

ARTE COLABORATIVA X CIBERCULTURA

A visão dos coletivos *Superflex* e *De geuzen* a respeito da linguagem digital

por Ana da Cunha

“ (...) as reflexões mais frutíferas surgiram de artistas, que longe de abdicar sua consciência crítica trabalhavam a partir das possibilidades que brindavam as novas ferramentas”
(Nicolas Bourriaud, 1997)

Internet X Networking

Na pós-modernidade uma questão importante e evidente é o uso do advento do ciberespaço para empreendimentos na linguagem artística. A descentralização, a liquidez e a rápida distribuição de conteúdos são características atrativas aos artistas que aspiram pela disseminação e efetivação de seus trabalhos. Através da *internet* extravasam as barreiras dos moldes artísticos tradicionais.

Outra tendência contemporânea constatada desde o fim da última década do século XX é a que converge para os processos colaborativos em arte, os quais se inserem na sociedade como modeladores de realidades possíveis não mais representando o mundo visível e sim criando interstícios sociais (BOURRIAUD 1997). A obra colaborativa é gerada por associações entre o espectador (co-autor), o artista (autor) e por um colaborador (cooperação, instituição etc) e pela contextualização do projeto poético nos mais diversos meios (televisão, imprensa, internet, museus etc).

Foi a partir dessas importantes constatações em produção artística contemporânea - o uso do ciberespaço e a tendência em colaboração - que esse artigo se desenvolve analisando a visão a respeito da cibercultura de dois coletivos - o dinamarquês *Superflex* e o *De Geuzen*, da Holanda - que usam a proposta colaborativa e a estética relacional¹ como poéticas de criação.

Os dois grupos por se considerarem artistas multidisciplinares possuem trabalhos intitulados *net art* hospedados na rede bem como sites oficiais nos quais disponibilizam ao público projetos antigos e em andamento e fazem de suas *homepages* um canal mediador entre o artista e seus espectadores.

Intenta-se no presente estudo apontar os motivos pelos quais cada um dos grupos escolheu hospedar alguns de seus projetos na *internet*. Quais foram os resultados obtidos e se eram diferentes dos colhidos quando o mesmo projeto abrangia um meio analógico e o digital simultaneamente.

¹ A estética relacional é uma teoria estética defendida pelo filósofo francês Nicolas Bourriaud na qual ele traça parâmetros para a produção artística contemporânea. Esses parâmetros tem como base uma produção calcada na participação e nas trocas geradas entre artistas e espectadores e na criação de realidades possíveis no meio social vigente.

Superflex – Connect People

“ *Make things happen* ” em português “ fazer as coisas acontecerem ” é o lema principal do coletivo artístico dinamarques *Superflex*. Surgido no início da década de noventa o grupo tem como cerne de pesquisa a inserção de projetos artísticos em grupos sociais específicos. Fomentam nesses grupos ações críticas à realidade econômica e social vigente ao questionar o monopólio, a exploração, a competitividade, a autoria dentre outros.

Possuidores de características relacionais o coletivo opta por estabelecer atividades interativas voltada a um efeito socializador que junta pessoas em prol de fazê-las entender à respeito de uma realidade específica (JOHANSSON:2000). Esse entendimento se dá através de workshops, palestras, foruns, *chats* na internet. Geram trocas entre os artistas e as pessoas envolvidas no projeto.

O conceito de redes culturais, como aponta Cecilia Almeida Salles em citação, presente no site do Itaú Cultural, baseada nos preceitos de Edgar Morin explicita o objetivo principal do coletivo dinamarquês.

“O artista em criação está imerso e sobre-determinado por sua cultura que, em estado de efervescência, possibilita o encontro de brechas para a manifestação de desvios inovadores (Morin). Ele interage com seu entorno, alimentando-se e trocando informações. Sai, por vezes, em busca de diálogo com outras culturas. A obra, um sistema aberto em construção, age como detonadora de uma multiplicidade de [interconexões](#).”

(SALLES : 2006)

Para Superflex o resultado obtido por essas “ multiplicidades de interconexões ” quando suas obras se instauram nos mais diferentes meios é que importam. “Fazer as coisas acontecerem” como dito, implica para o Superflex utilizar de diversos meios para que ele alcance seu propósito de construção do pensamento artístico através de trocas sociais. Ao pensar dessa maneira foi que escolheu a internet para instaurar dois projetos aqui apresentados.

Como artistas relacionais pode-se supor que o grupo dinamarques faz das palavras de Bourriaud no seu livro *Estética Relacional*, seu cerne de investigação: “ o lugar da obra de arte é a esfera das relações humanas ”.

Ao pensar na contextualização que favoreceria seus objetivos como artistas relacionais foi que o grupo escolheu a *internet* para hospedar dois de seus projetos *Karlskrona 2* e *Superchannel*. Nesses projetos o coletivo utiliza a linguagem digital e a estrutura rizomática e descentralizada da internet como artifícios ideais para a implementação de suas propostas.

O projeto *Karlskrona 2* desenvolvido com a colaboração do arquiteto Rune Nielsen, envolveu a implantação no ciberespaço de uma cópia virtual 3D do centro da cidade de Karlskrona, Suécia. Esse ambiente virtual podia ser acessado através de um programa baixado na internet pelos usuários (cidadãos de Karlskrona), aos quais era permitido criarem avatares

que interagiam com a cidade virtual quando criavam novos prédios, reformavam antigas construções, estabeleciam e modificavam hierarquias. Todas essas transformações podiam ser vistas via internet, bem como em um telão instalado em uma praça de Karlskrona.



O mais interessante no projeto *Karlskrona2* era que só podiam interagir efetivamente no ambiente digital (contruindo, modificando hierarquias e governando) os reais habitantes de Karlskrona que tomavam decisões a respeito da cidade ao nível mais concreto. Já aos outros usuários (não habitantes), a ação era a de meros turistas. O acesso dos não habitantes era permitido porém restrito, de forma que a participação se limitava a observar as modificações realizadas e conversar com os habitantes de *Karlskrona2*.

Segundo Johansson a estratégia de restrição do *Superflex* é parte do projeto poético do coletivo que visa trabalhar com grupos específicos em realidades particulares. Dessa forma, através de um caráter concêntrico privilegia-se os integrantes do grupo e se permite que outros (não integrantes) acompanhem o processo de forma periférica seguindo e comentando o “*palco principal*”.

A ação do *Superflex* em *Karlskrona2* vai além dos preceitos de mera interatividade e participação no meio digital. Importa para o grupo agir no ciberespaço de uma forma profunda na qual se possa analisar a variedade de relações entre indivíduos e investigar seu desenvolvimento num ambiente comunicacional mediado por computador (JOHANSSON : 2000). Em *Karlskrona2* o objetivo gira em torno do *free space* que intenta representar a ambição popular da idéia de que a informação deve ser livre. Os habitantes partilham decisões com os outros usuários e dividem com eles informações visuais.

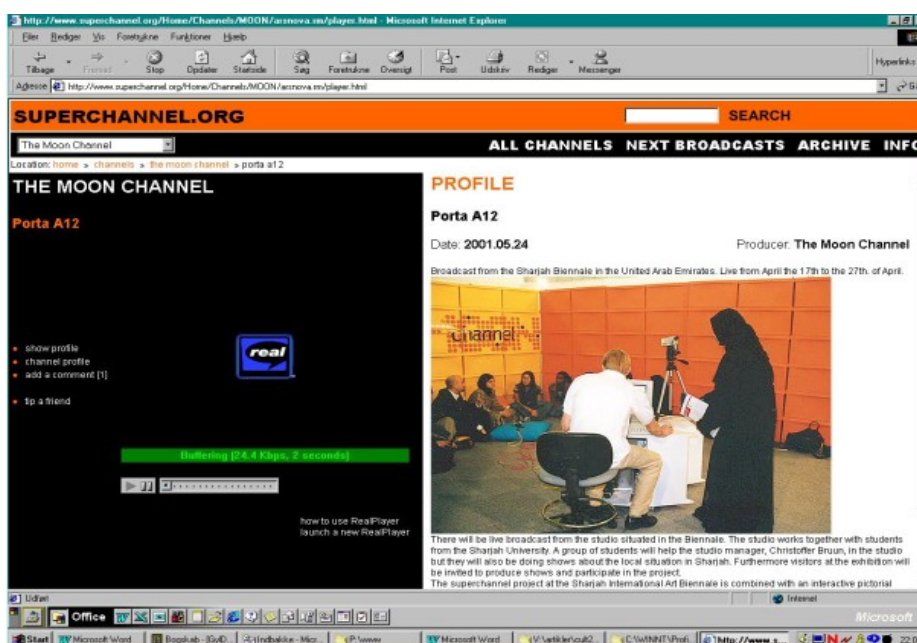
Deve-se salientar que quando o coletivo instala seus projetos no meio digital, o que importa é muito mais o conceito de *Networking* (rede) que a estrutura da internet possibilita do que tecnologia que possui. Para o *Superflex* o conceito de rede é a base da arte através do qual são estabelecidas relações que possibilitam trocas entre indivíduos as quais contribuem para constituir o pensamento artístico. Nos trabalhos que o grupo dinamarques instaura na rede, a *Internet* atua como um mediador “ relacional” e o ciberespaço como um “

ambiente” comunicacional. Segundo Bourriaud toda produção com os novos meios depende estritamente das relações concretas que existem entre os homens:

“La computadora y la cámara delimitan posibilidades de producción, que dependen a su vez de las condiciones generales de producción social, de las relaciones concretas que existen entre los hombres: a partir de ese estado de las cosas, los artistas inventan modos de vida (...)”

(Bourriaud, p.87, 1997)

Os preceitos citados podem ser observados no projeto *Superchannel* iniciado na cidade de Copenhagen,1999, com colaboração do programador Sean Treadway. Nessa proposta o *Superflex* disponibiliza uma rede de estúdios locais os quais são utilizados pela comunidade para a produção de programas de TV. Os programas produzidos possuem um fórum de discussão que engajam usuários para a criação e a manutenção de conteúdos. Os programas são passados em tempo real no ciberespaço e gravados em um arquivo do site. Além disso o *Superchannel* possui uma ferramenta de chat *on line* que permite aos usuários se conectarem com os produtores e com outros internautas onde opinam e discutem à respeito dos assuntos abordados na programação televisiva. O *Superchannel* iniciou com um estúdio experimental em uma galeria em Copenhagen e totalizou 20 unidades nas mais diferentes localidades dentre elas Liverpool, Japão e Tailândia.



Assim como em *Karlskrona2* a preocupação do grupo dinamarquês em *Superchannel* é possibilitar críticas e discussões a respeito de uma realidade específica – em *Superchannel* ao consumo passivo da programação televisiva cooperativa.

Ao utilizar um software nada sofisticado, de tecnologia vigente e de fácil uso e acesso o coletivo usa novamente da internet como ambiente comunicacional em rede local. Cada estúdio transmite em sua programação realidades que dizem respeito somente à comunidade no qual ele está instalado. Em Liverpool transmitia notícias sobre o futebol inglês e fomentava em seus *chatrooms* discussões com fãs de toda a Europa. e em canal de Kunsthalle Wien transmitia e discutia questões sobre política e democracia desenvolvidos na Comunidade Européia.

Em *Superchannel* qualquer usuário que quisesse fazer um programa de TV *on line* o poderia ao cadastrar-se no site e mostrar interesse através de email. Se aceito, o canal de TV proposto era hospedado no site do *Superflex* e transmitido pela web. Com essa estratégia o grupo dinamarquês apresentou novas possibilidades da internet para fins televisivos. Ao proporcionar a possibilidade de produção de programas por pessoas motivadas por fins não lucrativos a TV não é mais para se assistir e sim para se fazer.

De Geuzen - “ art, social theory and craftiness”²

A foundation for multi-visual research (fundação para pesquisa multi-visual) é assim que o coletivo de artistas holandesas se definem. Com trabalho em arte, pesquisa e arte educação desde 1996, o *De Geuzen* também faz parte do time dos artistas intitulados “artistas relacionais” e pesquisa as relações sociais de trocas que corporificam seus projetos . Como pesquisadores interdisciplinares fundamentam sua ação artística através de diálogos transculturais nos quais a prática visual é entendida como um processo social integrado.

Assim como o *Superflex* interessa ao grupo as vantagens oferecidas por cada meio de disseminação, dessa forma escolhem cada local de atuação através do que ele oferecerá para a contextualização mais eficiente de suas proposições.

“ We are by no means technically minded, but we do relate to *open source* approach. It is really the modern word for sharing and building on various sets of knowledge or experience. The web is thankfully inundated with this kind of learning communities (...) we are domestic users of the net as opposed to those who understand the mechanics of it. We tend to bring our analogue experiences to an on line environments while taking advantage of what that virtual realm has offer.”

Abordaremos aqui dois projetos do coletivo *Frivolity and Folly* e *Fripperies and Trimmings* ambos instalados tanto no meio digital quanto no meio analógico. Analisaremos qual é a leitura que o grupo faz do ambiente digital e quais as diferenças obtidas quando o mesmo trabalho implanta-se no meio analógico.

2 Citação encontrada pelo grupo *De Geuzen* em sala de bate papo holandesa. Essa citação foi considerada pelo grupo como a melhor definição de sua prática artística .Em português traduz-se por “ arte, teoria social e astúcia”

Em *Frivolity and Folly* analógico, o coletivo realiza *workshops* com mulheres que constroem vestidos a partir de modelos pré – desenhados por uma *designer*. Compostos para diversos tipos de corpos, as roupas possuem estampadas em seus tecidos palavras de cunho pejorativo referentes à mulher, como por exemplo *vadia, prostituta, loira burra, mulher fútil* etc.. Tais palavras formam um conjunto de 300 verbetes que são impressos de forma enfileirada e rítmica em golas que atravessam os vestidos. O modo de apresentação das palavras no tecido lembram um distintivo e passam a impressão de que as mulheres carregam em suas roupas algo que as honra. .

Essa maneira de transformar uma palavra de cunho negativo em símbolo de orgulho é chamada em holandês de *Geuzennaam* e compôs a obra citada que foi apresentada na bienal de Valencia de 2001, e exposta em um espaço antigo convento Carmelita.



Aproveitando o sucesso dos *Geuzennaam* no meio analógico o grupo resolveu explorar as possibilidades do ciberespaço ao vender camisetas com a “palavra pejorativa” preferida do usuário numa *web shop*. Essa idéia mais tarde converteu-se em um arquivo *on line* no qual os internautas podiam interagir ao adicionar seu *geuzennaam* em francês, inglês e holandês ou mesmo ao produzir sua própria camiseta com o termo escolhido.

Ao propor o *Frivolity and Folly* em dois meios de disseminação distintos, o *De Geuzen* observou mudanças significativas a respeito da audiência e a leitura de seus trabalhos.

Quando o projeto foi apresentado no convento carmelita passou aos espectadores uma impressão de magnificência. Na exposição o trabalho adquiriu caráter teatral e permitiu aos espectadores um encontro físico no qual interagem literalmente com a obra ao compararem o tamanho de seus corpos com os dos modelos apresentados. Ao lerem a lista de palavras podiam circular ao redor dos manequins e cutucá-los.

Porém, a intenção física e teatral não se repetiu *on line* onde a proposta de interação

diferiu voltando-se para a audiência.

A leitura dos trabalhos se modifica quando a obra se instala na internet pois a estrutura da rede tem o poder de transformar contexto em conteúdo. Segundo Margot Lovejoy em seu livro *Art in electronic Age*, a dinâmica da rede de computadores trás elementos de informação através de diferentes rotas, de diferentes fontes e um inerente deslocamento toma corpo. Essa migração gera diferentes contextos e significados que influenciam a obra.

Quando o trabalho é colocado na internet o público deixa de ser de pessoas específicas que costumam frequentar exposições de arte.. Ao adentrar o ciberespaço o trabalho artístico deixa as paredes fechadas de um museu ou de uma galeria e entra em contato com fronteiras desconhecidas atraindo os mais diferentes públicos.

No site do projeto através de um mecanismo simples que possibilitava ações como comprar camisetas, fazer sua própria ou contribuir para a obra adicionando um *geuzennaam*, o coletivo percebeu uma audiência peculiar. Percebeu que ao invés de somente atrair pessoas ligadas à arte e interessadas nas pesquisas do grupo, estava atraindo usuários que vinham de uma audiência não intencional. Esses turistas acidentais caíam no site quando nos mecanismos de busca como o Google digitavam as palavras pejorativas femininas quando procuravam por sites de sexo.

Segundo o *De Geuzen*, em artigo publicado em site oficial do coletivo, os mecanismos de busca tem um olho indiscriminado para conteúdos ou códigos e permitem acidentalmente internautas que contribuem para o arquivo da *web page*. Para o grupo essa é uma das idiossincrasias da internet – criar associações inesperadas.

O mesmo grau de surpresa surgiu com o projeto *Fripperies and Trimmings* dessa vez de forma contrária já que os resultados no meio digitais eram previsíveis e transformaram-se no meio analógico.

A proposta inicial surgiu quando, segundo os artistas, um conhecido no prelúdio de uma guerra declarou de forma contraditória: “YOU ARE EITHER WITH US OR AGAINST US” (Você está de forma idêntica com e contra nós).

Percebendo o perigo do mau uso das palavras e das possibilidades de dupla interpretação os artistas do *De Geuzen* criaram um jogo de verbetes com pronomes, pontuações, conjunções com as palavras NOT, FOR, THEM, YOU, ALL, ME WITH, BUT, OR, !, ?. Essas palavras podiam ser recombinaadas e permutadas de diferentes formas, o que causaria diversas possibilidades de compreensão. Com a diversidade de combinações, o coletivo quis propor a elaboração de frases que poderiam gerar expressões de protesto em relação a políticas vigentes.

On line os artistas criaram um sistema simples no qual os usuários inseriam as palavras e testavam as diferentes possibilidades combinatórias e os diversos significados que elas proporcionavam. Essas composições gramaticais podiam ser impressas e como sugeria o grupo, tranferidas a tecidos e costuradas nas roupas como forma de protesto.

FLEXIBLE SOLIDARITY

IN A SOCIETY OF HARD-LINE POLEMICS, FLEXIBLE SOLIDARITY IS THE ONLY SOLUTION.

RESIST SETTling ON ONE SLOGAN, TEST AND TRY THE NUMEROUS POSSIBILITIES FIRST:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NOW THAT YOU'VE PLAYED THE GAME, ENJOY OUR UNIQUE SET OF FRIPPERIES & TRIMMINGS AND TRANSFORM YOUR BODY INTO A WALKING BILLBOARD SUITABLE FOR ANY POLITICAL OCCASION.

A mesma idéia foi levada a um *workshop* com adolescentes em um festival na cidade de Utrecht onde o grupo levou tecidos prontamente impressos pelas palavras. Os adolescentes em grupos costuraram em suas roupas as combinações por eles escolhidas.

Foi justamente na proposta em Utrecht que o *De Geuzen* percebeu a transformação de seus objetivos iniciais – que abrangiam a crítica política - em um jogo juvenil no qual a combinação de palavras e sua aplicação nas roupas serviram para estabelecer grupos. Numa brincadeira de quem está fora e quem está dentro os jovens exerceram seus sentidos de “pertencer” ou “não pertencer. Dividiram-se em quem fazia as mesmas combinações e outros que optavam por ter opinião própria e tinham seu arranjo de verbetes individual.



All for you



Apesar de não atingirem seus objetivos iniciais que eram o de levar consciência política e fomentar discussões a respeito da invasão do Iraque aos jovens, essa ação inesperada dos adolescentes despertou o *De Geuzen* para uma questão primária, porém comovente que envolve a a condição da existência humana.

Stephen Willats em seu livro *Art and Social Function* diz: “ The realization that all art is dependent on society – dependent on relationships between people and not the sole product of any person – is becoming increasingly important in the shapin of future culture.”

Convite para o Futuro

“ Artist who choose the “ future position” are vital to the development of the process of cultural response – probing, exploring, and investigating new directions for envolving technologies to reaveal their potencial for creating meaningful experiences and heightening awareness of social values (...)”

(Margot Lovejoy, p.267; 2007)

Segundo Bourriaud que cita Nietsche em *Estética Relacional*, a função da arte quando faz uso da tecnologia consiste em apropriar-se dos hábitos de percepção e comportamentos induzidos por um complexo tecno-industrial para transformá-los em possibilidade de vida. Como dito, somente a tecnologia não é suficiente para se criar um trabalho artístico.

Antes de intitularem seus trabalhos como *net art* tanto o *De Geuzen* quanto o *Superflex* preocupam-se com as trocas provenientes de seus projetos. O ciberespaço é mais um de seus meios divulgadores de propostas que se mostrou conveniente em determinado

projeto poético.

Os *Superflex* não se denominam estritamente *net artistas* e sim visam aproveitar a estrutura em rede da internet para formarem ações colaborativas. O *De Geuzen* diz usar internet de uma forma caseira, assim como a dona de casa que divulga sua receita favorita em um site. Importa usar o que o ciberespaço oferece de favorável para que o intuito socializador dos coletivos se torne efetivo.

Em *Superflex* o uso da rede de computadores é para estabelecer uma rede comunicacional regional eficiente que proporcione uma troca rápida e acessível aos participantes do projeto *Kralskrona2* e para os criadores de TV em *Superchannel*. Já para o *De Geuzen* o interesse se voltou para a audiência diferenciada que a internet atrai.

A estética relacional, mesmo no ciberespaço nos convida para o futuro. A colaboração, as trocas sociais, a criação de ambientes comunicacionais para discussão e compartilhamento de idéias nos aponta para uma nova concepção de arte – aquela que nos dirige para o futuro. Não há um produto final, e sim possibilidades a se obter, reações a se receber, meios de crescer como ser humano através do outro ao fazer as coisas acontecerem utilizando as trocas sociais.

As ações dos artistas relacionais nos dirigem não mais à representação – pois essa nos remete ao passado - mas sim nos aponta um caminho mais a frente, nos tempos vindouros. Trabalham no âmbito do “se”. Modelam realidades através de ações determinadas pelo “se”, onde nada é previsível, nada é esperado, o tempo futuro só é definido quando refletimos sobre nossas ações “ se fizermos isso”, “ se fizermos aquilo”, “ se nao fizermos aquele outro”. É através dessas decisões do “se” que a obra obra se corporifica através da lógica da incerteza englobando a intervenção do acaso e abrindo espaço para a introdução de idéias novas (SALLES : 2006)

Para Bourriaud : “ a arte contemporânea modela mais do que representa, ao contrario de inspirar-se na trama social, a arte se insere na sociedade (...) a arte é um estado de encontro.”

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. Buenos Aires: ed. Adriana Hidalgo, 2006.

_____. **Post Produccion**. Buenos Aires: ed. Adriana Hidalgo, 200

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte**. São Paulo: Horizonte, 2006.

DE GEUZEN, **De Geuzen**. Site oficial do grupo

Disponível em: www.geuzen.org

JOHANSSON, Troels Degn. **Staging Collaborative Relations: Superflex' Art for the Internet**. New York :ed. Routledge, 2007

Disponível em: http://www.superflex.net/text/articles/visualising_relations.shtml

LOVEJOY, Margot. **Digital Currents : Art in the Eletronic Age :**

SYMPOSIUM CURATING NEW MEDIA ART, 2005, Brussels. **Contaminating Spaces**, 2005. Disponível em <http://www.geuzen.blogs.com/curating/>

SUPERFLEX, **Superflex**. Site oficial do coletivo artístico

Disponível em: <http://www.superflex.net/index.shtml>

