



## Digitally Born ou de volta para o futuro

Simone Michelin

*O ensaio descreve o núcleo de problemas explorados em minha produção artística cujos procedimentos e estratégias foram traduzidos como um conjunto de informações organizadas durante o doutorado. O texto foi recortado da tese Domínio público – aprovada pelo PPGAV/EBA em 2006 –, revisado e atualizado para esta publicação.*

*Arte, domínio público, interatividade, instalação, novas mídias.*

O trabalho de arte atua em relação ao meio, onde existe como *kernel*<sup>1</sup> em uma parafernália de máquinas, fragmentos, agenciamentos, informação e linguagem.

Certas características em evidência nesse momento dentro do domínio público fazem parte de meu repertório de trabalho, que abrange problemas em torno do papel da informação na era do capitalismo cognitivo; da ingerência da mídia no cotidiano, em que a imagem continua como protagonista; do esvanecimento do limite entre interior e exterior, público e privado; da circulação como condição da vida contemporânea; da oscilação e do fluxo como estado de ser. Relações entre complexidade, multiplicidade, simultaneidade, heterogeneidade, velocidade e intensidade modulam os espaços que produzo e são simultaneamente material de trabalho. O último parâmetro (intensidade) parece ser o que determina o valor do tempo presente, a qualidade da impressão das formas na consciência.

Concretamente, proponho a produção de situações que criam um campo específico entre os diversos níveis de acontecimentos que estão em jogo em um contexto; uma tautologia invertida em relação a tal conjuntura. “Campos de treinamento sensível, modelos topológicos, cronotopos<sup>2</sup> (...) even-

tos que provocam experiências”<sup>3</sup>, como as tenho referido, elas demandam respostas estimulando “mecanismos de percepção, de comportamento, de comunicação, de aquisição e transmissão de conhecimento, de criação de vínculos com o meio”<sup>4</sup>.

Essa descrição<sup>5</sup> encontra correspondências no conceito de espaço diferencial<sup>6</sup> de Lefebvre, na heterotopia<sup>7</sup> de Foucault, nas estratégias situacionistas, em espetáculos agenciados pelo poder através da mídia e, adicionalmente, na análise dos procedimentos artísticos que eclodiram nos anos 90, de acordo com a leitura feita por Nicolas Bourriaud<sup>8</sup> em sua estética relacional – “o que o artista produz, antes e acima de tudo, são relações entre pessoas e o mundo, por meio de objetos estéticos”. Pensando na forma dos trabalhos, eles seriam cronotopos que funcionam como interfaces, um tipo de espaço entre as coisas, uma espécie de intervalo ativo.

Nessas proposições alguns fatores são considerados: manter a presença física do espaço e a consciência do corpo nele; estabelecer uma situação ambígua que impeça o fechamento do trabalho, bem como realizar intensa experimentação com os recursos tecnológicos em vigência, observando a repercussão dos diferentes regimes hápticos e

O pão nosso de cada dia,  
quinta-feira, 1980  
fotogravura, 50 x60cm,  
coleção da artista



de visualidade que cada dispositivo imprime em nossa percepção e nosso comportamento.

Essa investigação evoluiu da produção de situações híbridas, meu objetivo nos anos 80, para a de espaços sinérgicos<sup>9</sup> como situações, ações orientadas pelo local. Os temas recorrentes incluem a história social e a história da arte, e são abordados de diversos modos, ora juntos, ora separados, variando em intensidade dependendo da época. Produzo realidades mistas – combinação de ambientes arquitetônicos, mobiliários domésticos e imagens – em que o espaço atual é usado para ativar o virtual, estabelecendo “conexões dialéticas de espaços de imagem comunicados pelas mídias e fisicamente”.<sup>10</sup> Desse modo, esses dispositivos não alienariam os observadores-participantes da percepção de seu próprio corpo físico e, por outro lado, não os limitariam apenas a ela.

Nesse contexto a imagem é tratada como um espaço constituído por conjuntos de elementos, de acontecimentos mínimos agrupados que evoluem em um campo determinado. Um pacote de informações altamente compactado, como um fóton. Imagem-espaço-tempo percebido não só através dos olhos, mas com todo o corpo movendo-se fisicamente no ambiente polissensorial. O espaço é simultaneamente descoberto, produzido e multiplicado: é o corpo do tempo.

A configuração desse “espaço entre”, aos poucos sistematizado como um pensamento discursivo mais ou menos linear, já estava esboçada na combinação de diferentes técnicas de gravura, realizada nos anos 70. Utilizando procedimentos com base fotográfica que iam contra a tradição do gravador e sua necessária maestria no manuseio dos buris, pontas-secas etc., o processo era aproximado das técnicas industriais de reprodução de imagens utilizadas na mídia impressa. A fotografia, por sua vez, era misturada com o desenho, montada como colagem na qual eram adotados processos gráficos industriais (fotolitos com retícula, pré-computador) reprocessados várias vezes até voltar ao papel fotográfico, seu suporte final. Chamei esse processo de fotogravura. Ele aparece nas séries *O pão nosso de cada dia* (1980 e 1984), *Emotional centres*<sup>11</sup> (1986), tríptico fotográfico revelado à mão, e também na produção em *off-set* de cartões-postais para o circuito de arte correio, em 1978. A própria natureza do postal em si, que é atrelada a sua circulação, forma um híbrido de processo e objeto, configurando uma situação intermediária, uma transversalidade que tangencia diferentes domínios.

Os livros de artista realizados entre 1978 e 1982 tinham o mesmo princípio, operando, porém, espacial e temporalmente de forma diversa; eles articulavam uma leitura dupla,

Lilliput, 2005-2009,  
instalação interativa  
Fotos: Wilton Montenegro  
e Simone Michelin



como objetos estéticos e como propositores de ações, acionando um sistema aberto a colaborações e voltado para o universo doméstico e cotidiano.

Nas fotogravuras assim como nas serigrafias que a elas se seguiram, as imagens não eram simplesmente índices ou representações traduzidas em cores e planos, mas fundamentalmente pontos agrupados mais ou menos densamente dentro de um perímetro dado, uma vez que eram feitas pelo mesmo processo de retículas utilizado na impressão dos jornais. A serigrafia significava trabalhar uma materialidade híbrida entre a pintura, a gravura e a fotografia, e era tratada como um protossintetizador de vídeo produzindo imagens paradas cuja visualidade provocava efeito retiniano que criava a ilusão de um campo oscilatório. A passagem da serigrafia para o vídeo correspondeu à de imagem imóvel para imagem em movimento, em que uma dimensão temporal concreta foi agregada à topologia da imagem.

O vídeo abriu caminhos ligados à performance, à exploração da imagem digital e do espaço virtual. A primeira vertente, que começou em 1982 (*Porque sim: fragmentos de multimídia*, Museu de Arte do Rio Grande do Sul), está relacionada à história social, à observação da relação da arte com as instituições e ao papel da mídia nessas cons-

truções. Esses problemas foram retomados na série *Lições americanas* (1999/2002) e em *A noiva descendo a escada* (1989/2001) que, adicionalmente, aborda a questão de gênero ao focalizar a posição da mulher na história da arte.

A segunda linha investiga as possibilidades formais de uma imagem “desmaterializada em fluxos de corrente elétrica”,<sup>12</sup> constituída por pontos de luz varrendo uma tela, puro deslocamento, hibridismo e variabilidade, em que não cabe mais pensarmos em sua inscrição no espaço em termos de uma topografia, mas sim em sua existência como “síntese temporal de um conjunto de formas em mutação”.<sup>13</sup> O vídeo em meu trabalho normalmente está associado ao espaço tridimensional, compondo uma forma expandida além do formato monocanal.

Os trabalhos desenvolvidos a partir de 1995, com a incorporação do computador à rotina de criação, tratam de questões como interatividade, intersubjetividade, produção de informação, articulações de arquivos de mídia (imagens, sons) e apropriação de comportamentos baseados na lógica da seleção instituída pela relação com as interfaces computacionais. Eles produzem espaço material e imaterial, revelando como esse espaço criado é o resultado da sobreposição de camadas de projetos, códigos, normatizações,



que modelam nossos desejos e necessidades. As situações agenciadas trazem à tona fricções que iluminam uma série de dispositivos encarregados da manutenção do controle de instâncias econômicas e sociais.

Os trabalhos dependem, a cada instante, da decisão das pessoas, que são elementos imprescindíveis dos sistemas projetados, cujas ações são sempre, de algum modo, mediadas pela máquina. Dessa forma, as proposições apontam para o sujeito e seu comportamento em relação ao cotidiano da vida urbana, na sociedade nômade do pós-espetáculo, era regida pela comunicação que transforma o indivíduo em *self-media*,<sup>14</sup> conceito que originalmente apareceu no começo dos anos 70, bem antes do acesso generalizado à internet.

Nas situações propostas, o sujeito pode ver a si próprio de longe, de fora, de outro ponto de vista e, ao mesmo tempo, participa da cena, dentro e fora: entre. Essas proposições, dispositivos ou organismos com capacidade de promover reversão são a base do que proponho como treinamento sensível, uma experiência de alteridade e existências simultâneas em um regime de “encontros intensivos”. Elas funcionam como interfaces configurando um espaço sinérgico.

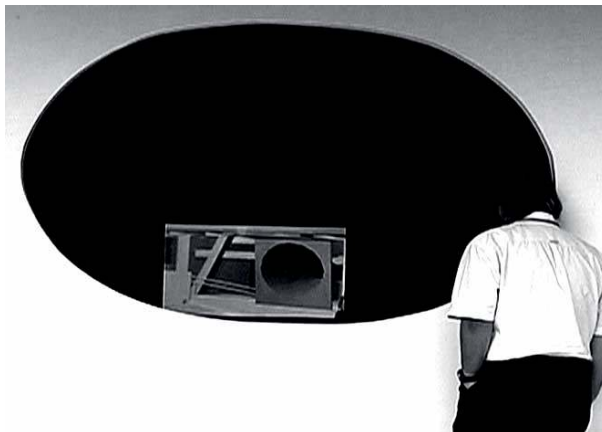
Em 1993 produzi as primeiras imagens com o computador – tanto digitalizadas por captação quanto totalmente numéricas – e uma

câmera digital rudimentar que era conectada via cabo para transferência das fotos.<sup>15</sup> Os maiores problemas na época eram a resolução e o tamanho dos arquivos, a quantidade de espaço que ocupavam no disco rígido, a quantidade de memória necessária para executar as operações, além, é claro, de todo um novo aprendizado dentro da lógica dos programas e da máquina.

Nesse ponto vale a pena considerar o peso de outra lógica, a da escassez, que acompanha a da máquina semiótica nos países terceiro-mundistas e rege a pesquisa, o acesso à arte, cultura, informação, assim como a todos os direitos básicos de qualquer cidadão. Os trabalhos acontecem inseridos nesse tipo de contexto e não em uma bolha perdida no tempo e no espaço, embora boa parte do circuito de arte gire em torno dessas bolhas. Cabe destacar que a questão das tecnologias, a despeito de certa universalidade de acesso, linguagem e lógica, é totalmente dependente de fatores locais culturais, das condições políticas e econômicas. Desse modo, trabalhar com arte e tecnologia na Alemanha, em São Paulo ou no Rio de Janeiro envolve condições completamente diferentes; portanto, julgamentos e critérios a serem estabelecidos para avaliar a efetividade de uma proposição artística nesse âmbito devem considerar essa questão.

O sentido da arte que emprega novas tecnologias, dentro do que se convencionou chamar de artemídia, é muito próximo do

ADA. arquitetura do afeto, 2004  
Fotos: Simone Michelin



significado atribuído pelo século 19 à arte pública, sem o comprometimento com a promoção de valores ligados ao conceito de nação, porém operando como um sistema emergente em escala planetária. A grandeza da escala atingida alça o trabalho à condição de símbolo agregador de uma comunidade formada graças às tecnologias de comunicação e informação. Independente do que se propõe como arte em redes telemáticas, esse sistema, empregado na vida cotidiana como de fato acontece, imprime sua lógica no comportamento humano de tal forma, que se reflete direta ou indiretamente nas manifestações artísticas contemporâneas, sobretudo nas que eclodiram nos anos 90.

*Lilliput*<sup>6</sup> (2005/2009), *ADA, Anarquitectura do afeto*<sup>7</sup> (2004), *Lições americanas*<sup>8</sup> (1999/2002) e *Vista aérea*<sup>9</sup> (2009) tratam da criação de espaços sinérgicos que tornam tangíveis sistemas complexos atuando em determinado local, ao mesmo tempo em que investigam o estatuto da imagem da perspectiva da representação social. Relativizam, entretanto, a importância da visão dentro de todo o esquema hegemônico de representações, realçando outros sentidos e principalmente a integração e interdependência entre o corpo humano e as coisas. O objetivo não é representar a realidade, mas apresentar possíveis realidades, propiciar encontros, modos diversificados de aproximação do real. Eles articulam formas culturais paradigmáticas na contemporaneidade,

como o banco de dados em *O Santinho*<sup>20</sup> (2002) e *Lilliput*, no caso em forma de arquivos de mídia; a câmera como olho mecânico, onipresente controle que alcança lugares impossíveis ao olho humano, ampliando a faculdade da visão e instaurando o domínio da vigilância; a edição, ou montagem de vídeo, “tecnologia-chave do século 20 para a criação de realidades falsas”<sup>21</sup> que agora as produz também em tempo real, o que se vê especialmente em *ADA, Desconcerto*<sup>22</sup> (2003) e *Fuga a 7 vozes*<sup>23</sup> (2007), demonstrando sobremaneira a questão da interface como um espaço de relações em que o corpo humano todo assume a primazia dos agenciamentos.

O substrato de meu trabalho é composto pelos territórios da arte e da ciência que convergem em um conhecimento intersubjetivo corporificado através de técnicas, tecnologias e metodologias – em outras palavras, formas –, e que “é concretamente político”. “Todo conhecimento humano, para ser conhecimento, deve ser intersubjetivo. A objetividade e a subjetividade (ciência e arte no significado moderno dos termos) não passam de horizontes abstratos da relação concreta que é o conhecimento intersubjetivo.”<sup>24</sup>

Assim, a interface que manifesta de fato tal concretude política, resultante desse conhecimento aplicado, incorpora-se à cidade e ao tecido urbano, cadinho que permite a

Simone Michelin e  
Ricardo Ventura  
*Vista aérea*, 2009  
Foto: Pedro Vitor  
Brandão



geração de processos civilizatórios que envolvem formas de trabalho, de educação, lazer e arte. Ao observar arte, cidade e humanos, vejo sistemas complexos em interação, entrecruzando-se, coexistindo e influenciando-se mutuamente; na verdade, seriam sistemas interdependentes que se comunicariam por ressonância.

---

Simone Michelin, artista, pesquisadora, doutora em Artes Visuais, PPGAV/EBA. Desenvolve o projeto Domínio Público, abrangendo Arte Eletrônica, Novas Tecnologias e a Produção do Espaço Público. Professora adjunta da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Pesquisadora do Programa de Pós-Graduação CAlIA-STAR – Center for Science, Technology and Art Research, University of Plymouth, UK, 1999/2000; na School of Communications and Theater, na Tyler School of Art, Sculpture Department, Temple University, 1998. É representada pela galeria A Gentil Carioca, Rio de Janeiro.

## Notas

- 1 Aparelho a que diversos dispositivos podem ser conectados.
- 2 *Cronotopo* é um termo formado pela justaposição do antepositivo *crono-* com o pospositivo *-topo*. *crono-* vem do grego *khronos*, ou 'tempo', ocorre em compostos da nomenclatura científica do século 19 em diante. *-topo* vem do grego *tópos*, ou 'lugar', em uns poucos vocábulos da terminologia científica do século 20. [Houaiss] Utilizo a imagem do cronotopo, em uma livre adaptação da categoria criada por Mikhail Bakhtin para análise literária, que desloca para o campo das artes plásticas. O cronotopo, para Bakhtin, torna visível o tempo no espaço, dando forma à narração. Bajtín, Mijail. *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre Poética Histórica*. In *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus. 1989.
- 3 Michelin, Simone. Domínio público. In García, Iliana Hernández (org.). *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2005: 207.
- 4 Idem.
- 5 Que buscou refletir a produção dos anos 90, como *Zonas Polissensoriais* (1995-97) cujo objetivo era a criação de estruturas sensíveis no espaço urbano (ver dissertação de mestrado de mesmo nome – PPGAV/EBA/UFRJ, 1997).
- 6 Espaço diferencial – Para cada prática social existe um local, a orquestração desses locais e práticas em torno de uma ideia que mantenha a forma que aquela sociedade criou para si mesma através de suas ações (sociais) significa

seu governo, ou o controle da sociedade em busca de sua preservação. Para manter uma organização elaboraram-se códigos, representações, modelos de comportamento, modos de leitura. O problema definido por Lefebvre como resultado do *modus operandi* instituído pelos mecanismos de produção contemporâneos reside na transformação e na substituição do local histórico pelo local abstrato absoluto, nisso consistiria o desenraizamento do humano com as coisas do mundo – práticas, pensamentos, sentidos e afecções disassociados. Uma consequência imediata disso é a manipulação por parte do *establishment* dos meios e modos de constituição do espaço público facilitada pela passividade de seus usuários. Os modos de produção da sociedade capitalista geram um espaço social neutralizado e violento e que já ultrapassou o controle do Estado em países como o Brasil, por exemplo. Finalmente, o autor delinea uma situação que ele denomina "espaço diferencial", a qual colocar-se-ia como alternativa ao espaço absoluto e abstrato, construído pelo pensamento lógico-epistemológico travestido em conhecimento (a verdade), planejamento, e de algum modo refratário à vida real. O lugar instaurado pela arte, esse espaço-entre a que tenho me referido, também é um espaço diferencial, uma heterotopia, seja ele uma pintura, uma instalação ou um *web site*.

- 7 "espaços reais e efetivos que estão delineados na própria instituição da sociedade, mas que constituem uma espécie de contraorganização, de utopia efetivamente realizada, no qual organizações reais que podem ser encontradas dentro da sociedade estão de uma vez e ao mesmo tempo representadas, desafiadas e derrubadas (anuladas): uma espécie de lugar que se situa fora de todos os locais e ainda é de fato localizável." Foucault, Michel. *Of other spaces: utopias and heterotopias*. In Leach, Neil. *Rethinking architecture: a reader in cultural theory*. London: Routledge, 1997:352.
- 8 Bourriaud, Nicolas. *Relational aesthetics*. Dijon: Les Press Du Réel, 2002:42. Tradução para o inglês de Simon Pleasance & Fronza Woods com a participação de Mathieu Copeland.
- 9 Sinergia é definida como o trabalho ou esforço coordenado de vários subsistemas na realização de uma tarefa complexa ou função. Agentes atuando em conjunto, sendo a confiança motivada pela mútua iniciativa e a comprovação de competências para realização de atividades de interesse comum, operam com sinergia.
- 10 Grau, Oliver. *Virtual art*. Cambridge/London: The MIT Press, 2003:245.
- 11 Prêmio no X Salão Carioca, RioArte, Rio de Janeiro, 1986.
- 12 Machado, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: Edusp, 1993:48.
- 13 Id., *ibid.*:52.
- 14 *Self media*: o consumidor de informação e usuário comum de tecnologias com novos acessos, novas ferramentas e possibilidade de entrar na esfera pública da



- rede torna-se também produtor. Último estádio da evolução da comunicação social que começa de forma interpessoal pela expressão corporal e verbal. Jean Cloutier formulou esse conceito em 1973 no livro *A era de Emersec* (Ministério da Educação e Investigação Científica/Instituto de tecnologia Educativa, 1975), que descreve a história da comunicação.
- 15 As imagens eram em preto e branco com resolução muito baixa e consistiam em retículas aplicadas selecionadas de menu limitado a cinco opções. Vide *Monumento e Narciso* (1993), projetados para participar das exposições 11 pontos no espaço público e A arte como instrumento do poder, no evento A Paixão do Olhar, da Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro.
- 16 *Lilliput* é composto de uma infraestrutura humana, física e tecnológica que viabiliza a produção de papel de parede e filmes digitais para telefones celulares – os produtos gerados podem ser transmitidos diretamente via telefonia celular ou transferidos para os celulares via internet. Ele funciona como um dispositivo conectando três espaços: a instituição, os aparelhos de telecomunicação móveis e uma página na internet (*website*). *Lilliput* apresenta ao visitante o lado b do espaço urbano e propõe um jogo de troca de papel com os personagens desse cenário, com a prerrogativa de construir sua visão de mundo e difundi-la no fluxo globalizado de informações. Foi realizado em quatro cidades – Rio de Janeiro (Oi Futuro), São Paulo (Nokia Trends), Karlsruhe (ZKM) e Havana (Décima Bienal de La Habana) – com sua forma variando em cada uma delas. Em todas elas o trabalho funcionou como uma praça pública, local de convívio, de ação e de troca. Na versão carioca, em dois meses de exposição foram produzidos 1.634 panos de fundo (fotos); 33 vídeos e 23 panoramas – alguns dos itens foram comentados.
- 17 Projetada para a exposição Emoção Artificial 2.0: divergências tecnológicas (Instituto Cultural Itaú, São Paulo, 2004). O título é uma homenagem a Ada Lovelace (1815-1852), colaboradora de Charles Babbage no desenvolvimento da 'Analytical Machine' e considerada precursora do que se chamou um *general-purpose computer*. *ADA* é um modelo de conversação que tomou forma através de um mecanismo que capta sons e imagens de acontecimentos do cotidiano do Instituto Cultural Itaú, processa esses dados e os devolve para o exterior do prédio, para a Av. Paulista. O comportamento do sistema ativa eventos que vão produzindo imagem em tempo real, isto é, a proposição está acontecendo, está sendo editada e transmitida ao mesmo tempo em que está sendo vista. As cenas mostram as interações que acontecem entre os funcionários e o público que vai ao ICI, que são processadas e sobrepostas a mais camadas de informação, de acordo com o local onde está sendo feita a captação da imagem.
- 18 Lições americanas, projeto mobile living room desenvolve-se em quatro proposições em gradativa investigação do espaço físico 3D, o eletrônico e o ciberespaço. Poderíamos considerá-los quatro capítulos, envolvendo níveis de relações de participação, envolvimento público/obra e complexidade de recursos técnicos, humanos e financeiros variados. *The White Room: prolegômenos* (Nova Orliândia, 2001); *MNA – Admirável Mundo Novo* (MAC Niterói, 2001); *Bonjour, Bonsoir, Adieu Tristesse* (Espaço Cultural Sérgio Porto, 2001); *O Santinho* (Parque das Ruínas; VideoBrasil entre outros;2002); *Lições Americanas Ho Ho Ho* (2002).
- 19 Sistema de reversão de perspectivas, um cronotopo colapsando escalas e pontos de vista, projetado para a exposição 2em1, em que meu parceiro foi Ricardo Ventura, realizada nas Cavalariças da Escola de Artes Visuais do Parque Lage, em 2009.
- 20 Último capítulo de Lições americanas, *O Santinho* compõe-se de três etapas: ações ao vivo *in situ*, vídeos, um *web site* completando um ciclo de investigações em torno de interatividade e realidade mista em obras de arte. Trata-se de proposição efêmera, que deixa resíduos no espaço e utiliza sistemas de comunicação como meio e metáfora.
- 21 Manovich, Lev. *The Language of New Media*. London/Massachusetts: MIT Press, 2001:148.
- 22 Produzido em colaboração com a compositora Vania Dantas Leite. *Desconcerto* é um sistema dinâmico que conversava com o acontecimento concerto e seu público, a instituição e o circuito, espaços oficiais *versus* situações informais. Nele três camadas de tempo e espaço convivem simultaneamente criando tensões e embaralhando os códigos que regem o funcionamento dos lugares, provocando colapsos de tempo e espaço. A estratégia visava trazer a rua para dentro do teatro e levar o teatro para a rua. Era um sistema para ver andando que ocupava todo o térreo do espaço cultural e envolvia processamentos de som e imagem em tempo real. Espaço Cultural Sérgio Porto, Rio de Janeiro.
- 23 *Fuga a 7 vozes no labirinto de Escher e Borges*, espetáculo realizado com o compositor Tim Rescala, Oi Futuro, Rio de Janeiro.
- 24 Flüsser, Vilém. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998:174. Além de Flüsser, outros pensadores contemporâneos têm proposto a contextualização do conhecimento como parte de um processo intersubjetivo. Essa ideia também atravessa o projeto estético-pragmático apresentado por Guattari em *Cartografias esquizoanalíticas* (Buenos Aires: Manantial, 1989) para investigação de casos clínicos, e que pode ser aplicado como um aparelho teórico para leituras de fatos culturais em geral.