

# A arte e a subversão em blogs como instrumentos para práticas de subjetividade

Tarcisio Torres Silva  
Mestre em Artes (Cultura Audiovisual e Mídia) – UNICAMP  
tartorres@gmail.com

## 1. Introdução

Anos após o aparecimento e disseminação da ferramenta “blog” e o surgimento da blogosfera (o ciberespaço intelectual que os *bloggers* ocupam), observamos a inclusão de novas possibilidades, para incrementar a dinâmica das criações, que estão ficando mais interativas, hipermidiáticas, com o uso de imagens, áudio e vídeo.

No intuito de dialogar com esse meio ou mesmo subvertê-lo, muitos artistas vêm usando blogs e outras ferramentas de publicação pessoal para realizar seus trabalhos. Tal prática vem sendo chamada de “blogarte” (arte feita através de blogs ou divulgada através deles).

Num mundo tão controlado pela tecnologia, onde o humano perde-se em meio a tanta mecanização e agilidade, a arte feita dessa maneira dá novo fôlego a objetos que estamos acostumados a ver de uma determinada maneira. O olhar dos artistas para as ferramentas amplamente difundidas na internet (blogs, fotologs, etc.) e a construção de suas subjetividades por meio das mesmas nos sugere outras possibilidades de uso dessas ferramentas, ao mesmo tempo em que produz um diálogo com os elementos criados por usuários comuns dessas formas de publicação on-line.

Numa característica apontada por Gombrich (2002), referente à arte a partir do século XIX:

(...) É fácil entender como as pessoas podem sentir-se ameaçadas pela mecanização e a automação, pela superorganização e padronização de suas vidas, e o insípido conformismo que tudo isso implica. A arte parece ser o único refúgio onde a fantasia, a inconstância e as singularidades pessoais ainda são permitidas e até apreciadas. (GOMBRICH, 2002:613)

Buscaremos neste trabalho observar, através de alguns exemplos selecionados, a fantasia, a inconstância e a singularidade próprias dos artistas. Procuraremos mostrar como funcionam tendo como elemento mediador as ferramentas de publicação. Usá-las-emos como um elemento comparativo de práticas de subjetividades nos ambientes analisados.

## 2. Sobre a subjetividade

Para uma melhor compreensão do objeto deste trabalho, é necessário fazer uma referência breve ao conceito de subjetividade. Isso facilitará o entendimento das questões que iremos abordar ao mesmo tempo em que explicará a opção por buscarmos determinado tipo de conteúdo entre os projetos artísticos analisados.

O conceito de subjetividade encontra amplo espaço nas discussões ligadas à condição humana na contemporaneidade. Ele substitui a clássica concepção do sujeito cartesiano, único e centralizado, por se adaptar melhor ao entendimento do homem na sua constituição, por natureza, múltipla e pulverizada.

Neste trabalho, entenderemos a subjetividade como o processo de composição de formas variadas de sujeito, assim como entende Rose (2001):

A subjetivação é, assim, o nome que se pode dar aos efeitos da composição e da recomposição de forças, práticas e relações que tentam transformar – ou operam para transformar – o ser humano em variadas formas de sujeito, em serem capazes de tomar a si próprios como os sujeitos de suas próprias práticas e das práticas de outros sobre eles. (ROSE, 2001:143).

As variadas experiências do homem contemporâneo não podem ser limitadas ao entendimento de um sujeito único. Somos sujeitos em constante transformação, sofrendo a ação do ambiente em que vivemos e interferindo sobre ele da mesma maneira. Ainda em Rose (ibid):

(...) todos os efeitos da interioridade psicológica, juntamente com uma gama inteira de outras capacidades e relações, são constituídos por meio da ligação dos humanos a outros objetos e práticas, multiplicidades e forças. São essas variadas relações e ligações que produzem o sujeito como um agenciamento; elas próprias fazem emergir todos os fenômenos por meio dos quais, em seus próprios tempos, os seres humanos se relacionam consigo próprios em termos de um interior psicológico: como eus desejantes, como eus sexuais, como eus trabalhadores, como eus pensantes, como eus intencionais – como eus capazes de agir como sujeitos. (ROSE, 2001: 146).

Verifica-se dessa forma que o ser humano entende-se como sujeito a partir das várias ligações que produz com o mundo em que vive. Assim, os elementos não são vistos de forma isolada, mas através de “agenciamentos”. O termo, usado por Rose (2001) ao definir o sujeito, refere-se à obra *Mil Platôs* de Deleuze e Guattari (1995 e 1997). Nesta obra, os autores desconstruem radicalmente a noção de sujeito único, estável e centralizado. Estabelecem a formação de um sujeito instável, composto por diversas multiplicidades.

Para entendermos em que nível estão essas multiplicidades, há em Guattari e Rolnik (1999), uma definição esclarecedora sobre os campos onde elas atuam. Ao falar do processo de subjetivação, os autores argumentam que há máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza extrapessoal (econômica, social, tecnológica, ecológica, de mídia) quanto de natureza infrahumana (afeto, desejo, memória, biológico). Colocam ainda que os agenciamentos podem colocar em conexão essas diferentes instâncias. Assim, ao considerar o todo que nos compõe e que nos rodeia, multiplicam-se também as possibilidades do entendimento dos processos de subjetivação, muito mais complexos do que até então se considerava.

Parente (2004) entende que “o sujeito é processual e não uma essência ou uma natureza. Não há sujeito, mas processo de subjetivação” (Parente, 2004: 96). Assim, entender o sujeito através das práticas de subjetivação é tomá-lo como um sujeito em transformação, sofrendo constantemente influência do meio onde está. O sujeito não é imutável apenas em função da ação do ambiente sobre ele, mas também sobre sua ação nesse ambiente.

Nesse aspecto, ao observarmos a construção de subjetividades num determinado ambiente, faz-se necessário identificar as forças que agem neste ambiente e as maneiras como se constrói subjetividades neste espaço. São forças presentes nos agenciamentos, provocando novos processos de subjetivação.

Deleuze e Guattari (1995) afirmam que os padrões de subjetividades contemporâneos sofrem influência das forças presentes no sistema capitalista. Para eles, as subjetividades são moldadas por esse sistema econômico. Os mesmos, porém, consideram que há maneiras de se criar subjetividades fora das forças que proliferam nesse sistema, pois as mesmas não estão organizadas de forma fechada, mas através do rizoma, que permite a fuga de estruturas limitantes.

O rizoma é uma estrutura de pensamento criada pelos autores baseada no mesmo termo extraído da biologia. Caracteriza-se pela falta de um eixo central e pelas múltiplas possibilidades de conexão entre vários. Contrasta com a estrutura arborescente, ou seja, com um tronco, um eixo central que se liga a todos os galhos e ramificações e limita as conexões entre esses. No rizoma, as ligações são possíveis em todas as direções e por todos os lados, sem eixo central, sem elemento limitante de organização.

Essa característica torna o rizoma uma estrutura onde a subjetividade tem por característica a instabilidade. A todo o momento, multiplicidades escapam de uma organização determinada. São as linhas de fuga existentes dentro de um rizoma. “Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga (...)”. (ibid.: 18)

Interessa a eles entender as “linhas de fuga” de subjetividades que escapam à lógica central do sistema capitalista. Nesse aspecto, a teoria levantada pelos autores

apresenta a possibilidade de rupturas, ao observar subjetividades que trabalham à margem dos padrões impostos pelas forças capitalísticas.

Ao escolhermos como objeto de observação a blogosfera, verificamos que há qualidades existentes dentro deste ambiente que exploram novas práticas de subjetividade. Os “agenciamentos” podem ser dados também por meio desses ambientes, onde o sujeito se manifesta de forma autêntica e explora as possibilidades da tecnologia em busca de uma identidade que constrói para si mesmo.

No caso da arte feita por intermédio de blogs e outras ferramentas, verificamos que esta propõe uma discussão com o meio social em que se coloca, e mostra possibilidades inovadoras que incluem a subversão, o limite e a colaboração nas práticas de subjetividade.

### **3. Análise de projetos artísticos na blogosfera**

Neste exercício de aproximação entre arte, blogs e subjetividade, escolhemos três artistas que vêm experimentando o uso de blogs e outras ferramentas de publicação em seus trabalhos. Veremos que ao propor seus projetos, estes artistas acabam por dialogar com o próprio meio (a blogosfera) ao apresentar propostas inovadoras dentro do mesmo.

A escolha desses projetos se deu em função de sua temática. Todos propõem algum tipo de representação do sujeito, seja o próprio artista ou ainda, um convite à participação, num projeto colaborativo. Com câmeras digitais e celulares, registram-se imagens que ao serem inseridas na internet, vão aos poucos construindo a imagem de um sujeito (intencional ou acidental) ou ainda de uma coletividade, no caso do projeto colaborativo.

#### **3.1. Whetherman e K.LOG**

O artista Andrew Schneider é de Chicago, trabalha com vídeo-arte e performance e vem testando o uso de algumas ferramentas em sua estadia no *NYU Interactive Telecommunications Program*. Entre seus projetos<sup>1</sup>, um trabalha diretamente com o uso de um blog.

O projeto *Whetherman*<sup>2</sup> leva o seguinte *slogan*: *get the temperature... undressed*<sup>3</sup>. A proposta é subverter o típico homem do tempo dos noticiários de TV, que dá suas previsões sempre em um estúdio com ar condicionado, longe das condições ambientais reais de sua ou de qualquer outra cidade. Assim, em *Whetherman*, Andrew faz uso de filmes curtos seqüenciais, feitos quase sempre tendo a porta da sua casa como cenário.

<sup>1</sup> Disponíveis em: <<http://andrewjs.com>>. Acesso em 12 set. 2008.

<sup>2</sup> <http://www.whetherman.blogspot.com>

<sup>3</sup> Saiba a temperatura... despido.

Na rotina de homem do tempo, ele sai pela porta vestido apenas com uma cueca samba-canção e uma gravata. Em cada vídeo, uma situação nova acontece. Há pouco uso de efeitos nas filmagens (exceção feita para os vídeos em que o ator principal aparece “duplicado”). O nome que deu ao blog também é sugestivo. Em inglês, a palavra para “homem do tempo” seria *weatherman*. Já a palavra *whether* é uma conjunção que indica dúvida ou escolha entre duas possibilidades. Em português, traduziríamos como “se”. Assim, o nome *whetherman* sugere a dúvida com relação ao tempo, que o artista experimenta e registra no vídeo, e também às ações que irá tomar frente à câmera.

Num dos primeiros vídeos postados, sem nome, somente com a data de filmagem (Figura 1, canto superior esquerdo), Andrew sai na porta da sua casa, leva um relógio à mão, respira, olha para os lados e comenta: *it's really cold*<sup>4</sup>, voltando para dentro da casa logo em seguida. O fato da temperatura ser baixa e o ator sair apenas de cueca ao relento provoca uma reação imediata em quem assiste ao vídeo, já que trata-se de uma cena real, processada e exibida em pouco tempo até a data de publicação do vídeo. É como se a experiência do tempo fosse trazida ao vivo e a cores aos internautas que interagem com o blog.

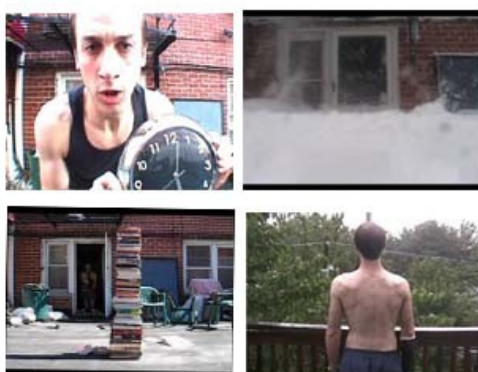


Figura 1 – Vídeos do blog *Whetherman*

Colagem de imagens do blog. Disponíveis em: <<http://whetherman.blogspot.com>>. (Acesso em 12 set. 2008).

A publicação dos vídeos ao longo do ano mostra a lenta construção de uma relação que o artista constrói com os leitores/visitantes do blog. Aos poucos ele introduz elementos nos vídeos que, apesar de não constituírem uma narrativa com começo, meio e fim, trazem elementos que aos poucos os internautas vão se acostumando, já que os vídeos foram postados com algum período de tempo entre eles (que pode variar de alguns dias até um mês). É uma construção interessante desse meio, pois ao final do processo, com todos os vídeos já publicados, aquele que quer interagir com o trabalho perde-se no contexto, na busca de um início e de uma reconstrução de uma narrativa.

Ao longo da duração do projeto, sua audiência acompanhou o tempo na sua cidade, mostrado através dos vídeos feitos ao ar-livre e das temperaturas apresentadas de forma inusitada. As mudanças climáticas dão graça aos vídeos e afirmam a capacidade criativa do artista, que elabora a narrativa muitas vezes com o que encontra

<sup>4</sup> Está realmente frio.

ao acordar naquela determinada manhã. O trabalho após a captura das imagens (edição, inserção de som e textos) confere àquela manhã um tom particular, parodiando os sempre parecidos homens do tempo e seus cenários em programas jornalísticos.

O trabalho de Andrew também dialoga com a estrutura dos “diários virtuais”. Ao propor um personagem que fala do clima da porta da sua casa, o artista propõe individualizar uma construção própria das grandes mídias, que é a “hora do tempo”. A informação massificada diária ganha características individuais inspiradas nos “diários”, só que ao invés de pequenos relatos do cotidiano, temos uma construção humorística diária sobre o tempo na cidade do artista.

Já no outro blog do artista, *K.LOG*<sup>5</sup>, Andrew coloca em questão os próprios blogs. Ao invés de postar textos digitados como todos os outros, ele escreve em folhas de papel quadriculado, escaneia e posta as imagens. Percebemos ali qualidades que fogem dos outros blogs ditos “normais”, como o tipo da letra do autor, pequenos erros, titubeações, marcas de café e outras. Os textos não quebram totalmente com a “tradição” blogueira, uma vez têm tom também confessional, como neste caso:

10/24/06 [2:03 A. M.]<sup>6</sup>  
*This hand soap smells like the memory of my girlfriend Lisa just for a second.*  
*I wash my hands.*  
*I'm guilty all over again.*  
*I wash my hands.*<sup>7</sup>

### 3.2. French Trash Touch

O artista plástico francês Michel Borrás tem alguns projetos com blogs. O principal deles é o *French Trash Touch*<sup>8</sup> que contém várias experiências que o artista vem fazendo com edição de vídeos. As temáticas são variadas, mas sempre usa de um elemento comum ao cotidiano das pessoas, como videogames antigos, imagens televisivas de discursos de políticos franceses e repórteres-âncoras de jornais. Faz uso da edição a partir dessas imagens que podem ser usadas por qualquer pessoa, já que estão amplamente disponíveis na internet. Num dos vídeos do autor, chamado *Webcam at Work*, o artista coleta e transforma imagens feitas a partir de uma web câmera instalada no seu computador. Insere uma trilha sonora e alguns efeitos de transição de imagem. Fazendo isso, dá idéia de como é o seu trabalho de artista no computador. Expõe sua imagem para fazer arte.

O outro blog do artista é o *10h17hs*<sup>9</sup> com vídeos de 1 minuto e 17 segundos, feitos sempre às 10 h e 17 minutos. São também misturas de imagens próprias com

---

<sup>5</sup> <http://www.notebooklog.blogspot.com>

<sup>6</sup> Disponível em: < [http://notebooklog.blogspot.com/2006\\_10\\_01\\_notebooklog\\_archive.html](http://notebooklog.blogspot.com/2006_10_01_notebooklog_archive.html) >. Acesso em 06 dez. 2006.

<sup>7</sup> Esse sabonete cheira como a memória da minha namorada Lisa só por um segundo.  
Eu lavo minhas mãos.  
Eu sou culpado novamente.  
Eu lavo minhas mãos.

<sup>8</sup> <http://systaime.blogspot.com>

<sup>9</sup> <http://10h17.blogspot.com>

edição de som e vídeo. Não há um sentido lógico entre os vídeos, somente a concepção desse espaço criado através do tempo e das imagens.

No quarto vídeo da série, o olhar é direcionado para a imagem do artista, que é trabalhada com *softwares* de edição de imagens em vídeo, responsáveis pela distorção e outros efeitos nas imagens. Juntamente com os vídeos do rosto do artista em diferentes posições, ouve-se a voz dele, que primeiro diz as horas em francês (10h17) e posteriormente, ouvem-se vozes sobrepostas provenientes de um aparelho eletrônico (possivelmente televisão). Outros sons remetem ao ambiente caseiro da filmagem (a mudança da estação de rádios, água, dedos batendo no teclado). As imagens se alteram rapidamente, mostrando, além do rosto do artista, outros elementos do cotidiano: tela do computador, jornais e papéis.

Ao longo do vídeo, as imagens do rosto do artista sofrem interferências de edição digital, transformando-se em composições de letras e números na cor branca (Figura 2). Neste fragmento do vídeo, vemos a imagem do rosto do artista registrada de baixo para cima e circundada por letras e números na cor branca. Como induz a seqüência completa, os registros de seu rosto (seu corpo) vão aos poucos se transformando em dígitos, misturando-se aos números e letras. Nos outros dois vídeos da série, suas imagens simulam estar saindo de um sinal de televisão bem ruim, com cores que falham e que “pulam” no vídeo, ou seja, aparecem embaixo, chegam ao centro e voltam a sair por cima do vídeo. Efeito típico de televisores ou aparelhos de vídeo ruins.

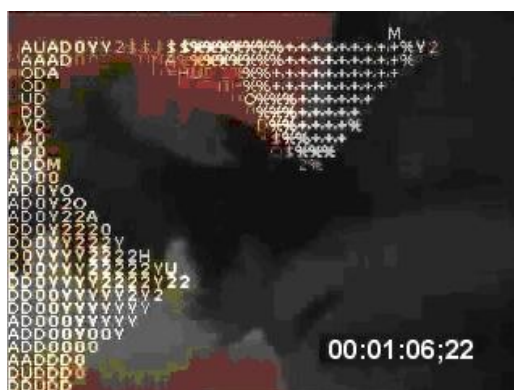


Figura 2 – Vídeo 4 do blog *10H17*

Fragmento de vídeo. Disponível em < <http://10h17.blogspot.com>>. Post de 15 abr. 2005. (Acesso em 28 fev. 2008).

Trabalhando num nível mais avançado de edição de imagens, comparado ao exemplo anterior deste, os trabalhos de Michel Borrás interessam pela temática abordada e o meio que escolheu para divulgar seus trabalhos. As referências a cenas e objetos do cotidiano, como o ambiente de trabalho e contato com aparelhos eletrônicos, além da alusão à rotina, dada pelos vídeos feitos sempre na mesma hora, colocam os trabalhos deste artista dentro de um contexto midiático onde se observa também a construção de um sujeito.

### 3.3. Six Degrees of Smoking & Kitson Kaleidoscope

Nesses dois projetos de James R. Ford, artista britânico que também trabalha com outros suportes, são usadas ferramentas tecnológicas simples para elaborar trabalhos que irão chamar atenção para atividades ligadas ao cotidiano das pessoas.

No primeiro, *Six Degrees of Smoking*<sup>10</sup>, a interação das pessoas foi promovida através de um isqueiro e do uso da tecnologia. A pergunta-chave desse projeto era: “*Have you ever wondered what happens to your cigarette lighter when you lend it to someone and don't get it back?*”<sup>11</sup>

Ford distribuiu 250 isqueiros numerados para as pessoas em estações de trem ou ainda enviou para aquelas que pediram para participar do projeto. A idéia era que elas se fotografassem acendendo um cigarro com o isqueiro e enviassem a foto para ele pelo celular ou por email. A página criada para o projeto é um tipo de acompanhamento feito para cada isqueiro que foi distribuído e as fotos geradas com eles. As primeiras são de agosto de 2005 e as últimas de fevereiro de 2006. Há isqueiros que não geraram nenhuma foto e outros tantos que geraram muitas. Pessoas do mundo inteiro receberam isqueiros, inclusive no Brasil.

O resultado é esteticamente interessante justamente pela simplicidade da idéia e das fotos geradas, muito descontraídas e reveladoras, já que os fotografados voluntariamente se fotografavam sabendo da existência do projeto, como se estivessem “abraçando a idéia” através da fotografia.



Figura 3 - Isqueiros 176-200

Disponível em: < [http://www.jamesrobertford.com/works/six\\_degrees\\_of\\_smoking/lighters\\_176-200.shtml](http://www.jamesrobertford.com/works/six_degrees_of_smoking/lighters_176-200.shtml)>. (Acesso em 10 out. 2008).

*Six Degrees of Smoking* é citado no artigo de Tara Pepper (2005) que defende a nova relação que os artistas devem ter com a tecnologia. Para ela, muitos já perceberam que a tecnologia é uma excelente maneira de transformar seus trabalhos e também seus negócios. No caso de Ford, Pepper afirma que ele negou a *web art* a princípio, quando surgiam os primeiros trabalhos em *Flash*<sup>12</sup>. Ao poucos, foi percebendo o uso da tecnologia para projetos colaborativos até idealizar *Six Degrees of Smoking*.

Defendendo o uso da tecnologia para o maior alcance de projetos artísticos, a autora vai dizer que “a arte contemporânea deveria sempre sair do senso comum,

<sup>10</sup> [http://www.jamesrobertford.com/works/six\\_degrees\\_of\\_smoking/](http://www.jamesrobertford.com/works/six_degrees_of_smoking/)

<sup>11</sup> você já pensou no que acontece com seu isqueiro quando você empresta pra alguém e nunca mais vê?”

<sup>12</sup> Programa gráfico utilizado para se criar animações interativas, muito usadas para a internet.

levando sua audiência a um mundo fora do dia-a-dia. O trovador solitário, o escritor rascunhando no sótão, são estereótipos de gênios criativos.”<sup>13</sup> (PEPPER, 2005: 75).

Já em *Kitson Kaleidoscope*<sup>14</sup>, na frente de uma webcam, dentro da própria casa, o artista promoveu uma série de performances suas e de outros artistas, numa seqüência dentro do quarto. São propostas simples, algumas engraçadas, outras apelando para a pouca qualidade das imagens e o improviso, como um vídeo em que entra em cena o próprio artista, vestido com uma peruca loira e dançando em cima de uma cama de calcinha e sutiã, segurando um marcador preto.

A referência a *reality shows* de participantes confinados em casas, modelo televisivo sucesso no mundo inteiro, é bem evidente. A exposição da vida privada e a atividade de voyeurismo também parecem ser temas que o artista chama atenção.

Há outros projetos do mesmo artista usando também o espaço de sua casa, mostrando móveis, cozinha, geladeira, banheiro e sua cama. Ele chama de *My House Projects*.<sup>15</sup>

Num deles, chamado de *Knock Down Ginger*, o artista convidou as pessoas a irem até sua casa usando como meio de divulgação uma foto de sua própria geladeira (Figura 20) e lá realizou performances pela casa. Na cama, na sala e em outros espaços.



Figura 4 – Imagem de divulgação do evento

Disponível em: <<http://www.myhousegallery.co.uk/images/knock/kdg.jpg>>. (Acesso em 20 jan. 2007).

Nestes casos, tanto em *Kitson Kaleidoscope* e em *My House Projects*, o artista faz uso da exposição pessoal em seus projetos. Expõe sua casa, seus móveis, sua geladeira e seus amigos para realizar os projetos. Na figura 4, é possível ver em detalhes os produtos que consome o artista e a organização (ou falta dela) de sua geladeira.

Num contexto onde observamos em vários dos exemplos citados a exposição de indivíduos e histórias privadas por intermédio do uso das tecnologias, destacam-se

<sup>13</sup> Contemporary art should always feel outside the mainstream, drawing its audience into a world away from everyday life. The lone troubadour, the writer scribbling away in his attic, are stereotypes of creative genius

<sup>14</sup> <http://www.jamesrobertford.com/kitsonkaleidoscope/>

<sup>15</sup> <http://www.myhousegallery.co.uk/index.php>

nesses projetos o espaço em que se dão essas construções. Por mais que faça uso também das tecnologias, Ford não deixa de explorar o ambiente físico, incentivando a visita das pessoas à sua casa, colocando em evidência o ambiente das criações que observamos na internet (quartos, salas, cozinhas). Espaços privados que vêm a público por meio das tecnologias digitais.

Paula Sibilia (2004) fala do interesse crescente pelo privado, que acaba interferindo na própria concepção artística, uma vez que o objeto de interesse desloca-se da obra e o espaço público para a personalidade e a vida privada do artista. Neste trabalho de James R. Ford, há um elemento (representado pela figura 4) nitidamente ligado a essa pontuação da autora, que transforma em “arte” elementos cotidianos da vida do artista.

A autora cita no mesmo artigo outros exemplos, como o caso da escritora Virgínia Woolf, que teve recentemente a vida privada exposta no cinema através do filme *As Horas*, de Stephen Daldry (2002). A interessante - e trágica - história de vida da autora despertou maior interesse em sua obra, refletido na procura pelos originais da autora. A lógica natural, da obra de destaque para o interesse sobre a vida pessoal, inverte-se nesse exemplo. Abaixo, nas palavras de Paula Sibilia, a visão a respeito dessa inversão de valores relacionando a vida privada dos artistas e a concepção de suas produções:

A personalidade artística, delicadamente esculpida na pedra dura do racionalismo das Luzes pelos arautos do Romantismo, hoje parece ter se generalizado a tal ponto que a eventual obra do (suposto) artista não só foi protelada, mas eclipsada e até mesmo apagada ou dispensada. Assim, hoje proliferam as personalidades decalcadas nesse estilo-artista, que fazem da sua *vida privada* e da sua *personalidade* um espetáculo a ser constantemente exibido e renovado. A vida pública e a obra, portanto, outrora fundamentais, perdem relevância. O próprio corpo e os “modos de ser” constituem, agora, superfícies lisas nas quais todo e qualquer sujeito – estilizado como artista de si – deve exercer a sua própria “arte”, transformando a si próprio em um personagem capaz de atrair olhares alheios. (SIBILIA, 2004:15).

Se através da exposição do privado e dos suportes tecnológicos todos podem se transformar em “artistas de si”, qual o papel do artista em meio a esse processo caótico onde são frágeis as barreiras que separam esses dois campos? No caso de *Kitson Kaleidoscope* e *My House Projects*, percebe-se que o artista, ao expor-se da mesma maneira, propõe um diálogo com esses novos elementos. Seja ao vivo ou através da internet.

#### 4. Conclusões

Os projetos artísticos citados exibem grandes possibilidades criativas do uso das ferramentas analisadas. O fato se deve à própria proposta de alcançar novos formatos com as ferramentas e até mesmo subvertê-las. Isso não significa que, através dessas ferramentas, apenas a arte possibilita alternativas à construção de subjetividades. Veremos que em muitos exemplos existentes na internet podemos observar um outro

modo de entender-se como sujeito atuante e participativo através do uso dessas ferramentas.

Uma primeira observação trata-se da forma pela qual estes “sujeitos” estão sendo criados. Diferentemente de uma autobiografia em livro ou de um diário em papel, os conteúdos que os compõe estão distribuídos no espaço da rede de forma não linear. No jogo de signos filtrados e mediados pelos autores, os demais usuários da rede entram em contato com estes de maneira aleatória, desconstruindo o que talvez fosse a intenção inicial dos autores. Textos e imagens publicados em ordem cronológica são visitados aleatoriamente e lidos através do hipertexto. A intenção de se criar um sujeito singular é desviada no espaço da rede. Estas criações hipermediáticas possibilitam inúmeras construções de significado por aqueles que visitam as páginas citadas. Do já fragmentado sujeito, vemos um esfarelamento dos seus significados, dado o espaço em que estão inseridos.

No caso do *Whetherman*, projeto datado com começo e fim, mas ainda disponível na internet, demora-se a entender o processo de criação do artista. Ao entrarmos em contato com os conteúdos de maneira aleatória (e não na seqüência cronológica que o artista propôs), interpretamos os vídeos com estranheza e curiosidade. A “evolução” por que passam as performances do artista perde o sentido ao ser visita através do hipertexto, ao mesmo tempo em que ganha outros. A intenção do artista multiplica-se através do espaço em que está inserida.

Observamos ainda entre os exemplos citados, alguns que remetem a uma composição de signos que se comporta como um tipo de coleção de imagens e textos, como no caso do *Six Degrees of Smoking*. Neste caso, temos coleções criadas a partir de uma grande comunidade, espalhada pelo mundo e ligada através desses projetos. Neste caso, a colaboração é o mote para a manifestação de subjetividades diversas. Imagens circulam fora de uma rede padronizada. É uma rede marginal, criada espontaneamente pelo artista que se propôs a se manifestar e convidar outros a fazer o mesmo através de seu projeto. Os participantes anônimos constroem algo em comum, baseado no elo que os unem (neste caso, o fato de fumar).

Com relação à subversão proposta pela arte na blogosfera, temos um bom exemplo no projeto *French Trash Touch*. Neste trabalho, vemos a transgressão até o limite permitido da mídia usada. Com a manipulação das imagens, temos a “desconstrução” da imagem do artista. Ao mesmo tempo em que cria ambientes que parecem seus locais de trabalho, o artista fragmenta, cria ruídos, marcas, impressões que praticamente impossibilitam qualquer identificação daquelas imagens com uma referência concreta<sup>16</sup>.

Aqui, destacamos o esforço pela criação de um novo diverso de outras referências culturais existentes. A possibilidade de apresentar-se como uma alternativa já era identificada nos blogs por Rebecca Blood (2000). Para a autora, eles funcionam como uma alternativa à mídia tradicional, uma saída que transformaria os usuários de audiência passiva para público participativo. “*I strongly believe in the power of weblogs to transform both writers and readers from “audience” to “public” and from*

---

<sup>16</sup> Várias outras experiências desse tipo, coletadas dentro do Youtube, estão no blog *Youtube Artistis* (<http://www.youtubeartists.blogspot.com>)

“consumer” to “creator”. *Weblogs are no panacea for the crippling effects of a media-saturated culture, but I believe they’re one antidote*”. (BLOOD, 2000)<sup>17</sup>.

Da mesma forma, acreditamos que os exemplos analisados correspondem a uma constatação que liga as ferramentas de publicação pessoal a novas formas de produção de subjetividade. Entendemos esse processo como um escape aos modelos de subjetividade predominantes na sociedade. A análise em profundidade dos exemplos nos mostra múltiplas possibilidades de criação, com um leque de opções a serem escolhidas. Subjetividades antes escondidas, limitadas e presas podem achar um caminho para a expressão e interação por meio do ambiente analisado.

Talvez estejamos próximos da concretização do que já propunha Guattari (1992). Para ele, estaríamos diante de um momento em que cabe ao homem pensar saídas fora dos conceitos tradicionais de entendimento da subjetividade, um outro modo de mediação, muito mais difuso e sem lógica aparente, mediado por uma infinidade de experiências. Um ambiente pensado em forma de rizoma, longe do linear, a resposta para novas possibilidades de criação da atividade humana.

## 5. Referências Bibliográficas

- BLOOD, Rebecca. *Weblog: a history and perspective*. 7 set. 2000. Disponível em: < [http://www.rebeccablood.net/essays/weblog\\_history.html#content](http://www.rebeccablood.net/essays/weblog_history.html#content) >. Acesso em: 22 jun. 2005.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.1*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.2*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol.5*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- GOMBRICH, E. H. *História da Arte*. São Paulo: LTC Editora, 2002.
- GUATTARI, Félix. Heterogênese. In: *Caosmose: um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- PARENTE, André. Enredando o pensamento: redes de transformação e subjetividade. In: PARENTE, André, org. *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p. 91-110.
- PEPPER, Tara. Making their own breaks. *Newsweek*. New York, 28 set. - 03 out. 2005, p. 70-75.
- RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1993.
- SANTAELLA, Lúcia. *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus, 2005b.
- SCHITTINE, Denise. *Blog: Comunicação e escrita íntima na Internet*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

---

<sup>17</sup> Eu acredito muito no poder dos weblogs de transformar tanto escritores como leitores de “audiência” para “público” e de “consumidor” para “criador”. Weblogs não são uma panacéia para os efeitos danosos de uma cultura de mídia saturada, mas acredito que sejam um antídoto.

SIBILIA, Paula. O “eu” dos blogs e das webcams: autor, narrador ou personagem?. In: *Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação*, 27, 2004. Porto Alegre. Anais... São Paulo: Intercom, 2004. Disponível em: <  
<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/bitstream/1904/17780/1/R1833-1.pdf>>.  
Acesso em: 04 abr. 2007.

SILVA, Adriana Ferreira. Arte na Blogosfera. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 19 abr. 2006, Ilustrada, p.1