discussão entre dois lugares simbólicos de Porto Alegre: Usina do Gasômetro e Mercado Público. Tal discussão ocorreu no Ciberespaço e no ambiente virtual em tempo real, e trabalhou com o armanejamento temporal, classificação e troca de mercadorias, problematizando a questão da indústria cultural e os bens culturais.

2ª BIENAL DO MERCOSUL - 05/novembro/1999 a 09/janeiro/2000.
--

Segundo informações do catálogo da 2ª Bienal do Mercosul: Le Parc e Arte e Tecnologia, as obras foram agrupadas de acordo com as seguintes denominações:

- **Raízes** - congrega obras interativas de artistas não pertencentes ao território geográfico do Mercosul, convidados a se fazer presentes devido à importância de suas poéticas.

- **Ciberporto Terminal 1** - reúne *web-sites* de artistas pertencentes aos países do Mercosul, que exploram a dimensão artística e estética da Internet. No espaço físico de exposição foram organizados terminais com computadores para que o público pudesse interagir. Telões no espaço externo do prédio exibiam as navegações realizadas.

- **Ciberporto Terminal 2** - apresenta a mesma proposta do Ciberporto Terminal 1, com a diferença de que os artistas que compõem esta Mostra são de nacionalidades não pertencente aos países do Mercosul.

- **Hipermídia: CD-ROMs** - foi oferecido aos públicos a navegação em CD-ROMs artísticos, por meio de terminais de computadores no espaço *in loco* de exposição.

- **Ciberinstalações** - composta de instalações interativas constituídas de dispositivos que possibilitam ao público atuar sobre o ambiente provocando o sistema. Os visitantes devem realizar ações, elementos-chave para o acontecimento do processo interativo, possível por meio de interfaces.

- **Ciberperformances** - performances realizadas em horários pré-determinados e que se utilizam de dispositivos digitais.

- Raízes -

Roy Ascott/ Josep Giribet (Inglaterra/ Espanha)

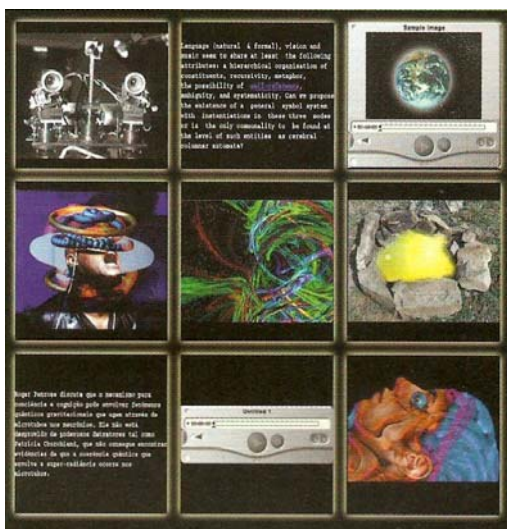


Fig. 16 - Imagem da obra *Art- Id/Cyb-D: Identities in cyberspace*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul:** Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Art - Id/Cyb-D: Identities in cyberspace*.

Proposta artística: Esta obra possibilita a criação de identidades cibernéticas denominadas Cyb-ids, que resultam da interação do visitante com a interface pública. Vários artistas de diversas nacionalidades foram convidados a contribuir com o projeto. É importante citar que o projeto inicial *Identity in cyberspace*, foi criado *on-line* em 1966 por diversos artistas.

Yoichiro Kawaguchi (Japão)



Fig. 17 - Imagem que compõe a obra *Growth model - Voyage Through a Planetary Universe*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul:** Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Growth model - Voyage Through a Planetary Universe*.

Proposta artística: Obra interativa que explora a hibridação de imagens que partem de referentes localizados em nossa realidade vivida (o que denominamos comumente de real) tais como animais, plantas e rochas. A partir destas referências são geradas formas de vida artificial.

- Ciberporto Terminal 1 -

Bia Medeiros e Corpos Informáticos (Brasil)

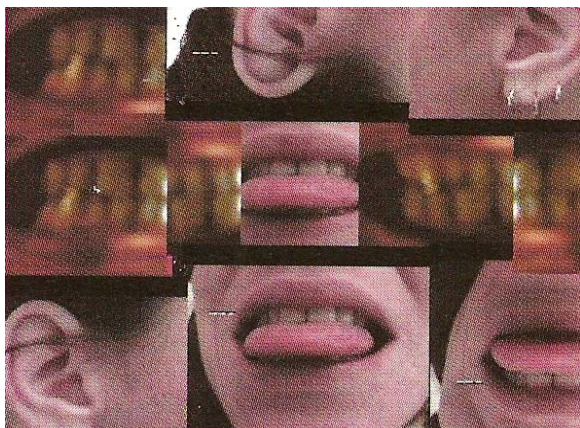


Fig. 18 - Imagem que compõe a obra *Dobras*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Dobras*.

Proposta artística: Obra disponibilizada em terminais de computadores no espaço físico da exposição. Tal obra consistiu em uma tele-performance entre os membros do Grupo Corpos Informáticos, localizados em Brasília e na Filadélfia/EUA, aliados ao público visitante. Utilizou a telemática, e programas de vídeo e áudio-conferência especializados.

Santiago Echeverry/ Bruce Benderson (Colômbia/ Estados Unidos)

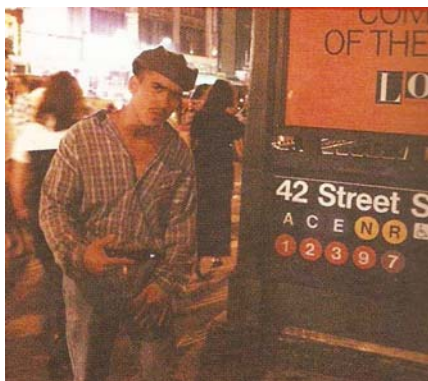


Fig. 19 - Imagem do percurso da obra *Con game/ juego de estafa*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Con game/ juego de estafa*.

Proposta artística: Nesta obra, o interator visita o *Times Square* (NY), a fim de conhecer a região e se divertir. Esta região é local de encontro de prostitutas, travestis, viciados, cafetões. A visita pode ser mais ou menos prazerosa dependendo da escolha do interator e do “valor” em dinheiro que entrega a Cássio (imagem ao lado), um prostituto e guia do *Times Square* no mundo virtual. Tal poética é baseada em fatos reais e na pesquisa de Bruce Benderson. Criada em 1998.

Daniel Sêda (Brasil)



Fig. 20 - Imagem que compõe a obra *Stultifera navis*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Stultifera navis*.

Proposta artística: Novela com hipertexto realizada na Internet, constituindo-se como um trabalho ficcional, que explora a confusão no espaço-tempo a partir das tecnologias de informação à distância. Trata também da iconização da linguagem atual.

Eurídice Arratia/ Santiago Echeverry (Venezuela)



Fig. 21 - Imagem da obra *Carmen made me so*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Carmen made me so*.

Proposta artística: Web-site que analisa a imagem de Carmen Miranda como metáfora da colonização dos EUA sobre a América Latina. O *site* se divide em três áreas: Natureza-Morta = Ainda Viva; Cartões da América Latina e Nativos.

Eduardo Elgueta Strange/ Christian Edgard Oyarzún (Chile)

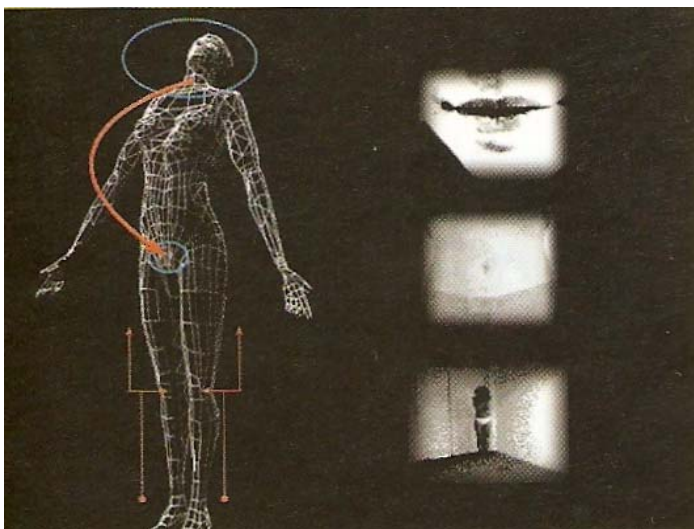


Fig. 22 - Imagem da obra *Embed*.
 Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Embed*

Proposta artística: De acordo com as poucas informações do catálogo da 2ª Bienal do Mercosul, a produção em geral deste artista trata da telepresença como código e a hipertextualidade. Em *Embed* o corpo humano é articulado com as questões acima expostas e é apresentado como o elemento central da obra.

Gonzalo Mezza (Chile)



Fig. 23 - Imagem da obra *Cyberinstalación* www.m@r.co.sur2001.
 Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Cyberinstalación*
www.m@r.co.sur2001.

Proposta artística: Ciberinstalação que trabalha tanto com o espaço físico, o espaço público e o Ciberespaço, discutindo alterações que ocorrem devido aos avanços tecnológicos.

Gustavo Romano (Argentina)

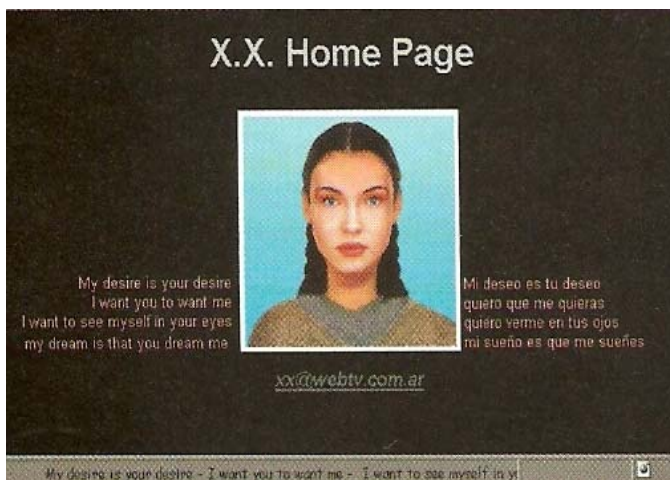


Fig. 24 - Imagem de *Mi deseo es tu deseo*.
 Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Mi deseo es tu deseo*.

Proposta artística: Trata-se de dois rostos desenvolvidos diretamente no computador e posteriormente disponibilizados em páginas pessoais na Internet, com “seus” respectivos e-mails. Desse modo, qualquer internauta poderia entrar em contato com os dois “indivíduos” falando sobre os seus desejos.

Ivan Marino (Argentina)



Fig. 25 - Imagem da obra *Animal*.
 Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Animal*.

Proposta artística: Este *web-site* propôs a análise da estrutura do corpo humano sob o ponto de vista simbólico. Teve como objetivo distorcer as formas até sua alienação, aliada a incoerência do discurso.

Jaime Iregui (Colômbia)

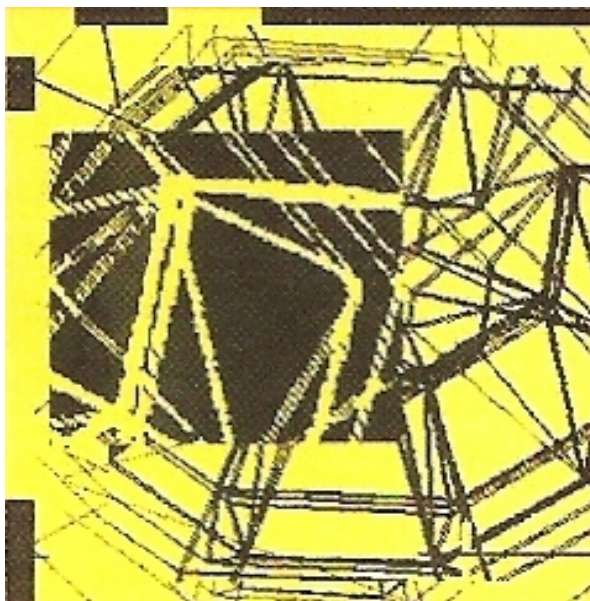


Fig. 26 - Imagem da obra *Espacio vacío/non local*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia**. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Espacio vacío/non local*.

Proposta artística: Esta obra foi desenvolvida juntamente com José Hernández (jornalista) e propôs a artistas convidados a realização de propostas que considerassem não só o espaço físico, mas a comunicação e recepção da obra.

Jorge La Ferla (Argentina)

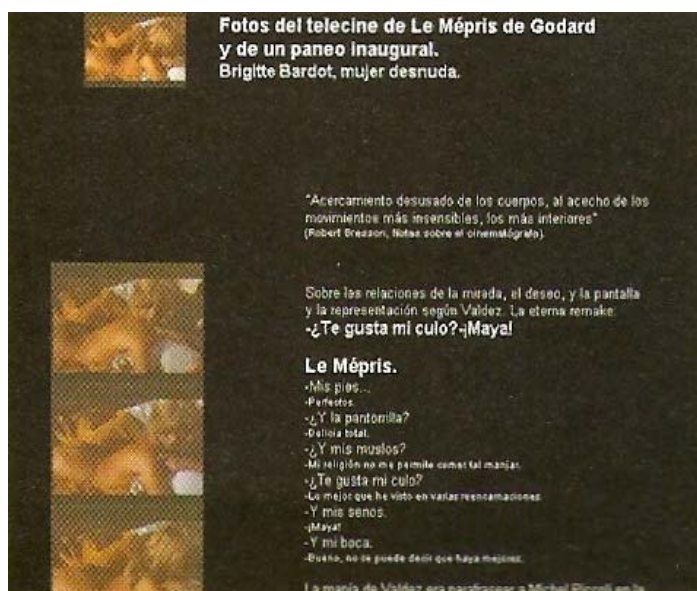


Fig. 27 - Imagem do Web-site *Valdez around the world: the acceleration of brain power*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia**. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Valdez around the world: the acceleration of brain power*.

Proposta artística: Web-site que tem como elemento central um farsante argentino, que constrói várias histórias para se atribuir valor. O interator deve pagar ao farsante para desfrutar dos lugares oferecidos no web-site.

Luísa Paraguai (Brasil)

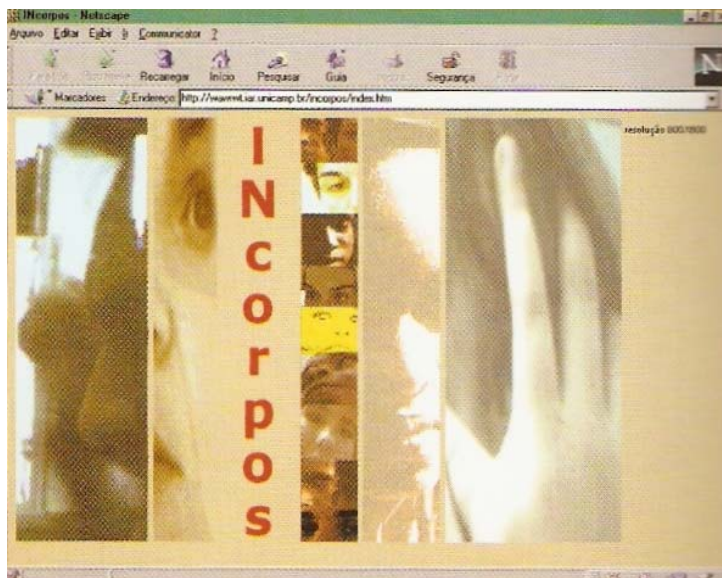


Fig. 28 - Imagem do Web-site *Incorpos*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Incorpos*.

Proposta Artística: Esta obra busca imagens dos corpos que circulam na rede compartilhando experiências. Desse modo, solicitou-se aos usuários que enviassem suas próprias imagens, que seriam incorporadas ao trabalho, compondo novos corpos a partir da sobreposição e justaposição das páginas.

Marcello Mercado (Argentina)



Fig. 29 - Obra *Sections of nothing-nothing*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Sections of nothing-nothing*.

Proposta artística: Tanto no catálogo da 2ª Bienal do Mercosul quanto no ambiente virtual do artista, não foi possível encontrar informações específicas sobre as questões abordadas nesta obra.

Margarita Paksa (Argentina)



Fig. 30 - Imagem da obra *El partido de tenis*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia**. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *El partido de tenis*.

Proposta artística: *Web-site* que relaciona a situação esportiva - em que há um ganhador e um perdedor - com a nossa cultura, constituída de oposições. Páginas de textos e imagens desenvolvem a presente questão, e o internauta é convidado a debater e enviar sua mensagem para este ambiente virtual, no qual seu posicionamento ficará ao lado do pensamento de grandes filósofos, escritores, entre outros.

Suzete Venturelli (Brasil)

Participantes: Maria de Fátima Borges Burgos, Marcelo de Carvalho, Nicoleta Kerinska, Emiliano Didier e Bruno Reis.



Fig. 31 - Imagem do ambiente multiusuário *Silépticos Corpos*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia**. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Silépticos Corpos*.

Proposta artística: Esta obra é uma instalação/*website* para multiusuários, desenvolvida em Realidade Virtual. Esse sistema proporciona a imersão de seres humanos no mundo virtual, bem como interações com objetos-imagens em tempo real. O corpo é a questão central nos mundos virtuais construídos.

Tânia Fraga (Brasil)



Fig. 32 - Imagem da obra *Jornada Xamântica*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Jornada Xamântica*.

Proposta artística: *Web-site* que propõe a realização de uma jornada xamântica (xamânica+semântica) no Ciberespaço. Os usuários que percorrerem este ambiente virtual até o final, receberão avatares (pequenas caixas) que contém diferentes elementos (animações, luzes, *links*,) em seus interiores. A partir dos elementos, os usuários são instigados a criar uma obra de arte, que se encontra em permanente devir, devido à condição de existência da obra apenas quando os usuários estiverem presentes neste espaço.

- Ciberinstalações -

Diana Domingues e Grupo Artecno (Brasil)



Fig. 33 - Imagem da instalação *TRANS-E: my body, my blood*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *TRANS-E: my body, my blood*.

Proposta artística: Instalação interativa que simula a experiencição de “trance” dentro de uma sala escura, com imagens projetadas nas paredes. A instalação foi dividida em três situações, de acordo com os estágios vivenciados pelos xamãs. 1ª situação - sensações luminosas; 2ª situação - imagens carregadas de significados emocionais; 3ª situação - identificação com animais, fenômenos naturais, entre outros.

Gilberto Prado (Brasil)



Fig. 34 - Imagem simulada da obra *9/4 Fragmentos de Azul*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *9/4 Fragmentos de Azul*.

Proposta artística: Instalação interativa que propunha aos participantes partilhar e explorar um mesmo espaço por meio de textos, sons e imagens, que se alteram a partir do toque nas telas de computadores. Estes estão localizados no teto do ambiente interativo e propiciam diferentes caminhos de percepção/navegação. Os elementos que compõem os nove “mosaicos” azuis são fragmentos de imagens do céu, abismos marinhos, entre outros.

Jurandir Müller/ Kiko Goifman (Brasil)

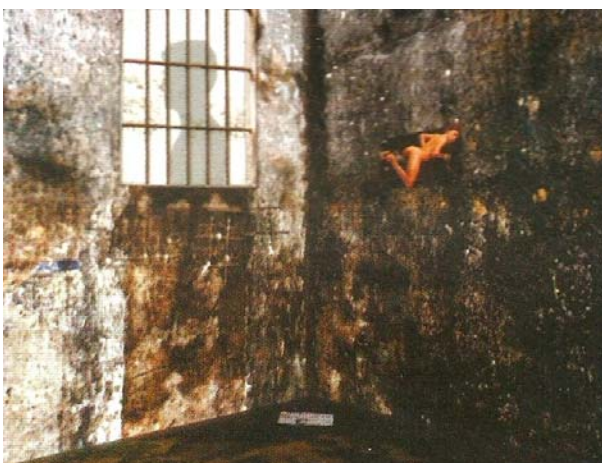


Fig. 35 - Imagem da obra *Jacks in slow motion: experience 02*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Jacks in slow motion: experience 02*.

Proposta artística: Instalação que tem como problematização central a idéia de espaço-tempo na prisão, além de abordar temas como a violência, a morte, o confinamento, a dor, as gírias e o sexo no cárcere.

Milton Sogabe e Grupo SCIArts (Brasil)

Integrantes: Fernando Fogliano, Milton Sogabe, Rejane Cantoni, Renato Hildebrand e Rosângela Leote.



Fig. 36 - Imagem da instalação *Entre Meios II*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Entre Meios II*.

Proposta artística: Esta obra busca relações entre os elementos existentes no espaço - obras, acontecimentos e as pessoas. Sensores e micro-câmeras captam os acontecimentos e ativam sinais para uma placa central, que se encontra conectada a um computador que os gerencia. As imagens captadas no espaço de exposição unem-se a imagens pré-gravadas, brincando com a percepção do público.

CIBERPORTO - Terminal 2: Comunidade Internacional

As obras/projetos que constituíram o Ciberporto - Terminal 2, são de autoria de artistas não pertencentes aos países do Mercosul, que foram convidados a fazer parte da Mostra devido à importância dos seus trabalhos, propondo discussões sobre a produção de Arte e Tecnologia. No total, 37 obras foram disponibilizadas durante o período da Mostra via Internet. Conforme informações do catálogo da 2ª Bienal do Mercosul referente à exposição "Arte e Tecnologia", são mencionados a seguir os nomes dos artistas, obras e endereços eletrônicos.

Artistas ⁴⁵	Obras	Endereços Eletrônicos
Antoni Abad	Sisiphus	http://www.iaa.upf.es/~abad/sisif
Ryoichiro Debuchi	Ocean Walk	http://www.atom.co.jp/vrml2/oceanWalk.gz/ocean.wrl
Maurice Bénayoum	World skin	http://benayoun.com/worldskin.html
Seiko Mikami/ARTLAB	Molecular Clinic 1.0	http://www.cast.canon.co.jp/cast/al5/special-e.html

⁴⁵ Citados conforme a ordem de publicação no catálogo **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Artistas	Obras	Endereços Eletrônicos
Sheldon Brown	mi casa es tu casa	http://www-crca.ucsd.edu/~sheldon/micasa/index.htm
Sharon Daniel	Narrative contingences	http://metaphor.ucs.edu/~sdaniel/Ncintro.html
Christa Sommerer/ Laurent Mignonneau	Verbarium	http://www.mic.atr.co.jp/~laurent/download/verbarium.html
Etoy		http://www.etoym.com/
Victoria Vesna	Incorporate	http://www.arts.ucsb.edu/bodiesinc/
Sensorium	Project taos	http://sensorium.org
Mark Pesce	WebEarth	http://tcc.iz.net/we/
Omar Khan	Harappa	http://www.harappa.com
Annette Weintraub	Sampling Broadway	http://www.turbulence.org/Works/broadway/index.html ;
Stephen Wilson	Crimezyland	http://userwww.sfsu.edu/~netart/crimezy/crimemain.html
MarKus Schulthess	Container City	http://www.mesch.ch/container-city
Masaki Fujihata	Global clock	http://www.flab.mag.keio.ac.jp/GClock
Yvonne Wilhelm/ Christian Huebler/ Alexander Tuchacek	Knowbotic research	http://www.khm.de/people/krcf/IO/
Bruce Damer	Sherwood forest	http://ccon.org/events/sherwood.html
Michel Redolfi	Liquid City	http://www.aec.at/liquidCT
Amy Alexander	The multi-cultural Collider	http://shoko.calarts.edu/~alex/recycler.html
Manuela Conti	Passages	http://www.cassiopea.it/passages/frame02.htm
Gordon Selley/ Rycharde Hawkes/ Jane Prophet	technosphere	http://www.technosphere.org.uk
Kazuhiko Hachiya	Post Pet	http://www.postpet.de
Paul Garrin/ Andreas Tröger	Name.Space	http://name.space.xs2.net/
I/O/D	Web Stalker	http://www.backspace.org/iod/
Sue Johnson/ Allison Cornyn/ Susan Meiselas	akaURDISTAN	http://www.akaKURDISTAN.com
Wendy Vissar	Lesko's Cdebox	http://www.codebox.com/
Henning Timcke/ Andreas Trottmann	The Color of Emal	http://virt.uals.com/
Ken Goldberg/ Joe Santarromana	Telegarden	http://www.cutup.de/TheGarden/
James Stevens	Backspace	http://bak.spc.org/
Carla Della Beffa	Unlove	http://www.geocities.com/SoHo/Gallery/2196/unlove.html

Artistas	Obras	Endereços Eletrônicos
Claudio Parrini	Networker Painter	http://www.dada.it/parrini
Alexander Zedlitz	Ornament	http://www.greypink.com/zedlitz/ornament.htm
Olivier Aubert	Poietic generator	http://www.stud.enst.fr/~auber/
Deutscher Multimediaverband (DMMV)/German Multimedia Association/Zentrum für interaktive Medien (ZIM)	Moove	http://www.moove.de
Hermann-Josef Hack	Virtual Roof	http://www.hack-roof.de/
Timothy Leary	Home	http://www.leary.com/

Esta menção as obras virtuais justifica-se pela ênfase que a 2ª Bienal do Mercosul deu à produção de Arte e Tecnologia, oferecendo ao público a oportunidade de conhecer, interagir com tal produção, e tomar conhecimento das questões trabalhadas nessas poéticas. Fato que ocorreu de modo mais limitado na 1ª, 5ª e 6ª Bienais e que se fez ausente na 3ª e 4ª edições. Ausência que não se justifica se tomarmos como ponto de partida que, todas as edições foram pensadas e executadas visando discutir a produção de arte contemporânea.

Ainda, dentro da proposta denominada Ciberporto, a Bienal ofereceu um *website* específico, que disponibilizava *links* que davam acesso aos trabalhos dos artistas. O público pôde visitar a exposição de qualquer lugar, independente de local geográfico, numa bienal desterritorializada⁴⁶, através do *site* <http://www.bienalmercosul.art.br/ciberporto>, hoje indisponível.

⁴⁶ Segundo informações obtidas no catálogo da 2ª Bienal de Artes Visuais do Mercosul.

5ª BIENAL DO MERCOSUL - 30/setembro a 04/dezembro/2005.

Gonzalo Mezza (Chile)



Fig. 37 - Imagem da obra *Instalation 8=8 e Spacio Liberado*.

Fonte: http://www.mezza.cl/html/project_8=8.htm.
Acesso em: 30/dez/2008.

Título: *Instalation 8=8 e Spacio Liberado*.

Proposta artística: A preocupação principal de Mezza é a de estabelecer um diálogo entre os espaços físicos e eletrônicos, sem distinção. Propõe que as pessoas interfiram tanto no que acontece na rede quanto no espaço público.

Bia Medeiros e Grupo Corpos Informáticos* (Brasil)

*Componentes do grupo: Alexandre Cerqueira, Bia Medeiros (coordenadora), Carla Rocha, Cyntia Carla, Francisco Rah, Maicyra Leão, Marta Mencarini, Pablo Braz, Renata Barreto. O grupo foi fundado em 1992.



Fig. 38 - Imagem da obra *Estar* exposta no espaço *in loco*.

Fonte: <http://corpos.blogspot.com/2005/10/estar-bienal-do-merco-sul-3.html>.

Acesso em: 30/jdez/2008.

Título: *Estar*.

Proposta artística: Performance em telepresença, constituída por uma sala de “Estar” real e uma sala virtual. Buscou-se a comunicação entre subjetividades, interlocução e interação. Real e virtual se inter-relacionaram, criando um outro espaço, onde corpos e mentes se expandiram por meio da rede de computadores.

Diana Domingues e Grupo Artecno (Brasil)

O grupo foi fundado em 1993. Atualmente não é possível ter acesso aos nomes dos integrantes devido à atualização de conteúdo no *site* do grupo.



Fig. 39 - Imagem da obra *I' Mito zapping zone*.
Fonte: Grupo Artecno, disponível em http://artecno.ucs.br/proj_artisticos/instalacoes/inst_i_mito.htm. Acesso em 18/dez/2008.

Título: *I' Mito zapping zone*.

Proposta artística: Esta obra constituiu-se de vários objetos de consumo, mesa em acrílico transparente, gráficos luminosos em néon e ambiente com duas projeções. De acordo com informações do *site* do Grupo Artecno, explorou-se a fabricação de identidades sintéticas, a partir de uma base de dados de vinte mitos ou personalidades, em computação evolutiva, com algoritmos genéticos e buscas na rede que determinam o estado emergente da sala. Neste diálogo com a memória coletiva sobre os mitos da cultura, têm-se entre outros: Marilyn Monroe, Princesa Diana, Frida Kahlo, Senna.

Grupo m7red* (Argentina)

Componentes do grupo: Pio Torroja e Mauricio Corbalán⁴⁷.

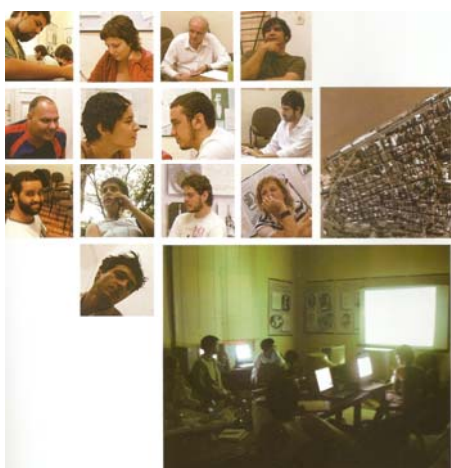


Fig. 40 - Imagem do coletivo *m7 red*.
Fonte: Catálogo Zona Franca. Porto Alegre:
Fundação Bienal do Mercosul, 2007.

Título: *Teatro do Chat*.

Proposta artística: Obra que aborda a relação teatro-política-cidade, por meio de jogos que discutem os problemas urbanos. Seleciona-se uma personalidade política, previamente apresentada em cabines de treinamento, para que o visitante possa escolher qual papel quer exercer. Posteriormente ocorre o debate sobre um conflito urbano também selecionado.

A partir da abordagem da produção artística envolvendo a Arte e Tecnologias Digitais, percebe-se a multiplicidade de percursos poéticos que podem ser traçados, onde os aparatos tecnológicos são explorados de diferentes maneiras, produzindo obras singulares, que suscitam questões distintas, potencializadas no ambiente virtual em relação com o Ciberespaço. Potencializações que podem ocorrer de duas maneiras: tanto para viabilizar a produção de tais poéticas (sistema de criação), como pôde ser percebido no presente sub-capítulo, quanto para divulgar/expor a produção. Abordagem desenvolvida a seguir.

1.3 Bienais do Mercosul: divulgação/exposição no ambiente virtual e possíveis relações com o Ciberespaço

Na 1ª Bienal do Mercosul o processo de mediação no Ciberespaço foi pouco explorado, pois o ambiente virtual limitou-se apenas a programação da Mostra e agendamentos de visitas escolares. Atualmente, o *site* da 1ª Bienal do Mercosul, www.net1.com.br/bienalmercosul não está mais disponível, mas é possível encontrar

⁴⁷ Segundo informações encontradas no Catálogo Zona Franca.

informações e imagens de algumas obras dessa edição, acessando www.bienalmercosul.art.br, selecionando o ícone da Fundação Bienal do Mercosul, que levará a outra página em que aparecerá o *link* “Bienais anteriores”.

Já o ambiente virtual da 2ª edição merece destaque, pois foi disponibilizado na época em www.bienal.mercosul.art.br, e teve como conteúdo além da programação geral da Mostra, intensas relações com o Ciberespaço, disponibilizando um *web-site* específico com os *links* referentes às obras de Arte e Tecnologia. Há que se ressaltar, a importância das Mostras “Julio Le Parc” e “Arte e Tecnologia”, tendo em vista que dentro do projeto curatorial geral, foi pensada uma curadoria específica para a produção de Arte e Tecnologia. Trabalho realizado por Diana Domingues, que considerou as singularidades dessa produção e proporcionou, ao público interessado, a discussão sobre questões distintas trabalhadas pela produção em diálogo com as mídias digitais e tecnologias contemporâneas.

Pontua-se que a 2ª Bienal do Mercosul foi a que mais se aproximou dos objetivos a que se propõe a presente pesquisa de dissertação, isto é, pensar o ambiente virtual das Bienais como espaço de exposição de obras de Arte e Tecnologia. Contudo, chama-se a atenção para que este seja um espaço que permaneça ativo no Ciberespaço, agregando as propostas desenvolvidas e as que existem em potencial.

É importante mencionar ainda, que da 2ª edição em diante, o ambiente virtual da Bienal do Mercosul é localizado pelo mesmo endereço eletrônico, e que a cada edição o conteúdo principal disponibilizado refere-se à Mostra atual. Além disso, oferece um *feedback* das Bienais anteriores a partir do *link* Fundação Bienal.

Com relação à 3ª Bienal do Mercosul, o processo de mediação ocorrido no ambiente virtual estruturou-se conforme a primeira edição, isto é, enfatizando a programação da Mostra e agendamentos escolares, não trabalhando as possibilidades do Ciberespaço. Ainda nessa edição, pretendeu-se criar a Bienal *on-line*, para que o público tivesse a oportunidade de acompanhar todo o processo de construção da Bienal, além da disponibilização de encontros virtuais educativos. Sobre tais propostas não foram encontradas informações.

Quanto ao ambiente virtual da 4ª Bienal do Mercosul, deu-se continuidade às estruturas desenvolvidas na 1ª e 3ª bienais, trazendo apenas a programação da Mostra e agendamentos escolares, realizando poucas articulações com o Ciberespaço. Atualmente pode-se acessar o *site* da 4ª edição, através do endereço eletrônico www.bienalmercosul.art.br, selecionando [Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul](#), [Bienais Anteriores](#), [4ª Bienal](#), e o *link* [Visite o site da 4ª Bienal do Mercosul](#).

Já o ambiente virtual da 5ª Bienal do Mercosul apresentou alguns diferenciais em relação às edições anteriores, sinalizando algumas articulações com o Ciberespaço, como por exemplo, no *link* “Artistas”, onde a partir de um *clic* sobre o nome do artista, outros endereços eletrônicos eram acessados, trazendo imagens e informações textuais. Após o encerramento da Mostra, parte do conteúdo desse *site* foi reorganizado, apresentando as imagens das obras em seus respectivos espaços expositivos. Para acessá-las bastava clicar sobre o *link* “Fotos Divulgação”, e em seguida escolher por tema quais imagens seriam disponibilizadas. Além disso, têm-se as opções “Abertura Oficial”, “Ação Educativa”, “Artistas”, “Curadores”, “Espaços Cais do Porto”, “Espaços MARGS”, “Espaços Santander”, “Espaços Usina do Gasômetro”, “Fotos do Dia”, “Montagem das Obras” e “Outros Espaços”.

Pode-se afirmar, de acordo com a pesquisa “Processos de Mediação” na 5ª Bienal do Mercosul: uma análise no campo da Arte e Tecnologia” que o ambiente virtual atuou como uma espécie de *feedback*, apesar de não ter tido maior relevância para alguns mediadores, e para parte dos membros da equipe da Ação Educativa, entrevistados durante o período da 5ª edição.

Atualmente é possível ter acesso ao *site* da 5ª edição, através do endereço www.bienalmercosul.art.br, selecionando [Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul](#), [Bienais Anteriores](#), [5ª Bienal](#), e por fim o *link* [Visite o site da 5ª Bienal do Mercosul](#).

O ambiente virtual da 6ª Bienal do Mercosul apresentou nesta última edição aspectos positivos quanto ao conteúdo e o modo como o mesmo foi disponibilizado, acrescentando mais *links* em relação às bienais anteriores, apresentando diferentes

propostas, conforme pode ser verificado nas imagens expostas no sub-capítulo 2.2. Além disso, buscou maior interação com o público, através dos *chats* realizados ao longo do período da Mostra com curadores e artistas, bem como, por meio do *blog* oferecido no próprio *site*.

Torna-se visível que o ambiente virtual da 6ª edição estabeleceu algumas articulações com o Ciberespaço, tanto no modo de disponibilização de informações, quanto na disponibilização de obras presentes na Mostra.

Segundo entrevista⁴⁸ com o Curador Pedagógico, Luis Camnitzer, quando questionado sobre qual é o papel do *site* dentro do Projeto Educativo da 6ª Bienal do Mercosul, tem-se que:

El site sirve para información sobre la Bienal, para retroalimentación de comentarios sobre la Bienal, para blog relacionado con las ideas pedagógicas dadas por la Bienal y las preguntas y respuestas del público, de los profesores y de los estudiantes, para salones chat con artistas y curadores de la Bienal, y para referencias de las actividades pedagógicas (documentación de comentarios en las estaciones pedagógicas, material de simposios etc).

Para o Curador Geral, Gabriel Pérez-Barreiro⁴⁹, o *site* atende as mesmas necessidades colocadas por Camnitzer, mas apresenta potencialidades ainda não exploradas.

(...) o site tem uma grande possibilidade de comunicação (...) além da parte da informação que é importante. (...) eu não sinto o site ainda totalmente inserido dentro do projeto. (...) eu vejo um grande potencial, assim como as estações pedagógicas, que é um mecanismo de captar as opiniões das pessoas (...) o site pode ter um papel semelhante e realmente, também para as pessoas que não podem visitar fisicamente a bienal, sobretudo, o interior, que é um público muito importante. A bienal já foi nesses lugares, e eu acho que o site pode dar uma continuação dessa visita (...).

Percebe-se a partir das falas dos curadores e da abordagem apresentada nesse sub-capítulo que, o ambiente virtual da Bienal do Mercosul pode ser redimensionado e elaborado conjuntamente com o projeto curatorial, fazendo parte do mesmo, desde o primeiro momento de sua concepção. Um redimensionamento que se abre para

⁴⁸ O contato para agendamento da entrevista foi feito no dia 01/set/2007, primeiro dia da 6ª Bienal do Mercosul, no Café da Bienal no Cais do Porto. A entrevista foi realizada via e-mail, enviada e respondida dia 16/set/2007.

⁴⁹ Em entrevista realizada pessoalmente, no Café da Bienal no Cais do Porto, no dia 03/set/2007.

novas possibilidades de se pensar o ambiente virtual da Bienal não apenas como espaço de divulgação/exposição de informações, mas de criação/exposição, que pode ser potencializado quando posto em relação com o Ciberespaço. Neste sentido, há que se compreender as duas classificações como modos distintos de utilizar o Ciberespaço, o ambiente virtual e a Internet. Utilizações pontuadas a seguir por alguns artistas. De acordo com Domingues⁵⁰

(...) uma situação é usar a Internet como sistema para distribuir informação, por exemplo, o curador ou o próprio artista pode colocar o trabalho dele na Internet, ele está usando uma mera forma de utilizar (...) no caso a rede, como uma espécie de distribuição do seu trabalho (...) sem ser uma ferramenta [sistema] de criação, (...) isto é uma forma de disseminação e distribuição, (...) mas ainda não é o processo de utilização das tecnologias como método de criação. A proposta de criação é bem diferente.

Compartilhando deste posicionamento Sogabe⁵¹ pontua que:

A disponibilidade de informações *on-line* é um avanço, porém existe essa diferença na forma de utilização da arte. O exemplo de *WEB Arte* é bem representativo, pois temos essa mesma situação de arte feita em outra mídia (foto, vídeo etc) e divulgada na WEB e arte feita com os recursos da própria WEB. Uma prática é de divulgação e a outra é de produção e ambas contribuem para o desenvolvimento e a ampliação da arte.

Para Venturelli⁵² as duas possibilidades se mostram interessantes:

A primeira permite que o meio seja utilizado de forma democrática, possibilitando a todos os artistas, reconhecidos e iniciantes, a divulgarem suas obras. A segunda apresenta novidades, pois os artistas acabam se envolvendo com outras áreas de conhecimento, como a ciência computacional.

Tendo em vista essas situações, discutem-se tais possibilidades e o conceito de Ciberespaço ao longo do capítulo que se abre.

⁵⁰ Entrevista realizada pessoalmente, em Santa Maria/RS, no dia 30/jun/2008.

⁵¹ Entrevista realizada pela autora desta dissertação via e-mail, recebida dia 17/jan/2008.

⁵² Entrevista realizada pela autora desta dissertação via e-mail, recebida dia 18/nov/2007.

CAPÍTULO 2 - O CIBERESPAÇO E SUAS POSSIBILIDADES



2.1 Considerações epistemológicas acerca do Ciberespaço

Tomando como ponto de partida o posicionamento de Cauquelin (2008), percebe-se o Ciberespaço como um espaço peculiar, onde os fluxos de mensagens e as suas ligações ocorrem em tempo quase real, instantâneo. Tais características são possíveis graças a virtualidade, que apresenta questões e conceitos específicos, explorados e evidenciados no Ciberespaço e suas possibilidades.

No Ciberespaço (...) se trabalha com novas e emergentes investigações sobre massa, formas, volumes e construções de um espaço tecnologicamente avançado (=Ciberespaço). São entornos virtuais que

constituem espaços autônomos e arquitetônicos (...). (RODRÍGUEZ, s/d: s/n)⁵³

Lévy (2000) pontua que o termo Ciberespaço é de origem americana e foi empregado pela primeira vez pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no romance “Neuromancer”. “O livro trata de um universo onde a ação ocorre tanto no mundo real como no Ciberespaço, e retrata um futuro onde a vida humana sofre forte intervenção tecnológica”⁵⁴. Nesse romance, o Ciberespaço foi designado como o universo das redes digitais, um lugar de encontros, de aventuras, um terreno de conflitos mundiais, representando uma nova fronteira econômica e cultural, constituindo um campo vasto e aberto, que tem como características a interconexão e combinação de todos os dispositivos de criação, gravação, comunicação e simulação.

O espaço/tempo virtual proposto por Gibson tornou-se realidade inclusive no campo multissensorial, com o desenvolvimento de ferramentas interativas baseadas no conceito de realidade virtual, permitindo a comunicação interpessoal em ambientes virtuais. Além disso, compartilhado hoje por milhões de pessoas de todo o planeta, o Ciberespaço adquire uma significação cultural de dimensão global. Com efeito, o Ciberespaço, proposto por Gibson, problematiza a noção de sujeito, os conceitos de realidade, tempo e espaço. (MONTEIRO, 2007, s/n)

Segundo Monteiro⁵⁵ (2007), o conceito de Ciberespaço criado por Gibson refere-se a uma representação física e multidimensional do universo abstrato da ‘informação’, constituindo-se como um lugar aonde se vai com a mente, a partir da tecnologia. Ainda de acordo com Monteiro, o romance fala de um mundo em que as novas tecnologias e as mídias estão presentes em todas as circunstâncias da vida, fundindo-se aos seres humanos, que acabam por perder o controle de si mesmos.

⁵³ RODRÍGUEZ, Jorge Alonso. **O Ciberespaço e a arquitetura: uma observação da filosofia arquitetônica digital.** Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=135&secao=anarquitectura>. Acesso em: 10/abr/2007. Rodríguez é arquiteto, especializado em Urbanismo/Universidad de Navarra, trabalha em Londres para a Chapman Taylor.

⁵⁴ Trecho retirado do site: <http://peripecia.wordpress.com/tag/Ciberespaço/>. Acesso em: 05/abr/2007.

⁵⁵ Com referência a Alex Antunes, tradutor do romance “Neuromancer” (edição brasileira de 2003). MONTEIRO, Silvana Drumond. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. In: DataGramZero. Revista de Ciência da Informação. Disponível em: http://www.dgz.org.br/jun07/Art_03.htm. Acesso em: 05/abr/2007. Monteiro é professora Adjunta do Departamento de Ciência da Informação da Universidade Federal de Londrina. Doutora em Comunicação e Semiótica PUC-USP.

Desse modo, torna-se importante mencionar que as idéias de Gibson presentes em seus romances ultrapassaram os limites da ficção, atingindo os contextos “artísticos, sociológicos e técnicos”.⁵⁶

É a partir do Ciberespaço que se tem a transmissão de imagens, sons e textos em tempo quase real (instantaneidade) a qualquer parte do mundo, o que possibilita o acesso as mais diversas informações (textuais, imagéticas e sonoras), pois, de acordo com Lévy (1999:92), o Ciberespaço pode ser definido como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores”. Seguindo esta linha de pensamento tem-se o posicionamento de Lemos (2002:111):

(...) o Ciberespaço não está por vir. Ele não é uma utopia (algo que não tem lugar, ou que é “o” lugar), como muitos insistem, mas uma *topia*, ou seja, uma realidade que se desenrola diante de nossos olhos, configurando a sociedade digital na qual vivemos.

Percebe-se então, que o Ciberespaço não é algo distante da vivência cotidiana, aliás, se faz muito presente no dia-a-dia da atual sociedade, em que cada pessoa pode ser “co-autor” deste “espaço”, pois não há mais um centro emissor e uma multiplicidade de receptores, dispositivo denominado por Lévy (2000) “Um-Todo”, mas, no espaço cibernético há a introdução do dispositivo de comunicação “Todos-Todos”. Este último dispositivo possibilita o acesso à informação e comunicação, permitindo e proporcionando a oportunidade de que o “usuário-interator” utilize o que está disponível no Ciberespaço, bem como, disponibilize outras informações, “alimentando-o” com “novos” dados.

No silêncio do pensamento, já percorremos hoje as avenidas informacionais do *Ciberespaço*, habitamos as imponderáveis casas digitais, difundidas por toda parte, que já *constituem* as subjetividades dos indivíduos e dos grupos. O *Ciberespaço*: nômade urbanístico, gênio informático, pontes e calçadas líquidas do Espaço do saber. Ele traz consigo maneiras de perceber, sentir, lembrar-se, trabalhar, jogar e estar junto. É uma arquitetura do interior, um sistema inacabado dos equipamentos coletivos da inteligência, uma estonteante cidade de tetos de signos. (LÉVY, 1998:104/105)

Torna-se visível, de acordo com Lévy (1998), que o Ciberespaço é uma estrutura em constante mutação, que potencializa a exploração da sensibilidade, da percepção,

⁵⁶ Informações retiradas do *site*: http://citi.pt/homepages/espaco/html/william_gibson.html. Acesso em: 05/abr/2007.

do pensamento e da imaginação, por vias diferenciadas, visto o contexto distinto e específico do ambiente virtual, que redimensiona tais instâncias. Redimensionamentos evidenciados, por exemplo, nos processos interativos experienciados nas obras *Rara Avis* e *Verbarium*, abordados no sub-capítulo 3.2.

Nesse sentido, com base no pensamento de Cardoso⁵⁷ (1997), pode-se perceber que junto à emergência do Ciberespaço surge uma outra condição ambiental, que não se organiza em termos arquitetônicos, mas a partir de uma lógica fundada no acesso à informação.

Outra autora relevante para a abordagem sobre o Ciberespaço é Wertheim (2001), que se refere a um “espaço” de interconexões da rede global de computadores, uma teia labiríntica que se constitui em uma estrutura rizomática, que se desenvolve não mais a partir de um único centro, mas de infinitas “ramificações” em várias direções. Ainda conforme Wertheim (2001), o Ciberespaço consiste em uma rede física e uma rede não física, em que a primeira diz respeito a computadores interligados por cabos telefônicos, fibras ópticas e satélites de comunicação, enquanto que a segunda, refere-se aos vínculos lógicos/softwarewares.

De acordo com Cunha⁵⁸ (2004), o Ciberespaço se constitui por uma série de

(...) expansões, explosões e condensações de “caminhos” e “centros”, uma estrutura rizomática cujo sentido é dado pela trajetória dos pacotes de informação e pelo percurso que eles fazem para atingir os “lugares” (ou seja: os endereços DNS), aos quais se destinam ou dos quais são demandados (...).

Segundo Cunha a estrutura do Ciberespaço pode ser visualizada na imagem que segue, denominada *Traceroute* - ferramenta para a administração de redes, que permite visualizar o movimento dos pacotes de informação - desenvolvida na década de 1980 por Van Jacobson e reelaborada em 2001 por Branigan, Burch, Cheswick e

⁵⁷ Professor Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas – UFBA/FACOM.

⁵⁸ CUNHA, Paulo. **Comunicação no Ciberespaço**: redefinindo a relação centro-periferia. In: *Boletín Temático Comunicación y Salud Alaic*, v. IV, nº. 16, p. 1-10, 2004. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/alaic/boletin16/Texto%20-%20paulo%20cunha.htm>. Acesso em: 10/abr/2007. Cunha é Doutor em Artes /Universidade de Paris I (Panthéon – Sorbonne), professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação/Universidade Federal de Pernambuco e Coordenador do Laboratório de Hipermedia *Virtus*.

Wojck. É através desta ferramenta que obtém-se um mapa que não mais representa a geografia das cidades ou dos países, mas a topologia constantemente mutante, que se estrutura a partir do percurso da informação. Cunha pontua que a estrutura resultante é rizomática, é a representação do Ciberespaço.

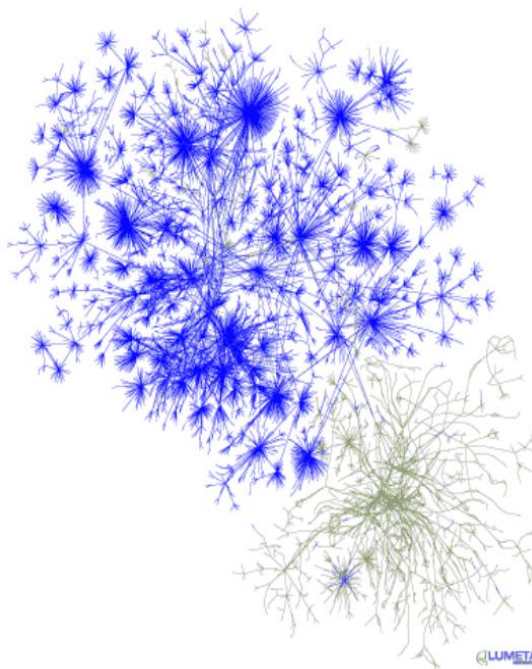


Fig. 41 - Imagem da estrutura *Traceroute*, reelaborada em 2001 por Branigan, Burch, Cheswick e Wojck, da Lumeta Corporation.

Fonte: <http://www.eca.usp.br/alaic/boletin16/Texto%20%20paulo%20cunha.htm>.

Acesso em: 10/abr/2007.

Prosseguindo nesta idéia de rizoma vinculada à estrutura do Ciberespaço, Berardi⁵⁹ (1997:122) defende que o “universo global das relações possíveis em um sistema neuro-rizomático (...) conecta virtualmente cada terminal humano a qualquer outro terminal humano, simultaneamente, através das tecnologias digitais e na forma de rede”. Para perceber esta situação de modo mais visível, basta tomar como referência um dos momentos em que se está conectado para a realização de buscas e envios de informações, bem como a utilização de plataformas de relacionamentos, resultando em percursos rizomáticos, constituídos de múltiplos *links* e endereços eletrônicos que possibilitam as conexões estabelecidas.

⁵⁹ Teórico e ativista italiano, professor da Universidade de Bolonha, especialista em fenômenos da rede e tecnologia comunicativa. Organiza a publicidade internacional Cibernautas.

Segundo Leão (2004), o Ciberespaço é um gigantesco e quase-infinito labirinto de interações da era contemporânea, é um território em constante ebulição, camaleônico, elástico, ubíquo e irreversível. O Ciberespaço é

(...) uma rede dinâmica composta por pessoas e grupos, ambientes cíbridos (que integram simultaneamente o real e o virtual) além dos sistemas de informações, softwares e máquinas. (LEÃO, 2004:165)

Outra importante colocação realizada pela autora acima citada, refere-se ao Ciberespaço e sua constituição a partir de três instâncias: as redes de computadores interligadas (documentos, dados, programas); as pessoas (grupos e instituições) que participam dessa interconexão; e o espaço (virtual, informacional, social, cultural e comunitário) que emerge das inter-relações homens-documentos-máquinas.

É importante ressaltar que o posicionamento conceitual de Leão em relação ao Ciberespaço está estreitamente interligado à compreensão do respectivo termo nesta pesquisa. Entendimento que considera o Ciberespaço como um espaço dinâmico, que se caracteriza pela presença das redes de computadores, dos ambientes virtuais, e das pessoas que participam dessa conexão. Um espaço de comunicação expandido pelas mídias e tecnologias contemporâneas, que possibilita o estabelecimento de relações, buscas e trocas em tempo 'quase' real. Um espaço que sempre apresenta uma estrutura diferente, devido aos acessos e percursos distintos, ou seja, sua arquitetura é praticamente única a cada fração de segundo. Arquitetura que segundo Santaella (2007) é líquida, mutável.

No Ciberespaço, qualquer informação e dados podem se tornar arquitetônicos e habitáveis, de modo que o Ciberespaço e a arquitetura do Ciberespaço são uma só e mesma coisa. Entretanto, trata-se de uma arquitetura líquida, que flutua. Por isso, o Ciberespaço altera as maneiras pelas quais se concebe e percebe a arquitetura, de modo que torne nossa concepção da arquitetura cada vez mais musical. Pela primeira vez, o arquiteto não desenha um objeto, mas os princípios pelos quais o objeto é gerado e varia no tempo. (...) Uma arquitetura desmaterializada, dançante, difícil, etérea, temperamental, transmissível a todas as partes do mundo simultaneamente, só indiretamente tangível, feita de presenças sempre mutáveis, líquidas. (SANTAELLA, 2007:17)

De acordo com Venturelli⁶⁰, os termos Ciberespaço e ambiente virtual podem em um primeiro momento até se confundir, mas, é necessário ter claro que o Ciberespaço é um conceito mais amplo e envolve os ambientes virtuais. Venturelli ainda exemplifica que, no Ciberespaço existem vários ambientes virtuais de aprendizagem, como por exemplo o Moodle.

Para Sogabe⁶¹, os termos Ciberespaço e ambiente virtual possuem diferenças, embora possam parecer sinônimos. Sogabe considera o Ciberespaço como parte do sistema de nosso pensamento, que sempre foi auxiliado por imagens, palavras e sons registrados numa mídia. A hipermídia e a comunicação *on-line* em rede mundial permitiram a construção de um espaço onde os nossos pensamentos estão conectados. O ambiente virtual é parte específica nesse Ciberespaço.

Conforme Rey⁶², o ambiente virtual é “tudo que está sendo processado pelo computador e que aparece na tela”, e o conceito de Ciberespaço “envolve todas as relações da rede, (...) tem uma implicação sociológica”, que se estende às relações estabelecidas no cotidiano, fortemente influenciadas pela rede de comunicação.

Segundo Domingues⁶³ o ciberespaço “é um espaço gerado pelas tecnologias digitais”, “um nome genérico onde vai haver interatividade com os ambientes digitais, com as informações no mundo digital”, contudo não é restrito ao espaço da rede, o que constituiria uma visão limitada.

Considerando o levantamento de dados a partir das entrevistas com os artistas, bem como, as leituras realizadas no decorrer da presente pesquisa, percebe-se que os conceitos de Ciberespaço, ambiente virtual e Internet são elementos distintos e, portanto não podem ser definidos com o mesmo significado. Contudo, faz-se necessário mencionar que para alguns artistas e teóricos tais conceitos são considerados com a mesma significação, o que não é o caso da pesquisa em questão, pois, os conceitos são pensados e defendidos como instâncias distintas.

⁶⁰ Entrevista realizada pela autora desta dissertação via e-mail, recebida dia 18/nov/2007.

⁶¹ Entrevista realizada pela autora desta dissertação via e-mail, recebida dia 17/jan/2008.

⁶² Entrevista realizada pessoalmente, em Porto Alegre/RS, no dia 15/dez/2008.

⁶³ Entrevista realizada pessoalmente, em Santa Maria/RS, no dia 30/jun/2008.

Nesta direção, traz-se o pensamento de Gianetti (2006) que conceitua o Ciberespaço como o espaço virtual criado por sistemas de computação, e a Internet como um sistema de redes de computação ligadas entre si e de alcance mundial, que facilita a comunicação de dados. Parte da Internet é formada pela WWW, que se constitui como um sistema global de hipertexto, que se utiliza da Internet como mecanismo de transporte.

A partir da abordagem conceitual sobre o Ciberespaço, diferenciando-o do ambiente virtual e da rede, é relevante mencionar que apesar de cada termo possuir significações distintas, estão intensamente interligados na prática cotidiana. A WWW representa um eixo fundamental para usufruir do Ciberespaço, pois como coloca Lévy (s/d:2) “a World Wide Web propagou-se como pólvora entre os usuários da internet para tornar-se, em poucos anos, um dos principais eixos de desenvolvimento do Ciberespaço”. Posicionamento que reforça as peculiaridades de cada conceito, mas evidencia, como é o caso deste estudo, a presença do Ciberespaço por meio da utilização da Internet e mais especificamente da WWW, pois, os trabalhos apresentados no sub-capítulo 1.2 utilizaram-se da *World Wide Web* para sua disponibilização.

Acrescenta-se ainda que, muitos dos ambientes virtuais presentes no Ciberespaço, independente de suas finalidades - aprendizagem, entretenimento, negócios, lazer, entre outras - são criados a partir da necessidade de existir para além do espaço físico. Um prolongamento da realidade vivida, construído na virtualidade. Constatação que suscita uma revisão de tal posicionamento, ressaltando a importância de pensar o ambiente virtual não com as características do espaço físico, mas em suas potencialidades e singularidades.

É a partir da especificidade do virtual que se pensa o Ciberespaço, ou seja, este espaço de encontro, de presenças simultâneas como espaço de divulgação/exposição para as produções artísticas (independente da linguagem utilizada) e como sistema de criação/exposição para a produção de Arte e Tecnologia (obras interativas ou não).

Classificações que dialogam com as categorizações realizadas por Gilberto Prado⁶⁴, e denominadas por ele, *sites* de divulgação e *sites* de realização de trabalhos na rede. A primeira remete constantemente à obra original, ao autor, e espaço de exposição. Esta classificação pode apresentar um grupo intermediário, mesclando as duas categorias. A segunda categoria se refere aos trabalhos produzidos na rede, que não possuem originais referentes por serem desenvolvidos diretamente no ambiente virtual.

Tais categorizações são desenvolvidas nos sub-capítulos que seguem, a fim de (re)pensar as estruturas e conteúdos dos ambientes virtuais disponíveis nas seis edições das Bienais do Mercosul.

2.2 O Ciberespaço e o ambiente virtual como espaços de divulgação/exposição

Essa abordagem é hoje comumente utilizada por várias instituições de arte e artistas. Deste modo, para realizar a discussão toma-se como referência o ambiente virtual da 6ª Bienal do Mercosul.

Nesta classificação nota-se que o ambiente virtual e o Ciberespaço são utilizados como registros dos acontecimentos, como espaços de divulgação/exposição da programação, que geralmente não exploram a interatividade e a disponibilização de obras produzidas neste espaço. Situação que contribuiria para o conhecimento e discussão de uma produção que se mostra consistente e que encontra resistências fora de seus eventos específicos. Essas constatações são perceptíveis a partir das imagens que seguem, pois o que predomina no ambiente virtual da 6ª Bienal do Mercosul são *links* de informações sobre as Mostras que compuseram esta edição, além de informações sobre o projeto pedagógico, localização, espaços expositivos, programação, equipe, produtos da bienal, e em destaque, os patrocinadores, pela sua devida importância para a viabilização e realização da Bienal do Mercosul.

⁶⁴ Informações do catálogo de exposição “Arte Telemática” (Itaú Cultural 2003).

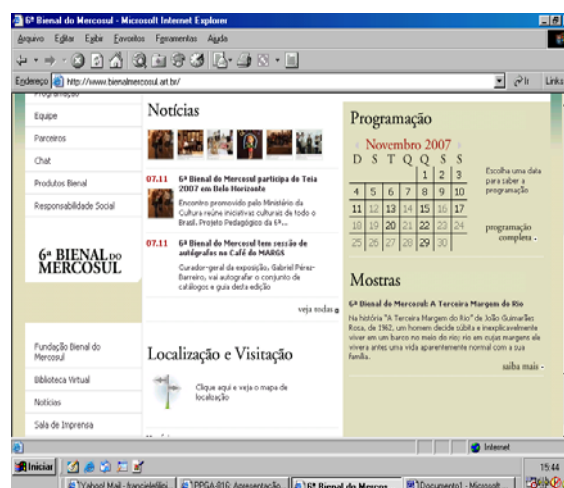
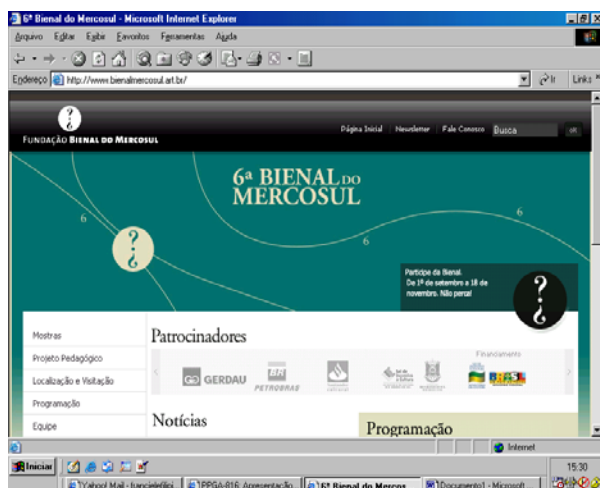


Fig. 42 e 43 - Imagens da página inicial do *site* da 6ª Bienal do Mercosul - *Links*: “Notícias”, “Localização” e “Visitação”.

Fonte: <http://www.bienalmercosul.art.br/> Acesso em: 10/nov/2007.

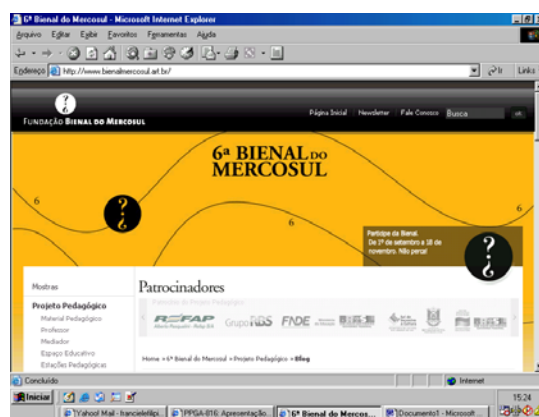
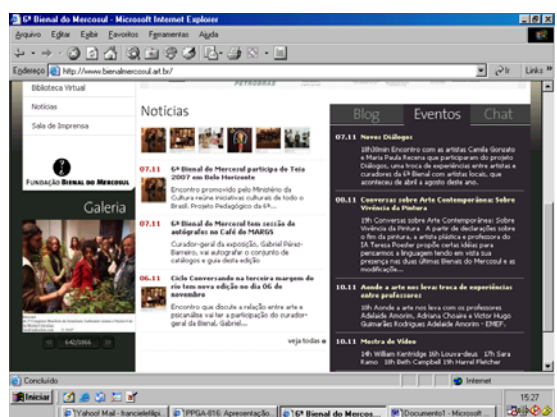


Fig. 44 e 45 - Imagens da página inicial do *site* da 6ª Bienal do Mercosul - *Links*: “Notícias”, “Blog”, “Eventos” e “Chat”.

Fonte: <http://www.bienalmercosul.art.br/> Acesso em: 10/nov/2007.

Os *links* disponibilizados pela primeira vez neste ambiente virtual são: “*Blog*”, “*Chat*” e “*Biblioteca Virtual*”, que em níveis diferenciados proporcionaram o estabelecimento de um processo interativo com o público. Há que se ressaltar a importância dos *Chats* realizados, o que possibilitou conversar com os curadores Geral e Pedagógico, além de alguns artistas participantes da 6ª edição. Esse contato desmitifica questões acerca do processo de criação, de conceitos articulados nas obras, do projeto de curadoria estabelecido, das escolhas feitas pela equipe curatorial, entre outras.

Essa proximidade com alguns agentes da arte (artistas e curadores), geralmente não ocorre, e apenas uma minoria tem acesso ao diálogo com estes profissionais. Acesso que deve ser aberto a todo e qualquer público, afinal, as bienais são

realizadas para suscitar discussões, e estas só serão válidas na medida em que forem ouvidas por todos, incluindo os profissionais que pensam e organizam as Mostras.

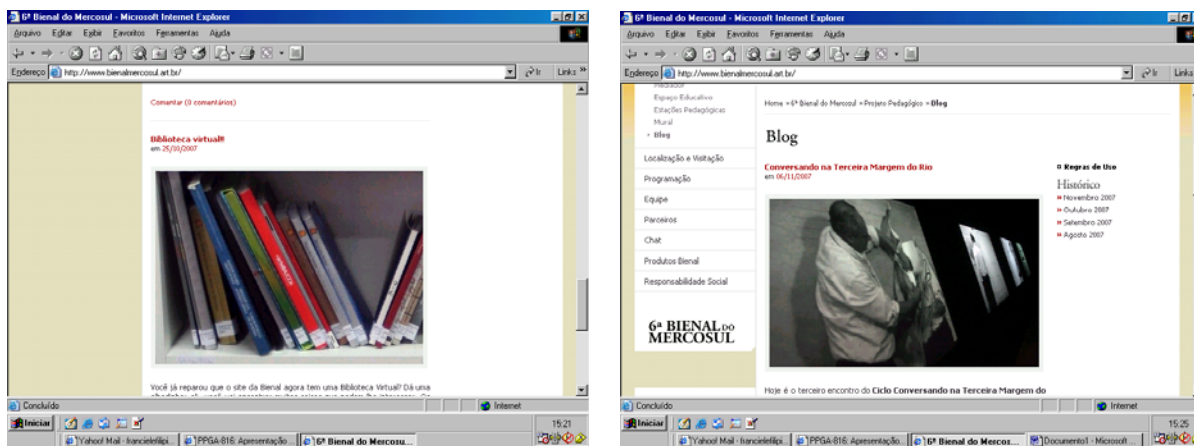


Fig. 46 e 47 - Links “Biblioteca Virtual” e “Blog”.
Fonte: <http://www.bienalmercosul.art.br/> Acesso em: 10/nov/2007.

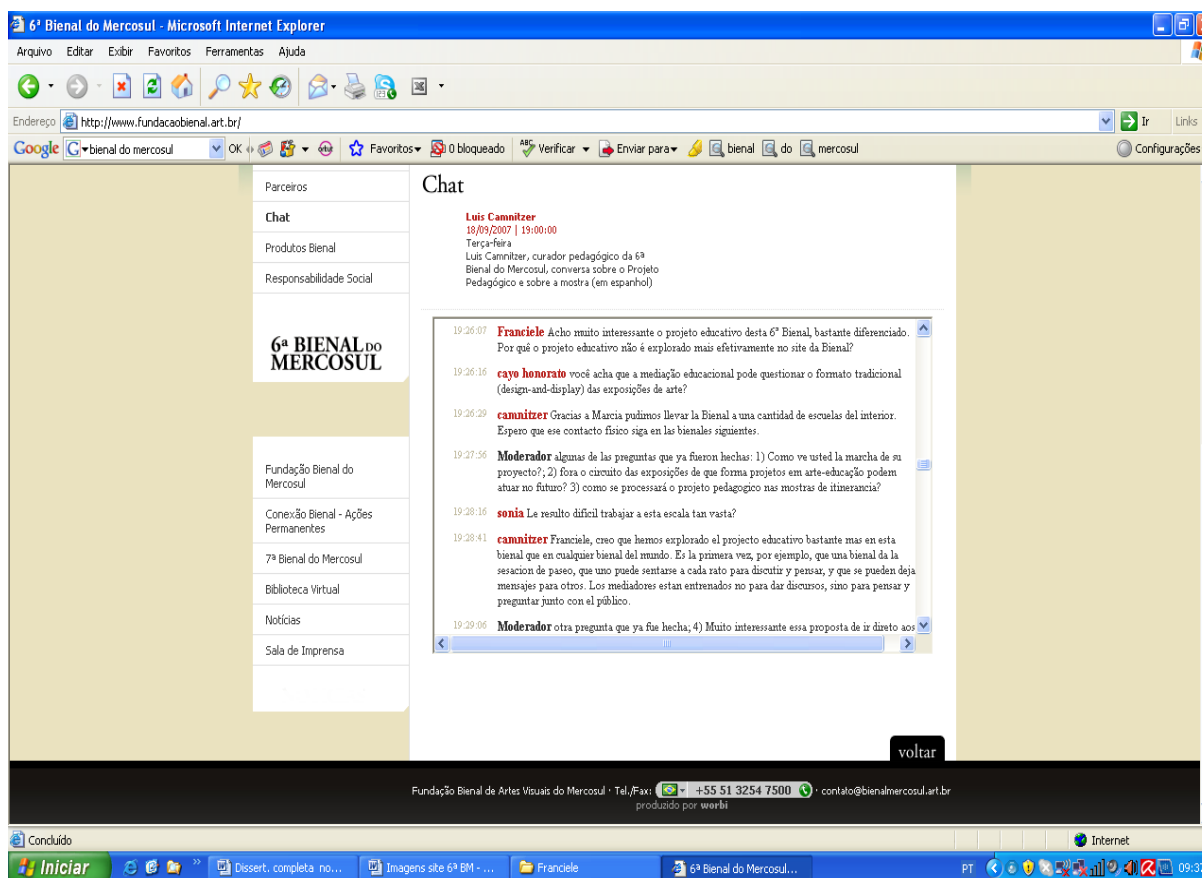


Fig. 48 - Registro da participação da autora desta dissertação no Chat com o Curador Pedagógico, Luis Camnitzer.

Fonte: <http://fundacaobienal.art.br>. Acesso em: 18/set/2007.

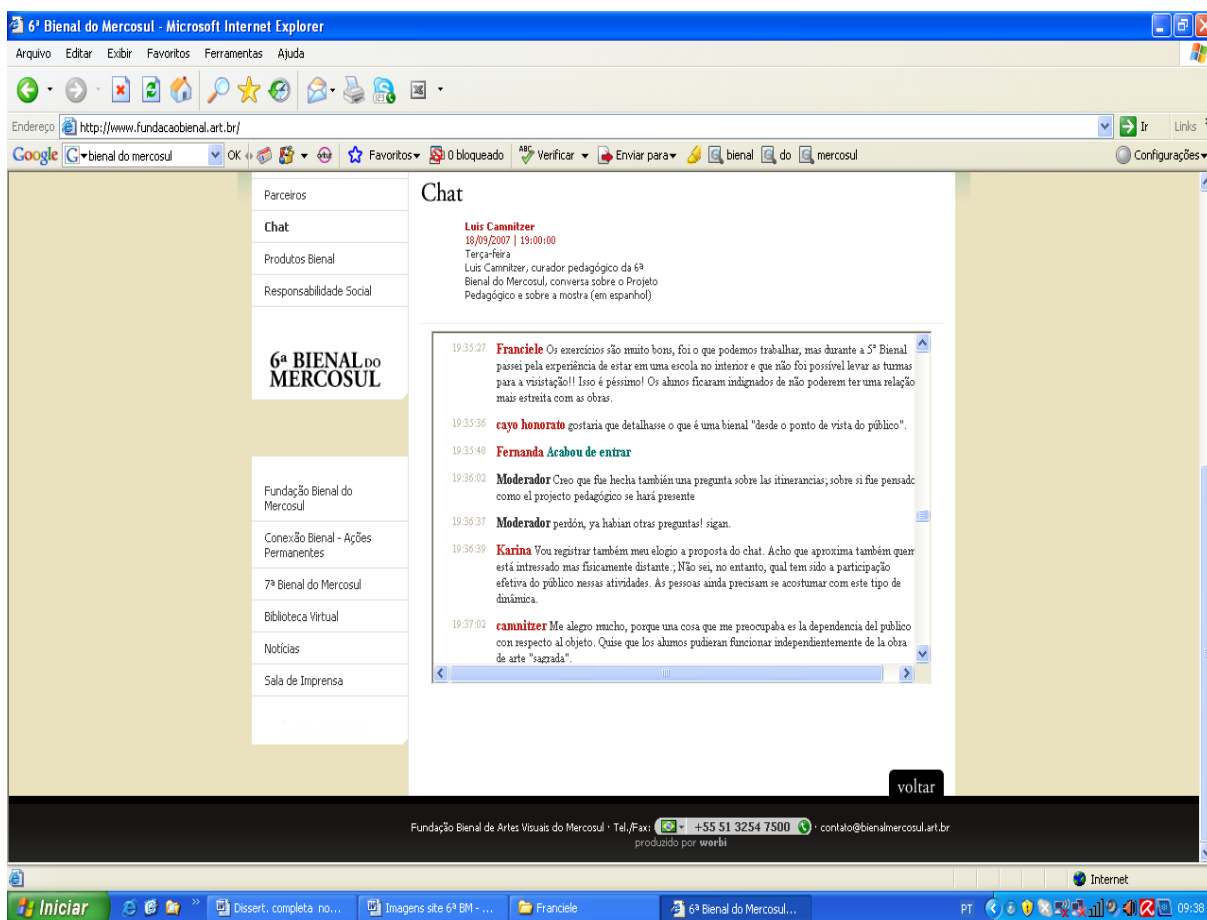


Fig. 49 - Registro da participação da autora desta dissertação no *Chat* com o Curador Pedagógico, Luis Camnitzer.

Fonte: <http://www.fundacaobienal.art.br/>. Acesso: 18/set/2007.

Ao todo foram realizados dezoito *Chats*, ocorridos desde setembro até início de novembro/08. Participaram além de Camnitzer, Gabriel Pérez-Barreiro, Jaime Gili, Jorge Macchi, Justo Werlang, Laura Belém, Moacir dos Anjos, Sara Ramo, Steve Roden, para citar alguns, o que enriqueceu o acontecimento da 6ª Bienal do Mercosul, e efetivamente propiciou o diálogo em relação à Mostra.

Posterior ao término da 6ª edição, o ambiente virtual da Bienal do Mercosul atuou como um espaço de *feedback*. Informações sobre as Mostras que compunham a 6ª edição foram acrescentadas, como por exemplo, dados sobre as Exposições Monográficas de Francisco Matto, Jorge Macchi e Öyvind Fahlström.



Fig. 50 - Registro da Mostra “Exposições Monográficas - Francisco Matto”.

Fonte: http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_mostra_monografica&Itemid=52&id_bienal=6& Acesso em: 24/nov/2008.

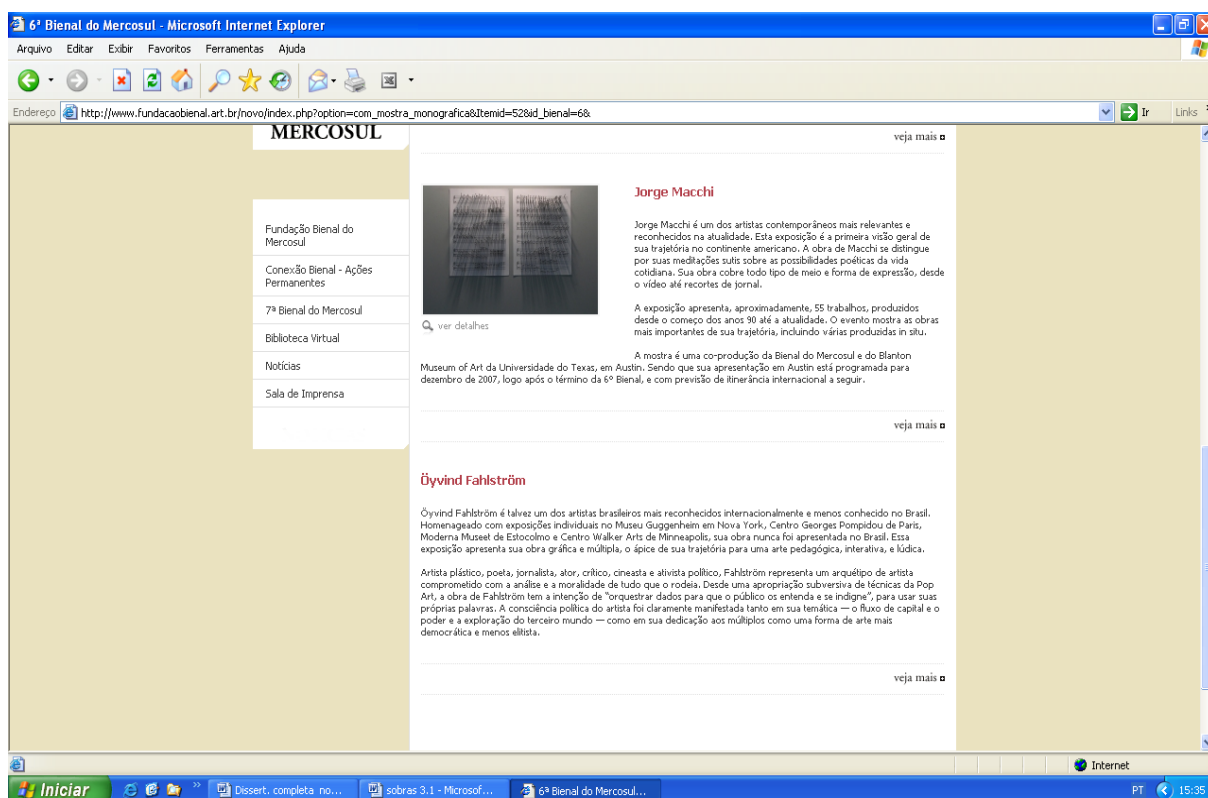


Fig. 51 - Registro da Mostra “Exposições Monográficas - Jorge Macchi e Öyvind Fahlström”.

Fonte: http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_mostra_monografica&Itemid=52&id_bienal=6& Acesso em: 24/nov/2008.

Dados das Mostras “Conversas”, “Zona Franca” e “Três Fronteiras” que compunham a 6ª Bienal também foram alterados, no sentido de oferecer maiores informações, disponibilizando breves textos de suas respectivas propostas, além de *links* sobre os curadores, bem como dos artistas participantes. Neste último *link*, ao selecionar o nome de um dos artistas têm-se dados textuais, acompanhados em alguns casos, de imagens das obras expostas. A seguir é mostrado o percurso proposto a partir da “Mostra Conversas”.

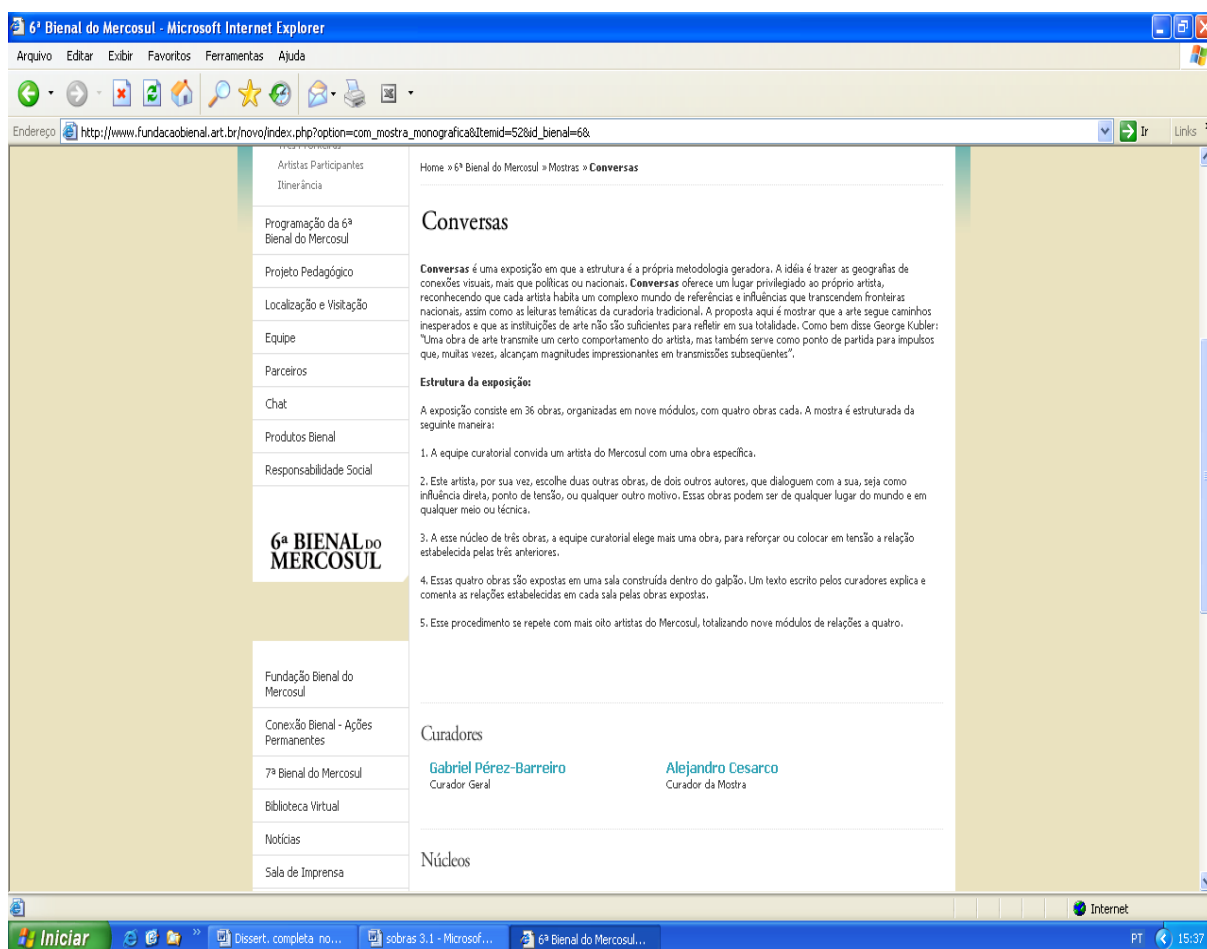


Fig. 52 - Registro da Mostra “Conversas”, estrutura da exposição, curadores e núcleos.
Fonte: http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_mostra_monografica&Itemid=52&id_bienal=6& Acesso em: 24/nov/2008.

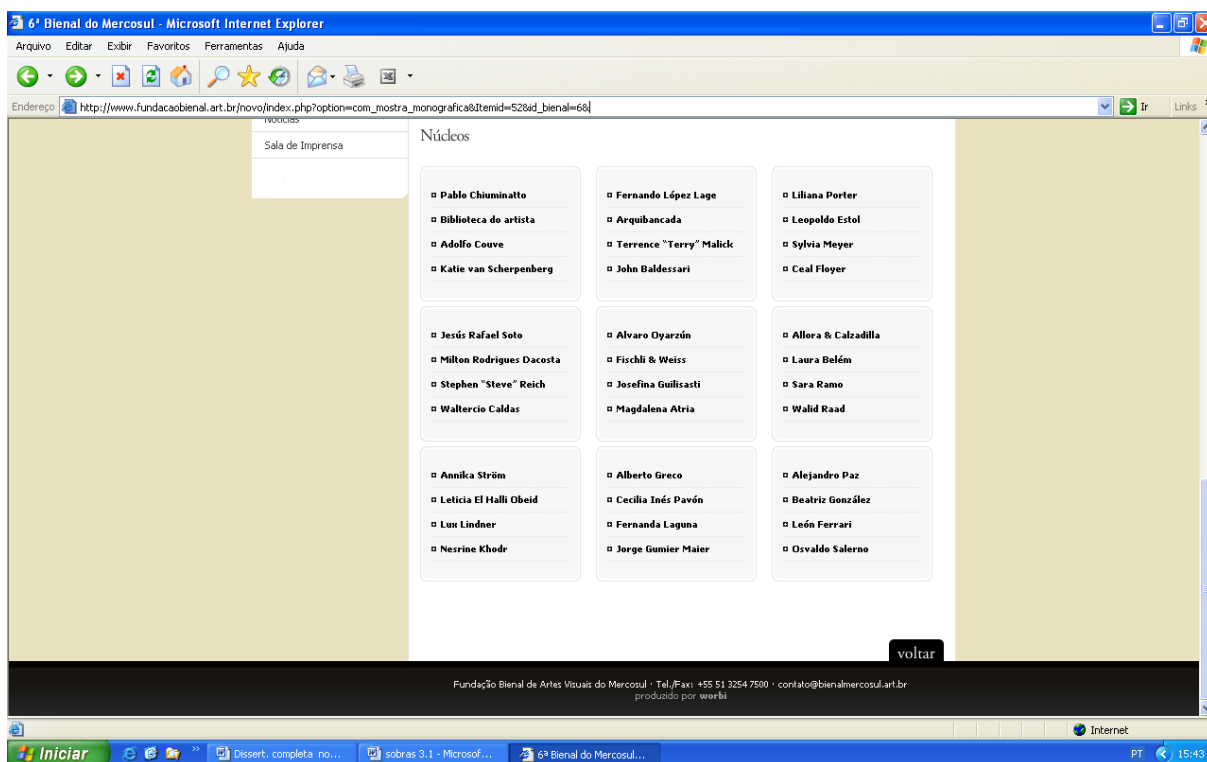


Fig. 53 - Registro da Mostra "Conversas" - Núcleos com os artistas participantes.
 Fonte: http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_mostra_monografica&Itemid=52&id_bienal=6& Acesso em: 24/nov/2008.

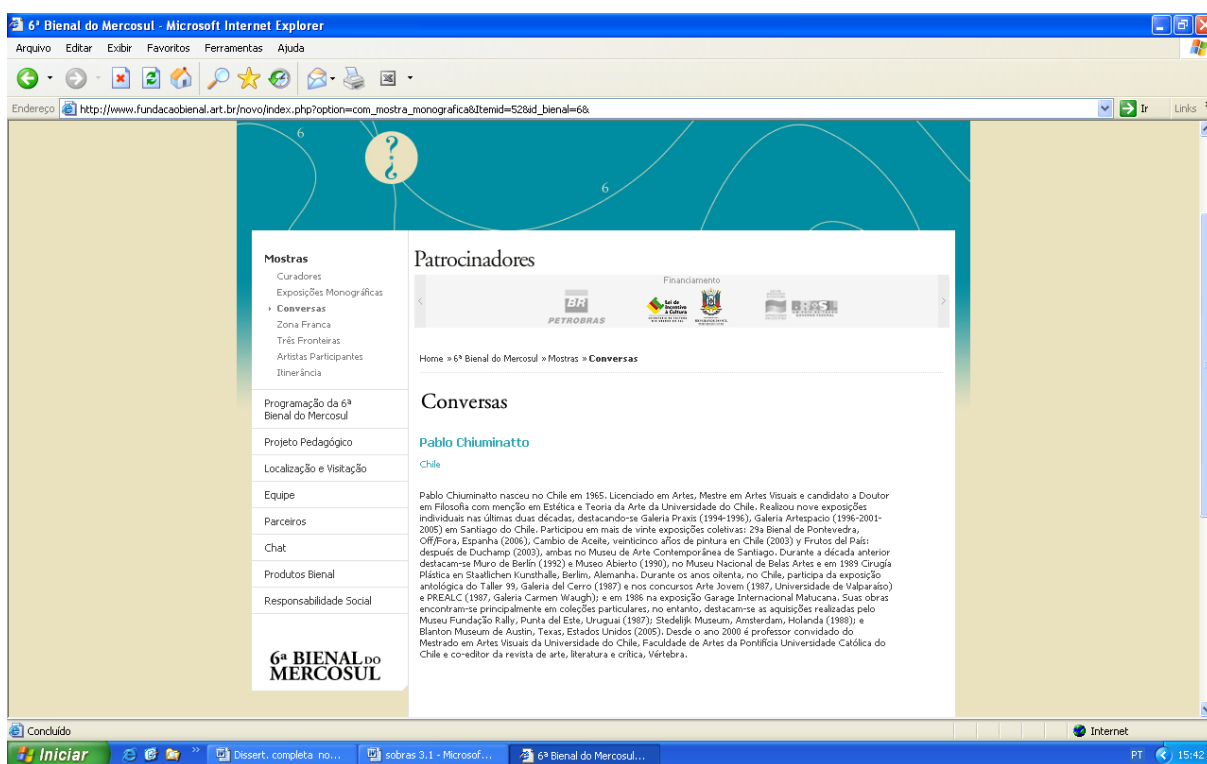


Fig. 54 - Registro da Mostra "Conversas" - Artista participante: Pablo Chuminatto.
 Fonte: http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_mostra_monografica&Itemid=52&id_bienal=6& Acesso em: 24/nov/2008.

Desse modo, retomando as categorizações de Gilberto Prado, pode-se afirmar que este ambiente virtual tem maior atuação como divulgação, onde, de um modo geral, o conteúdo veiculado não explora de modo enfático as possibilidades disponíveis com o desenvolvimento das tecnologias digitais e a virtualidade. As imagens das obras em questão remetem à obra original e ao espaço físico de exposição, ou seja, há uma transposição do que existe em nossa realidade vivida para o ambiente virtual. Contudo, há que se perceber a relevância desta categorização como fonte de pesquisa e consulta para os diversos públicos, especializados ou não.

Ressalta-se que, um número significativo dos ambientes virtuais que habitam o Ciberespaço encontram-se nesta categoria de utilização. Em menor número, mas não menos importantes, estão os ambientes virtuais que partem desta abordagem aliada à possibilidade de criação. Possibilidade exposta a seguir.

2.3 O Ciberespaço e o ambiente virtual como sistemas de criação/exposição

“(...) o Ciberespaço é o marco de um novo suporte para a energia criadora do pensamento contemporâneo.” Mezza (s/d apud DOMINGUES, 1999:51)

Tomando o Ciberespaço e o ambiente virtual como espaços de criação, tem-se a produção específica deste contexto, onde os artistas e suas equipes executam suas poéticas, propondo questões que só podem ser suscitadas e pensadas dentro do âmbito da arte em diálogo com as tecnologias digitais, conforme pontua Prado⁶⁵:

Uma das características do artista que trabalha neste campo é a questão da experimentação, que já estava presente nos anos 70, porém, hoje se tem outros elementos, outros pensamentos, outras estruturas, que vão ser trabalhadas pelos artistas. A questão da programação, da inteligência desses objetos (...).

Sendo assim, o ambiente virtual aqui abordado é o dos artistas Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, no qual se encontra propostas artísticas que utilizam o Ciberespaço como sistema de criação. O critério de escolha mantém-se o de artista/equipe que tenha participado de alguma das edições da Bienal do Mercosul.

⁶⁵ Entrevista realizada pessoalmente, em Florianópolis/SC, durante o 17º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, no dia 20/ago/2008.

Em um primeiro momento, percebe-se que o ambiente virtual em questão apresenta uma estrutura semelhante à categorização anteriormente exposta, no sub-capítulo 2.2, atuando como espaço de divulgação/exposição de informações. Os *links* localizados na base superior dizem respeito a: “Obras”, “Biografia”, “Exposições”, “Coleções”, “Prêmios”, “Bibliografia” e “Publicações”. Ainda em posição de destaque estão os e-mails dos artistas, o que demonstra abertura para possíveis discussões e contatos a quem tiver interesse.

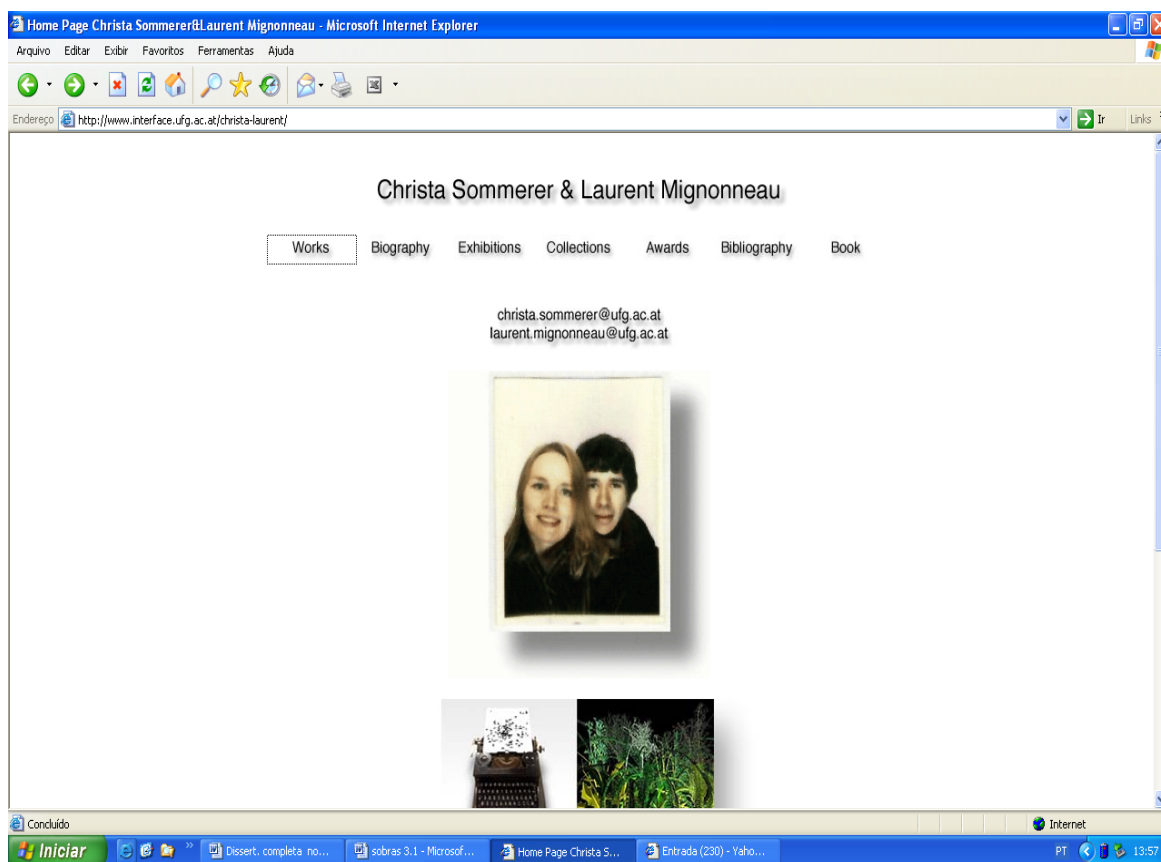


Fig. 55 - Página inicial do ambiente virtual dos artistas Christa Sommerer e Laurent Mignonneau.
Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/> . Acesso em: 12/dez/2008.

Dando início a navegação, têm-se no *link* “Obras”, imagens de alguns trabalhos realizados pelos artistas, onde ao término das mesmas encontra-se a frase-*link* “*Verbarium* está on-line” - motivo considerado importantíssimo, uma vez que se tem a possibilidade de experienciar e interagir com uma obra de Arte e Tecnologia, que esteve presente na Bienal do Mercosul e ainda está disponível na rede.

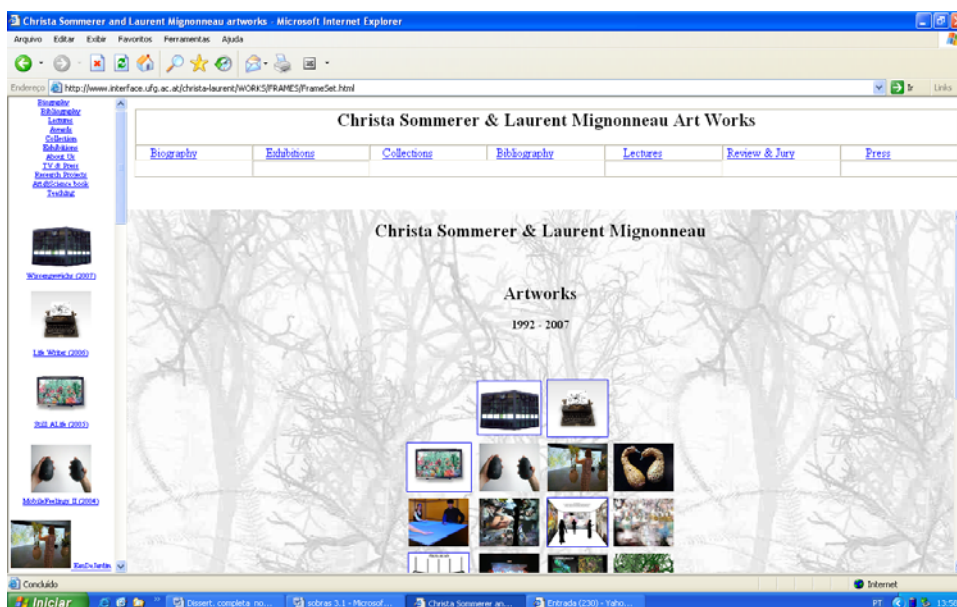


Fig. 56 - Imagens/links das obras de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau.
 Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>.
 Acesso em: 12/2007.

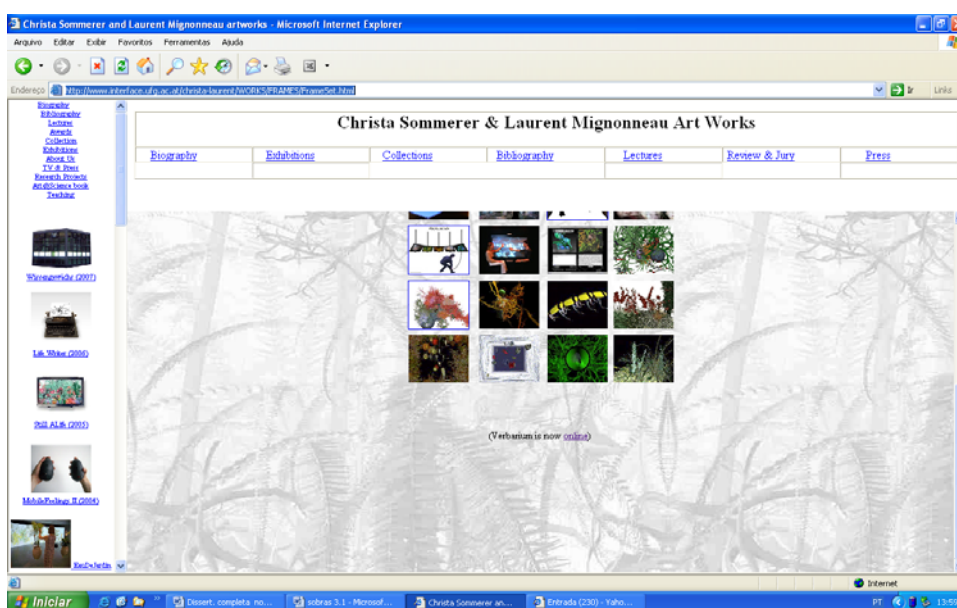


Fig. 57 - Imagens/links das obras e link para Verbarium.
 Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
 Acesso em: 12/dez/2008.

Contudo, reserva-se o momento de interação da autora desta dissertação com a obra *Verbarium*, para a discussão realizada no sub-capítulo 3.2. As imagens que seguem, trazem o conceito trabalhado, o modo como se dá a proposta artística e os locais onde a obra já foi exposta.



Fig. 58 - Conceito trabalhado em *Verbarium*.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>.
Acesso em: 12/dez/2008.

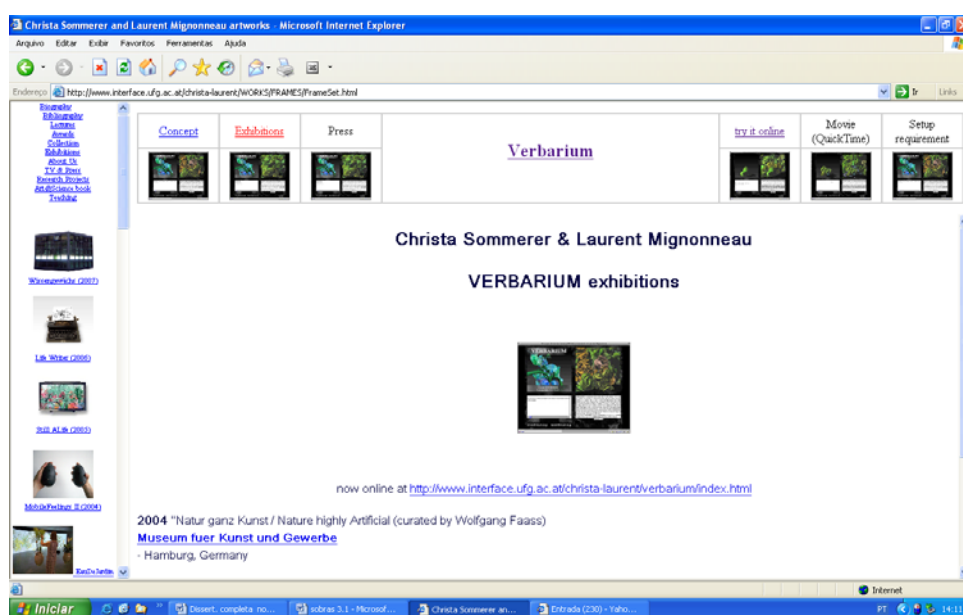


Fig. 59 - Locais de exposição da obra *Verbarium*.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>.
Acesso em: 12/dez/2008.

É possível encontrar ainda neste ambiente virtual, imagens que pertencem ao processo interativo, provavelmente realizado pelos próprios artistas-autores desta obra/projeto.

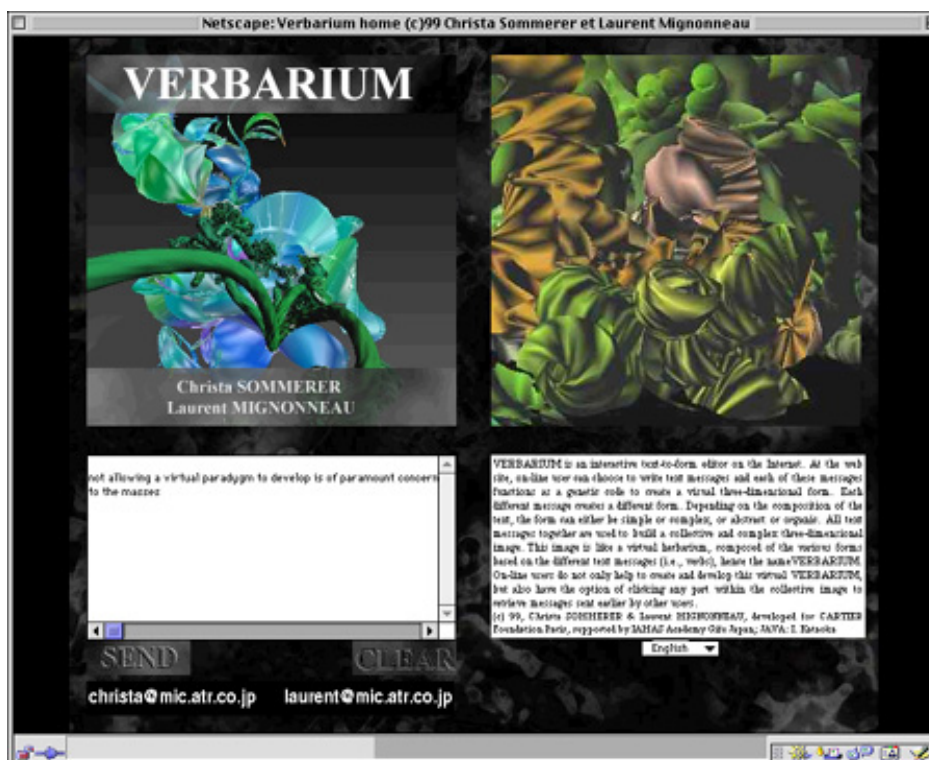


Fig. 60 - Processo Interativo dos artistas/autores com *Verbarium*.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
Acesso em: 12/dez/2008.

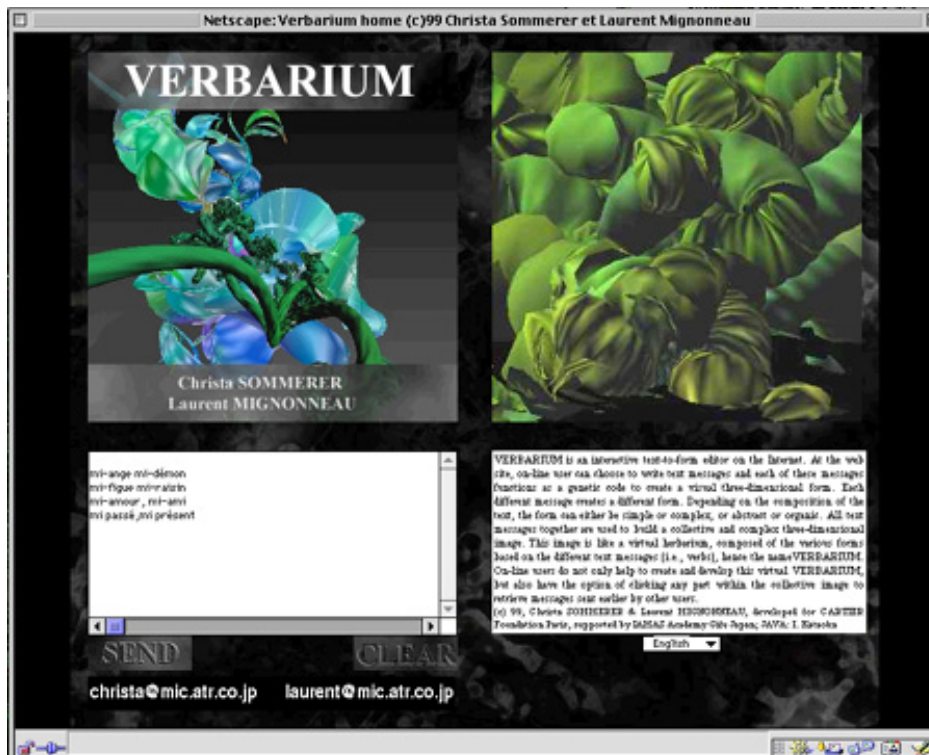


Fig. 61 - Processo Interativo dos artistas/autores com *Verbarium*.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/FRAMES/FrameSet.html>
Acesso em: 12/dez/2008.

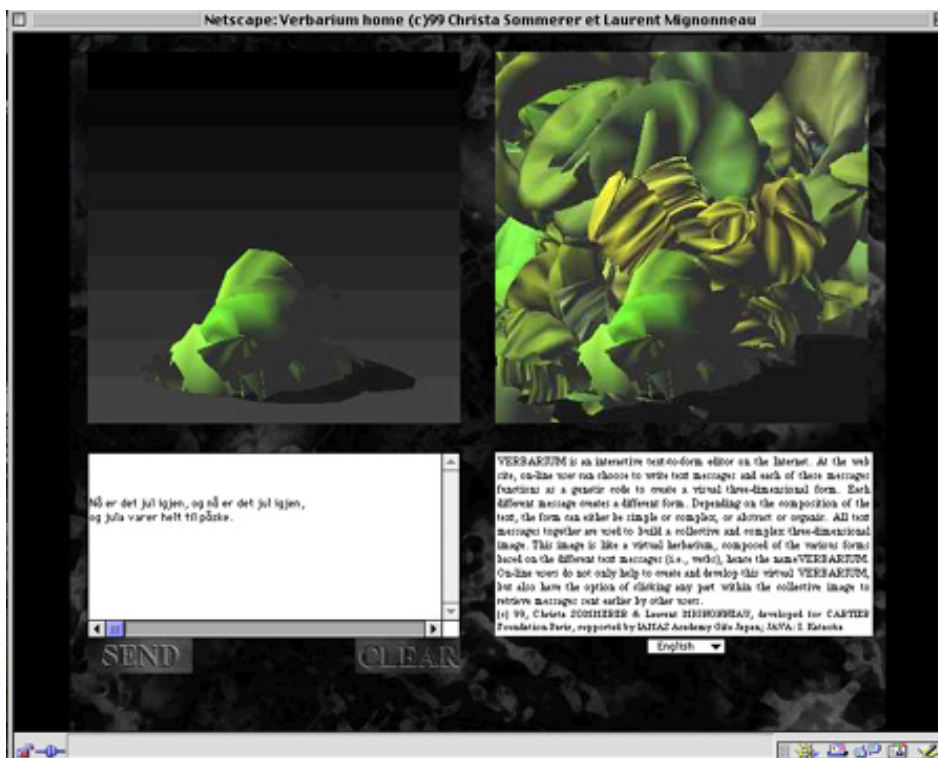


Fig. 62 - Processo Interativo dos artistas/autores com *Verbarium*.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/Frames/FrameSet.html>
Acesso em: 12/dez/2008.

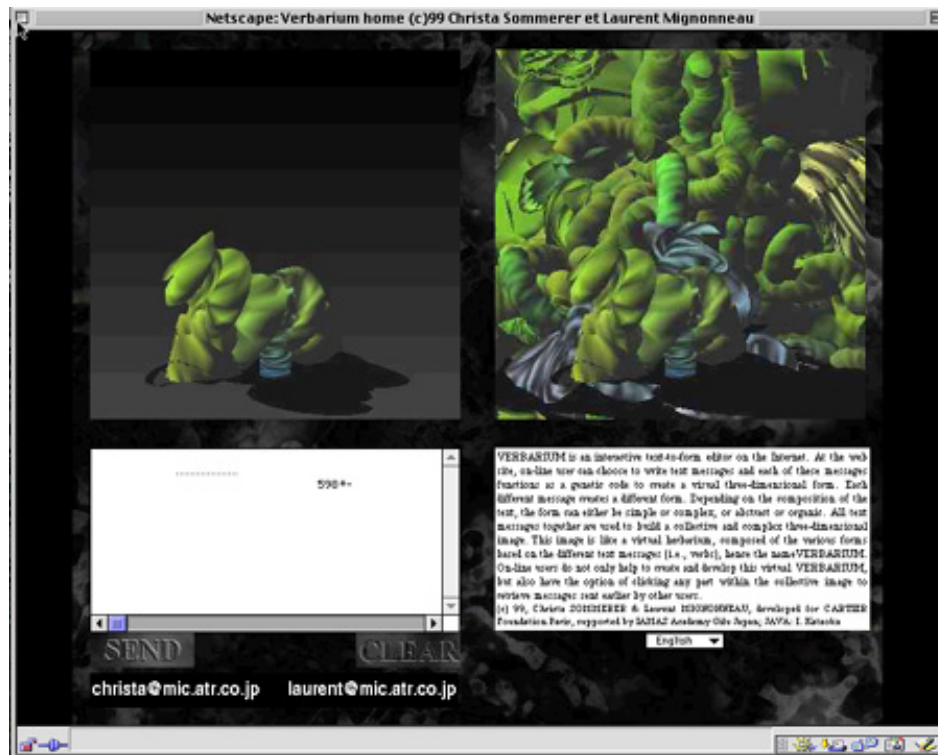


Fig. 63 - Processo Interativo dos artistas/autores com *Verbarium*.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/Frames/FrameSet.html>
Acesso em: 12/dez/2008.

Uma característica diferente da tipologia do Ciberespaço e ambiente virtual como sistemas de criação, refere-se especificamente a possibilidade de tomar conhecimento e experienciar uma obra que existe somente na virtualidade. Suas questões dizem respeito ao contexto específico no qual está inserida, e a virtualidade constitui uma condição *sine qua non* para viabilizar a execução de tal obra/projeto.

Neste sentido, retomam-se novamente as palavras de Gilberto Prado (2003), e pontua-se que esta categorização não possui original referente na realidade vivida, pois, os trabalhos são desenvolvidos diretamente no virtual, são obras criadas e executadas por meio da linguagem lógico-matemática e que, portanto, resultam de um processo de síntese.

Nesta classificação, podem-se citar ainda vários outros artistas que apresentam em seus ambientes virtuais uma “fusão” das tipologias apresentadas nesta dissertação, como por exemplo, Bia Medeiros e Corpos Informáticos; Diana Domingues e Grupo Artecno, entre outros.

Desse modo, têm-se o relato⁶⁶ da artista Venturelli falando sobre sua produção e a relação com o Ciberespaço.

Realizei vários trabalhos artísticos interativos no Ciberespaço que possibilitam a tele-imersão em mundos virtuais 3D, alguns compostos por avatares, onde os interatores podem se encontrar e trocar experiências em tempo real. Sempre pensei em utilizar o meio como espaço para criar ambientes de interações sociais em tempo real, nos quais questões como identidade, gênero entre outras fossem discutidas.

Pode-se dizer que o Ciberespaço, apresenta dentro das possibilidades de utilização, divulgação/exposição e criação/exposição, várias potencialidades, visíveis através das poéticas dos diversos artistas já mencionados e dos espaços de divulgação das Bienais do Mercosul já abordados nesta pesquisa. Poéticas e ambientes virtuais que colocam em cena alguns conceitos pontuados na seqüência.

⁶⁶ Entrevista realizada via e-mail, recebida dia 18/nov/2007.

2.4 O Ciberespaço e o ambiente virtual: algumas implicações no contexto artístico atual

(...) há muitas outras maneiras de praticar a arte atualmente, e o visível, o corpo, aquilo que evoca os sentidos não foram renegados. Longe disso. De um lado (...) há uma inflação de arte corporal com todos os complementos, adições, embelezamentos e complicações que a tecnologia pode trazer à *body art*. Por outro lado, vários artistas contemporâneos seguem em seus trabalhos a via traçada pelas lógicas da retirada, da negação, da falta ou falha, do deslocamento, e nesse caso as novas tecnologias, chamadas como reforço pela estética da comunicação, trazem seu auxílio sem nem por isso passar a ser o principal instrumento, nem o suporte, nem o material conceitual. (CAUQUELIN, 2008:129)

Tendo em vista o objeto de estudo desta pesquisa, ou seja, o ambiente virtual da Bienal do Mercosul e o Ciberespaço, como espaços de divulgação/exposição e como sistemas de criação/exposição, e considerando as modificações ocorridas no Sistema da Arte a partir do advento das tecnologias digitais nas Artes Visuais, o presente sub-capítulo se propõe a realizar uma breve abordagem sobre os conceitos de interatividade, interfaces, subjetividade, interator, espaço-tempo, autoria, simulação e imagem. Estes conceitos são bastante relevantes para uma maior compreensão das proposições artísticas já produzidas e para as produções que ainda serão desenvolvidas no campo da Arte, assim como para pensar uma outra cartografia possível para o ambiente virtual da Bienal do Mercosul.

(...) a arte digital está abrindo um caminho bastante promissor em direção a várias formas de arte (...). Trata-se de uma área em que a presença enigmática dos corpos devolve à interatividade toda sua riqueza e sua potência. O corpo humano, suas emoções e sua inteligência constituem o novo terreno de exploração da arte digital de amanhã⁶⁷.

Desse modo, repensar a arte, suas questões e suas poéticas, faz-se de significativa importância em meio a tantas alterações e desestabilizações provocadas pela produção de Arte e Tecnologia. Partindo do cenário artístico contemporâneo, tornam-se evidentes as diversas possibilidades e múltiplas linguagens presentes nos processos poéticos, trazendo questões que se diferenciam das já colocadas até então pela História da Arte. Essas questões são possíveis devido aos conhecimentos, técnicas e tecnologias desenvolvidas pelo homem durante todo o seu processo histórico.

⁶⁷ A era da simulação. Entrevista com Edmond Couchot, disponibilizada no *site* http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=22 Acesso em: 13/jul/2007.

Neste sentido, pontua-se que as descobertas e desenvolvimentos da humanidade sempre se refletiram nas mais diversas áreas do conhecimento, com maior ou menor intensidade, abrangendo inclusive o campo da Arte. E é no fato da inovação tecnológica contemporânea, compreendida como um acontecimento que possibilita a construção de novas relações, novos conceitos e novas discussões, que reside a significativa contribuição da virtualidade na arte atual.

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível de todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores. A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. (PLAZA, 2001:36/37)

Estabelece-se uma relação diferenciada com estas obras, diferença que reside no contato obra-público, que geralmente coloca o corpo do espectador [interator] como elemento que faz parte da obra, que dialoga com a mesma em tempo quase real, podendo experimentar sensações e percepções mais intensas e possíveis graças aos aparatos tecnológicos, que atuam como potencializadores de nossos sentidos.

Nessas novas relações a questão da interatividade é fundamental para perceber as obras. Segundo Couchot (2003), existem dois modos de interatividade: a interatividade exógena e a endógena. A primeira constitui-se no diálogo interativo entre o interator e o sistema, por meio de interfaces como o *mouse* e o teclado, em que o interator estabelece uma troca de informações com o computador, em tempo quase real. É nesta interatividade que se pode compreender o acesso ao ambiente virtual e ao Ciberespaço. Já a interatividade denominada endógena, se dá na troca de dados entre o sistema computacional com ele próprio.

Outra questão estreitamente interligada à interatividade é a da interface. De acordo com Cauquelin (2008:204)

(...) o vínculo entre as diferentes escalas e modelos de mundo é muito mais explícito porque, no nível do tempo local, a interface é um ato que vincula as duas escalas de tempo, a escala do que é vivido pelo internauta e a escala do tempo micro do sistema eletrônico.

Com base em Giannetti (2006), pode-se afirmar que as interfaces desempenham um importante papel de extensão do próprio sistema, pois, tanto a interatividade com o sistema, quanto com outros sujeitos no contexto do sistema, são possíveis graças às interfaces. Segundo Cauquelin (2008), são elas que possibilitam que o espaço interior do sujeito-íntimo, com suas percepções particulares, seja reportado ao interior de outro espaço, o espaço virtual.

É a partir das interfaces que traduzem para uma linguagem comum, a linguagem humana e a linguagem lógico-matemática, que a subjetividade se vê alterada. Para Couchot (2003) a subjetividade passa a ser constituída na negociação entre o sujeito-Eu, que diz respeito à subjetividade individual, e o sujeito-Nós, que se refere à subjetividade coletiva, impessoal, modelada pela experiência tecnestésica. Experiência que diz respeito ao controle e manipulação de técnicas, implicando em uma transformação da percepção que se tem do mundo.

Os espectadores agora denominados iteradores no contexto dessa produção, atuam da seguinte maneira:

O espectador, por sua vez, age sobre o computador através de diferentes interfaces de entrada por meio de seus dedos, da mão, dos movimentos do corpo, dos comandos sonoros ou mais raramente vocais, etc., que abrem o sistema sobre seu meio ambiente. A manipulação de uma interface de entrada não é somente por meio de comunicação entre o espectador e o computador, ela produz igualmente efeitos sobre o aparelho sensorial do próprio espectador. Esses efeitos se somam àqueles das interfaces de saída e resultam daí acoplamentos muito complexos. (COUCHOT, 2003:221)

Ou seja, o processo interativo pode se dar a partir de várias entradas e saídas, de acordo com a concepção do projeto de cada artista/equipe, dos *softwares* e das interfaces utilizadas. Nessas relações de interação, as experiências vivenciadas pelo iterador se dão mais enfaticamente em termos temporais, do que em relações espaciais. Sendo assim, realiza-se uma breve abordagem sobre o espaço-tempo, a partir do campo da física. Segundo abordagem realizada por Gleiser⁶⁸, até a teoria da relatividade (1905) com Einstein, a concepção de espaço-tempo que prevalecia era a estabelecida por Newton, em que essas duas dimensões se davam de modo

⁶⁸ Informações retiradas do artigo “**Tudo é relativo**”, publicado na Revista Itaú Cultural (1), julho/2007. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br>. Acesso em: 17/jul/2007.

separados, independentes. Contudo, Einstein estabeleceu por meio de suas pesquisas que o espaço-tempo são dimensões equivalentes, que possuem estreitas relações.

No atual contexto, esse estreitamento entre espaço-tempo continua a ocorrer e a se intensificar por meio do universo tecnológico, em que a nova configuração temporal proporcionada pela virtualidade, é a da instantaneidade. É característico do espaço-tempo computacional, não ter mais seus conceitos definidos e fechados, onde o tempo da simulação, ao contrário do mundo real, assume definições relativas, com possibilidade de reversibilidade, pois, não há passado, presente e futuro. Conforme Giannetti (2006:128) “(...) toda referência espacial e matéria (localização, território, corpo físico etc.) desaparece no mundo de dados digitais (...)”. O tempo da simulação é um tempo que não aparece mais em *cronos* real, é um tempo *uchronie*, suspenso, muito diferente do tempo e do espaço que se está acostumado a vivenciar (COUCHOT, 2003).

Este ponto é bastante explorado pelas obras/projetos de Arte e Tecnologia, em que se pode estar presente, por exemplo, simultaneamente, no espaço virtual, bem como, no espaço físico de exposição, interagindo e desencadeando processos diversificados, de acordo com as proposições dos artistas e suas equipes. Estes, de acordo com Prado⁶⁹, desempenham o papel de fazer “uma ligação de universos aparentemente desconexos, (...) uma leitura de mundo, uma aproximação que os cientistas não farão, pois, não é coerente dentro do universo deles (...)”.

Segundo Cauquelin (2008:196), o ciberartista trabalha em suas poéticas com o caráter de *elo*, ou seja, com a “atividade de ligação, não apenas entre os objetos que circulam no mundo artificial, entre *sites* e internautas, mas também entre realidade e ficção, entre vários modelos de mundo, entre artifício e natureza”.

É neste diálogo entre real e virtual, entre mundos construídos com as tecnologias digitais, que se faz necessário o trabalho em equipe a fim de viabilizar os projetos artísticos. Projetos que envolvem profissionais de diversas áreas, tais como: Artes

⁶⁹ Entrevista realizada pessoalmente, em Florianópolis/SC, durante o 17º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, no dia 20/ago/2008.

Visuais, Design, Ciência da Computação, Engenharia, entre outras áreas de conhecimento. Tal necessidade transforma a questão da autoria como pontua Cauquelin (2005:156) “A unicidade do autor é grandemente abalada pela necessidade de uma equipe trabalhando em conjunto”.

Geralmente as obras/projetos desenvolvidas não se apresentam como trabalhos finalizados, pois, com as possibilidades de produção, “a obra digital pode se multiplicar, se modificar indefinidamente, basta dotá-la de parâmetros para que se desenvolva; não existe obra parada, consumada”. (CAUQUELIN, 2005:156) Isto é, as obras estão em constante devir, à espera dos interatores para atualizá-las e percorrê-las de diferentes maneiras. Essas obras “reivindicam pertencer ao aberto, ao inacabado, ao processo em vias de se realizar”. (CAUQUELIN, 2008:187)

Nessa produção, outra condição e conceito trabalhado é o da simulação, que em uma definição primeira significa: técnica que permite estudar o comportamento e reações de um determinado sistema através de modelos, que imitam na totalidade ou em parte as propriedades e comportamentos deste sistema, proporcionando sua manipulação e estudo detalhado.

No entanto, de acordo com uma definição mais aprofundada, Fabris (2006) ressalta que a simulação rompe com os modos de figuração automáticos anteriores, como por exemplo, a fotografia, o cinema e a televisão, introduzindo relações diferenciadas no seu processo de automatização e figuração.

A simulação, em seu princípio essencial, não busca nem o verdadeiro nem o falso: ela estabelece modelos que são capazes de reproduzir virtualmente o real e de dar conta de seu funcionamento, mas sem explicá-lo. A simulação simula, mas não explica. Embora o modelo digital da representação esteja cada vez mais onipresente, nós não vivemos mais na era dos simulacros, mas sim na era da simulação. A simulação põe fim ao simulacro⁷⁰.

Segundo Couchot⁷¹ o simulacro é o que parece ser real, visa enganar, fazer com que o falso passe por verdadeiro, enquanto que a simulação é um código que

⁷⁰ Couchot, em entrevista disponibilizada no site http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=22 Acesso em: 13/jul/2007.

⁷¹ Idem.

permite uma processualidade infinita. No processo de simulação, mesmo que se tenha partido de um referencial real, ao serem numerizados dados e informações a ligação com o real é rompida. Vivencia-se assim, um deslocamento da representação para a apresentação, do simulacro para a simulação, provocando alterações na questão da imagem.

A mudança na natureza da imagem ocasiona a perda de seu caráter indicial em relação ao real e as analogias com o referente podem deixar de ser verdadeiras, já que podemos modificar seus parâmetros, assim como introduzir, de maneira imperceptível, elementos exteriores a ela. Perde-se o “isso foi”, a relação factual, metafórica; adquire-se a possibilidade de simulá-la, isto é, submete-la a infinitas metamorfoses. (REY, 2004:44)

Segundo Rey (2004), a imagem perde sua identidade fixa, possibilitando atualizar seus códigos e significados, estabelecendo relações diferenciadas, envolvendo inclusive uma revisão sobre a concepção de processo e produto final.

De acordo com Couchot (2003), a imagem digital não é mais o registro de um traço deixado por um objeto pertencente ao mundo real, traço óptico, no caso da fotografia, do cinema ou do vídeo, ou traço físico resultante do encontro do pincel e da tela da pintura. A imagem é o resultado de um processo em que a luz é substituída pelo cálculo, a matéria e a energia pelo tratamento da informação.

Desse modo, pode-se falar de novas relações entre sujeito e objeto, interioridade e instrumentos da comunicação (FABRIS, 2006), que resultam em novos modos de pensar, criar e perceber, alterando a própria noção de corporeidade, que se expande cada vez mais, através dos dispositivos e interfaces desenvolvidos. Tais questões são abordadas com maior propriedade no capítulo 3, por entendê-las como elementos-chave na aproximação com a produção de Arte e Tecnologia.

Esse panorama geral de modificações que ocorrem no campo da arte, coloca em crise, segundo Machado (1999), os conceitos tradicionais sobre arte, suscitando a elaboração de outros conceitos e critérios que considerem a singularidade da produção em questão.

Nesse sentido, de apreender os aspectos específicos do virtual, aliados à questão da Cibercepção e considerando o contexto da produção artística contemporânea,

sentiu-se a necessidade de elaborar alguns critérios de análise. Critérios que gradativamente foram sendo percebidos nas leituras realizadas durante o desenvolvimento desta pesquisa, e que no momento da docência orientada foram sistematizados a partir de um exercício pessoal à que a autora desta dissertação se propôs, quando em contato com as obras ou imagens das mesmas. Os aspectos gerais considerados foram: interatividade, tempo/espço, interfaces, corpo, presença, sujeito, Ciberespço, fluxo/evento.

Com base nos pontos acima mencionados foram elaborados alguns questionamentos pertinentes para dialogar com a produção de Arte e Tecnologia, e mais especificamente com as obras *Rara Avis* e *Verbarium*, analisadas no sub-capítulo 3.2.

- Qual(is) a(s) questão(ões) principal(is) da obra?
- Pode-se levantar uma discussão acerca do **SUJEITO** (Eu - Nós - Multiplicado/Distribuído)?
- Como se dá o processo de **INTERATIVIDADE**?
- Há relações entre o **TEMPO** vivido (duração) e o tempo computacional (velocidade)?
- Como o **ESPAÇO** é articulado na obra em questão? Há um diálogo entre espaço físico e virtual?
- Quais as **INTERFACES** utilizadas na obra e sua importância dentro da produção de Arte e Tecnologia contemporânea?
- Como o **CORPO** é explorado nesta obra? Há um prolongamento de nossos sentidos, de nossas limitações corpóreas?
- Como a **PRESENÇA** é articulada no tempo/espço da obra em questão?

- A obra analisada desestabiliza o sistema da arte? Em quais aspectos?
- Tendo em vista a produção artística contemporânea, qual a contribuição desta obra/qual sua importância/desafio/reflexão suscitados?

Tais questões partem de simples questionamentos, mas de significativa importância para a discussão das obras/projetos de Arte e Tecnologia. É a partir deles que se busca instituir um diálogo com as obras a serem analisadas, visando dizer algo mais, algo que contribua aos posicionamentos já estabelecidos.

Ressalta-se que, de acordo com a poética de cada proposta artística, alguns aspectos são mais trabalhados e enfatizados, enquanto outros aparecem de modo mais sutis, configurando-se como questões secundárias.

É relevante pontuar ainda que, assim como estamos vivenciando esse momento de desestabilização no campo da arte, outros momentos como este ocorreram ao longo da História da Arte, provocados pelos conhecimentos, técnicas e tecnologias de cada época, produzindo situações de estranhamento e negação frente ao inusitado. Inusitado que somente com discussões das questões em efervescência aliadas ao tempo, poderá conduzir a uma maior compreensão e a outros caminhos a serem percorridos por artistas, teóricos, críticos, curadores e demais profissionais da área.

Caminhos já sinalizados, por exemplo, pelas obras/projetos *Rara Avis* de Eduardo Kac e *Verbarium* de Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Obras/projetos que são analisados na seqüência, segundo os critérios e questionamentos construídos durante este estudo, e que interligam as discussões do próximo capítulo, em que, o conceito de Cibercepção é abordado com maior profundidade. A aproximação com tal conceito, assim como as análises das obras mencionadas são realizadas visando repensar a cartografia do ambiente virtual da Bienal do Mercosul em relação com o Ciberespaço.

CAPÍTULO 3 - CIBERCEPÇÃO EM *RARA AVIS* E *VERBARIUM*: POSSÍVEL CARTOGRAFIA PARA O AMBIENTE VIRTUAL DA BIENAL DO MERCOSUL



A tecnologia continuará a migrar em direção ao corpo, reconfigurando-o, expandido-o e transportando-o para lugares remotos em tempo real. No próximo século, mais e mais pessoas irão viver, interagir e trabalhar entre mundos dentro e fora do computador.

Eduardo Kac

3.1 Conceito e implicações

Com base na relevante presença da produção artística envolvendo as tecnologias digitais no Sistema da Arte Atual, em que vários aspectos são modificados, optou-se por abordar com maior ênfase a questão que diz respeito à percepção humana. Essa escolha justifica-se por ser a percepção um aspecto profundamente reconfigurado através dos diversos avanços tecnológicos aliados a apropriações por parte dos artistas, em seus singulares processos poéticos e poiéticos.

Os equipamentos de produção, exibição e comunicação de áudio e vídeo, os sensores, o computador, a programação, os dispositivos eletroeletrônicos e a tecnologia contemporânea em geral, nos permitem a representação e a simulação de outros aspectos da natureza que até então eram feitos em outros níveis diferenciados, de acordo com os meios existentes na época. A nossa relação com a natureza foi ampliada da compreensão das estruturas externas (superfícies) para as estruturas internas (processos), o que provocou, ao mesmo tempo em que foi provocada, grandes transformações na nossa visão de mundo e da arte. (SOGABE, 2004:135)

Considerando tal produção e as tecnologias contemporâneas, constata-se que muitas das propostas artísticas apresentadas, proporcionam ao corpo humano a oportunidade de prolongar suas capacidades naturais, seus sentidos e percepções. Prolongamento possível graças aos aparatos tecnológicos desenvolvidos, que tomam como referência o corpo humano, adequando-se a ele, para que seu funcionamento seja compreendido, apreendido e expandido para além do que é permitido fisicamente.

De acordo com Hillis (2004:115) a percepção pode ser definida como:

um ato ou faculdade de apreender por meio dos sentidos ou da mente. (...) A raiz de “percepção” no inglês médio sugere um “levar para dentro” ou uma reunião. (...) A sensação deriva do latim *sentire*, significando perceber ou sentir. Mais do que percepção, implica estimulação sensorial.

Para Ascott (2002:32) a percepção pode ser entendida como um “estar ciente dos elementos ambientais através das sensações físicas”. Tal consciência, de “levar para dentro” o entorno, pode se dar a partir de diversas proposições artísticas que exploram o corpo em estreita relação e interação com o meio-ambiente.

Nosso novo corpo e nossa nova consciência proporcionarão um meio ambiente totalmente novo, um meio ambiente inteligente que responde ao nosso olhar, que olha, ouve e reage a nós, na mesma medida em que o fazemos (...). Não estamos falando de simples comandos de voz numa tosca interface computacional; estamos falando de antecipação por parte de nosso meio ambiente construído, baseado em nosso comportamento, resultando em sutis transformações da *mise-en-scène*. (ASCOTT, 2002:34)

Tendo em vista essas possibilidades de experiências, faz-se necessário ressaltar a relevância dos aparatos tecnológicos atuais, como elementos viabilizadores destas presentes/futuras vivências em que se é sentido pelo ambiente.

A eletrônica está promovendo uma estreita simbiose do homem com as tecnologias. Seu imaginário está em estado de co-procriação com as máquinas. Os bancos de dados e as memórias com seus dispositivos de interação respondem a uma sensibilidade própria do sujeito contemporâneo que sente o mundo em constante mutação. Comandos, controles e outras interfaces permitem agir, trocar. A atitude contemplativa e estéril dos meios anteriores como a fotografia, o cinema, a pintura estão sendo gradativamente substituídas pela necessidade de manter uma relação com a imagem. Mais do que contemplar representações, o homem quer interagir com elas e enquanto as imagens se transformam, ele também vai se transformando. As coisas tecnológicas sentem em nosso lugar e nós podemos sentir diversamente com elas. Perniola (1990 apud DOMINGUES, 1994, s/n)

Neste sentir diversamente a partir das tecnologias atuais, em que o corpo se vê em estreito diálogo com as mídias digitais, são suscitados novos estatutos para o corpo e conseqüentemente para a percepção. Cauquelin (2008:177) afirma que:

(...) poderemos considerar os dispositivos eletrônicos como formadores de percepção de outro tipo⁷²; eles nos dão a combinação de um mundo que não é mais o do movimento local que percorremos etapa por etapa, em uma perspectiva dada. Eles nos dão um tempo encurtado e um lugar revisto pela simultaneidade. A diferença entre os dispositivos que formaram nossas percepções habituais e nos parecem naturais e os dispositivos cibernéticos é que uns são tomados na consciência interior dos seres, como se fossem inatos e imediatos nos cérebros, e os outros estão no exterior e mostram com evidência, de maneira marcante, o que eles são e como funcionam. Eles nos parecem, portanto, estrangeiros, para não dizer estranhos.

Nesse sentido, é relevante mencionar que a percepção sempre foi construída no contato com o mundo e seus aparatos técnicos e tecnológicos, mas a diferença, ou a particularidade do momento atual deve-se aos dispositivos cibernéticos, vistos ainda por muitos com restrições e como elementos estrangeiros aos corpos. Estrangeiros por possibilitar experiências antes não possíveis, como por exemplo, a simultaneidade da presença por meio da rede, as ações de *input* e *output* em tempo quase real, e a construção e experiência de outras realidades.

Pelas tecnologias, o homem cada vez mais vive fora de si mesmo. O homem contemporâneo é diferente do sujeito moderno e de sua expressão (ex-pressão, pressão que vai para fora). Suas emoções não nascem somente na sua interioridade, pois através das tecnologias ele está

⁷² Nota da autora: Assim como no Renascimento, a invenção da perspectiva legítima literalmente "inventou" a paisagem e formou nossa maneira de perceber a distância, a sucessão de planos, o enquadramento, isto é, uma maneira de ver que ainda hoje é a nossa. Cf. Anne Cauquelin, *L'invention du paysage* (4. ed., Paris, PUF, 2002, col. Quadrige) [A invenção da paisagem (trad. Marcos Marcionilo, São Paulo, Martins Fontes, 2007)].

constantemente se realizando fora dele próprio e vivendo realidades que antes não experimentava. (DOMINGUES, 1994: s/n)

Desse modo, o conceito de Cibercepção traz sua contribuição para o entendimento do processo perceptivo experienciado hoje. A Cibercepção de acordo com Ascott (2002) pode significar o despertar dos poderes psíquicos latentes, da capacidade de estar 'fora' do corpo, ou em uma simbiose mental com os outros.

A Cibercepção envolve a tecnologia transpessoal⁷³, a tecnologia da comunicação, da participação e da colaboração, a tecnologia que nos permite transformar os nossos *selves*, transferir os nossos pensamentos e transcender as limitações de nossos corpos. (ASCOTT, 2002:32)

Percepção que de acordo com Ascott (2002), altera as capacidades genéticas intrínsecas a espécie humana. A Cibercepção constitui-se como uma percepção simultânea, com múltiplos pontos de vista, que suscita o senso do todo, uma percepção panorâmica dos fatos, que permite interagir completamente com o fluxo das informações que habitam a vida cotidiana.

(...) a Cibercepção não é tanto uma nova faculdade, mas uma faculdade revivida. Somos nós nos reencontrando, depois do desperdício humano na idade da razão, na idade da certeza, do determinismo e dos valores absolutos. (ASCOTT, 2002:34)

Trata-se da redescoberta, da revalorização dos sentidos e do corpo, explorando a complexa, requintada e sensível estrutura do organismo humano em diálogo com as tecnologias contemporâneas. Pensa-se a Cibercepção como uma percepção resgatada, que evidencia gestos e ações corriqueiras, potencializando e expandindo seus 'efeitos' via tecnologia e mídias digitais.

De acordo com esta compreensão, tem-se o posicionamento de Sogabe⁷⁴ a respeito desta questão:

A nossa percepção e nosso pensamento são elementos que são afetados diretamente nesse processo, como sempre foram, desde o momento que o homem construiu a primeira ferramenta até os dias de hoje. As mudanças de utilização de tecnologias diferenciadas provocam várias implicações no

⁷³ Segundo Ascott, a tecnologia transpessoal é a tecnologia das redes, da hipermídia, do Ciberespaço.

⁷⁴ Conforme entrevista realizada em 17/jan/2008.

ser humano, na sociedade e no meio ambiente, (...) a nossa percepção passa por adaptações significativas.

Para Venturelli⁷⁵, a Cibercepção no contexto físico significa a ampliação de nossas possibilidades humanas, ultrapassando os limites corpóreos. Segundo a artista, quanto ao termo Cibercepção, ela prefere utilizar em alguns casos de instalações artísticas o termo colagens perceptivas.

Neste contexto de alterações nos processos perceptivo e cognitivo, Ascott (2002) pontua que, estamos vivenciando o aumento da capacidade humana de pensar e de conceitualizar, ampliando os sentidos naturais, aprendendo novamente a ver os processos da natureza, o fluxo mediático, enquanto repensam-se as possibilidades da arquitetura de novos mundos. Mundos possíveis, oportunizados pela virtualidade e tecnologias contemporâneas, que cada vez mais apresentam maior potencialidade e construção de outras realidades. Realidades onde corpos e mentes estão modificando-se. Corpos que, de acordo com Sibilia (2002), extrapolam seus antigos confinamentos espaciais, expandindo-se por meio das redes teleinformáticas.

Desse modo, o conceito de Cibercepção abordado por Ascott (2002), propõe um outro entendimento sobre a percepção, implicando em uma nova consciência sobre o corpo e seus sentidos, que podem usufruir da possibilidade de viver no interespaço, ou entre os espaços, virtual e o real - condições de realidade, que conforme Lévy (1996) não se opõem.

Estamos adquirindo novas faculdades e uma nova compreensão da presença humana. Habitar tanto o mundo real quanto o virtual simultaneamente, e estar aqui, bem como potencialmente em qualquer outro lugar ao mesmo tempo, está nos dando um novo senso do *self*, novas maneiras de pensar e de perceber que ampliam aquilo que acreditamos ser as nossas capacidades genéticas naturais. (ASCOTT, 2002:31/32)

O corpo torna-se um local de transformação, que transgride as limitações genéticas, redefinindo a própria concepção de corpo individual, principalmente, através da conectividade hoje disponível. Conectividade explorada pela Cibercepção e pelo Ciberespaço, que em muitas ocasiões trabalham com um “eu distribuído”.

⁷⁵ Segundo entrevista recebida dia 18/nov/2007.

Entre os artistas, Roy Ascott compreendeu muito cedo que as tecnologias das telecomunicações, impondo-nos relações interativas múltiplas e não mais duelos através das redes, afetavam seriamente nossas relações intersubjetivas e a própria natureza de nossa presença ao outro. Ele também introduziu a idéia de uma “presença virtualizada” de um “eu individual distribuído” através da malha das redes e de seus nós, não mais localizados pontualmente, como havia sido o olho nos sistemas de figuração fundado na representação ótica. A este eu distribuído, integrado ao corpo das interfaces, corresponderiam formas de significação “implicadas” ou múltiplas. Natureza e tecnologia, intimamente misturadas, dariam nascimento assim a uma nova natureza e a uma nova consciência estendida às dimensões do planeta. (COUCHOT, 2003:272)

Torna-se perceptível no cenário artístico atual que as intensas relações com as tecnologias contemporâneas desencadeiam processos distintos, que coexistem em nosso cotidiano.

A realidade da ficção e a realidade vivida se mantêm assim, lado a lado, em uma espécie de mútua indiferença. (...) vivemos simultaneamente em dois mundos separados, aquele que chamamos de realidade vivida, presente, concreta, e o das realidades, não presentes e não concretas para nós, das ficções nocionais. (CAUQUELIN, 2008:189)

Pode-se ainda, experienciar propostas que hibridizam o real, o atual e o virtual, materiais, linguagens, tecnologias, conceitos, homem-máquina. Pode-se diluir a individualidade e a fisicalidade por meio da rede, que permite estar presente em todo e qualquer lugar desejado.

Presença que segundo Kátia Maciel (2006) a virtualidade nunca expulsou, apenas transformou e potencializou seus efeitos por meio da ubiqüidade dos sistemas híbridos da comunicação. A presença tornou-se móvel. E é nessa mobilidade que “as identidades múltiplas são enfatizadas, produzindo uma reconfiguração da linguagem, constituindo um sujeito multiplicado, disseminado e descentrado, constantemente instável em sua identidade (SANTAELLA, 2004). Um sujeito disperso por meio das mensagens eletrônicas e multiplicado nos bancos de dados.

(...) à medida que interajo com a Rede, reconfiguro a mim mesmo; minha extensão-rede me define exatamente como meu corpo material me definiu na velha cultura biológica; não tenho peso, nem dimensão em qualquer sentido exato, sou medido pela minha conectividade. Ascott (2002 apud SIBILIA, 2002:57)

Ou seja, as características que atualmente nos definem dizem respeito a velocidade das conexões de rede, substituindo dados pessoais, tais como peso e altura, que em um passado recente nos identificavam.

Com as tecnologias digitais teleinformáticas, deu-se um outro grande salto na constituição dos corpos: a hibridização dos corpos carnis com os corpos sintéticos que permitem a navegação e a ação remota em ambientes virtuais, bem como o envolvimento de todo o *sensorium* humano em mundos tridimensionais. Pode-se prever que uma revolução ainda mais profunda, porque penetrante, está a caminho com as nanotecnologias. Tanto mais revolucionária ela será porque invisível a olho nu, de modo que só viremos a conhecê-la pelos efeitos que provocar. (SANTAELLA, 2003:301)

Revoluções possíveis devido a todo o processo histórico da humanidade, em que o homem sempre esteve envolvido na criação de ferramentas e aparatos visando sua sobrevivência e maior facilidade nas atividades desempenhadas no cotidiano. Criações que se alteraram de acordo com cada época, e que especificamente na contemporaneidade desenvolvem-se visando potencializar o corpo humano, transcendendo-o em suas limitações genéticas.

É com este corpo que hoje a arte contemporânea trabalha. Um corpo que integra o sistema, que é necessário para o processo interativo, que dialoga com a obra em tempo 'quase' real por meio de interfaces. Um corpo que experimenta vivências em uma realidade híbrida, constituída de mundos de diferentes naturezas. Mundos percebidos a partir dos sentidos próprios do corpo, e do que lhe é amplificado por meio dos sistemas telemáticos.

(...) os corpos contemporâneos se apresentam como sistemas de processamento de dados, códigos, perfis cifrados, feixes de informação. (...) o corpo humano parece ter perdido a sua definição clássica e a sua solidez analógica: inserido na esteira digital, ele se torna permeável, projetável, programável. (SIBILIA, 2002:19)

Nesse sentido, acredita-se que a partir da abordagem de questões relativas ao corpo e principalmente sobre os conceitos de Cibercepção e Ciberespaço, seja importante analisar as obras *Rara Avis* e *Verbarium*.

3.2 *Rara Avis* e *Verbarium*: relações com o Ciberespaço e a Cibercepção

As obras em questão foram selecionadas a partir dos seguintes critérios: participação na Bienal do Mercosul, utilização do ambiente virtual e do Ciberespaço, evidência das percepções e indagações suscitadas por tais obras a partir do processo interativo proposto pelos artistas e seus colaboradores, e possibilidade de refletir acerca da cartografia de criação/exposição a ser elaborada na seqüência.

O que importa é perceber que a existência mesma dessas obras, a sua proliferação, a sua implantação na vida social colocam em crise os conceitos tradicionais e anteriores sobre o fenômeno artístico, exigindo formulações mais adequadas à nova sensibilidade que agora emerge. Machado (s/d apud COSTA, 1999:93)

Sensibilidades e critérios que devem considerar a proposição de questões que se vêm reformuladas para dar conta de poéticas não apenas visuais, mas que exploram todos os sentidos do corpo e seus possíveis prolongamentos via tecnologias digitais.

Rara Avis



Fig. 64 - Arara telerobótica, elemento central da instalação *Rara Avis*.
Fonte: KAC, Eduardo. Telepresence, biotelematics, transgenic art. Maribor: Kulturno izobrazevalno drustvo Kibla = Association for Culture and Education Kibla, 2000.

Essa obra se constitui em uma instalação de telepresença interativa, desenvolvida por Eduardo Kac e uma equipe de colaboradores, construída em agosto de 1996. Foi exposta no *Nexus Contemporary Art Center*, em Atlanta; em Austin/Texas, em janeiro de 1997; em Lisboa/Portugal, em abril do mesmo ano, e na I Bienal de Artes Visuais do Mercosul, em Porto Alegre/Brasil, ocorrida no final de 1997, na Casa de Cultura Mário Quintana.

A proposta artística ocorreu tanto no espaço físico, quanto no ambiente virtual e no Ciberespaço. O espaço físico de exposição foi estruturado da seguinte maneira: um grande aviário ocupando parte da sala, e em seu interior 30 pássaros cinzas reais e um grande pássaro colorido, que movimentava apenas a cabeça e ocasionalmente “falava”.

Este último pássaro, a arara-telerobô, é o elemento central da instalação, onde pequenas câmeras de vídeo foram colocadas no lugar da localização dos “olhos” da arara robótica, e a partir desta configuração foi desencadeada grande parte das interações propostas no espaço *in loco*, no ambiente virtual e no Ciberespaço.



Fig. 65 e 66 - Detalhes da obra *Rara Avis* - arara telerobótica, elemento central da instalação.
Fonte: KAC, Eduardo. Telepresence, biotelematics, transgenic art. Maribor: Kulturno izobrazevalno drustvo Kibla = Association for Culture and Education Kibla, 2000.

Do lado externo da gaiola, havia dois pedestais⁷⁶, um deles com um monitor de televisão, que transmitia as imagens captadas pelos “olhos” da arara-robô enquanto que, o outro pedestal oferecia ao público visitante uma interface a ser utilizada sobre a cabeça. Esta, quando usada pelo interator, desestabilizava instantaneamente a sua percepção, pois, o usuário passava a enxergar com os “olhos” da arara-robô, tendo a sensação de deslocamento corporal sem ter saído do lugar, podendo ainda, visualizar seu próprio corpo do lado de fora da gaiola.



Fig. 67 e 68 - *Rara Avis* - Processo interativo no espaço de exposição *in loco*.
Fonte: KAC, Eduardo. Telepresence, biotelematics, transgenic art. Maribor: Kulturno izobrazevalno društvo Kibla = Association for Culture and Education Kibla, 2000.

⁷⁶ Dependendo dos locais de montagem da obra, o pedestal com a televisão não era disponibilizado.

Já no ambiente virtual e no Ciberespaço, a instalação de telepresença se deu por meio de ações e intervenções dos usuários da Web, via teleconferência⁷⁷. Parte do processo disponibilizado na rede, iniciou com o uso da interface utilizada no espaço de exposição, no momento em que o interator movimentava sua cabeça, fazendo com que a mesma ação fosse executada pela arara-robô simultaneamente. Neste instante, mecanismos da Internet vinculados aos “olhos” da arara (as duas micro-câmeras) eram acionados, produzindo imagens distintas.

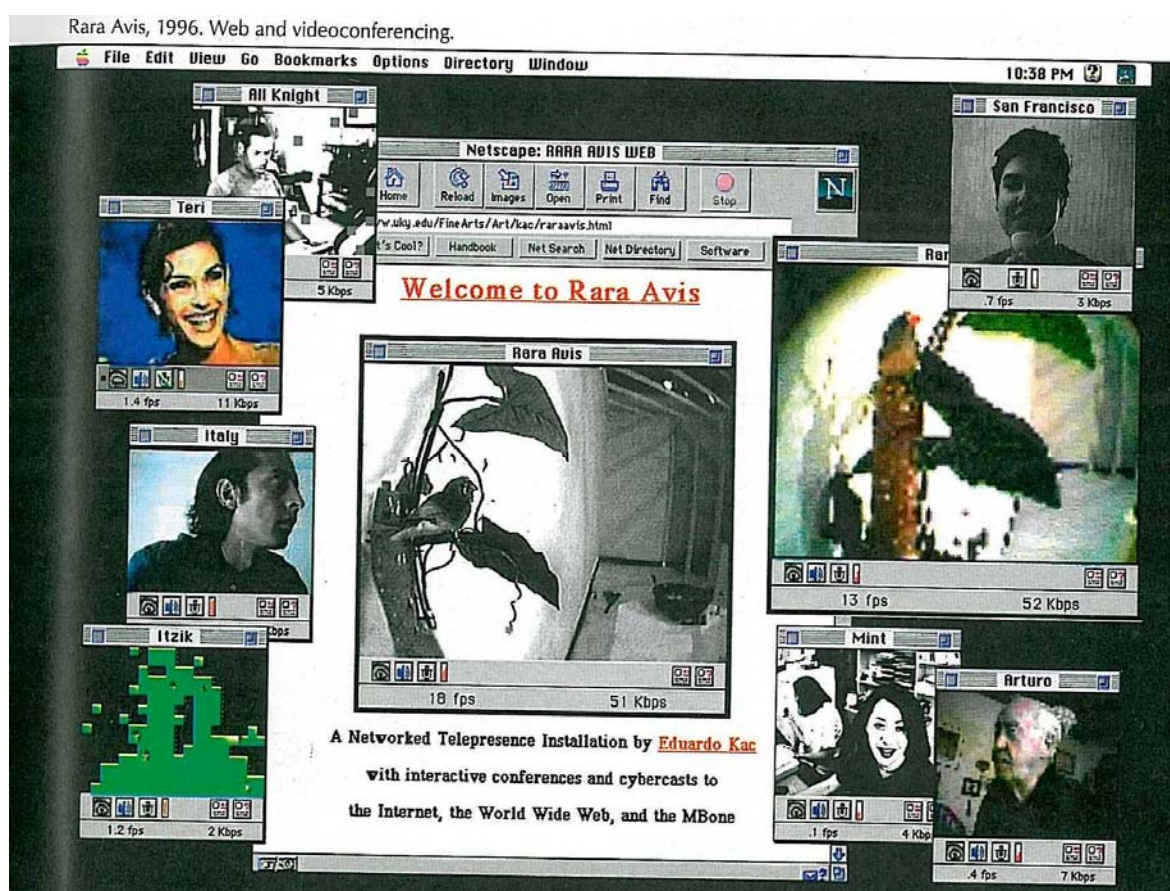


Fig. 69 - *Rara Avis* - Processo interativo no Ciberespaço.

Fonte: KAC, Eduardo. Telepresence, biotelematics, transgenic art. Maribor: Kulturno izobrazevalno drustvo Kibla = Association for Culture and Education Kibla, 2000.

Nesses processos, as pessoas com acesso ao MBone (Multicast Backbone), recebiam em tempo real imagens coloridas, com alta resolução e alta taxa de atualização dos *frames*. Para o usuário padrão, estas imagens eram em

⁷⁷ Segundo informações retiradas do site <http://www.cap.eca.usp.br>. Acesso em 19/jul/2007.

branco/preto e atualizadas a cada dez segundos⁷⁸. Ainda na Web, diferentes usuários de diversos lugares usufruíam da possibilidade de compartilhar o mesmo campo de visão da arara robótica, além de poder coabitar o corpo da *Rara Avis*, através do envio de suas “falas” via rede. Ações que interferiam em maior ou menor grau no comportamento das aves que habitavam o espaço da Mostra, bem como das pessoas que lá circulavam.

Conforme os conceitos estabelecidos nessa pesquisa pode-se dizer que em *Rara Avis*, o ambiente virtual, o Ciberespaço e a rede estão articulados do seguinte modo: o ambiente virtual é um dos espaços onde parte da obra é produzida e exposta, e a rede é representada pelo endereço eletrônico em que a obra foi disponibilizada para o processo interativo. Processo experienciado pelos visitantes-interatores, figuras essenciais para constituir a existência do Ciberespaço nesta obra, visto que, de acordo com Leão (2004) é necessário ter a rede/conexão, os interatores e o espaço, seja ele virtual e/ou real (físico).

É também na relação Ciberespaço - ambiente virtual - rede - interatores que se evidencia o processo ciberceptivo em *Rara Avis*. Processo que em alguns casos, pode estar estreitamente relacionado ao processo interativo estabelecido entre obra-público. Na obra em questão, a cibercepção, isto é, a reconfiguração da percepção e a nova consciência do corpo e seus sentidos, é possível no espaço *in loco* graças à interface oferecida no espaço de exposição, que possibilita experienciar a sensação de deslocamento corporal, bem como compartilhar o campo de visão da arara robótica com o internauta. No Ciberespaço e no ambiente virtual o processo ciberceptivo ocorre por meio do computador, teclado e *mouse*, interfaces que permitem entrar em contato com parte da proposta artística, assim como se fazer “presente” no espaço físico expositivo, através da visão e mensagens de voz que poderiam ser enviadas.

Quanto à interatividade ocorrida nesta obra, constata-se que é exógena (COUCHOT, 2003), pois é estabelecido um diálogo interativo entre o interator e o

⁷⁸ DONATI, Luisa Paraguai; PRADO, Gilberto. Utilizações artísticas de imagens em direto na World Wide Web. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/wawrwt/textos/donprado1.html>. Acesso em: 19/jul/2007.

sistema. No espaço *in loco* o processo interativo é possível por meio da interface utilizada sobre a cabeça do interator e no Ciberespaço através do computador, *mouse* e teclado.

Tal proposta poética pode ser visualizada esquematicamente a partir da imagem que segue:



Fig. 70 - Esquema do funcionamento de *Rara Avis*.

Fonte: KAC, Eduardo. Telepresence, biotelematics, transgenic art. Maribor: Kulturno izobrazevalno drustvo Kibla = Association for Culture and Education Kibla, 2000.

É válido dizer que a Internet, a arara robótica e o capacete de realidade virtual, passam a provocar discussões pertinentes ao campo da arte, a partir da articulação feita por Kac, ou seja, das operações artísticas estabelecidas, em que técnicas, tecnologias e conceitos artísticos estão interligados. Inter-relações que problematizam o próprio título da obra, que têm como significado ave rara - metáfora que leva a algumas interpretações e indagações sobre a constituição da obra de arte

enquanto processo, dependente de tecnologias informacionais, participação do interator e questionamento de autoria.

Rara, por ser a única ave robótica da presente instalação interativa ou pela experiência que proporciona aos interatores, tanto no espaço *in loco* da exposição - utilizando o capacete de realidade virtual, quanto via internet - através das câmeras localizadas nos olhos da arara tele-robô? Rara pela possibilidade do deslocamento corporal humano-máquina, pela instantaneidade do tempo das ações, ou pelas articulações do aparato tecnológico e seu processo poético singular? Rara, por proporcionar a expansão de nosso sistema perceptivo, por provocar discussões sobre o real, o virtual, a interatividade, o espaço, o tempo, o sujeito e a subjetividade, instigando a revisão de tais conceitos e concepções? Rara porque possibilita a presença de vários indivíduos em um só corpo-máquina? Rara porque propõe a redefinição do sujeito-eu e do sujeito-nós? Rara, por evidenciar o estado atual da arte?

Em meio a tantos questionamentos, *Rara Avis* chama-nos a atenção e instiga o pensamento, pois em meio a toda a produção artística contemporânea proporciona um repensar sobre o sistema da arte e a nossa presente/futura condição de humanos em intenso contato com os aparatos tecnológicos. Rara não porque simplesmente se utiliza das tecnologias atuais, mas porque necessita de tais aparatos e sistemas para propor questões distintas.

Questões como por exemplo, a presença, que torna-se móvel e simultânea no Ciberespaço e no espaço *in loco*, graças às interfaces utilizadas, que possibilitam ao interator realizar ações, no qual tempo-duração e tempo-velocidade conversam. *Rara Avis* reflete o momento tecnológico, artístico, cultural, social e intelectual que a humanidade está vivenciando, e neste sentido, estabelece uma relação mais estreita do campo da arte com a vida.

Verbarium

Essa obra foi criada por Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, e desenvolvida pela Fundação CARTIER, em Paris/França. Esteve presente na 2ª Bienal do Mercosul (1999), na Usina do Gasômetro, integrando a Mostra Arte e Tecnologia, em que foi disponibilizada *on-line* em terminais de computadores no espaço *in loco* de exposição, bem como no Ciberespaço.

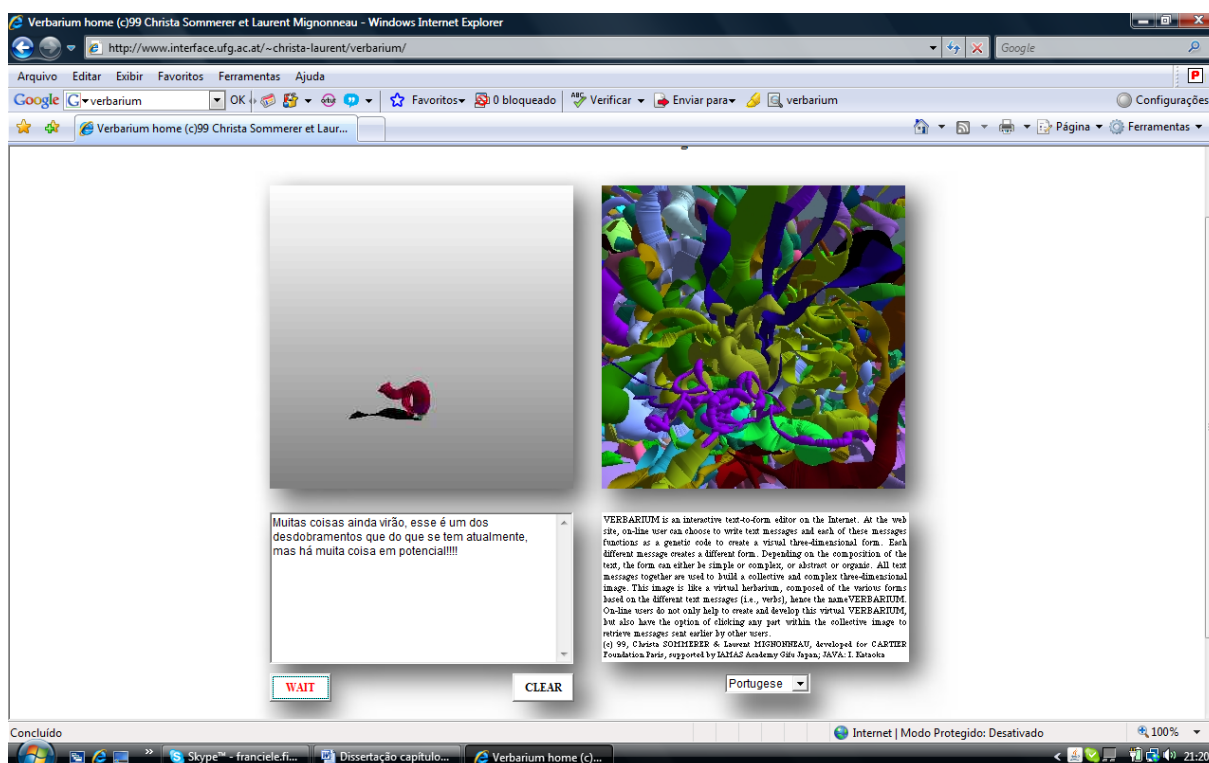


Fig. 71 - Processo interativo de *Verbarium* - envio da mensagem ao sistema.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/~christa-laurent/verbarium/> Acesso em: 22/jan/2008.

A proposta artística apresentada nessa obra consiste em um editor de texto *on-line*, onde o usuário escreve mensagens em que os verbos contidos nelas atuam como se fossem códigos genéticos de uma forma visual tridimensional. Um algoritmo especialmente desenvolvido para este trabalho transforma os caracteres de texto em imagens, que se modificam de acordo com a interação em tempo real do usuário com o sistema, resultando em novas formas e imagens que não são predeterminadas pelos artistas.

Pôde-se acessar e interagir com a obra no endereço <http://www.interface.ufg.ac.at/~christa-laurent/verbarium/>, no dia 22/jan/2008. As imagens mostradas neste sub-capítulo referem-se ao processo interativo realizado pela autora dessa pesquisa com a obra em questão.

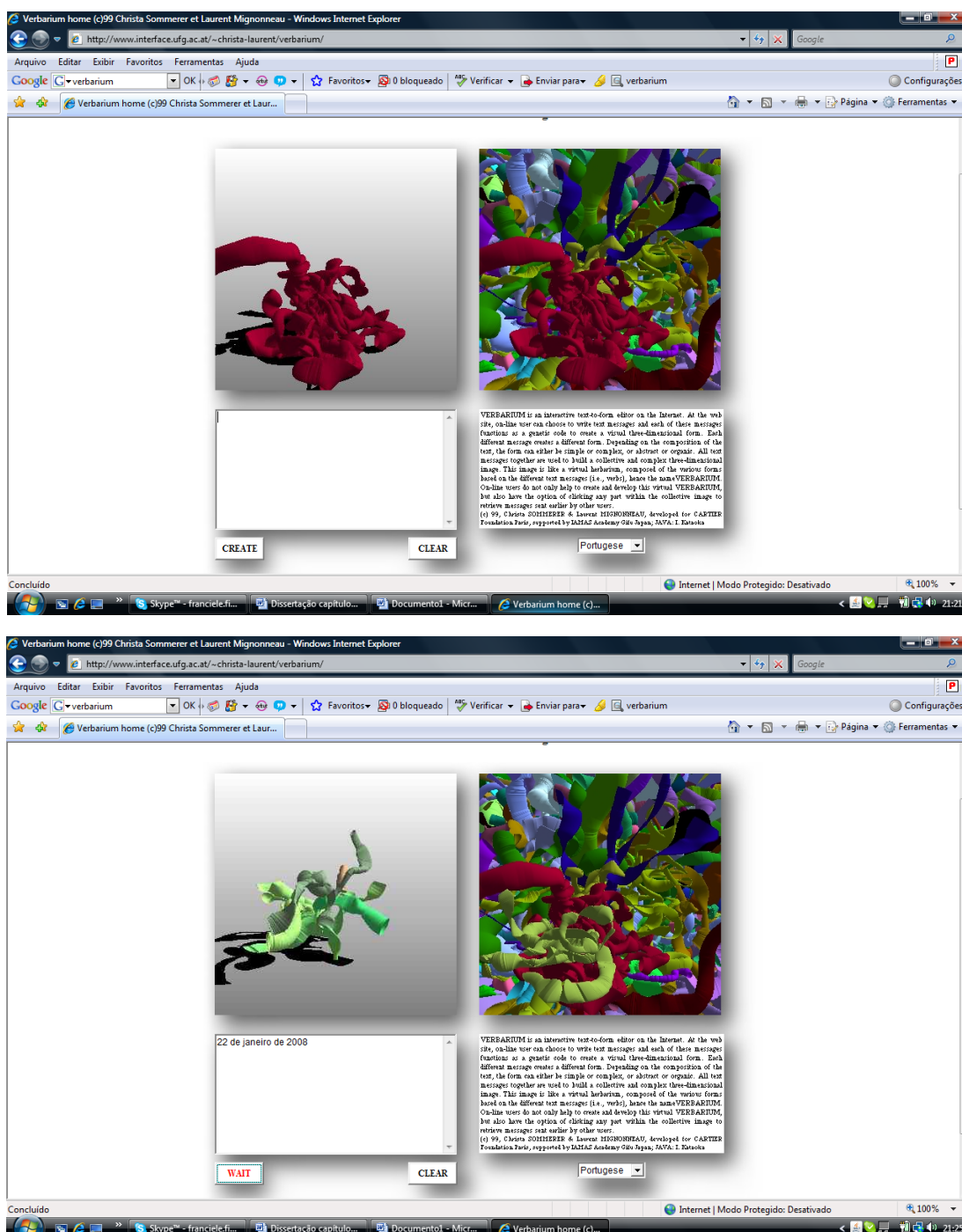


Fig. 72 e 73 - Processo interativo de *Verbarium* - transformação dos verbos em formas tridimensionais.

Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/~christa-laurent/verbarium/> Acesso em: 22/jan/2008.

As formas originadas pelos verbos podem ser simples ou complexas, dependendo da mensagem enviada pelo interator, e o conjunto de todas as composições textuais enviadas, resulta em uma forma tridimensional coletiva. O interator além de criar novas imagens, pode ter acesso à mensagem textual que originou as formas disponíveis no banco de dados, basta passar o *mouse* sobre uma das formas da imagem coletiva.

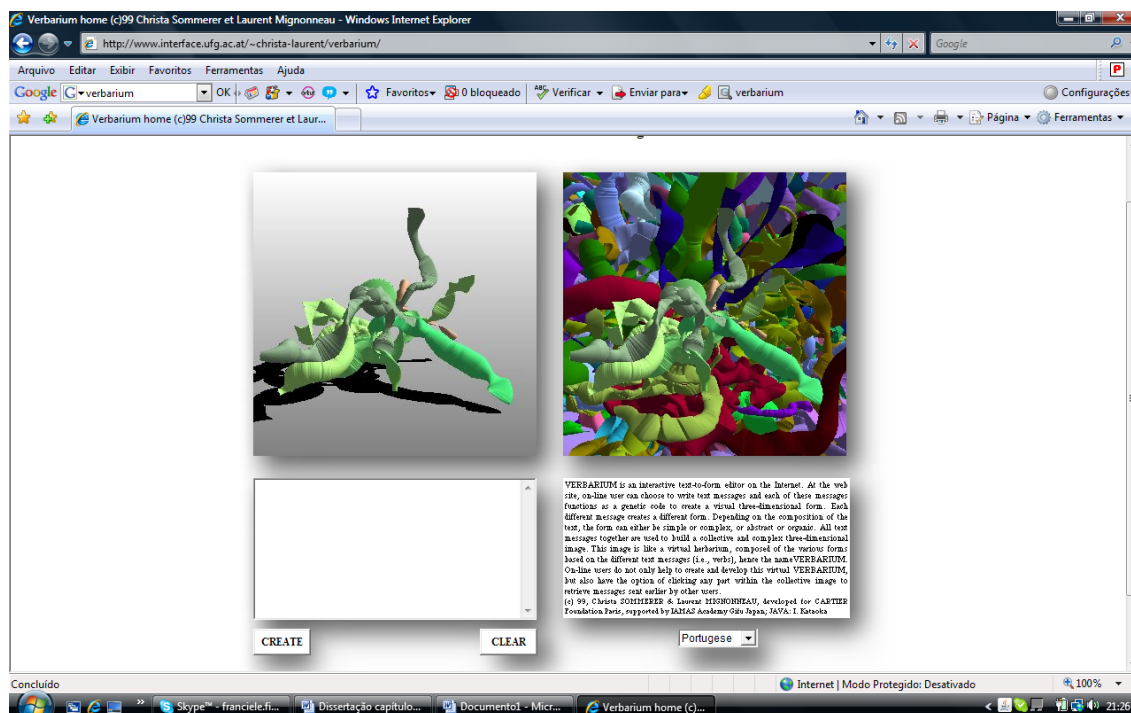


Fig. 74 - Processo interativo de *Verbarium* - transformação dos verbos em formas tridimensionais.
Fonte: <http://www.interface.ufg.ac.at/~christa-laurent/verbarium/> Acesso em: 22/jan/2008.

Em *Verbarium*, a articulação entre o ambiente virtual, a rede e o Ciberespaço ocorrem da seguinte maneira: o ambiente virtual é o espaço onde a obra é produzida e exposta, a rede é aqui representada pelo endereço eletrônico em que a obra está disponível para possibilitar o acesso dos interatores, e o Ciberespaço se dá na medida em que se têm os elementos a pouco mencionados - o ambiente virtual, a rede/conexão e os interatores - o que pode desencadear distintos processos perceptivos/ciberceptivos, como o descrito a seguir.

Segundo a experiência resultante do processo interativo com a obra *Verbarium*, acrescenta-se que, este trabalho é possuidor de um aspecto poético provocador, que exige simples, mas importantes ações para concretizar-se em sua plenitude. Estímulos verbais/textuais que partiram de contextos individuais integram-se a um

contexto maior, o coletivo. Coletividade que se apresenta como co-autora de *Verbarium* junto a Christa Sommerer e Laurent Mignonneau. Nesta proposta artística percebe-se que arte e vida dialogam estreitamente, propondo uma relação que aproxima o mundo real - atual - virtual. Pode-se pontuar ainda a respeito de *Verbarium*, que a obra apresentou infinitas possibilidades de interatividade até seu último momento de disponibilização no Ciberespaço, visto o modo como foi projetada e viabilizada.

Em *Verbarium* o processo ciberceptivo ocorre desde a criação e produção do projeto, pois essas etapas são pensadas considerando exclusivamente o ambiente virtual - condição que implica um outro corpo para estabelecer relações com a obra, um corpo constituído em primeira instância de informações/dados, característica que o torna inteligível, perceptível e apto a dialogar com *Verbarium*. Corpo-informação que expande o corpo orgânico, que se faz presente por meio das mensagens/verbos, elementos que propiciam o processo interativo e a cibercepção, prolongando o corpo físico na virtualidade, desencadeando possibilidades programadas ou não pelos artistas e colaboradores.

Pode-se afirmar que a interatividade que ocorre é exógena e endógena (COUCHOT, 2003). Exógena no momento em que há o diálogo entre o interator e o sistema, utilizando como interface o teclado para escrever e enviar a mensagem; e endógena quando a mensagem textual enviada é recodificada pelo sistema, criando formas de diferentes tamanhos e cores, integrando as novas formas criadas à imagem que se encontra no banco de dados, e que resulta das interações anteriores.

Verbarium desestabiliza o sistema da arte na medida em que seu processo de criação depende do acesso e envio de mensagens realizadas por internautas de diversas partes do mundo, além de ser uma obra em que sua existência e modo de exposição ocorrem somente no ambiente virtual e no Ciberespaço.

Menciona-se ainda, que essa obra contribui para pensar a arte como um sistema que se encontra em expansão, no qual diferentes possibilidades de criação, produção, viabilização e exposição da arte contemporânea podem ocorrer.

Durante o período da 2ª Bienal, esta obra/projeto foi disponibilizada em <http://www.mic.atr.co.jp/~laurent/download/verbarium.html>, atualmente indisponível.

3.3 Possível cartografia para o ambiente virtual da Bienal do Mercosul

A grande diferença entre o espaço tradicional das obras e o espaço cibernético é a impossibilidade de tratar o espaço cibernético segundo a análise, isto é, segundo a possibilidade de distinguir suas partes, como o recomendaria o espírito geométrico. (Cauquelin, 2008: 144)

Partindo dessa diferenciação entre o espaço físico e o espaço *cyber*, em que suas grandezas, altura e profundidade x gigabyte, por exemplo, em nada se equivalem, acredita-se que a possível cartografia para o ambiente virtual da Bienal do Mercosul deve considerar a possibilidade de criação/exposição, sem necessariamente ter que reproduzir no ambiente virtual o modo de organização da exposição estabelecido no espaço físico.

Cada um destes espaços (físico e cibernético) apresenta possibilidades específicas de suas naturezas intrínsecas - dimensões e conceitos característicos - e devido a estas peculiaridades o ambiente virtual não necessariamente precisa manter a museografia dos espaços físicos de exposição, e sim, explorar outras possibilidades expositivas para as obras de Arte e Tecnologia, a partir de uma cartografia que somente o virtual pode propiciar. É na singularidade da virtualidade que se acredita estar a maior contribuição da cartografia aqui elaborada, pois, enfatiza-se a possibilidade de criação/exposição, abordagem que considera questões específicas do contexto da arte e tecnologias contemporâneas.

O ambiente virtual apresentado na seqüência encontra-se na forma de projeto e resulta das discussões realizadas no decorrer dessa dissertação, onde o diálogo estabelecido com os conceitos Ciberespaço e Cibercepção, a produção de Arte e Tecnologia, e os ambientes virtuais das Bienais do Mercosul, possibilita uma nova cartografia. Uma cartografia que preza pelo contato com as obras, proporcionando a experiência de processos interativos, que pode instigar, de modo mais efetivo, os públicos interessados a pensar nas questões propostas por essas poéticas.

Desse modo, o ambiente virtual em questão realiza em sua abertura uma citação da obra *La Plume et le pissenlit* de Edmond Couchot e Michel Bret, proposta artística brevemente descrita no anexo A, que esteve presente na 2ª Bienal do Mercosul e que fora constantemente resgatada em meus pensamentos no momento de elaboração da nova proposta para este ambiente. Tal proposta teve como escopo elaborar um espaço de exposição que conversasse com a produção de arte e tecnologia, possibilitando a construção de uma cartografia poética, que considere as sutilezas e os conceitos trabalhados nessa produção.



Fig. 75 - Flor Dente de Leão na fase de florescência.
Fonte: Fotografia da bióloga Daniela Loose.

Partindo desses princípios, a flor “Dente-de-leão”, originária da Europa e Ásia, denominada em inglês de “*Dandelion*”, é o elemento que propicia o surgimento do ambiente virtual a ser reelaborado. Essa escolha se dá por dois motivos: por sua estrutura e por seu ciclo de vida, constantemente em transformação, em que cada etapa é potência para sua continuidade. Inicialmente, a flor em questão é amarela e

o que aparentemente parecem ser pétalas, são organismos completos chamados lígulas. Cada lígula representa o todo da flor.

Após esse estágio de vida a flor murcha, e se anteriormente fecundada, origina a etapa em que a flor apresenta uma estrutura globosa, na qual a partir de uma estrutura central ramificam-se pequenos “para-quedas” denominados aquênios, que por suas vezes, apresentam outras pequenas ramificações, praticamente invisíveis a olho nu.



Fig. 76 - Flor Dente de Leão, em seus diferentes estágios de vida.
Fonte: Fotografia da bióloga Daniela Loose.

É a partir desse último estágio de florescência, que se tem a possibilidade de desfazer a flor através do sopro ou do vento, elementos que propagam de modo eficaz a existência dessa espécie em vários locais geográficos, devido à fácil dispersão de suas sementes, que se adaptam a qualquer lugar. Nesse sentido, as considerações à respeito da “Dente-de-leão” estão estreitamente relacionadas com a estrutura do Ciberespaço e da rede, onde pode-se retomar o pensamento de Lévy (1998), de que cada ponto da rede representa o todo, além de apresentar ramificações que se desenvolvem em várias direções.



Fig. 77 - Flor Dente de Leão, em sua estrutura globosa.
Fonte: Fotografia da bióloga Daniela Loose.

A possível proposta cartográfica do ambiente virtual da Bienal do Mercosul surge então de um sopro que encontra em sua trajetória uma “Dente-de-leão”, originando *VIRTUS* - espaço de criação/exposição. Tal nomenclatura advém do latim, e segundo Lévy (1996) significa energia, impulso inicial, o que existe em potência, força.

VIRTUS - espaço de criação/exposição resulta de todos os entrelaçamentos teóricos e conceituais presentes neste estudo, propondo um ambiente virtual que enfatize a disponibilização de obras artísticas que envolvam as tecnologias e mídias contemporâneas, assim como um espaço de discussão entre todos os visitantes-interatores. Discussões e contatos de significativa importância para compreender e questionar tais poéticas.

Desse modo a estrutura pensada para este ambiente em potencial, configura-se a partir de três entradas/conceitos oferecidas ao visitante/interator. Entradas que se justificam pelos motivos expostos a seguir.

A primeira entrada/conceito leva as imagens-registros das obras interativas que se utilizam das tecnologias contemporâneas para a sua produção e que são expostas somente no espaço físico. A segunda entrada/conceito diz respeito aos trabalhos que são viabilizados tanto no espaço físico de exposição, quanto no ambiente virtual e Ciberespaço, e que exploram a interatividade em diferentes níveis, de acordo com a proposta do artista/equipe. A terceira entrada/conceito abrange a produção artística que é disponibilizada somente no ambiente virtual e no Ciberespaço, e que propicia a experiência do processo interativo.

Os ícones referentes a cada entrada/conceito têm como elemento visual um aquênio da flor “Dente-de-leão” e subentendem em suas visualidades as conceituações acima estabelecidas, através de soluções gráficas que fazem uso dos números 0 e 1, ou seja, do código binário. A primeira entrada/conceito descrita anteriormente, apresenta em seu desenho gráfico uma pequena quantidade de números 0 e 1, quantidade essa que aumenta para a segunda entrada/conceito e em maior número para a terceira entrada/conceito. Esse apelo visual é feito para sinalizar o espaço em que a obra é exposta, seja ele físico, físico e cibernético, e somente cibernético.

Ao selecionar uma das entradas/conceitos o interator é efetivamente levado ao ambiente virtual de *VIRTUS - espaço de criação/exposição*, que tem a intenção de remeter visualmente ao espaço intergaláctico, em que cada galáxia representada por um aquênio é neste momento um *link* para uma obra/projeto.

O percurso a ser realizado pelo interator em *VIRTUS* depende das suas escolhas, pois, a partir do momento em que ele opta por uma das entradas, uma imagem que representa o espaço com suas galáxias/obras é então disponibilizada, o que resulta em diferentes percursos, uma vez que eles não são pré-estabelecidos.

Durante os percursos possíveis, são disponibilizados conceitos referentes às obras, a fim de auxiliar a compreensão de especificidades inerentes a essa produção. Alguns dos conceitos encontrados são: interatividade, simulação, virtual, interface, interator, espaço, tempo, Ciberespaço, cibercepção, presença, entre outros.

Para a disponibilização das obras em *VIRTUS*, será realizada em um primeiro momento, junto aos profissionais desenvolvedores do projeto, a verificação da capacidade de “abrigar” a obra e a compatibilidade dos *softwares* utilizados pelos artistas/equipes. Com a aprovação nesta etapa, parte-se para o contato com o artista, para a autorização da exposição em *VIRTUS*, por um período pré-determinado. Este procedimento será realizado sempre que for proposta uma nova exposição.

Oferece-se também, um espaço para discussão entre os visitantes de *VIRTUS*, por meio de um *blog* hospedado em uma de suas galáxias/aquênios, permitindo dialogar sobre uma obra em específico, ou sobre várias obras e conceitos, por exemplo. É possível ainda que, cada visitante obtenha um *feedback* de seu percurso, a partir da opção “Imprimir percurso”, o que evidencia os diferentes acessos que ao serem realizados estão alterando constantemente a mutante arquitetura do Ciberespaço - este relevante espaço de experiências contemporâneas. Quanto ao áudio, ele é pensado considerando o momento do sopro ou do vento, e tem sua intensidade alterada dependendo do tempo de acesso.

Em *VIRTUS* as relações estabelecidas com o Ciberespaço ficam a cargo da disponibilização das obras/projetos e do *blog*. Acredita-se que a partir do contato com as obras, os visitantes-internautas poderão adentrar ao universo de discussões proposto pela produção de Arte e Tecnologia, experienciando outros processos perceptivos/ciberceptivos, bem como a revisão de conceitos “fechados” em suas definições e que com a virtualidade se vêem novamente redefinidos, como é o caso, por exemplo, do espaço/tempo. Aposta-se no diálogo com as obras e com os diferentes públicos para que se possam estabelecer critérios mais adequados.

Ressalta-se que *VIRTUS - espaço de criação/exposição* preza por um espaço de experiências ciberceptivas, lembrando que para Ascott (1998) esta é definida como uma percepção que resgata e revaloriza o corpo e seus sentidos, que os potencializa por meio dos aparatos tecnológicos, e neste sentido, prolonga os limites corpóreos naturais. É uma percepção reconfigurada, e que acima de tudo têm como elemento central o corpo, corpo em estado de informação/dados.

Sendo assim, a Cibercepção se faz presente em *VIRTUS* por meio das obras de Arte e Tecnologia que apresentam processos poéticos singulares e por consequência, articulam de maneiras distintas a percepção/cibercepção em cada obra/projeto.

Para a viabilização e efetivação desta nova proposta cartográfica, devem ser utilizadas metodologias específicas para a o desenvolvimento de *sites*, com apoio de profissionais especializados na respectiva área de conhecimento.

A partir da apresentação da cartografia de *VIRTUS*, percebe-se a importância de continuar pensando este espaço de criação/exposição em relação às questões pertinentes ao campo da arte atual. Questões e propostas que podem considerar as especificidades da atividade da crítica e da curadoria em relação à produção artística em diálogo com as tecnologias contemporâneas. Peculiaridades que podem ser aprofundadas em um próximo momento de pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando as seis edições da Bienal do Mercosul já realizadas e considerando seus projetos curatoriais, bem como suas ações educativas e recentemente, o projeto pedagógico executado na 6ª Bienal, percebe-se a preocupação em buscar estabelecer um diálogo entre a produção artística contemporânea e os diferentes públicos visitantes. Tal preocupação é um diferencial das demais bienais existentes, as quais desenvolvem ações educativas, porém com menor ênfase dentro dos projetos curatoriais.

Outro aspecto peculiar das Bienais do Mercosul é a abertura dos projetos de curadoria em relação à produção de Arte e Tecnologia nesta década analisada, pois, das seis edições realizadas, a 1ª, a 2ª, a 5ª e 6ª Bienais trouxeram obras de Arte e Tecnologia. Produção que teve significativa presença na 2ª Bienal do Mercosul, que ofereceu entre outras Mostras, a exposição *Arte e Tecnologia - Ciberarte: zonas de interação*.

Ressalta-se que os ambientes virtuais da Bienal do Mercosul desenvolvidos a cada edição, funcionaram como espaço de divulgação/exposição, onde diversas informações sobre o projeto curatorial, ação educativa e projeto pedagógico foram disponibilizados na *web*. Conteúdo enriquecido na 2ª Bienal do Mercosul, com a realização de um *web-site* específico, para acessar e interagir com a produção de Arte e Tecnologia, fato que permite categorizar o ambiente virtual desta edição como espaço de criação/exposição, estabelecendo efetivas relações com a Cibercepção e o Ciberespaço.

Espaço que se apresenta como uma instância complexa, e que a partir das diversas concepções conceituais, afirma sua existência e relevância no contexto da arte atual. Considera-se o Ciberespaço como uma *topia*, que traz implicações para o cenário artístico, cultural e social, em que se tem o surgimento de conceitos específicos relacionados ao ambiente virtual e a redefinição de outros conceitos já existentes. Pode-se tomar como exemplo, as “exposições virtuais”, e “obras criadas por máquinas”, popularmente assim denominadas, como situações que desestabilizam o sistema da arte de modo geral, tendo o Ciberespaço e suas

possibilidades como uma das peças-chave dessas alterações no processo cultural contemporâneo.

Processos que abrangem tanto os espaços expositivos quanto os processos de criação, pois, constata-se que o campo da Arte se apropriou das tecnologias de duas maneiras: tanto para favorecer o acesso à produção artística, através de ambientes virtuais que disponibilizam textos e imagens, quanto no que diz respeito ao processo artístico de alguns artistas, que utilizam o ambiente virtual e os recursos tecnológicos para a criação de seus projetos.

Projetos artísticos que atingem suas propostas em níveis distintos, e que assim como ocorreu nos diferentes momentos da História da Arte, podem ser considerados apenas experimentação, enquanto outras produções proporcionam maiores implicações e desdobramentos, apontando possíveis caminhos ainda não percorridos no cenário artístico para pensar a arte contemporânea.

Caminhos que envolvem possibilidades e problemáticas que ainda surgirão “entre” o mundo orgânico e artificial, necessitando a análise e aprofundamento crítico-reflexivo por parte dos profissionais que atuam no campo das artes, para que se possa compreender um pouco mais os percursos trilhados e os que existem em potência, ou seja, o vir-a-ser desta relação na produção artística que envolve as tecnologias digitais.

Tecnologias que intensificam a relação entre a Cibercepção e o Ciberespaço, instâncias que se potencializam mutuamente, pois, o Ciberespaço viabiliza a existência e desenvolvimento do processo ciberceptivo e este, por sua vez, coloca em evidência a presença do Ciberespaço. Espaço de comunicação e vivências expandido pelas tecnologias e mídias digitais, que suscita um repensar sobre a particularidade do momento atual, sobre as transformações e alterações no modo como se articula os conhecimentos e dispositivos técnicos e tecnológicos. Um pensar sobre as produções artísticas, as relações artista - obras - público, os processos de criação, bem como os modos de exposições em um sistema tão dinâmico e complexo.

Um panorama que sinaliza a necessidade de modificar critérios, posturas e olhares em relação à produção de Arte Contemporânea em diálogo com as tecnologias e mídias digitais. Enquanto muitos percebem o computador e as tecnologias como “ferramentas”, os artistas envolvidos com esta produção habitam o Ciberespaço e utilizam-se das tecnologias disponíveis compreendendo-as como sistemas em potencial, como elementos que viabilizam seus questionamentos e proposições poéticas.

Proposições que envolvem a cibercepção, compreendida como a revalorização e resgate do corpo, dos gestos, das ações cotidianas e dos sentidos, a partir de suas conversões em informações/dados, linguagem comum à virtualidade, e que possibilita o prolongamento corpóreo por meio dos aparatos tecnológicos. A cibercepção evidencia a sensibilidade do sujeito contemporâneo, localizado em um mundo em constante transformação, sobretudo no que diz respeito ao desenvolvimento de tecnologias e interfaces - dispositivos que proporcionam experiências simultâneas e em tempo ‘quase’ real, ou seja, a cibercepção.

Essas proposições poéticas demonstram um sistema da arte em que a crítica e a realização de curadorias da produção de Arte e Tecnologia, são desenvolvidas na maioria das vezes pelos próprios artistas, devido à especificidade dessas obras, que para serem analisadas e expostas necessitam de conhecimentos a respeito do seu modo de produção, visualização e disponibilização. Situação que ocorre pela falta de cursos de formação específica para estas atividades, bem como pela resistência por parte dos profissionais da arte e das instituições culturais.

Um panorama que pode ser ampliado pela proposta de *VIRTUS*, cartografia que se estrutura no contato com a produção de Arte e Tecnologia, onde algumas citações em relação às obras/projetos são mais diretas enquanto outras são mais sutis. A entrada, percurso e saída de *VIRTUS* consideram as características da rede, em que cada ponto pode ser entrada/saída, e o percurso fica a critério do interator, de acordo com seu interesse. Outra característica relevante da nova cartografia, diz respeito à interface do ambiente virtual, que prevê menos informações textuais, como por exemplo, programação da Mostra, e ênfase na disponibilização das obras e textos críticos sobre as mesmas.

Acredita-se que a contribuição desta dissertação para o campo da arte reside em mostrar parte do cenário artístico brasileiro contemporâneo, aqui representado pela Bienal do Mercosul e a produção de Arte e Tecnologia exposta em algumas de suas edições, com o objetivo de obter um panorama das questões abordadas e rever alterações ocorridas em vários aspectos, tais como, produção e questões conceituais específicas deste contexto, principalmente no que se refere ao Ciberespaço e a Cibercepção. Questões que permitem repensar o objeto de estudo, ou seja, o ambiente virtual da Bienal do Mercosul como espaço de criação/exposição, proporcionando maior contato do público com a produção de Arte e Tecnologia por meio da proposta de *VIRTUS*.

Neste sentido, dos ambientes que se teve acesso durante o desenvolvimento da pesquisa, pode-se dizer que *VIRTUS* apresenta-se como um ambiente virtual diferenciado, uma vez que, enfatiza como conteúdo a produção artística contemporânea em diálogo com as tecnologias e mídias digitais. É a partir dessa nova cartografia de criação/exposição para o ambiente virtual da Bienal do Mercosul que se constata a importância de analisar questões sobre a crítica e curadoria da produção de Arte e Tecnologia em um próximo momento de estudo. Momento que pode enriquecer o conteúdo de *VIRTUS - espaço de criação/exposição*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANJOS, Moacir dos [et al.] **Zona Franca**. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2007.

ASCOTT, Roy. A arquitetura da Cibercepção. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

CATTANI, Icléia Borsa. Arte Contemporânea: o lugar da pesquisa. In: BRITES, Blanca e TESSLER, Elida (org.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: EDUFRGS, 2002, p. 35-50.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins fontes, 2005.

CAUQUELIN, Anne. **Freqüentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. São Paulo: Martins, 2008.

COSTA, Cristina. **Questões de arte: a natureza do belo, da percepção e do prazer estético**. São Paulo: Moderna, 1999.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: EDUFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana. "As fronteiras dos territórios digitais". Imagem e Cultura Eletrônica. Trabalho apresentado no Seminário: **A Arte na Condição Contemporânea**- mesa: Novas Fronteiras Audiovisuais - UNICAMP, 1997.

DOMINGUES, Diana. Arte e Tecnologia - Ciberarte: zonas de interação. In: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia**. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

FABRIS, Annateresa. A Imagem Técnica: do fotográfico ao virtual. In: FABRIS, Annateresa; KERN, Maria Lúcia Bastos. **Imagem e Conhecimento**. São Paulo: EDUSP, 2006.

FARIAS, Agnaldo. **Arte brasileira hoje**. São Paulo: Publifolha, 2002.

FIDELIS, Gaudêncio. **Uma história concisa da Bienal do Mercosul**. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2005.

GARCÍA, Joaquín Torres. La escuela del Sur, in *Continente Sul Sur* - REVISTA DO INSTITUTO ESTADUAL DO LIVRO, Arte latino-americana: manifestos, documentos e textos de época, I Bienal Mercosul, Porto Alegre. Apud: FIDELIS, Gaudêncio. **Uma História Concisa da Bienal do Mercosul**. Porto Alegre, Fundação Bienal do Mercosul, 2005.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

HILLIS, Ken. **Sensações digitais**: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual. Porto Alegre: Editora UNISINOS, 2004.

LEMOS, André. Aspectos da Cibercultura: vida social nas redes telemáticas. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.) **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002 (p.111-129).

LÉVY, Pierre. A Emergência do *Cyberspace* e as mutações culturais. In: PELLANDA, Nize Maria; PELLANDA, Eduardo Campos (org). **Ciberespaço**: Um Hipertexto com Pierre Lévy. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2000.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do Ciberespaço. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

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

LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas**: cartografias do Ciberespaço. São Paulo: Annablume, Senac, 2004.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. Corpos e mentes em expansão. In: MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

PARENTE, André. **O Virtual e o Hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em Artes Visuais. In: BRITES, Blanca e TESSLER, Elida (org.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: EDUFRGS, 2002, p.123-140.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. Sujeito, subjetividade e identidade no Ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas: cartografias do Ciberespaço**. São Paulo: Annablume, Senac, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Franciele Filipini dos. **Processos de mediação na 5ª Bienal do Mercosul: uma análise no campo da Arte e Tecnologia**. 2006. 87f. Monografia (Especialização em Arte e Visualidade) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2006.

SANTOS, Nara Cristina. **Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital: projetos brasileiros**. 2004. 367f. Tese (Doutorado - Programa de Pós Graduação em Artes Visuais) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2004.

SIBILIA, Paula. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SOGABE, Milton. Arte e Tecnologia. In: LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas: cartografias do Ciberespaço**. São Paulo: Annablume, Senac, 2004.

WERTHEIM, Margaret. **Uma História do Espaço de Dante à Internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CATÁLOGOS

CATÁLOGO da primeira Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Porto Alegre: FBAVM, 1997.

Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: catálogo geral. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **III Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Sala especial e exposições paralelas. Porto Alegre: FBAVM, 2001.

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

ENTREVISTAS

Entrevista com Diana Domingues. Realizada em Santa Maria/RS, em 30/jun/2008.

Entrevista com Gilberto Prado. Realizada em Florianópolis, durante a ANPAP, em 20/ago/2008.

Entrevista com Milton Sogabe. Realizada por e-mail, em 17/jan/2008.

Entrevista com Sandra Rey. Realizada em Porto Alegre/RS, em 15/dez/2008.

Entrevista com Suzete Venturelli. Realizada por e-mail, em 18/nov/2008.

PERIÓDICOS

BERARDI, Franco. Notas sobre o Conceito de Cibernática. In: REVISTA LUGAR COMUM, NEPCOM/UERJ: Rio de Janeiro, 1997.

DOMINGUES, Diana. "O Sentir Eletrônico e a Estética da Metamorfose". In: REVISTA FÓRUMBHZVIDEO. nº 2. Editora Littera Maciel, Belo Horizonte, 1994.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: REVISTA MESTRADO EM ARTE E TECNOLOGIA DA IMAGEM. Unb, 2001. v.3, nº. 3, p.29-42.

PASSERON, René. Da estética à poiética. In: REVISTA PORTO ARTE. Porto Alegre: Instituto de Artes/UFRGS, v. 8, nº 15, nov, 1997.

REY, Sandra. A instauração da imagem como dispositivo de ver através. In: REVISTA PORTO ARTE. Porto Alegre: Instituto de Artes/UFRGS, 2004. v.13, nº21. (p.33-51).

SANTOS, Nara Cristina. Projetos brasileiros: Diana Domingues e a instalação interativa. In: Expressão - REVISTA DO CENTRO DE ARTES E LETRAS. Santa Maria: CAL/UFSM, (2) Jul/Dez, 2005. (p. 41-47).

REFERÊNCIAS DIGITAIS

A era da simulação. (Entrevista com Edmond Couchot). Disponível em: http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-read_article.php?articleId=22. Acesso em: 13/jul/2007.

CARDOSO, Cláudio. Notas sobre a Geografia do Ciberespaço. In: Pretextos: Jornal Eletrônico da Associação Nacional de Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 1997. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/pretextos/claudio3.html>. Acesso em: 12/fev/2008.

Corpos Informáticos. Disponível em: <http://corpos.blogspot.com/2005/12/show-do-zopino-mano-solo-da-frana-para.html>. Acesso em: 10/dez/2007.

CUNHA, Paulo. Comunicação no Ciberespaço: redefinindo a relação centro-periferia. In: *Boletín Temático Comunación y Salud Alaic*, v. IV, nº. 16, p. 1-10, 2004. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/alaic/boletin16/Texto%20-%20paulo%20cunha.htm>. Acesso em: abril/2007.

DONATI, Luisa Paraguai; PRADO, Gilbertto. Utilizações artísticas de imagens em direto na Word Wide Web. Disponível em: <http://www.eca.usp.br/wawrwt/textos/donprado1.html>. Acesso em: 19/07/07.

Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Disponível em: www.bienalmercosul.com.br/pt/bienais_anteriores. Acesso em: 08/03/2006.

Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. Disponível em: www.bienalmercosul.com.br/4bienal/site/pt/bienais_anteriores. Acesso em 08/03/2006.

Jogo de rpg reflete cibercultura. Disponível em:
<http://peripecia.wordpress.com/tag/ciberespaco/> . Acesso em: 05/abril/2007.

MACIEL, Kátia. A Arte da presença. Disponível em:
<http://www.canalcontemporaneo.art.br/documenta12magazines/archives/001042.php>
Publicação: 06/12/2006. Acesso em: 10/2007.

MAU, Bruce. Disponível em:
<http://www.santandercultural.com.br/SemFronteiras/index.asp>. Acesso em:
03/03/2008.

MONTEIRO, Silvana Drumond. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. In:
REVISTA DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. DataGramZero. Disponível em:
http://www.dgz.org.br/jun07/Art_03.htm. Acesso em: 05/04/2007.

RARA AVIS. Disponível em: <http://www.cap.eca.usp.br>. Acesso em: 19/07/07.

RODRÍGUEZ, Jorge Alonso. O Ciberespaço e a arquitetura:
uma observação da filosofia arquitetônica digital. Disponível em:
<http://www.rizoma.net/interna.php?id=135&secao=anarquitextura>. Acesso em:
10/abr/2007.

RUTHSCHILLING, Evelise Anicet. Eduardo Kac: a arte da telepresença na I Bienal
de Artes Visuais do Mercosul. 21/out/1997. Disponível em:
<http://www.ekac.org/bienal.html>. Acesso em: 19/jul/2007.

SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent. Disponível em:
Acesso em: <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/> . Acesso em: 12/dez/2008.

Tudo é relativo. (Entrevista com Marcelo Gleiser) In: REVISTA ITAÚ CULTURAL (1),
jul/2007. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br>. Acesso em: 17/jul/2007

VERBARIUM. Disponível em: <http://www.interface.ufg.ac.at/~christa-laurent/verbarium/>. Acesso em: 22/jan/2008.

William Gibson e o Ciberespaço. Disponível em:
http://www.citi.pt/homepages/espaco/html/william_gibson.html . Acesso em:
05/abr/2007.

3ª Bienal do Mercosul. Disponível em:
www.terra.com.br/bienaldomercosul/projeto.htm. Acesso em 08/mar/2006.

4ª Bienal do Mercosul. Disponível em: www.bienalmercosul.art.br. Acesso em 31/jan/2008.

5ª Bienal do Mercosul. Disponível em: www.republicadolivro.com.br/info. Acesso em 09/mar/2006.

6ª Bienal do Mercosul. Disponível em: <http://www.bienalmercosul.art.br> . Acesso em: 12/dez/2007, 30/jan/2008, 24/nov/2008.

ANEXO A

Obras que não utilizaram o Ciberespaço em sua criação e exposição.

2ª BIENAL DO MERCOSUL - 05/novembro/1999 a 09/janeiro/2000.

- Raízes -

Laurent Mignonneau/ Christa Sommerer (França)



Fig. 78 - Imagem de parte do processo interativo com a obra *Interactive plants growing*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Interactive plants growing*.

Proposta artística:

Interação sensitiva entre cinco plantas e cinco ou mais visitantes, que ao aproximar suas mãos das plantas verdadeiras, iniciam e controlam o crescimento tridimensional em tempo real de plantas artificiais.

Edmond Couchot/ Michel Bret (França)

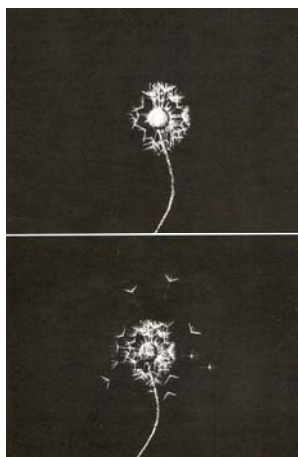


Fig. 79 - Imagem da obra *La plume et le pissenlit*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *La plume et le pissenlit*.

Proposta artística: Essa obra propôs aos visitantes soprar uma imagem da flor dente-de-leão, fazendo seus aquênios voar com o vento. Ação apreendida por um captor localizado sobre uma placa transparente. As imagens resultantes referem-se à interação entre o objeto virtual e o sopro do visitante.

Masaki Fujihata (Japão)



Fig. 80 - Imagem do processo interativo com a obra *Beyond Pages*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Beyond Pages*.

Proposta artística: Em um ambiente pouco iluminado são projetadas imagens de um livro sobre uma mesa. A luz pode ser usada de forma interativa pelo visitante-interator que possui uma caneta digital à sua disposição.

- Hipermissão: CD - ROM

Chelpa Ferro (Brasil)



Fig. 81 - Imagem de uma das faixas do CD da banda Chelpa Ferro.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Zot Multimídia*.

Proposta artística: Banda formada por dois artistas plásticos - Jorge Barrão e Luiz Zerbini, um *viedomaker* - Sérgio Meckler e um produtor musical - Chico Neves. O objetivo é a experimentação sonora e visual.

Dan Arenzon (Argentina)



Fig. 82 - Imagem da obra *El paisaje electrónico*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul:** Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *El paisaje electrónico*.

Proposta artística: Trata-se de trabalhos que podem ser reorganizados de diferentes maneiras, de acordo com o espaço de exposição. Os filmes iniciam a partir da captação do movimento, peso e luz apreendidos por sensores no espaço de exposição. Tem-se ainda um texto/hipertexto que trata entre outros pontos sobre a luz e a cultura.

Dulcimira Capisani (Brasil)



Fig. 83 - Imagem de *Namaste*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul:** Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Namaste*.

Proposta artística: Projeto artístico multimidiático que apresenta em sua estrutura dois eixos que complementam-se e inter cruzam-se com o conceito de jogo. O objetivo desta obra é despertar no navegante a capacidade de interação, conscientizando-o dessa ação, sem se preocupar com juízo de valor.

Fábio Itapura/ Gisela Domschke (Brasil)



Fig. 84 - Imagem de *Bound*.
Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul:** Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Bound*.

Proposta artística: Obra que parte da apropriação de imagens de TV e fotos relacionadas aos movimentos culturais da déc. de 60 e 70, a fim de refletir sobre a estrutura familiar. O usuário pode acessar três regiões do CD: *under*, *ground* e *upper*, que se referem a diferentes contextos sociais e culturais. Há ainda, vídeos e músicas combinados randomicamente, o que possibilita múltiplas interpretações do CD.

Gianandrea Zelada (Brasil)



Fig. 85 - Imagem de *Ab uno*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Ab uno*.

Proposta artística: Ambiente virtual desenvolvido em 3D, com combinações randômicas, que propicia ao usuário inserir-se em um ambiente inusitado.

Jorge Castro (Argentina)



Fig. 86 - Imagem de RES.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *RES - Rastros Espíritu Sedimento*.

Proposta artística: RES constitui-se de trabalhos realizados por Jorge Castro entre 1989-1998, agora misturados a partir da multimídia, resultando em um novo formato de trabalho, o *CD-ROM*.

Kiko Goifman/ Jurandir Muller/ Lucas Bambozzi (Brasil)



Fig. 87 - Imagem de *Valetes em slow motion*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Valetes em slow motion*.

Proposta artística: apresentada na página 48, pois foi considerada ciberinstalação, além de Hipermídia *CD-ROM*.

Philadelpho Menezes/ Wilton Azevedo (Brasil)



Fig. 88 - Imagem de *Interpoesia*.

Fonte: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul. **II Bienal de Artes Visuais do Mercosul**: Julio Le Parc e Arte e Tecnologia. Porto Alegre: FBAVM, 1999.

Título: *Interpoesia*

Proposta artística:

Essa obra explora a interatividade e a poesia intersignos (fusão de signos verbais e não-verbais). Os poemas são constituídos parte de poesia visual e parte de poesia sonora.

6ª BIENAL DO MERCOSUL - 01/setembro a 18/dezembro/2007.

Chiho Aoshima (Japão)



Fig. 89 - Imagem de *City Glow*.
Fonte: Arquivo pessoal da autora.

Título: *City Glow*

Proposta Artística: Essa obra foi desenvolvida com recursos de animação em 3D, onde a imagem total no espaço de exposição se dá a partir de sua divisão em cinco TVs postas lado a lado. A questão aqui tratada diz respeito ao progresso das cidades e a degradação do meio ambiente, e *City Glow* propõe a recuperação da natureza de modo bastante poético.

ANEXO B

Roteiro para entrevistas com artistas com produção em Arte e Tecnologia - Elaborado durante o 2º Semestre de 2007, finalizado dia 15/11/07.

- 1) Como você percebe o “lugar” da produção de Arte e Tecnologia em relação ao Sistema da Arte atual?
- 2) Há diferenças no “lugar” ocupado pela produção de Arte e Tecnologia em relação ao contexto artístico contemporâneo nacional e internacional?
- 3) De acordo com os referenciais teóricos utilizados em suas pesquisas, você diferencia conceitualmente os termos Ciberespaço e ambiente virtual? Qual a sua concepção (e de sua equipe)?
- 4) Como o Ciberespaço é trabalhado em suas propostas artísticas?
- 5) De modo geral, podem-se citar dois usos do Ciberespaço, tanto como espaço expositivo, quanto como sistema de criação. Como você percebe as implicações destas duas práticas no contexto artístico atual?
- 6) Considerando o início da produção de Arte e Tecnologia, sabe-se que em poucos momentos a crítica de Arte abordou questões propostas por esta produção. Neste sentido, como a crítica de Arte atua em relação à produção de Arte e Tecnologia hoje? Há uma crítica especializada?
- 7) Como você percebe a presença/abertura da Arte e Tecnologia nas Bienais do Mercosul e demais Bienais, como por exemplo, de São Paulo, Veneza, Whitney?
- 8) A partir da sua inserção no contexto artístico-cultural como artista, quais os desdobramentos você acredita que poderão acontecer em termos de propostas artísticas, linhas de pesquisa e questões vinculadas à produção de Arte e Tecnologia, tendo em vista o panorama artístico e tecnológico atual?
- 9) Considerando o momento de interação do público com a produção em Arte e Tecnologia por meio de diversas interfaces e em níveis diferenciados de interatividade, como você percebe a relação obra-público?
- 10) Tomando como referência o contexto da produção artística envolvendo as mídias emergentes, como você pensa a questão da percepção ou Cibercepção (de acordo com Ascott) de um modo geral?

11) Quanto ao processo de interação, quais das suas obras você apontaria como projetos que desencadearam uma relação mais significativa/intensa com o público?