

Recombinações artísticas e tecnológicas como possibilidade de resistência política

Artistic and technological recombination as a possibility of political resistance

Recombinaciones artísticas y tecnológicas como posibilidad de resistencia política

Henrique de Souza Bitelo¹

Claudia Luiza Caimi²

1 Henrique de Souza Bitelo, artista, psicólogo graduado pela Universidade La Salle e atual mestrando do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional na UFRGS, pesquisando intersecções entre psicologia social, artes e política Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9050762165027091> ORCID - <https://orcid.org/0000-0002-7097-7699>. E-mail: hq.bitelo@outlook.com

2 Claudia Luiza Caimi, Doutora em Letras/Teoria da Literatura, pela PUC/RS. Professora associada na Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional, na linha de pesquisa Clínica, subjetividade e política, na UFRGS Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2273034275876983>. ORCID - <https://orcid.org/0000-0002-2942-8364> e-mail: claudialuizacaimi@yahoo.com.br

RESUMO

Desde as vanguardas modernistas, pode-se perceber a dissidência dos modos comuns de se fazer arte e da utilização da tecnologia. Aos poucos as criações vão abandonando a distinção tradicional entre produção e consumo, original e cópia, vão utilizando objetos em circulação no mercado cultural que já possuem uma forma configurada para a criação artística. A partir de uma revisão bibliográfica, trazendo os conceitos de pós-produção de Bourriaud e máquina de guerra de Deleuze e Guattari, assim como as ideias de cultura, arte e tecnologia de Santaella, Bambozzi e Hora, pretende-se pensar a resistência política possibilitada mediante recombinações artísticas e tecnológicas. Com o surgimento de novas mídias, e expansão das mídias tradicionais através da tecnologia, as artes vão se transformando em ilhas de edição que podem subverter e oportunizar interações entre formas sociais, linguagens de criação e modos de expressão. Através da reutilização e recontextualização das formas preexistentes podem ser compostas produções artísticas múltiplas, que confrontam as estratégias de gerenciamento da vida.

PALAVRAS-CHAVE

Arte; Tecnologia; Política.

ABSTRACT

Since the modernist avant-gardes one can perceive the dissidence of the common ways of making art and the use of technology. Gradually, the creations abandon the traditional distinction between production and consumption, original and copy; it's no longer a question of creating from raw material, but using objects that already have a configuration and that are in circulation in the cultural market for artistic creation. From a bibliographic review, bringing the concepts of post-production by Bourriaud and war machine by Deleuze and Guattari, as well as the ideas of culture, art and technology by Santaella, Bambozzi and Hora, it is intended to think about the political resistance made possible through artistic and technological recombinations. With the emergence of new media and the expansion of traditional media through technology, the arts are turning into editing islands that can subvert and create opportunities for interactions between social formations, artistic languages and modes of expression. Through reuse and recontextualization of pre-existing configurations multiple artistic productions can be composed, which can confront life management strategies.

KEY-WORDS

Art; Technology; Politics.

RESUMEN

Desde las vanguardias modernistas se percibe la disidencia de las formas comunes de hacer arte y el uso de la tecnología. Poco a poco, las creaciones abandonan la tradicional distinción entre producción y consumo, original y copia, utilizando objetos en circulación en el mercado cultural que ya tienen una forma configurada para la creación artística. A partir de una revisión bibliográfica, trayendo los conceptos de postproducción de Bourriaud y máquina de guerra de Deleuze y Guattari, así como las ideas de cultura, arte y tecnología de Santaella, Bambozzi y Hora, se pretende reflexionar sobre la resistencia política realizada posible a través de re combinaciones artísticas y tecnológicas. Con la aparición de nuevos medios y la expansión de los medios tradicionales a través de la tecnología, las artes se están convirtiendo en islas de edición que pueden subvertir y crear oportunidades para interacciones entre formas sociales, lenguajes artísticos y modos de expresión. A través de la reutilización y recontextualización de formas preexistentes, se pueden componer múltiples producciones artísticas, que confrontan estrategias de gestión de la vida.

PALABRAS-CLAVE

Arte; Tecnología; Política.

Este artigo pretende trazer perspectivas culturais e políticas que propiciam agenciamentos entre linguagens artísticas e tecnologias para pensar possibilidades de resistência política. Para isso, se faz necessário percorrer as misturas artísticas intensificadas desde as vanguardas do século XX; as artes da pós-produção com suas multiplicações de oferta cultural e incorporações de formas de expressão até então desprezadas; as expansões das mídias tradicionais e o surgimento de novas mídias com o desenvolvimento tecnológico pós-industrial e com a chegada do computador doméstico. Esses movimentos vão disponibilizar novos usos possíveis das técnicas e ferramentas existentes para artistas comporem discursos próprios que impulsionam recombinações, reciclagens e recontextualizações entre artes e tecnologias para confrontar as normativas sociais que enclausuram a vida e a expressão.

Diferentes formações culturais foram desenvolvidas ao longo do tempo e aos poucos fertilizaram o surgimento de diferentes expressões artísticas. Elas foram atravessando eras de cultura oral, escrita, impressa, de massas, das mídias, até a atual cultura digital. Contudo, essas eras não são lineares, quando uma desaparece para outra surgir, são processos complexos de integração e reajustamento dos suportes e meios preexistentes. Isso vai depender de como as produções são inseridas na dinâmica social, em quais delas o capital está sendo investido e como impõem sua lógica ao conjunto da cultura e da política; as produções são capazes de esculpir pensamentos, sensibilidades e propiciar o aparecimento ou desaparecimento de diversos ambientes socioculturais. Portanto, as eras culturais são processos cumulativos que engendram modos de produção, distribuição, tipos de mensagens e consumo das mídias dispostas em determinado contexto (SANTAELLA, 2010).

A sobreposição das tecnologias e suportes vão contaminando as linguagens artísticas e vai ocorrendo deslocamentos e incorporações que não anulam esquemas antigos, mas fazem conviver paradigmas culturais distintos. Esses processos de hibridização se intensificam com as vanguardas do século XX e se expandem gradativamente até colocar em xeque questões como a própria categorização das linguagens artísticas. Pode-se atribuir diferentes motivos para esses fenômenos acontecerem: as misturas de materiais, suportes e meios que estão disponíveis para artistas; as sobreposições culturais; o avanço das culturas artesanais e industrial-mecânicas - após, também, com o desenvolvimento da cultura industrial-eletrônica e teleinformática; a amplificação dos meios de comunicação e cultura de massas e a incessante expansão tecnológica científica (SANTAELLA, 2010).

Um artista que, se dando conta dos efeitos que objetos industrialmente produzidos traziam para a arte, se apropriou deste contexto foi Marcel Duchamp. Em suas contravenções buscava evidenciar que, assim como qualquer imagem ou palavra, objetos também tem caráter sógnico ou quase-sógnico: seus sentidos são ditados pela sua função. Os objetos encontram nas suas utilizações a criação de seus significados, mas estes podem ser deslocados para outros contextos. Através de empréstimos e reciclagens visuais, a operação artística é convertida em ato conceitual e performativo (HORA, 2010). Com isso, os suportes das artes são questionados até seus limites: o que faz algo ser arte? Sua beleza? Sua exposição em uma galeria? O que não se

enquadra dentro dessas fronteiras deixa de ser arte?

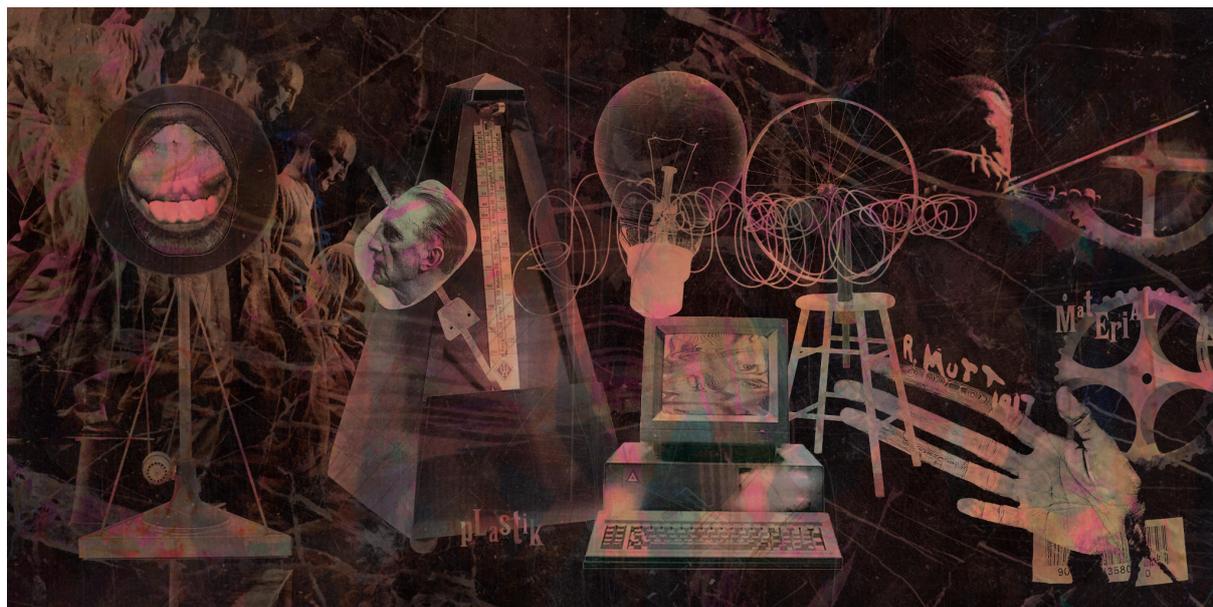


Fig. 1, Henrique Bitelo, *gesto*, 2022³

As linguagens artísticas vão se combinando, influenciando e aprendendo umas com as outras. Com a inauguração da era da reprodução técnica emerge uma crise da representação que é levada a efeito pela história da arte moderna; um ciclo de desconstrução e incorporação. A fotografia importa procedimentos pictóricos em sua técnica, assim como a pintura adquire traços estilísticos da fotografia. O cinema começa como um experimento da fotografia fixa e vai absorvendo elementos do teatro e, futuramente, da música. Abstracionistas geométricos vão rompendo com a denotação referencialista e abolindo o figurativo de suas criações. Dadaístas e surrealistas começam a misturar os meios e utilizá-los de maneira irônica e crítica. Estas e outras combinações vão desembocar no grupo Fluxus, na *pop art*, *assemblages*, *happenings* e *performances*, *body art*, instalações, *land art* e videoarte; momentos de intensas misturas, somas, recombinações, subversões, passagens e acasalamentos entre linguagens, técnicas e discursos (SANTAELLA, 2010).

As perspectivas conceitualistas se acentuam, intensificando o valor da operação artística através das ideias, planos e roteiros e se distanciando de critérios de apreciação voltados às formas, técnicas de intervenção ou registro material. Os casamentos entre práticas e meios começam a ser mais explorados e seus resultados passam a funcionar como um multiplicador de linguagens artísticas. O saber-fazer vai dando lugar a um pensar-programar: colocar o pensamento em ação através da interferência na produção existente e nos dispositivos de comunicação, amparados pela tecnologia (SANTAELLA, 2010).

Em um período curto de tempo o computador passa a reger a produção

³ Colagem digital composta pelo artista-autor Henrique Bitelo, utilizando do gesto apropriador para recombina e recontextualizar imagens de Duchamp, de alguns de seus objetos e ideias dadaístas.

cultural. Distanciando-se de seu propósito inicial de mastigar números, ele enceta a mastigar todas as linguagens. Estas são digeridas em um fluxo incessante de dados, *bytes*, informações. Com a rápida expansão tecnológica e com o surgimento de equipamentos como fotocopiadoras, videocassetes e, principalmente, o computador doméstico, assim como a crescente indústria dos vídeos, videogames, TV a cabo e das videolocadoras, vai se fortalecendo uma cultura do transitório. As tecnologias vão trazendo como características o consumo individualizado e a escolha, em oposição ao consumo massivo, audiência simultânea e homogeneização da mensagem transmitida. Os espectadores são tirados da inércia da recepção imposta de fora e são preparados para a chegada dos meios digitais com suas buscas dispersas, não lineares e fragmentadas (HORA, 2010).

Neste contexto, diversas formas de expressão vão sendo automatizadas, como na fotografia, fonografia, telefonia, rádio, televisão e vídeo, convergindo em uma estrutura sistêmica e fluida de mídias processuais. Inspira, assim, uma ideia de barroco tecnológico, onde o sentido da arte se multiplica pela composição de ruínas e que tem como marcas a saturação, o excesso, a instabilidade, a contradição e leituras sinestésicas. O valor é transferido para a recriação, para a colaboratividade e para a reutilização da arte. Apresenta-se, então, uma reprogramabilidade tecnológica da arte contemporânea que vai expandir a função política da produção artística na experiência coletiva, no desejo e na subjetivação. Assim, é introduzido um momento social em que o acesso tem sua relevância ampliada (PLAZA; TAVARES, 1998; HORA, 2010).

Pós-Produção

A arte da pós-produção⁴ diz respeito a uma multiplicação da oferta cultural e a incorporação de formas até então ignoradas ou desprezadas no mundo da arte. As criações vão abandonando a distinção tradicional entre produção e consumo, original e cópia. Não se trata de compor formas a partir de um material bruto, mas, sim, de utilizar objetos atuais em circulação no mercado cultural, e que já possuem uma forma configurada, para a criação artística. Com isso, as noções de originalidade e mesmo de invenção, de fazer a partir do nada, vão se dissolvendo em uma nova paisagem cultural. A fronteira entre recepção e prática é atenuada e gera novas cartografias do saber e do fazer. Surgem as figuras do DJ e do programador com suas tarefas de selecionar objetos culturais e reinseri-los em novos contextos. Essas reciclagens implicam uma navegação incessante pela história cultural e fazer dialogar/distorcer diferentes contextos, lugares e tempos (BOURRIAUD, 2009a). A técnica, assim como a arte, se emancipa do ritual e assume um caráter de natureza secundária, de

4 "Termo técnico usado no mundo da televisão, do cinema e do vídeo. Designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais e sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais. Como conjunto de atividades ligadas ao mundo dos serviços e da reciclagem, a pós-produção faz parte do setor terciário em oposição ao setor industrial ou agrícola, que lida com a produção das matérias-primas" (BOURRIAUD, 2009, p. 7).

artificialidade, se aproximando de conceitos como artefaturalidade⁵ de Derrida (2002) ou mundo codificado de Flusser (2018).

Desde as vanguardas modernistas, percebe-se a dissidência dos modos comuns de utilização da tecnologia. Artistas buscam maneiras diferentes de pintar, de tocar um instrumento, de transformar o espaço de apresentação, de utilizar diferentes materiais e recursos industriais em colagens, esculturas, vídeos e fotografias. Imagens, sons, discursos e ideias são reprocessadas e retransmitidas: inventam maneiras de transpor os repertórios tradicionais de se fazer arte. A produção da diferença no campo artístico-tecnológico vai demandando cada vez mais o acesso à apropriação, recombinação e compartilhamento de conteúdos. Com a constante ascensão e expansão do computador, de suas múltiplas possibilidades de uso e automação de processos, artistas encontram nele ferramentas cruciais para suas criações (HORA, 2010).

As possibilidades que os meios digitais introduzem permitem que todo tipo de dado, em qualquer formato, seja traduzido para uma mesma linguagem: a digital. O som deixa de ser produto exclusivo das cordas, tambores, sopros e vocais, passa a ser gerado também por sintetizadores e computadores que transcodificam a acústica em sinais de leitura digital. Os pequenos grãos de prata sensíveis à luz que são necessários para produção da fotografia química e cinematográfica dão lugar para os bits e *pixels* pelos quais as imagens são configuradas digitalmente. Este é um momento de “indiferenciação fenomenológica” das imagens maquinicas e artesanais. Contudo, não importa o quanto os meios digitais podem emular as mídias analógicas, elas são fundamentalmente diferentes. Além disso, com estas novas maneiras de se trabalhar com som, texto, informação e imagem, não se faz mais necessário ter como referência, copiar ou representar o mundo real: o ato criador e a nova imagem se encontram com o inesperado, com a multiplicidade e com a diferença (HORA, 2010; MACHADO, 2007; FLUSSER, 2018).

Navega-se um mundo de produtos à venda, espaços já construídos, formas preexistentes e diferentes campos artísticos - obras a serem citadas ou superadas, seguindo uma lógica modernista. Entretanto, “as coisas e os pensamentos crescem ou aumentam pelo meio, e é aí que a gente tem de se instalar” (DELEUZE, 2017, p. 200). A pergunta artística começa escapar de “o que fazer de novidade?” e se transforma em “o que faço com isso que já existe?”. Não mais fazer tábula rasa ou criar a partir de um material virgem, mas encontrar um modo de inserção nos inúmeros fluxos de produção. Tem-se à disposição, em um espaço cultural mutante, tantas ferramentas, materiais, estoques de dados que podem ser manipulados, subvertidos, reordenados, colados a outros e desviados de seus contextos iniciais. Pode-se habitar diversos estilos e formas historicizadas, utilizá-los como repertórios criativos dedicados à produção de singularidades e de sentidos diferentes a partir da aglomeração caótica das referências do cotidiano (BOURRIAUD, 2009a).

Assim, o ato de criação passa a também ser resistência ao poder exercido em nossas sociedades de controle. Cada criação resiste a algo, ou seja, libera uma potência

5 A atualidade como um artefato pré-moldado pelo discurso da mídia (DERRIDA, 2002).

de vida que estava aprisionada; oportunizando um fazer refletir, questionar, tensionar e transformar as produções e circulação dos saberes e dos afetos. Subverter os modos de controle, de enclausuramento e de produção é apostar em uma politização da arte: utilizar das técnicas contemporâneas e dos dispositivos artísticos para combater as ilusões de homogeneização, unidade e representação (DELEUZE, 1999; PARENTE, 2011).

O que vai ligar as diferentes práticas artísticas será a dissolução das fronteiras entre consumo e produção. A obra de arte começa a funcionar como um término provisório presente em uma rede de elementos; uma rede que se prolonga, aciona e reinterpreta redes anteriores. Cada obra pode ser inserida em múltiplos enredos, não é mais ponto final. Essa perspectiva do uso implica transformações no estatuto da obra de arte, que vai ultrapassar sua origem tradicional de receptáculo da visão de um artista e vai funcionar como um agente ativo que dispõe de autonomia e materialidade em diversos graus. Ela passa a gerar comportamentos, afetos e potenciais reutilizações que contradizem a arte da cultura "passiva": vai ser através da colaboração entre artistas e espectadores que os sentidos e efeitos da obra vão emergir; podendo ser múltiplos, contraditórios, falhos e imprevistos. Essas ambiguidades e neblinas são potências e polifonias que podem ser utilizadas como composição poética e resistência política (BOURRIAUD, 2009a; PARENTE, 2011).

Novas Mídias E Suas Combinações

O que surge dessas composições sugerem cada vez mais agenciamentos que quebram os formatos. Encontram-se novas mídias cheias de possibilidades que são mediadas pelo uso do computador, desenvolvendo novas linguagens artísticas que aproximam ciência e arte para propor jogos poéticos. A partir de suas maleabilidades e interatividades encontram-se oportunidades de gerar sentidos voláteis e múltiplos com participação ativa do usuário-espectador. Possibilita emergir novas perspectivas construídas na integração de repertórios estéticos, tecnológicos e culturais (MANOVICH, 2001; SANTAELLA, 2010).

A reprodutibilidade técnica resultava em uma ausência de um aqui-e-agora e de uma existência única, com a reprogramabilidade tecnológica se estabelece uma arte de ninguém e de qualquer espaço-tempo. A cada encontro com a obra apresenta-se uma não-objetualidade, atualizações de suas virtualidades e uma contínua ativação de processos de produção da diferença; podendo identificar e se servir de formas dos discursos compulsórios para corrompê-las. Assim, a transmissibilidade de uma tradição e de um testemunho histórico específico vai cedendo espaço a narrativas heteronômicas desviantes. Afasta-se da cultura passiva das mercadorias e dos consumidores e faz emergir uma cultura de atividade, onde os sentidos são desdobrados a partir dos encontros e colaborações (PLAZA; TAVARES, 1998; HORA, 2010; BENJAMIN, 2018).

A imagem é portadora de mundos possíveis, de um virtual, e a ação sobre ela

pode efetuar a produção de um espaço múltiplo, de aberturas, de mobilidades e de indeterminações. Entender as imagens digitais como instrumentos de produção de maneiras diferentes de pensar o mundo traz a oportunidade de inventar, não apenas novas estéticas, mas também perspectivas éticas e políticas. Com o trânsito de informações, surgem novos espaços topológicos da imagem que subvertem conceitos como cópia, original e reprodutibilidade. O movimento fluido de aparição/desaparição e entrelaçando imagem e número mostra que sua visualização não está presa a um suporte (MANOVICH, 2001; PARENTE, 2011).

A imagem que é gerada por computador também é transmitida por ele, lançando-a em um espaço onde a capacidade de transformação não tem limites: a imagem digital, assim como a arte, é um espaço de metamorfose. Essa imagem informatizada abre possibilidades para produção de novos sentidos através das combinações, das acoplagens, das alternativas de leitura, da incompletude, da latência, da segmentação, da aleatoriedade, das anomalias, dos defeitos, do ruído. Deslocando-se através de interfaces, permite criar novos contatos entre emissor e receptor; havendo sementes para criação de novos campos estéticos e tecnopoéticos (LUZ, 2011; PLAZA, 2011).

As mídias se transformam junto com aquilo que comportam e transmitem. Com o vídeo e o programa computacional, elas se tornam cada vez mais flexíveis, combinam-se entre si e com a tecnologia, com expansões e conexões que extrapolam os limites da arte tradicional. Essas novas maneiras de fazer arte são contaminadas pelas diferentes ideias, experiências, sotaques, corpos e formatos; fazem surgir artes expandidas, práticas monstruosas, fluxos artísticos, mutações e desvios. As formas são recicladas e tomadas como caixa de ferramentas para outras produções. Com isso, as fronteiras entre linguagens e práticas se tornam menos nítidas: texto, vídeo, imagem, som, performance e instalação se afetam e se recombinaem (BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019).

Na medida em que os dispositivos computacionais vão migrando e somando aos celulares, câmeras digitais, webcams, mídias sonoras portáteis, entre outras, suas estéticas também vão se transformando, ampliando as bases materiais e as possibilidades dos atos criativos. O computador se transformou em laboratório experimental onde diversas mídias, técnicas e estéticas podem se misturar e gerar diferentes linguagens e processos criativos. Em meio ao pluralismo das novas mídias, destacam-se a arte generativa, realidade virtual, realidade aumentada, páginas web, games, animação e modelagem 3D. Entretanto, duas linguagens artísticas parecem encontrar na tecnologia seu prolongamento e expansão: a performance e o cinema (SANTAELLA, 2017).

A performance encontra, nas interfaces computacionais e nas combinações com outras linguagens artísticas, novas técnicas e modos de interagir com o mundo. Surgem performances sonoras, o *live cinema*, videoperformances e práticas com a do VJ e DJ. A imprevisibilidade, o efêmero, a mistura e o corpo vão se somando com as características dos outros meios e tecnologias. Um *performer* chama atenção por combinar a linguagem da performance com a tecnologia de maneira bem enfática:

Stelarc. Utilizando de instrumentos médicos, próteses, robótica, sistemas de realidade virtual, internet e biotecnologia, o artista vai explorando criações orgânico-maquínicas e propondo extensões mecânico-perceptivas e cognitivas para compor e estender seu corpo (FRANCO, 2010; BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019).

Stelarc investiga o corpo através de dispositivos visuais e acústicos: filmou o interior de seus pulmões, estômago e cólon; já utilizou das ondas cerebrais, fluxo sanguíneo e sinais musculares em suas produções. Durante suas performances, com o corpo quase nu e ligado a cabos, eletrodos, próteses robóticas, Stelarc torna-se um ciborgue. Para uma de suas obras, *Fractal Flesh* (1995), o artista desenvolve uma tela de toque que se conecta a um sistema de excitação muscular em seu corpo. Com o acesso e interação remota, os espectadores interagem e manuseiam seu corpo em uma coreografia involuntária. Outras de suas performances, *Ping Body*⁶ (1996), elabora essas ideias trazendo a internet como meio. Assim, internautas têm a possibilidade de manipular o sistema nervoso do artista e de suas próteses, fazendo Stelarc parecer uma escultura corporal, performática, tecnológica e interativa. Suas produções trazem as combinações de formatos artísticos, juntamente da ciência e tecnologia, para amplificar o corpo e a linguagem da performance, transformando suas criações em obras multi, inter e transmídias (FRANCO, 2010).

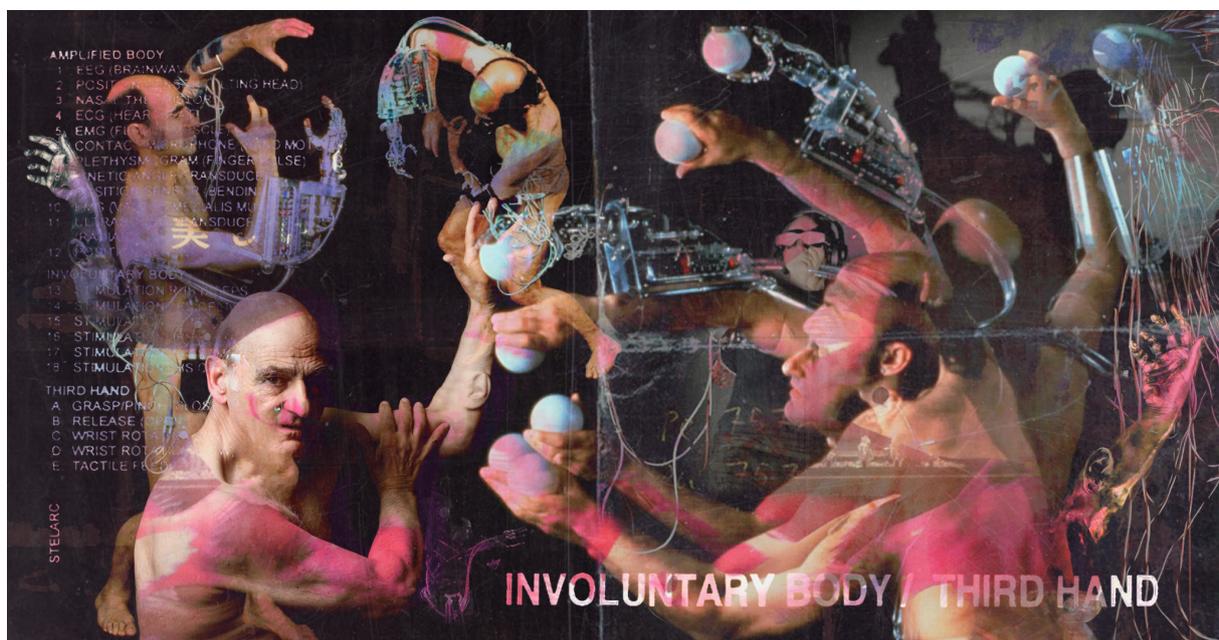


Fig. 2, Henrique Bitelo, ciborgue, 2022⁷.

⁶ Uma das performances de *Ping Body* está disponível para ser assistida neste link https://www.youtube.com/watch?v=45M0IsFGSHI&t=354s&ab_channel=V2_LabfortheUnstableMedia

⁷ Colagem digital composta pelo artista-autor Henrique Bitelo, utilizando do gesto apropriador para recombinar e recontextualizar imagens promocionais de Stelarc, de algumas de suas performances e de manuais de uso de suas invenções tecnológicas.

Já no caso do cinema, este se encontra fragmentado e montado de múltiplas maneiras, não cabendo mais na ideia de cinema tradicional, transforma-se em diferentes experiências audiovisuais. A produção audiovisual acontece guiada por outros fluxos que podem escapar de estruturas narrativas lineares, representacionais e do espaço característico da sala de cinema. Tem-se, assim, diversas produções que se utilizam da videografia, *vídeo mapping*, *glitch arte*, instalações audiovisuais, pós-cinema e realidade virtual. Essas situações fronteiriças, descontínuas, experimentais e interconectadas evocam a negação de um estado anterior da linguagem artística, praticando a desconstrução, contaminação e o compartilhamento para possibilitar a subversão, ressignificação e ativação de outros relacionamentos com o mundo (MELLO, 2008; BAMBOZZI; PORTUGAL, 2019).

Esse é o caso de *Paisagens Fluidas*⁸ (2015), uma combinação de instalação arquitetônica interativa, audiovisual, performance, vídeo mapping e VJ composta por Alessandra Bochio e Felipe Merker Castellani. Utilizando de objetos do cotidiano, pessoas que passavam pelo prédio do SESI, na Avenida Paulista de São Paulo, podiam interagir com as imagens projetadas na lateral do edifício e modular o som do ambiente. Enxergando a arquitetura da cidade como interface e ponto de interação entre indivíduo e coletivo, os artistas propõem um jogo onde a interferência do outro no processo de criação da instalação transforma a paisagem urbana. Ao manipular objetos do cotidiano, explorando sua sensorialidade de diferentes maneiras, faz o público se apropriar e ressignificar estes objetos, levando-os a contaminar a cidade. A possibilidade de enxergar o fluxo urbano sob uma lógica poética, lúdica e interativa permite desconstruir a arquitetura da Avenida Paulista, levando a obra e a paisagem urbana a se embaralhar, tornando-se indissociáveis. Corpo, imagem, som, tecnologia e arquitetura criam uma rede de interações e combinações que se presentifica através dos participantes: são eles que fazem a obra ganhar espessura e efeito (MELLO, 2017).

8 Um compilado de imagens utilizadas para divulgação da produção artística disponibilizadas pelos artistas em seu site. Um trecho de *Paisagens Fluidas* está disponível para ser assistida neste link <https://www.felipemerkercastellani.net/2015>.

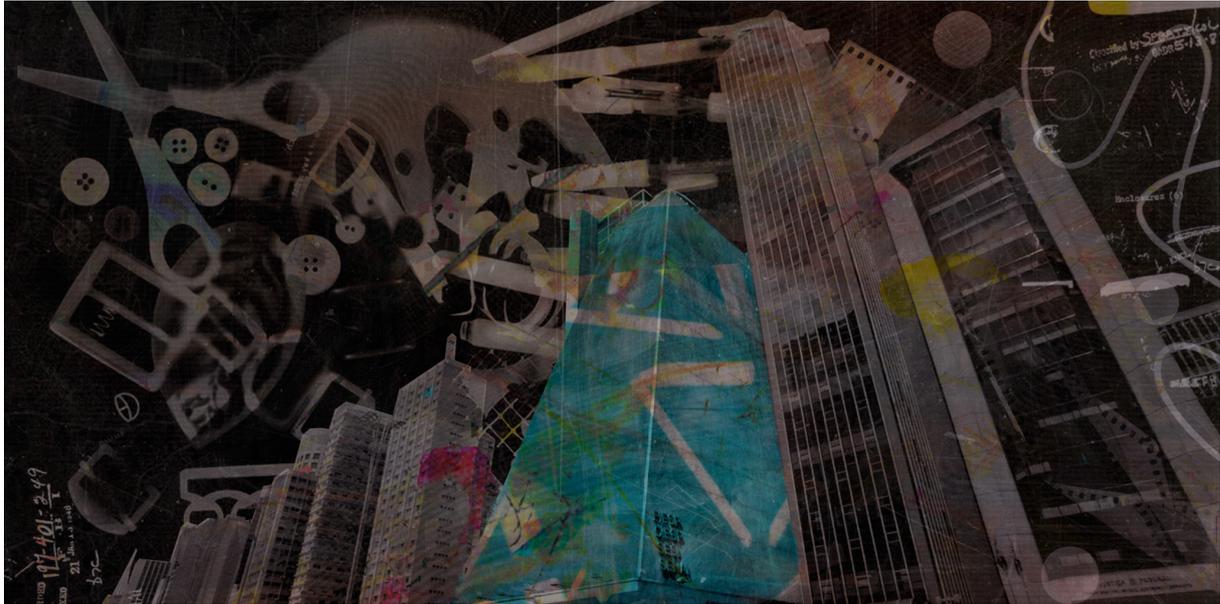


Fig. 3, Henrique Bitelo, *cidade expandida*, 2022⁹.

Possibilidades de Resistências Políticas

Com esses movimentos e traçados, a arte se transforma em uma ilha de edição que subverte e faz interagir diversas formas sociais. O artista desprograma e reprograma, corta e cola, sampleia e remixa, disponibilizando novos usos possíveis das técnicas e ferramentas que se tem à disposição. A reutilização, recontextualização e recombinação, muitas vezes, vai trair seus propósitos originais. Sendo assim, são compostos discursos próprios através dessas bricolagens. A ação do artista contemporâneo vai se associando a ação do hacker, que pelo ato desviante vai explorar os limites do que é considerado possível ou admissível, afirmando o livre acesso à informação e a produção colaborativa (WARK, 2004; BOURRIAUD, 2009a).

Hackers criam a possibilidade de coisas novas entrarem no mundo. Nem sempre grandes coisas, ou mesmo coisas boas, mas novas coisas. Na arte, na ciência, na filosofia e na cultura, em qualquer produção de conhecimento onde dados possam ser coletados, onde a informação pode ser extraída dele e onde nestas informações são produzidas novas possibilidades para o mundo, existem hackers transformando em novo aquilo que é antigo. Enquanto nós criamos esses novos mundos, nós não os possuímos. Aquilo que criamos está comprometido com os outros, e aos interesses de outros, a estados e corporações que monopolizam os meios para fazer os mundos que apenas nós descobrimos. Não possuímos o que produzimos - eles nos possuem (WARK, 2004, item 004, tradução livre¹⁰).

9 Colagem digital composta pelo artista-autor Henrique Bitelo, utilizando do gesto apropriador para recombinar e recontextualizar imagens da Avenida Paulista, do edifício do Sesi-SP e de objetos do cotidiano.

10 "Hackers create the possibility of new things entering the world. Not always great things, or even good things,

Contudo, se faz importante questionar as condições reais de acesso às tecnologias e aos conteúdos necessários para essas produções. Mesmo que a prática da arte se encontre em um espaço social e em um intervalo de tempo disponível para trocas e encontros que escapam às leis de obtenção de lucro, ela ainda é uma produção de saber que parte do conhecimento que sustenta o capitalismo pós-industrial e informacional de hoje. Há um controle sistemático da cultura para regular os comportamentos, desejos e possibilidades de vida, mas há também capacidade de resistir a esta regulação (HORA, 2010).

Pode-se considerar o hackeamento e as recombinações dos artistas dessa era da pós-produção e das novas mídias com aquilo que Deleuze e Guattari (2017) denominam como *máquinas de guerra*. A máquina de guerra se constitui como resistência à reunião de aparelhos de captura que tentam apreender as virtualidades. Essas novas práticas artísticas se transformam em modos de saber diferentes daqueles promovidos pelo aparelho de Estado. São nômades, não apenas como simples prática, mas também como campo ético-estético-político em que as relações entre teoria e aplicação são elucidadas de maneiras dissidentes. Isso confere às recombinações artísticas e tecnológicas um aspecto subversivo que confronta as estratégias de gerenciamento da vida.

A arte se infiltra no tecido social e o compõe: modela mais do que representa. Assim, para possibilitar um rompimento com as normativas sociais que enclausuram a vida e a expressão, pode-se apostar nas lacunas e nos defeitos desses repertórios caóticos preexistentes no mundo. No contexto brasileiro de exclusão social e tecnológica, uma alternativa talvez seja buscar amparo nas composições baseadas na instabilidade, na precariedade, na gambiarra, na conjugação do *high tech* e do *low tech*, na reutilização da sinfonia cotidiana do lixo civilizado e estética do arrastão de Tom Zé (1998); uma expropriação do capital cultural pelo proletariado como maneira de contaminação poética e resistência política para invenção de mundos-outros (BOURRIAUD, 2009a; 2009b).

A estética do arrastão ou estética do plágio, definida no texto presente no encarte do disco “Com Defeito de Fabricação” (1998) de Tom Zé, traz o arrastão como potência criativa: tomar de assalto coletivamente aquilo de valioso que se encontra nas diversas pessoas que cruzam o caminho por onde se passa. Através da combinação tudo se contamina e se transforma. Essa reterritorialização das práticas e processos artísticos, assim como da tecnologia e dos objetos de consumo, desvia a criação de um caminho predeterminado e a insere em um contexto amplo. Com isso, pode-se dialogar e utilizar diferentes ferramentas para se produzir, habitar as formas e as subverter para ativar outras potências ali presentes (BOURRIAUD, 2009a).

but new things. In art, in science, in philosophy and culture, in any production of knowledge where data can be gathered, where information can be extracted from it, and where in that information new possibilities for the world produced, there are hackers hacking the new out of the old. While we create these new worlds, we do not possess them. That which we create is mortgaged to others, and to the interests of others, to states and corporations who monopolize the means for making worlds we alone discover. We do not own what we produce—it owns us” (WARK, 2004, 004).

Referências

- BAMBOZZI, Lucas; PORTUGAL, Demétrio. **O cinema e seus outros**: manifestações expandidas do audiovisual. São Paulo: Equador, 2019.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. L&PM Editores, 2018.
- BOURRIAUD, Nicholas. **Pós-Produção**: Como a Arte reprograma o Mundo Contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.
- BOURRIAUD, Nicholas. **Estética Relacional**. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.
- DAMIÃO, Carla. Corporeidade, nomadismo e performance. **Artefilosofia**, v. 15, p. 158-170, 2020.
- DELEUZE, Gilles. O ato de criação. **Folha de São Paulo**, v. 27, p. 4, 1999.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Editora 34, 2017.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs, vol. 5**. Editora 34, 2017.
- DERRIDA, Jacques. Artifactuality, Homohegemony. In. DERRIDA, Jacques; STIEGLER, Bernard. **Echographies of television**: Filmed interviews. Cambridge: Polity Press, 2002.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Ubu Editora LTDA-ME, 2018.
- FRANCO, Edgar. Stelarc: arte, tecnologia, estética e ética. **Educação & Linguagem**, São Paulo, v. 13, n. 22, p. 98-115, 2010. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/handle/ri/19075>>. Acesso em: 26 de mai. 2022.
- HORA, Daniel de Souza Neves. **Arte hackeamento**: diferença, dissenso e reprogramabilidade tecnológica. 2010. Dissertação (Mestrado em Arte Contemporânea) - Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília - DF, 2010. p. 0-152.
- LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. In. PARENTE, André. (Org.). **Imagem-Máquina**: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, p. 42-55, 2011.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Zahar, 2007.
- MANOVICH, Lev. **The Language os New Media**. London, England: The MIT Press, 2001.
- MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.
- MELLO, Christine. **Extremidades: Experimentos críticos**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

PARENTE, André. Introdução: Os paradoxos da imagem-máquina. In. PARENTE, André. (Org.). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 2011.

PLAZA, Júlio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In. PARENTE, André. (Org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, p. 72-88, 2011.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 4 ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lucia. Game arte no contexto da arte digital. **DAT Journal**, v. 2, n. 1, p. 3-14, 2017. Disponível em: <<https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/38>>. Acesso em: 18 de abr. 2022.

Submissão: 06/06/2022

Aprovação: 24/07/2022