

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP
Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica

Denise Adriana Bandeira

**Arte digital e sua institucionalização: lógica e condição
transpolítica do campo da arte na cibercultura**

Doutorado em Comunicação e Semiótica

**São Paulo
2012**

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP
Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica

Denise Adriana Bandeira

**Arte digital e sua institucionalização: lógica e condição
transpolítica do campo da arte na cibercultura**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, área de concentração Signo e Significação nas Mídias, sob a orientação do professor Doutor Eugênio Trivinho.

São Paulo
2012

ERRATA¹

Onde se lê	Leia-se	Páginas
Almeira	Almeida	viii
transpolitica	transpolítica	08, 37, 146
‘sistema’ e ‘mundo vivido’	“sistema” e “mundo vivido”	10
consequências	consequências	12, 54, 57
tanto capitalista	tanto capitalista quanto marcada por colorações pós-capitalistas.	14
(BOURDIEU, 1989, p. 201-201)	(BOURDIEU, 1989, p. 201-201, grifo do autor)	19
Virilo	Virilio	20
(GIDDENS, 1988, p. 243)	(1988, p. 243)	20
ubiquidade	ubiquidade	24
domocracia	dromocracia	33, 47
lingüística	linguística	53
freqüência	frequência	86
ligacao	ligação	113
‘inexistente’	“inexistente”	113
“intenção”	‘intenção’	135
<i>offline</i>	<i>off-line</i>	135, 152
analise	analisou	140
emprendores	empreendedores	155
foram realizadas	foi realizada	172
estabelecem	estabelecerem	175
freqüentadores	frequentadores	178
participacao	participação	234
reproducao	reprodução	238
auonomia	autonomia	238

¹ Errata referente à Tese de autoria de Denise Adriana Bandeira, com o título “Arte digital e sua institucionalização: lógica e condição transpolítica do campo da arte na cibercultura” e com orientação do Prof. Dr. Eugênio Trivinho, defendida em 21/05/2012. Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica - PUC SP.

Bandeira, D. A.

Arte digital e sua institucionalização: lógica e condição transpolítica do campo da arte na cibercultura / Denise Adriana Bandeira – São Paulo: PUCSP / Comunicação e Semiótica, 2012.

vii, 267f. : il.; 30 cm

Orientador: Eugênio Trivinho

Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, 2012.

1. Arte digital. 2. Comunicações digitais. II Título.

CDD - 700.105

FOLHA DE APROVAÇÃO

Denise Adriana Bandeira

Arte digital e sua institucionalização: Lógica e condição transpolítica do campo da arte na cibercultura

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica, área de concentração Signo e Significação nas Mídias, sob a orientação do professor Doutor Eugênio Trivinho.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr Eugênio Trivinho (PUC – SP)

Pesquisa de doutorado realizada com o auxílio de bolsa de estudos parcial (Capes II)
concessão da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES
Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – SP

DEDICATÓRIA

Ao meu filho
Flavio Bandeira Ciffoni

AGRADECIMENTOS

Sem dúvida, ao meu orientador, prof. Dr. Eugênio Trivinho, externo minha gratidão de coração, sem palavras.

Expresso meu reconhecimento aos professores do Programa de Pós-graduação de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, pela acolhida e incansável dedicação e, especialmente, às professoras Dr^a Lucrécia D'Alessio Ferrara, Dr^a Ana Claudia Mei, Dr^a Giselle Beiguelman e Dr^a Cecília Almeida Salles, pelas contribuições inestimáveis para a efetivação deste percurso; aos professores Dr Gilbertto Prado e Dr^a. Lúcia Leão, pela oferta de preciosas sugestões na banca de qualificação; à secretária do Programa, Maria Aparecida Bueno, pela atenção e solicitude; aos colegas Rogério Luiz Covaleski e Paulo Eduardo Silva Linz Cajazeira, pelos préstimos e colaboração ao longo desta trajetória.

Agradeço aos membros do colegiado do curso de Licenciatura em Artes Visuais e demais professores, alunos e funcionários da Faculdade de Artes do Paraná - Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), pela oportunidade e, especialmente, ao professor Dr. Luiz Antonio Zahdi Salgado e à professora Me. Sônia Tramuja Vasconcellos, pelo apoio e compreensão; à agência de fomento CAPES/CNPq, pela concessão da bolsa de estudos em prol deste trabalho de pesquisa.

Aos muitos amigos, nomeadamente, ao prof. Dr. Paulo Reis, aos arquitetos Renate Oertel e Paulo D'Amico e às artistas Laura Miranda e Eliane Moreira, devo muito pelo incentivo e pelo carinho. À minha querida família, agradeço pela infinita paciência. Por fim, Mônica de Souza Lopes e Beatrice Allain, prestimosas colaboradoras, pela revisão dos textos e tradução, registro meus sinceros agradecimentos e, sempre, minha dívida por essa rede de criação.

RESUMO

Esta Tese discutiu e refletiu criticamente a institucionalização e a configuração de um sistema de arte digital e, conseqüente, um regime. A maior parte da investigação foi realizada com a intenção de mapear e comparar determinada configuração desse campo artístico, seguindo critérios de Bourdieu (1982, 1996, 1998, 2004). Por conseguinte, tratou-se de identificar um conjunto de instituições e de agentes, em situação de diferenciação e multiplicação, também sintomas da configuração de um campo artístico. Para tal, foram considerados dois momentos: antecedentes ou de emergência, entre 2000 e 2005 e de autonomia, entre 2005 e 2010. Em relação aos conceitos trabalhados sobre o conjunto desta pesquisa, optou-se por seguir o arcabouço teórico desenvolvido na lógica da dromocracia cibercultural e, em especial, o conceito de transpolítica de autoria de Trivinho (1998, 2001a, 2007) e, também, aspectos da argumentação de Virilio (1984, 1996, 2005). Um primeiro levantamento, processual e empírico de fóruns e *sites* e, também, de temas debatidos nas listas de discussão, qualificados como canais midiáticos, contribuiu para delimitar uma taxonomia durante a emergência do campo da arte digital. No curso dessas etapas investigativas, foram estudadas e cotejadas diferentes metodologias de pesquisa: qualitativa, quantitativa e com processos automatizados aplicados à rede Internet e aos bancos de dados *online* (em especial, de redes semânticas). Na sequência, conforme já delimitado, abordaram-se aspectos da institucionalização da arte digital, configurados por uma estrutura objetiva do espaço social e, principalmente, por uma infraestrutura de base infotecnológica, segundo o *modus operandi* da dromocracia cibercultural e a condição transpolítica (TRIVINHO, 2007). Muitos desses arranjos comunicativos e práticas artísticas ocorreram virtualmente e intercalados com comunicações presenciais nos eventos da área e com divulgação em publicações impressas, numa combinação típica da cibercultura entre acontecimentos e processos *online* e outros fatos em contexto *off-line*. No âmbito dessas manifestações, selecionou-se exemplarmente o festival *Ars Electronica* (Linz – Áustria), considerando-se seu papel como instância de consagração na institucionalização do campo da arte digital, especialmente, quanto às posições de agentes e instituições. Nessa etapa, adotou-se uma metodologia comparativa relativa às estruturas do sistema da arte tradicional (BOURDIEU, 1982, 1989, 1996, 2003a; 2004) e, especialmente, da arte contemporânea (CAUQUELIN, 2005a, 2005b). Finalmente, esta Tese analisa a institucionalização da arte digital, por sugerir amplamente a constituição do campo da arte digital na cibercultura sem impingir fronteiras, tendo em vista os diferentes estados e configurações partilhados internacionalmente.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação, cibercultura, arte digital, sistema de arte e transpolítica

ABSTRACT

This thesis involved a critical discussion and reflection about the institutionalization and design of a digital art system, and hence, a regime. The purpose of most of the investigation was to map and compare a given configuration of this artistic field according to the criteria of Bourdieu (1982, 1996, 1998, 2004). Therefore, it involved identifying a set of institutions and agents, in a situation of differentiation and multiplication, as well as symptoms of the composition of an artistic field. To this end, two moments were considered: antecedents or the moment of emergence, between 2000 and 2005, and autonomy, from 2005 to 2010. With regard to the concepts examined in the overall research, our choice fell on the theoretical framework developed in the logic of cybercultural democracy, and particularly, the concept of transpolitics authored by Trivinho (1998, 2001a, 2007), as well as aspects of the argumentation of Virilio (1984, 1996, 2005). An initial processual and empirical survey of forums and sites, as well as themes debated in discussion lists and qualified as mediatic channels, contributed to demarcate a taxonomy during the emergence of the field of digital art. In the course of these investigative phases, different research methodologies were studied and compared: qualitative, quantitative, and with automated processes applied to the Internet and online databases (particularly of semantic networks). This was followed by a discussion of aspects of the institutionalization of digital art, represented by an objective structure of the social space, and especially, by an information technology infrastructure, according to the *modus operandi* of cybercultural democracy and the transpolitical condition (TRIVINHO, 2007). Many of these communication arrangements and artistic practices occurred virtually and were intercalated with face-to-face communications at events in the area and publicized in printed publications, in a typical combination of cyberculture between events and online processes and other facts in an off-line context. Within the ambit of these manifestations, the *Ars Electronica* (Linz, Austria) festival was selected as exemplary, considering its role as an instance of recognition of institutionalization in the field of digital art, especially with regard to the positions of agents and institutions. In this phase, we adopted a comparative methodology with respect to the structures of the system of traditional art (BOURDIEU, 1982, 1989, 1996, 2003a; 2004), and particularly of contemporary art (CAUQUELIN, 2005a, 2005b). Lastly, this thesis analyzes the institutionalization of digital art by broadly suggesting the constitution of the field of digital art in cyberculture, without encroaching on boundaries, in view of the different states and frameworks shared internationally.

KEYWORDS: communication, cyberculture, digital art, art system and transpolitics

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1:.....	214
Gráfico 2:	215
Gráfico 3:.....	218
Gráfico 4:.....	229

LISTA DE TABELAS

Tabela 1:	73
Tabela 2:	96
Tabela 3:	170
Tabela 4:	171
Tabela 5:	176
Tabela 6:	211
Tabela 7:	216
Tabela 8:	222
Tabela 9:	226
Tabela 10:	230
Tabela 11:	237
Tabela 12:	238

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	2
2 DROMOCRACIA CIBERCULTURAL E ARTE DIGITAL	9
2.1 MODERNIDADE, LÓGICA E CONDIÇÃO PÓS-MODERNA.....	11
2.2 CULTURA DA PÓS-MODERNIDADE, VETORES E CIBERCULTURA.....	16
2.3 DROMOCRACIA CIBERCULTURAL, LÓGICA E CONCEITO DE TRANSPOLÍTICA.....	31
3 ANTECEDENTES: APONTAMENTOS DO CAMPO	45
3.1 TAXONOMIA: DECIFRAÇÃO E REFRAÇÃO	56
3.2 LISTAS DE DISCUSSÃO: HIERARQUIAS DE REDE	62
3.3 VOCABULÁRIO E DENOMINAÇÕES CORRENTES	66
4 PLATAFORMA: DOMÍNIO COLETIVO	79
4.1 PRÁTICAS TRADICIONAIS, COMBINAÇÕES E RUPTURAS	83
4.2 PLATAFORMA RHIZOME: CAMPO E LÓGICA DA CIBERCULTURA	86
4.3 AUTORIDADE, MULTIPLICIDADE E DESCENTRALIDADE	99
5 INSTITUCIONALIZAÇÃO E TRANSPOLÍTICA	108
5.1 CONDIÇÃO TRANSPOLÍTICA E ARTE DIGITAL.....	111
5.2 SISTEMA, REGIME E INSTITUCIONALIZAÇÃO.....	126
5.2.1 Sistema da arte, o regime da comunicação ou a arte contemporânea.....	129
5.2.2 Institucionalização: emergência do campo da arte digital.....	150
5.3 ESTADO DA ARTE DIGITAL	165
6 SISTEMA E REGIME DA ARTE DIGITAL	192
6.1 INSTÂNCIAS DE CONSAGRAÇÃO: REFLEXO DO ESPELHO	196
6.2 REDE DE RELAÇÕES, AGENTES E ESTRATÉGIAS	210
6.3 VALIDAÇÃO, MERCANTILIZAÇÃO E DENEGAÇÃO.....	220
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	248
Referências	258

1 INTRODUÇÃO

Esta Tese trata da institucionalização da arte digital, comparativamente ao sistema da arte, em especial, da arte contemporânea e das suas instituições tradicionais. No primeiro capítulo, apresenta-se uma reflexão fundamental para contribuir com este aporte, sobre a condição do Estado e da política. Este estudo também coopera com imprescindíveis atualizações sobre seus devidos reescalamentos na cibercultura, como categoria de época.

A Tese concentra-se no momento atual da organização da sociedade e da cultura ao analisar o fenômeno sociocultural da comunicação tecnologicamente mediada. Assim, a pesquisa procurou refletir propositivamente aspectos da modernidade e, resumidamente, alguns desdobramentos do pós-moderno e da cultura pós-moderna, num contexto próprio ao advento da cibercultura.

De fundamental importância é a demarcação do cenário tecnológico contemporâneo propiciada pela argumentação de Trivinho e, conseqüentemente, delimita as categorias teóricas de comunicação, velocidade e cultura que culminaram na apreensão da condição do fenômeno da transpolítica (2006a, 2001a, 2007). Nesse contexto, sobre o conceito de dromocracia cibercultural, a presente abordagem segue um caminho aberto por Trivinho e, por isso, a maioria dos capítulos foi inspirada num recorte da obra de Paul Virilio e nos “princípios teóricos da sociodromologia fenomenológica” (TRIVINHO, 2007, p. 21).

Esse conjunto da obra de Virilio foi esteio para uma escolha selecionada dos demais autores, também motivo de remissão e reflexão para este trabalho, o que justificou leituras e aportes, além de contribuir para um entendimento do “*modus operandi* da cibercultura”, conforme apresentado por Trivinho (2007, p. 68). Nesse cenário, notadamente transpolítico se reescreve a condição do Estado moderno, é a própria incapacidade de gestar políticas em atendimento às atualizações tecnológicas e comunicacionais, desde a interatividade até as exigências de acesso pleno.

Uma situação ímpar, esta que se alastra também em relação à produção, distribuição e consumo da arte digital em parte partícipe do “*modus operandi* dromocrático-cibercultural” (TRIVINHO, 2007, p. 72, grifo do autor).

O segundo capítulo apresenta um mapeamento sobre a origem do campo da arte digital ou *new media art* ou arte digital e, por razões específicas deste recorte, estuda este estado exemplarmente configurado nos Estados Unidos em sua gênese entre 1990 e 2000. No entanto, esta etapa observa quanto foi imprescindível para uma constituição do campo a definição de uma taxonomia pelos agentes da arte digital ou *new media art* e cujo embate se estabeleceu oportunamente nos primórdios das listas de discussões, em várias fases, com diferentes moderações e participantes.

Oportunamente, vai-se optar pela análise e reflexão de um recorte da discussão emanada das listas selecionadas que, conforme admoestação de Cauquelin, pode ser traduzida numa “doxa teorizante” e ainda funcionar como limite e motor para as atividades artísticas. Consequentemente, essa reação implicou o reconhecimento de um dado contexto sociocultural e político (2005a, p. 19). A maior parte destas análises se concentrou no banco de dados (*online*) da lista de discussão *CRUMB* e se restringiu aos temas relativos à instituição de uma taxonomia para o campo em duas principais ocasiões, em 2001 (*naming/categorising new media art*) e em 2004 (*conserving new media art*).

Nesta abordagem, entre as listas de discussões correntes e dominantes nesse período, prescruta-se previamente: *Nettime* (www.nettime.org), *Rhizome* (www.rhizome.org), *Colossus* (www.colossus.v2.nl/syndicate), a lista *Empyre* (<http://www.subtle.net/empyre/>) e a lista *CRUMB New Media Curating Discussion List* (<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>).

A necessidade de uma taxonomia hierárquica para a arte digital alimentou intensos debates nas listas entre agentes e, simultaneamente, foram desenvolvidas propostas de categorias por entidades de pesquisa, como a organização V2_Lab (Roterdã – Holanda).

No entanto, observa-se que o conceito de uma taxonomia ou diretórios aplicados à arte digital ou *new media art* se manteve em forte oposição aos tipos de classificações possibilitados com a consolidação da *Web 2.0* por volta de 2005. Rapidamente tais tipos se alastraram, por exemplo, com as soluções de arquivamento por *tags* advindas dos propósitos da *folksonomia*.

Na continuidade e no terceiro capítulo, observa-se a importância de atuação das plataformas estruturadas com os recursos disponibilizados pela *Web 2.0*, desde o início da década de 2000. Vai-se configurar um conjunto de questões pertinentes à institucionalização do campo da arte digital ou *new media art* em contraste ou concordância com procedimentos padrões e práticas tradicionais do sistema de arte, em especial, da arte contemporânea.

Em síntese, nesta etapa, trata-se das práticas curatoriais *online* e de processos de premiação e de concessão de subsídios operados pela *Rhizome* (www.rhizome.org), a partir da caracterização da entidade como uma plataforma ou máquina coletiva, o que não implicou desfazer as estruturas de poder subjacentes às redes. Essa condição vai possibilitar a discussão das características da hierarquização apontadas, principalmente, por Bourdieu (1996, 2004), Trivinho (2001a, 2007) e Galloway e Thacker (2007).

Em seguida, para a produção do quarto capítulo, será necessário retomar o conceito de “dromocracia cibercultural transpolítica” conforme argumentação e desenvolvimento realizados por Trivinho (2007, p. 68), sem olvidar a contribuição de Virilio (1984, 1993, 1996). Isso em razão de se constituir um contexto mínimo da institucionalização do campo da arte digital na cibercultura.

Na questão da institucionalização da arte digital, inicialmente, para discutir a constituição desse campo específico, importa considerar o emprego de questões gerais sobre o campo artístico, conforme defesa de Bourdieu (1996) e, especificamente, em razão da proximidade com o campo da arte contemporânea. A delimitação do conceito de um sistema de arte, da arte contemporânea e da arte digital, será desenvolvida a partir do questionamento de Bourdieu (1989, p. 9) sobre os “sistemas simbólicos” que, também, contêm as propriedades universais de um campo artístico ou cultural e em proporção comparativa às proposições de Cauquelin (2005b).

Vale lembrar que a constituição de um campo artístico, neste caso do sistema da arte, trata de um sistema simbólico, ocorreu em oposição ao campo político, ao campo econômico e ao campo religioso e, ainda, contra todas as instâncias com intenções de legislar na esfera cultural dotadas de autoridade que não seja cultural (BOURDIEU, 1982, 1989, 1996).

Ainda neste capítulo, conforme a proposição de Cauquelin (2005b), sobre o sistema da arte contemporânea, foram as mudanças dos mecanismos de produção, de distribuição e de consumo, além da expansão e do uso das tecnologias de rede que responderam pelas condições de percepção da arte pelo público e que permitiram identificar uma estrutura, descrever um sistema da arte contemporânea e seu regime.

Seguindo-se esse mesmo raciocínio, vai-se recuperar a proposição de Bourdieu sobre os sistemas de produção e de circulação de bens simbólicos, (delimitação das instâncias em relação ao papel que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão), será possível intuir a formulação de um sistema de arte digital e seu regime (1982, p. 105).

Neste contexto a estudar, pretende-se avaliar minimamente dois estados do campo da arte digital, inicialmente, de emergência e, em seguida, pelos indícios de autonomia, serão considerados alguns aspectos gerais dessa conformação em condições de institucionalização.

A opção deste recorte pela abordagem da emergência do campo da arte digital ou *new media art* estadunidense adveio das investigações e mapeamentos disponíveis, todas as pesquisas acompanhadas de um amplo panorama do contexto de produção entre arte, ciência e tecnologia, em síntese, encontrado na investigação desenvolvida por Wilson (2002). Esses levantamentos foram realizados pelos autores com patrocínio da organização *Rockefeller Foundation* destacada agência privada financiadora da área cultural nos Estados Unidos.

Essa estrutura interna do campo da arte digital exemplificada pelo contexto estadunidense começou a se desenvolver entre as décadas de 1990 e de 2000, em consonância com a segunda fase decenal da cibercultura e, especificamente neste estudo, vai ser constituída em contraposição ao campo da arte contemporânea.

Nessa sequência e conforme defendido por Bourdieu, três operações precisarão ser realizadas para a efetuação de uma análise de obras culturais em termos de campo: localização de um microcosmo artístico no seio do “campo de poder”; traçamento de uma topologia da estrutura interna do campo artístico; concentração na análise da gênese dos *habitus* dos ocupantes dessas posições ou o produto das trajetórias sociais desses indivíduos (1996, p. 243).

Primeiramente, este estudo versará sobre uma articulação entre distribuição das instituições e cada papel que desempenharam na divisão do trabalho de acordo com os levantamentos do campo realizados por Jennings (2000), Morris (2001), Wilson (2002) e Naimark (2004), em contraposição à classificação das instâncias que foi sugerida por Bourdieu (1982, 1996, 2004).

Com essa comparação inicial, será possível observar alguns interesses específicos, investimentos econômicos e psicológicos que instituições e agentes produzem concernentes ao *habitus*, no conceito levantado por Bourdieu (1989). Afinal, agentes e instituições se tornam determinantes para a constituição desses campos, artístico ou cultural. Em suma, tempo de dedicação, dinheiro e trabalho, cujo retorno depende de uma economia particular de cada campo (THIRY-CHERQUES, 2006).

Por outro lado, nessa delimitação se irá constatar que a condição hierárquica do campo de arte digital, também pode ser determinada e delimitada pela dromoaptidão, definida por Trivinho (2001a, 2007), na esteira conceitual de *habitus*, proposta por Bourdieu (1982, 1996, 2004) e, em conformidade, com as proposições do autor francês, sobre capital social e o capital simbólico.

Ressalte-se que a constituição do campo nos estados de emergência e de autonomia (enquanto ao mesmo tempo se diferenciaram os agentes) foi produzida e compreendida à medida que se instituíram as instâncias de consagração, de distribuição e de reprodução, conforme demarcadas nessas diferentes investigações elaboradas por estes autores. Essas condições possibilitaram a apreensão, na realidade, da institucionalização de um sistema da arte digital e de seu regime.

Nesse contexto explanado, cumpre recordar a invisibilidade do *modus operandi* da dromocracia cibercultural vigente em correspondência com a condição transpolítica. Esta, segundo Trivinho, efetiva-se ou não através de *écrans*, dependente do imperativo digital, da velocidade, das máquinas capazes de redes e, em especial, do ciberespaço (1998). Vale lembrar que um conjunto amplo da produção da arte digital acaba por exigir constante reconfiguração do perfil dos agentes do campo, em especial, por causa da aquisição, manutenção e ampliação das tecnologias e das condições de acesso. Tais condições, então, doravante demandam permanente de capital econômico e capital cognitivo-informático (TRIVINHO, 2001a, 2007).

Por isso, nas múltiplas e complexas instâncias identificadas no campo da arte digital, conforme as condições socioeconômicas e político-culturais e da própria cibercultura, o extremo ápice da estratificação dromocrática se apresenta ocupado pela “elite cibercultural” (TRIVINHO, 2001a, p. 226, grifo do autor).

No quinto e último capítulo, serão apresentadas algumas considerações sobre as funções do festival e do prêmio *Prix Ars Electronica* (Linz – Áustria), entre as instâncias de consagração na institucionalização do campo da arte digital, em especial, em relação às posições dos agentes e das instituições. Essa etapa dos estudos contará com duas revisões históricas dos arquivos do festival e, principalmente, do prêmio *Prix Ars Electronica*: a primeira em 2004 por ocasião dos 25 anos (*Timeshift: the world in twenty-five years*) e a segunda em 2009, na oportunidade dos 30 anos do festival (*Mapping the archive: Prix Ars Electronica*).

Neste estudo, os apontamentos de cada levantamento, as listas das entidades e suas especificidades, o rol de agentes e suas atividades, irão delimitar uma rede de relações que pretende configurar-se como múltipla, complexa e descentralizada. Vale lembrar que cada elemento desempenhará diferentes, cumulativas, alternadas e independentes funções no **campo de poder** que acolheu a arte digital ou *new media art*. Especificamente, será importante discutir cada uma das metodologias adotadas para a realização das revisões historiográficas. Ao final, pretende-se coletar mecanicamente e, também, analisar dados disponíveis diretamente no arquivo do banco de dados *online* do festival e do prêmio *Prix Ars Electronica*.

A partir destes estudos sobre as categorias de premiações, relação de membros de júri e dos comitês, listas de artistas e demais agentes e instituições vai-se apontar um índice de autonomia do campo nessa instância de consagração.

Entre 2005 e 2010, os avanços em direção à autonomia do campo da arte digital se produziram em ligação estreita com as mudanças impingidas à cibercultura no século XXI e, em síntese, com a conformação e consolidação das redes sociais, processos e características que, nas fases anteriores, se encontravam apenas em condições de potência (TRIVINHO, 2010).

Nesse contexto, serão minimamente identificadas as instâncias de consagração, de reprodução e de difusão que compõem o campo da arte digital. Inicialmente, no estado de emergência do campo comparativamente ao campo da arte contemporânea, nesta Tese, está representado pelo campo da arte digital ou *new media art* estadunidense.

Além do mais, intui-se que o campo da arte digital se constitui distribuído e descentralizado e como se observará no período a ser analisado, reverberou em diferentes estados de emergência e de autonomia. Por motivos específicos deste recorte, serão feitas poucas indicações ao estado do campo da arte digital no Brasil. Em parte, justifica-se essa situação de pesquisa em função do período limitado para o desenvolvimento desta investigação e, em seguida, pelas condições exigidas para uma observação local do campo, se não de profissionalização de agentes e de avanços tecnológicos, mas de velocidade de acesso às informações compatíveis e distribuídas. Principalmente, justifica-se pela ausência de bancos de dados disponibilizados *online* pelas instituições.

Enfim, não se pôde desprezar a reflexão de Bourdieu (1996) segundo a qual não se consegue limitar as fronteiras de um campo artístico ou cultural, mas sugerem-se trajetórias dos agentes em um determinado momento, bastante incompleto e da escolha de um conjunto em contínuo movimento. Por isso, propõe-se apresentar esta Tese que provavelmente olvidou a maior parte das dificuldades enfrentadas neste estudo.

2 DROMOCRACIA CIBERCULTURAL E ARTE DIGITAL

Ao tratar da institucionalização da arte digital, esta Tese se confronta com a necessidade de uma reflexão crítica sobre a condição do Estado e da política e sobre devidos reescalamentos na cibercultura, como categoria de época, sinônima de “civilização mediática avançada”, conforme Trivinho (2001a, 2006a, 2007). Ainda, esta pesquisa volta-se à investigação deste recorte de acordo com autores como Maffesoli (2005), Baudrillard (1996, 1991, 1990), Virilio (1984, 1990, 1991 e demais referências) e, em especial, procura estudar aspectos das relações entre transpolítica e cibercultura na acepção de Trivinho (2001a, 2001b, 2006, 2007 e demais referências).

No entanto, a atual organização da sociedade e da cultura, sob a égide da tecnologia e regida pela comunicação pressupõe a urgência de uma breve reflexão sobre a sociedade tecnológica, ainda que seja apenas para confirmar uma formação sulcada pelas “tecnologias de informação e por suas redes de cibercomunicacionais internacionalizadas” (TRIVINHO, 2001a, p. 30). Assim, trata-se de apresentar sinteticamente aspectos da modernidade (HABERMAS, 2002) e, por conseguinte, alguns desdobramentos do pós-moderno e da cultura pós-moderna (LYOTARD, 1998; HARVEY, 1993; FEATHERSTONE, 1995) e que, de certa forma e simultaneamente, urdiram o advento da cibercultura.

Nessa direção, Trivinho demarcou um cenário tecnológico contemporâneo e, tratou o fenômeno da transpolítica em envolvimento com a cibercultura, para tanto, evidenciou “as relações de *assincronia radical progressiva* entre o estatuto atual do Estado e da política como instituições herdadas do *projeto da modernidade* (cf. HABERMAS, 2002; LYOTARD, 1998) além do *modus operandi* dromocrático avançado da história hodierna” (2006a, p. 91, grifo do autor). Para tanto, tal condição institucional deve ser apreendida juntamente com a questão da velocidade tecnológica conforme defenderam Virilio em grande parte da sua obra e Trivinho (2001a, 2007).

2.1 MODERNIDADE, LÓGICA E CONDIÇÃO PÓS-MODERNA

O termo modernidade, definido como “um conjunto específico de características”, conforme Featherstone (1998, p. 12), foi aplicado a uma larga duração da história ocidental e, especificamente, sem se constituir numa oposição ao conceito de pós-modernidade.

Por outro lado, a ideia de modernidade sempre esteve ligada ao desenvolvimento da arte na Europa e, por isso, sob a argumentação de Habermas (1983, p. 89-90), o “projeto da modernidade” iniciado no século XVIII, somente poderia ser compreendido se distanciada da sua concentração em torno da arte.

Depois de analisar outros modelos e discursos sociológicos, filosóficos e estéticos sobre o tema, Habermas propôs uma reflexão crítica sobre a modernidade e seu projeto original. A discussão desenvolvida pelo autor para Freitag resumiu uma ideia da modernidade:

A modernidade somente será compreendida em toda a sua complexidade, suas potencialidades e patologias, fornecendo-se um modelo interpretativo que abranja os dois aspectos da modernidade (a modernidade cultural e a modernização societária). (1995, p. 151)

O modelo de Habermas retomou a proposta de Marx Weber da caracterização da modernidade cultural pela separação da razão objetiva em três esferas autônomas: ciência, moral e arte. Além disso, tal representação se refere às formas societárias dos chamados “tempos modernos” como um ideal de Estado e de política, também confirma um desvio do projeto original que se encontrava pressuposto na seguinte síntese: “O projeto de modernidade formulado no século VIII pelos filósofos do Iluminismo consistiu em esforços que visavam a desenvolver tanto a ciência objetiva, a moralidade universal e a lei, quanto a arte autônoma, conforme sua lógica interna.” (HABERMAS, 1983, p. 90).

A teoria da modernidade de Habermas (2002) distinguiu os processos da modernidade cultural e se referiu à autonomia no interior do mundo vivido (esferas de valor: científica, ética e estética) e de modernização societária, constituído pela racionalização do sistema (subsistemas, econômico e político):

Para compreender a importância desses dois processos é preciso retomar a distinção entre ‘sistema’ e ‘mundo vivido’, feita por Habermas para melhor compreender a especificidade das sociedades modernas contemporâneas. Os dois conceitos correspondem a uma diferenciação das sociedades em duas esferas (ou ‘mundos’: o mundo da reprodução material, **do trabalho**, e o mundo da reprodução simbólica, da **interação**). A própria diferenciação nesses dois ‘mundos’ é um dos traços constitutivos da modernidade. (FREITAG, 1995, p. 141, grifo do autor)

No entanto, Freitag (1995) apontou uma intenção do modelo de Habermas em resgatar o projeto iluminista e, em contraposição às críticas, ofereceu-se uma proposta de revisão. O mesmo projeto para Habermas poderia se beneficiar pelo acréscimo das correções pela experiência histórica, pela crítica e pelo reexame da obra de muitos intérpretes da própria modernidade: “A Teoria da Modernidade se propõe como uma teoria que preserva em seu bojo o projeto iluminista original, mantendo o espírito e modificando sua forma.” (FREITAG, 1995, p. 161).

De certa maneira, o projeto da modernidade abordado por Habermas entrou em cena no século XVIII, também marcado por um pensamento que se afirmou graças à ideia do progresso. Harvey ressaltou nesse projeto a predominância de uma visão otimista, perpassada pelas doutrinas de igualdade, liberdade, fé na inteligência humana e na razão universal: “Foi, sobretudo, um movimento secular que procurou desmistificar e dessacralizar o conhecimento e a organização social para libertar os seres humanos de seus grilhões.” (1993, p. 23).

Esse projeto político-filosófico fundou-se na ciência e na técnica e firmado na razão, conforme Trivinho, pois tais parâmetros responderam pela sustentação da “*ideologia de progresso tecnológico*, que acabou por se materializar como infraestrutura social e econômica, compondo o *environment* urbano, simbólico e imaginário dos últimos, pelo menos, 200 anos” (2001a, p. 46, grifo do autor).

Com efeito, o projeto de modernidade propugnado pelos filósofos do Iluminismo, nunca deixou de ser criticado; inclusive, Habermas levantou dúvidas quanto à possibilidade da sua realização nas condições social-históricas da contemporaneidade. O próprio autor defendeu uma revisão para superar os impasses teóricos e práticos das suas propostas e ressaltou:

Até o final do século XVIII, a ciência, a moral e a arte diferenciaram-se institucionalmente também como áreas de atividade em que questões de verdade, de justiça e de gosto são examinadas de modo autônomo, isto é, sob seus aspectos específicos de validade. (*Ibid.*, 2002, p. 29).

Da mesma maneira, Harvey comentou a descrença nas condições social-históricas para essa realização quando se revelou a sua lógica oculta de dominação e opressão e, conseqüentemente, implicou a perda da fé no progresso: “O século XX – com seus campos de concentração e esquadrões de morte, seu militarismo e duas guerras mundiais, sua ameaça de aniquilação nuclear e sua experiência de Hiroshima e Nagasaki – certamente deitou por terra esse otimismo” (1993, p. 23).

Por outro lado, Giddens alegou que muitas análises sociais ignoram que “a conexão da organização e inovação industriais com o poder militar é um processo que remonta às origens da própria industrialização moderna” (1991, p. 14-15). Além disso, inúmeras abordagens deixaram de lado, a mais forte conformação do lado sombrio da modernidade, a discussão sobre a ameaça nuclear. Essas limitações inibem o pensamento sociológico e impedem uma análise satisfatória das instituições modernas.

A argumentação de Trivinho corrobora este entendimento, ao afirmar que a lógica da modernidade vinculou-se a determinados elementos centrais, tais como o agente histórico e outros elencados como categorias de época:

No bojo da intenção de realização da liberdade de expressão, da igualdade de condições e do humanismo, na acepção da intelectualidade burguesa universalista do século XVIII, radicam as figuras do *agente histórico* (o sujeito ativo, grupal ou de massas; a vanguarda, o partido, a classe), *da transformação social* (na forma da revolução), *da finalidade* e *da totalidade* (na forma da emancipação da humanidade) e do *inimigo* (por um lado, a ignorância, as ilusões e as superstições; por outro, as injustiças, a desigualdade). (2001a, p. 46, grifo do autor)

Essa mesma lógica começou a ser enfrentada desde meados dos anos de 1940, mas os questionamentos se tornam mais acentuados em torno de 1970: “não só pelo discurso teórico, como também em âmbitos pouco acessíveis, pouco verificáveis, como o do senso comum e o da sensibilidade cotidiana.” (TRIVINHO, 2001a, p. 47).

Foi essa situação, para Harvey (1993), em que inúmeros “movimentos contraculturais e antimodernos dos anos 60” apareceram, muitos espalhados a partir das universidades e centros de arte, como oposição às tendências repressoras e racionalistas e, também, como um modo de expor a individualidade e a crítica à vida moderna. E, como propôs o autor, tais acontecimentos se confirmam como precursores da pós-modernidade: “Embora fracassado, ao menos a partir dos seus próprios termos, o movimento de 1968 tem de ser considerado, no entanto, o arauto cultural e político da subsequente virada para o pós-modernismo” (*ibid.*, p. 44).

Assim, além do contexto elencado por Trivinho (2001a), afirmam-se os movimentos de contracultura questionadores da face oculta da modernidade marcada pelas guerras mundiais e suas terríficas conseqüências, no rastro do progresso tecnológico. Por isso mesmo, os anos de 1960 foram considerados por Jameson (1995) como o início da pós-modernidade, compreendida como lógica cultural do capitalismo tardio, uma passagem iniciada pelo menos no final da década de 1950 durante a reconstrução da Europa no pós-guerra.

Outros teóricos preocuparam-se com os desvios e as interrupções do projeto da modernidade e, nesta direção, se destaca Giddens por sua abordagem peculiar das mesmas condições. O autor tratou a própria natureza desse projeto, conforme as suas discontinuidades e as conseqüências se tornaram radicais e universais: “Capturar a natureza das discontinuidades em questão, devo dizer, é uma preliminar necessária para a análise do que a modernidade realmente é, bem como para o diagnóstico de suas conseqüências, para nós, no presente.” (1991, p. 9-10). Além disso, destacou a existência de quatro movimentos sociais fundamentais para a modernidade: movimentos operários, ecológicos, democráticos e pacifistas. E, conforme argumenta o mesmo autor, a modernidade propriamente dita deveria ser compreendida como um conjunto multidimensional, pois “são múltiplas as dimensões essenciais da modernidade” (GIDDENS, 1988, p. 239).

Contudo, reitera-se com Trivinho: “A pós-modernidade, ao contrário, iniciou-se por uma revolução tecnológica *direta*, isto é, sem mediação discursiva organizada.” (2001a, p.49, grifo do autor). De acordo com esta observação, portanto, a contextualização contribuiu para explicar o fato de não se dispor para a pós-modernidade, de um projeto político-social. Embora, sem defender uma análise baseada na tecnologia, ressalta-se que, entre os vetores estruturais da pós-modernidade, identificados por Trivinho (2001a, p. 41-45), foram destacados a aceleração tecnológica dos domínios da vida humana; a militarização velada da vida cotidiana e o excesso das diferentes formas de produção, em especial, aquelas relacionadas à arte e à cultura, equacionadas pelas ferramentas e práticas culturais integradas ao fenômeno infoeletrônico.

O cenário que antecedeu e acompanha a pós-modernidade conforma-se também pelo esfacelamento das organizações societárias em contraposição ao ideal do projeto da modernidade. Uma condição alimentada pela multiplicação das manifestações sociais e dos movimentos contraculturais e que receberam considerável impulso com o desenvolvimento da indústria no pós-guerra em meados do século XIX. No entanto, a pós-modernidade não se constitui como ruptura histórica ou transformação radical, antes se trata de um conjunto de modificações no cerne das organizações e dos sistemas econômicos e políticos dos Estados-nação que, gradativamente, atinge a totalidade da vida humana.

2.2 CULTURA DA PÓS-MODERNIDADE, VETORES E CIBERCULTURA

O conceito da pós-modernidade surgiu na literatura ensaística publicada durante a década de 1980, apresentado sob três enfoques principais, segundo Trivinho, como uma época histórica definida¹, condição cultural de época² ou uma corrente³ de “pensamento propositivo-instituinte” e assim se configurou:

Na realidade, a pós-modernidade não é nem uma coisa, nem outra, exclusivamente. Ela não é propriamente uma época histórica porque nada há nela de puro que justifique uma demarcação arbitrária específica, por distinção total a outras épocas históricas. Antes, convivem nela diversas eras. (2001a, p. 42-43)

O termo “pós-modernismo” surgiu na década de 1930 como uma reação de menor importância ao modernismo (FEATHERSTONE, 1985, p. 11). Na década de 1960, essa acepção artística prevaleceu, popularizou-se nos Estados Unidos e foi divulgado entre jovens e críticos para designar um movimento para além das correntes institucionalizadas da arte do período.

Entre as décadas de 1970 e 1980, o termo “pós-modernismo” foi amplamente utilizado na arquitetura, na música, nas artes visuais e nas artes cênicas. Em seguida, em função da internacionalização destas terminologias, o conceito foi adotado por teóricos como Kristeva e Lyotard na França. Já o termo “pós-modernidade”⁴ foi cunhado por Toynbee, em 1947, para designar um novo ciclo na civilização ocidental (FEATHERSTONE, 1989, p. 54).

¹ Conforme Trivinho (2001, p. 42), nesta definição seria equivalente a uma forma social inteira, tanto capitalista

² “A invocação de uma disposição de espírito ou estado da mente pós-moderno por Lyotard, indica-nos o segundo sentido do par modernidade – pós-modernidade.” (FEATHERSTONE, 1985, p. 21).

³ O movimento cultural, denominado pós-modernismo, que se estende pelos diversos campos de atuação humana (artes, literatura, *design*, *media* etc.) foi produzido por artistas, intelectuais e outros especialistas culturais (FEATHERSTONE, 1985, p. 11).

⁴ A ideia de um “pós-modernismo” apareceu originalmente no mundo hispânico e, conforme Anderson (1999, p. 10), a expressão foi cunhada por Federico de Onís na década de 1930. Posteriormente, o conceito foi usado por Toynbee.

Habermas ressaltou um dos resultados da divulgação das teorias sociológicas sobre a modernidade e as suas consequências para a definição do horizonte da razão ocidental: “Sem dúvida a investigação desenvolvida nos anos 50 e 60 sobre a modernização criou as condições para que a expressão *pós-moderno* pudesse circular entre os cientistas sociais.” (2002, p. 5-6, grifo do autor).

Até o final da década de 1980, parte do impacto das mudanças e transformações ocorridas no Ocidente incidiu sobre a teoria social e também contribuiu para acirrar a disputa entre continuadores da modernidade e outros teóricos defensores da pós-modernidade.

De certa maneira, entre as justificativas apresentadas pelos continuadores, destacam-se os argumentos elencados por Habermas sobre o desvio do “projeto da modernidade” e sobre a necessidade de uma reversão. Por outro lado, ressalta-se a condição de “crítica à lógica dessa configuração societária” (TRIVINHO, 2001a, p. 57) e exemplarmente o papel de Lyotard, como um dos responsáveis pela popularização da noção de pós-modernidade.

Lyotard discutiu o desencanto da condição pós-moderna e a mudança do estatuto do saber por força da transição para a sociedade “pós-industrial” também conhecida como sociedade de consumo ou sociedade de informação. Os propósitos do autor se desenvolvem fortemente no contexto das novas tecnologias de informação e comunicação, além de apontarem para a centralidade da comunicação na sociedade⁵. Seu interesse concentra-se nos efeitos da “informatização da sociedade” sobre o conhecimento e “certos aspectos da formação do saber e dos seus efeitos sobre o poder público e as instituições civis, efeitos que permanecem pouco perceptíveis noutras perspectivas” (1998, p. 11).

Freitag reconhece, segundo Habermas, a posição de Lyotard em sintonia com os jovens conservadores (Bataille, Foucault, Derrida e outros), apoiados nas críticas de Nietzsche ao mundo moderno, reforçam uma despedida da modernidade com traços anarquistas e “com uma postura aparentemente moderna (pós-moderna) fundamentam um programa inconciliavelmente antimodernista” (FREITAG, 1995, p. 152).

⁵ “O conceito de **sociedade da comunicação** pode ser – e tem vindo a ser – delimitado a partir das seguintes componentes fundamentais: a tecnológica, a ideológica, a política, a econômica e a cultural.” (SERRA, 2007, p. 73, grifo do autor).

Na defesa de Lyotard (1998), Harvey sustenta que muitos indícios foram expostos; a modernidade mudou em função das transformações das condições técnicas e sociais de comunicação:

Mas aceitar a fragmentação, o pluralismo e a autenticidade de outras vozes e outros mundos traz o agudo problema da comunicação e dos meios de exercer o poder através do comando. A maioria dos pensadores pós-modernos está fascinada pelas novas possibilidades da informação e da produção, análise e transferência de conhecimento. (1993, p. 53)

No entanto, a direção adotada por Featherstone (1985, p. 20) relaciona a ideia de pós-modernidade à mudança de uma época para outra ou à interrupção da modernidade, seguida pela emergência de uma nova totalidade social com seus princípios organizadores próprios. O recorte do autor sobre cultura de consumo apoia-se não somente na aceção de movimento cultural tanto quanto na concepção de época histórica.

Por outro lado, também Giddens abordou esses debates para desenvolver uma análise institucional da modernidade em concordância com a definição do período como “estilo, costume de vida ou organização que emergiram na Europa a partir do século XVII e que ulteriormente se tornaram mais ou menos mundiais em sua influência.” (1991, p. 8). Além disso, o autor também identificou as “descontinuidades que separam as instituições modernas das ordens sociais tradicionais” caracterizadas pelo ritmo da mudança, pelo escopo da mudança e pela *natureza intrínseca das instituições modernas*, como o sistema político dos Estados-nação⁶ (*Ibid.*, p.12, grifo do autor). Apontar um recorte temporal ou para um limite de uma nova era, definir uma interpretação “descontinuista” do desenvolvimento social moderno, foram ações essenciais para ratificar as transformações institucionais como resultantes do deslocamento de um “sistema baseado na manufatura de bens materiais para outro relacionado mais centralmente com informação” (*Ibid.*, p. 8).

⁶ O Estado-nação pode ser definido como um conjunto de forças institucionais de governo que mantém o monopólio administrativo do próprio território. Conforme Giddens (1988) se torna responsável pelos meios de violência (de acordo com a lei) e cujas características seriam: economia industrializada, produção capitalista, integração política e domínio militar.

A pós-modernidade, produzida na segunda metade do século XX pela concentração de uma série de fatores, pode ser sintetizada “*como um conjunto de vetores estruturais conexos (objetivos e subjetivos)*” que se beneficia do fio condutor da comunicação, cujo motor fundamental se resume e se produz com a própria tecnologia (TRIVINHO, 2001a, p. 43, grifo do autor).

No entanto, nessa direção, não se trata de reiterar uma análise baseada no determinismo tecnológico e, segundo Cazaloto (2007), provavelmente se constata uma mútua implicação dos vetores da pós-modernidade simultaneamente entre a condição e o resultado “da estrutura material e simbólica proporcionada pela ascensão das ferramentas e práticas culturais envolvidas no universo infoeletrônico” (*ibid.*, p. 9).

Nessa breve sistematização reforça-se a inexistência das condições histórico-sociais para a realização do projeto da modernidade. Por diferentes argumentações, Giddens optou por analisar a própria modernidade, ao invés de adotar novas denominações, justificou-se: “por certas razões, bem específicas, tem sido insuficientemente abrangida, até agora, pelas ciências sociais” (1991, p. 9). Principalmente, no âmbito da crítica das configurações societárias modernas e entre outros fatores, confirmam-se como características a velocidade das transformações tecnológicas e o processo de globalização dos mercados além do capitalismo e do industrialismo que deveriam ser apreendidos como “feixes organizacionais” (*Ibid.*, p. 53) envolvidos nas instituições da modernidade.

Duas características centrais da modernidade, o desenvolvimento do Estado-nação e do sistema de Estados-nação, foram abordadas por Giddens que se propôs enfrentar às deficiências das posições sociológicas estabelecidas, nesse ínterim, marcadas pela ausência de “uma teorização do Estado-nação enquanto formação com uma base territorial e de uma teorização da guerra e da violência enquanto traços fundamentais da nossa era e dos processos de mudança social no mundo moderno” (1988, p.239). A definição da modernidade como um conjunto multidimensional, formada por dimensões analíticas independentes e de natureza descontínua, ressaltou estas condições como básicas e pressupostas pelo autor para a realização de uma revisão da teoria social e da teoria política do final do século XX.

Giddens também encontrou condições deficitárias de análises, em relação ao poder militar e a violência, totalmente negligenciados em parte da Sociologia, ao confirmar que “o estudo do poder militar, do papel que a guerra desempenhou na história durante os séculos XIX e XX, do impacto da violência militar sobre a mudança social do século XX, não figurou como central no discurso da ciência social ortodoxa” (1988, p. 239).

Em especial, tratava-se de averiguar minuciosamente a condição de industrialização da guerra como uma parte essencial da industrialização em geral e parte da história da contemporaneidade. Tendo-se em conta que a globalização do poder militar nunca pode ser limitada ao armamento e às alianças entre os estados; mas, em especial, se define pela própria guerra e, principalmente, desde os grandes conflitos mundiais. Ainda, a ameaça de violência militar constituiu desde cedo um dos riscos da modernidade. Na sequência temporal, seu caráter foi transformado em conjunção “com a natureza alterada do controle dos meios de violência em relação à guerra” (GIDDENS, 1991, p.99) e, em seguida, introduz a prática da “guerra total⁷” para, finalmente, instituir a guerra nuclear (*id.*).

Entretanto, os vetores mencionados por Trivinho seriam equivalentes a “processos socioculturais internacionais de longo prazo” (2001a, p. 44) e configuram as condições da vida humana no mundo globalizado, como: a falência em cadeia dos “metarrelatos/teleologias/utopias” (*id.*), desde a tragédia do progresso tecnológico até o fim do esclarecimento; “desmoronamento dos conceitos universais com conseqüente obliteração das essências e constantes histórico-antropológicas” (*id.*); combinação das oposições e criação de híbridos, Ocidente e Oriente, público e privado, local e global, sedentário e nômade, humano e tecnologia etc.; na transformação das classes sociais; na obliteração do social, da memória e da história; transformação da cena política em espetáculo e despolitização da sociedade; aceleração tecnológica de todos os domínios da vida humana (*id.*).

⁷ “A guerra total descarta o uso da guerra como instrumento político, pois as perdas infligidas em ambos os lados tendem a ultrapassar amplamente quaisquer ganhos diplomáticos que possam ser obtidos através dela. A possibilidade de guerra nuclear torna isto óbvio.” (GIDDENS, 1991, p. 55-56).

Além desses vetores, ressalta-se a “militarização⁸ velada da vida cotidiana civil através da proliferação social de elementos tecnológicos originados de processos bélicos” (TRIVINHO, 2001a, p. 44-45) e no excesso de toda a produção “entre outros vetores majoritários de pós-modernização da sociedade” (*Ibid.*, p.45.).

Em síntese, conforme Cazeloto, a pós-modernidade “deriva das próprias condições das sociedades em questão”, além da mescla do âmbito civil e campo militar, apresenta-se marcada pela mistura indefinível entre econômico e cultural, sob o domínio da informatização e da comunicação (2007, p. 10).

Quanto à militarização das práticas cotidianas escalonada pela multiplicação das tecnologias de origem nos processos bélicos, Virilio (2001a, 2001b, 1996, 1993, 1991, 1990 e VIRILIO; LOTRINGER, 1984) discutiu, em grande parte da sua obra, as transformações do conceito da guerra⁹, tratou de um espaço militar constituído por suas características próprias e, inicialmente, o tema foi desenvolvido a partir dos estudos de Clausewitz, além de outros autores clássicos, como Sun Tzu, um antigo estrategista chinês. No início do século XX, as técnicas da “guerra total” foram substituídas pelas operações teóricas de uma guerra totalmente involuntária pelas nações pós-industriais; com isso, outras técnicas foram desenvolvidas com um investimento maciço e progressivo na informática, na automação e na cibernética.

Nestas sociedades e na contemporaneidade, para Virilio (1991b, p. 136), o uso da força de trabalho e as responsabilidades diretas das pessoas foram deslocados pelos poderes do sistema de armamento autodirecionados, das redes de detecção autoprogramadas e atendimentos automáticos que contribuíram para tornar a vida da humanidade confinada a uma espera angustiante.

⁸ “O processo a que se chama ‘militarização’ consiste em basear a autoridade na situação de ‘guerra’ com que se defronta a organização e que pode ser produzida por um trabalho sobre a representação da situação, a fim de produzir e de reproduzir continuamente o medo de ser contra, fundamento último de todas as disciplinas militantes ou militares.” (BOURDIEU, 1989, p. 201-201)

⁹ “Há três épocas importantes na história da guerra real: a época pré-histórica e tática, caracterizada por tumultos e confrontos limitados; a época estratégica, que é histórica e totalmente política e, finalmente, a época da logística, que é contemporânea e transpolítica, onde a ciência e a indústria desempenham um papel determinante no poder destrutivo das forças armadas.” (VIRILIO, 2001b, p. 91).

Virilio e Lotringer (1984), em uma série de perguntas e respostas, analisaram o sentido da política e da guerra¹⁰ e, nesse texto, a proposição de Virilio, ao tratar do mesmo par, surgiu em oposição àquela defendida por Clausewitz¹¹.

Na mesma temática, Trivinho (2007) distinguiu as definições de Virilio para esses termos, primeiramente em relação aos Estados nacionais, quando advoga pela neutralização do impacto terrorista e de outros processos da militarização em curso e em especial pela recuperação da função sócio-histórica do político, com o propósito de restaurar suas condições de negociação e do seu próprio tempo.

Além do que uma das principais demandas desse processo exige compreender a política como “a continuidade da guerra em outras bases, em contexto de armistício, de paz controlada (e armada), sob a égide da neutralização ou suspensão temporária (oficial ou não) da ameaça bélica total; e a guerra, a realização da própria política” (TRIVINHO, 2007, p. 78).

Dessa repercussão, ressalta-se a independência do poder militar tanto no capitalismo quanto no industrialismo, termo sustentado por Giddens:

A guerra não é simplesmente uma expressão direta da expansão do capitalismo ou do industrialismo, é uma dimensão parcialmente independente da história do século XX cujo impacto tem de ser analisado sociologicamente e cujas conseqüências devem ser pensadas politicamente. (GIDDENS, 1988, p. 243)

Logo, confirma-se uma situação de continuidade entre tempos de paz e de guerra, pois os Estados-nação diuturnamente se conflagram sem que haja uma disjunção efetiva entre ambas as condições, já que “a relação entre âmbito civil e campo militar é muito mais indistinta do que se imagina” e, conseqüentemente, “a política perde sua função clássica de árbitro de conflitos” (TRIVINHO, 2007, p. 79).

No entanto, a rapidez da resolução dos embates impediria a continuação da democracia, pois o regime democrático requer um tempo de consulta nas bases do político, logo se exige uma duração próxima do próprio ser humano, contraria a duração pressuposta com o uso das tecnologias que exige mais velocidade. (VIRILIO; LOTRINGER, 1984, p. 35).

¹⁰ “*La guerra es una mera continuación de la política por otros medios.*” (CLAUSEWITZ, 2003, p. 18).

¹¹ CLAUSEWITZ, Carl von. *De la guerra*. Barcelona: Molins de Rey, 2003.

Essa condição política foi detectada por Trivinho (2001a), principalmente, entre debatedores, como Lyotard (1998), partícipes da crítica à lógica dessa configuração societária e se confirmou na impossibilidade de realização do projeto da modernidade, razão pela qual:

Sobretudo, porque, nas sociedades de mercado global então emergentes, o vetor tecnológico, eixo da coagulação entre razão, ciência, técnica e ideologia, e base do processo modernizador, não podia mais ser controlado pela política, em quaisquer de seus níveis decisórios. (TRIVINHO, 2001a, p. 58)

Contudo, ressalta-se a ligação, direta ou indireta, entre esses vetores e o desenvolvimento social dos sistemas tecnológicos de informação e comunicação, em especial, do próprio ciberespaço¹² ou especificamente “do fenômeno comunicacional infoeletrônico” (*Ibid.*, p. 45). Além disso, o que pode ser apreendido do pós-moderno, sintetizado por “um conjunto de vetores estruturais conexos” (*Ibid.*, p.43, grifo do autor) e que se desenvolveu pelo fio condutor da comunicação, neste sentido, configura-se na síntese: “Pode-se mesmo dizer que o fenômeno pós-moderno é um produto típico do poder de irradiação comunicacional.” (*Ibid.*, p. 45).

Em princípio, a comunicação massificada e a ampliação do mercado da cultura de massa, gradativamente, foram confrontadas pela expansão e a descentralização social da informação. A passagem temporal dos *media* de massa aos *media* interativos, de certa maneira, possibilitou o deslocamento da cultura de massa até a cibercultura. Santaella e outros pesquisadores apontam variadas terminologias para nomear estas novas formações socioculturais, de cultura digital até propriamente cibercultura. Tais abordagens identificam e concordam com uma relação complexa entre ciberespaço e pós-modernidade e, também, procuram demarcar que: “Evidentemente, o contexto mais próximo da cibercultura situa-se a partir da cultura de massas.” (SANTAELLA, 2003, p. 77).

¹² O conceito do ciberespaço conforme Trivinho liga-se “a uma estrutura infoeletrônica transnacional de comunicação de dupla via em tempo real, multimídia ou não, que permite a realização de trocas (personalizadas) com alteridades virtuais (humanas ou artificial-inteligentes); ou, numa só expressão conceitual, a uma estrutura virtual transnacional de comunicação interativa” (1996, p. 74).

A cibercultura, conforme pressuposto por Trivinho e Cazelotto, constitui um estirão histórico dividido praticamente em fases decenais e, desde o século XX, se confirma entre os anos de 1960 e 1980, com a origem e o desenvolvimento da Internet, primeiro no âmbito militar e depois na própria pesquisa acadêmica. Em seguida, pela consolidação dos usos da rede e a multiplicação de aparatos, durante os anos de 1990, o que resultou numa nova conformação deste contexto. Neste período até os anos de 2000, com a configuração da Web 2.0 que, segundo os autores, se conforma com “o surgimento das redes sociais (culturalmente conservadoras ou socialmente tensionais), a expansão do trabalho colaborativo *online* e a afirmação da tendência à mobilidade infotecnológica” (2010, p. 11, grifo do autor).

Por isso, a comunicação sob a tutela do ciberespaço, para Trivinho, opera e se afirma como um vetor tecnológico responsável pela revolução da vida humana e seus domínios, a partir da sua estruturação “como rede mediática e como discursividade específica, na afluência da cultura massificada, da cultura pós-moderna e da cibercultura” (2001a, p. 63).

A própria noção de ciberespaço se baseia nas redes e computadores interligados e, por outro lado, de acordo com aspectos de uma genealogia dessa denominação, se aceita que a concepção tradicional descende da teoria cibernética e do próprio termo cunhado por Norbert Wiener (1948) para descrever uma nova ciência, entre comunicação e controle. Vale lembrar que a palavra “*cyberspace*” foi cunhada e difundida pelo escritor de ficção científica William Gibson, em 1984, na obra intitulada *Neuromancer* (SANTAELLA, 2003, p. 97 - 98).

Nessa acepção, o ciberespaço, formado pela rede mundial de computadores, configurou-se na década de 1980. Essa condição foi compreendida como um espaço de trocas, de natureza interativa e individualista e, na análise de Trivinho, a própria emergência do ciberespaço se justifica “na esteira sofisticada da mundialização do audiovisual e da informação em tempo real, operou nova mutação no cenário” (2010, p. 266).

Tal cenário surgiu pela oposição entre os meios de comunicação de massa e a consolidação social da Internet, nas décadas de 1970 e 1980 e, depois, da Web, a partir dos anos de 1990, com a expansão e a multiplicidade de canais diversificados, plataformas e dispositivos tecnológicos de comunicação individual no contexto público (*Ibid.*, p. 267).

Entre outros aspectos, o ciberespaço, segundo Santaella, em meados dos anos de 1990, foi popularizado e celebrado por jornais e publicações americanos como “uma supervia (*superhighway*) federal” (2003, p. 99, grifo do autor) cuja circulação de informações e o uso de tecnologias, entretanto, deveriam permanecer sob controle político. Contudo, nos dias de hoje, o termo tem sido adotado e seu uso se encontra mais do que consolidado “para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, algumas familiares, outras só recentemente disponíveis, algumas sendo desenvolvidas e outras ainda ficcionais” (*id.*).

No entanto, o termo polissêmico continua a ser aplicado com inúmeros sentidos, para designar ambientes ou delimitar uma determinada configuração tecnológica variável de acordo com condições, especificidades e finalidades: de simples redes de computadores, com uso de sistemas multimídias até uma conformação de realidade virtual (SANTAELLA, 2003, p. 100).

Nessa direção, a expansão da cultura pós-moderna juntamente com os avanços infotecnológicos e a explosão da comunicação do final do século XX, possibilitaram o advento da cibercultura, um “fenômeno de longevidade indeterminada” e, para Trivinho, tal difusão pode ser definida resumidamente:

Consolidada internacionalmente no último quartel do século XX, trata-se de um modelo tecnológico de cultura que se estende e se ramifica de maneira avassaladora. Pelo arco de abrangência que granjeou na década de 90, a cibercultura se tornou o próprio mundo, a sua materialidade e o seu simbólico, a sua atmosfera integral, com uma nuance fundamental: ela não só se insere, hoje, no rol dos fenômenos globais, como também radica na base de todos eles. (1991, p. 59)

Por conseguinte, a cibercultura sintetizada como “a configuração material, simbólica e imaginária da vida humana correspondente à predominância mundial das tecnologias e redes digitais avançadas, na esfera do trabalho, do tempo livre e do lazer” (TRIVINHO, 2007, p. 116); inclusive, não se reduz aos processos do ciberespaço, mas conforma uma categoria de época.

A natureza heterogênea da cibercultura, consoante Santaella (2003, p. 103-104), apresenta-se como “descentralizada, reticulada e baseada em módulos autônomos” e como permanente relação do ser humano e a máquina cada vez mais complexa a partir dos programas e dos processos automatizados, tais como aplicações e usos de agentes inteligentes ou *knowbots*, monitoramentos, motores de busca, filtros ou *gatekeepers*. Outra definição de cibercultura pode ser apreendida a partir da acepção da mesma autora, como a cultura do ciberespaço, além dos usos contumazes de ferramentas e conteúdos: *sites*, *e-mails*, *blogs* e redes sociais entre usuários, a *Internet* e aparelhos de base fixa.

Toda essa utilização tem sido suportada pela infraestrutura pública e privada com acesso escalonado e diferenciado, além disso, já se configura numa rede mais complexa e móvel: “Com isso, o ciberespaço e a cibercultura vieram adquirir uma natureza híbrida na constituição de espaços que tenho chamado de espaços intersticiais¹³”. (SANTAELLA, 2008, p. 21).

Desde os anos de 2000, cada vez mais, nas redes¹⁴ infoeletrônicas se reforçam características específicas como a complexidade, heterogeneidade, hibridação, pervasividade, mobilidade e ubiqüidade, em combinação com as condições de uso, tais como escalonamento de acesso, interatividade, dependência de tecnologia, descentralização e outras.

¹³ “Os espaços intersticiais referem-se às bordas entre espaços físicos e digitais, compondo espaços conectados, nos quais se rompe a distinção tradicional entre espaços físicos, de um lado, e digitais, de outro.” (SANTAELLA, 2008, p. 21).

¹⁴ “Na etapa atual das forças produtivas, as redes tecem as sociedades rearticulam a política, reorganizam as economias, modulam as culturas.” (TRIVINHO, 1998, p. 13).

Em relação às inúmeras manifestações culturais da cibercultura, Trivinho, conforme extensa argumentação sobre “as estruturas e condições contextuais de base (sociais, culturais e transpolíticas) da relação entre estética e tecnologia comunicacional avançada”, apresentou uma caracterização dos aspectos de fundo, relacionados à dimensão dos processos simbólicos baseados na lógica invisível da velocidade (em especial, a partir das considerações de Virilio em diferentes obras) e que exercem pressão sobre o “*estatuto, o papel e o destino da produção artística na cibercultura*” em se tratando das manifestações e propostas abrangidas¹⁵ pelo conceito de “*arte digital ou ciberarte*” (2007, p. 215, grifo do autor).

O autor adverte para a importância de se apreender a condição epocal da arte a partir da dissecação da especificidade técnica e cultural do seu próprio cenário. O panorama em questão se expressa a partir da cibercultura e suas relações com a dromocracia, conceito cunhado por Virilio, em 1977, “num contexto de discussão sobre as relações entre o campo político e o campo bélico no âmbito da história ocidental” (TRIVINHO, 2007, p. 217).

No caso desta pesquisa, no âmbito da institucionalização da arte digital e, em parte, no tratamento comparativo das instituições tradicionais da arte, foi necessário discutir e garantir um cenário integrante da cibercultura.

Consequentemente aprofundou-se a aceção de expansão da cultura da pós-moderna, combinada aos avanços infotecnológicos e a explosão da comunicação do final do século XX. Neste aspecto específico, procurou-se considerar algumas características da pós-modernidade e a ação dos agentes ou “intermediários culturais” que foram propostas por Feartherstone (1995, p. 22).

Em parte, as teorias do pós-moderno tentam demonstrar que “a nova formação social em questão não mais obedece às leis do capitalismo clássico, a saber, o primado da produção industrial e a onipresença da luta de classes” (JAMESON, 1995, p. 29).

¹⁵ Os termos são considerados sinônimos por Trivinho, “haja ou não direto vínculo com o *cyberspace* –, com os conceitos de arte virtual, arte numérica, arte hipermediática, arte hipertextual, arte interativa, arte telemática, *web art*, ‘arte mídia’ avançada, arte fractal, arte holográfica eletrônica, infografia, e demais variantes” (2007, p. 215, grifo do autor).

Logo, conforme uma proposta de periodização¹⁶ inspirada em Mandel e, também, adotada por Jameson (1995), o pós-modernismo pode ser associado ao capitalismo tardio posterior à Segunda Guerra e entendido não como um estilo, mas “como lógica cultural, ou dominante cultural, que conduz à transformação da esfera cultural na sociedade contemporânea” (FEATHERSTONE, 1995, p. 26).

Por outro lado, a definição de pós-modernismo discutida por Jameson (1995), no estudo das manifestações culturais e do sistema de organização da vida, resumiu-se a uma “lógica cultural articulada pelas determinações concretas do que se convencionou chamar eufemisticamente de nova ordem mundial” (COSTA; CEVASCO, 1995, p. 5). Nesse estágio do capitalismo, a cultura não pode mais ser entendida como expressão autônoma da organização social. A própria lógica do sistema se mostra como cultural e, especificamente, deve-se compreender a lógica cultural do capitalismo tardio como o pós-modernismo (JAMESON, 1995).

Featherstone (1995) confirma que essas mudanças na cultura contemporânea podem também ser compreendidas em termos de campos artísticos, intelectuais e acadêmicos; na esfera cultural e nas práticas e experiências cotidianas dos grupos na sociedade. Por conseguinte, a necessidade de ampliar o alcance das proposições de muitos dos teóricos sobre a experiência subjetiva da pós-modernidade deveria ser reconsiderada, além de discutir as formas de divulgação próprias de cada meio:

Assim, se quisermos entender a produção e a interpretação social da experiência da pós-modernidade, é preciso reservar um lugar para o papel dos empresários e intermediários culturais que têm interesse em criar pedagogias pós-modernas para educar públicos. (FEATHERSTONE, 1995, p. 22)

Este tipo de agente histórico foi identificado, primeiramente, por Bourdieu (2007) como um novo intermediário cultural, que rapidamente respondeu pela circulação da informação entre áreas da cultura anteriormente isoladas.

¹⁶ Ernest Mandel (1990) sugeriu três momentos fundamentais para o capitalismo, definindo cada um em relação ao estágio anterior: capitalismo de mercado, capitalismo monopolista e capitalismo tardio (de consumo, multinacional ou pós-industrial).

Ainda, conforme as ações e papéis desempenhados pelos agentes junto às instituições tradicionais da arte, bem como nas redes ou, especificamente, da cibercultura na conformação do pós-modernismo, Featherstone observa que:

Os novos formadores de gosto, constantemente à procura de novos bens e experiências culturais, dedicam-se ainda à produção de pedagogias e guias populares de vida e de estilo de vida. Eles estimulam uma inflação de bens culturais, recorrem constantemente às tendências artísticas e intelectuais para buscar inspiração e, ao trabalharem paralelamente a essas tendências, contribuem para criar novas condições de produção artística e intelectual. (1995, p. 60)

Numa análise específica do pós-modernismo sob o ponto de vista da esfera cultural, deve-se “levar em conta os meios de transmissão e circulação junto a plateias e público, bem como o efeito retroalimentador da reação da plateia, que gera outros interesses entre os intelectuais” (*Ibid.*, p. 28); por isso, se torna imprescindível articular o papel dos artistas, intelectuais e acadêmicos como especialistas em produção simbólica, além dos modos de relacionamento com outros agentes ou “novos intermediários culturais” (BOURDIEU, 2007, p. 303).

A ação desses intermediários possibilita a rápida circulação da informação entre áreas antes isoladas pelo uso de novos canais de comunicação, sob empuxo das concorrências e disputas pelos mercados nascentes de bens e serviços da cultura.

Num caso exemplar, Frieling e Daniels (2004) afirmam não haver nenhuma área da arte alvo de maior discrepância quando se consideram as condições da apropriação oferecidas pelo material didático tradicional e a competência cultural requerida pela arte digital ou *new media art*, conforme acepção adotada. Ora, trata-se de um paradoxo, já que as novas formas de arte emergentes das tecnologias digitais tratam de compartilhar das mesmas condições de acesso oferecidas pelas tecnologias de informação e comunicação. Tendo em vista que as discussões dos estudos de arte e da história de arte sobre os fundamentos estéticos da arte digital aconteceram muito mais tarde e indubitavelmente repercutem nas condições de mediação da área, mesmo que a facilidade de acesso não opere sobre a democratização.

Além disso, a maior parte das informações sobre a arte digital vem sendo cultivada em instâncias não institucionais em relação aos meios tradicionais de divulgação e aos dispositivos massificados de comunicação e, logo, essa oferta acontece na rede e, mesmo, na categoria da cibercultura, com a criação de fóruns, *sites* e canais de comunicação diferenciados com arquivos e bancos de dados, contudo, disponíveis esporadicamente de acordo com calendários de festivais e eventos.

No entanto, Trivinho (2007, p. 217) alerta para outra problemática, a “cibercultura é talhada, de ponta a ponta, pela dromocracia” e, não menos comprometedora, nesse âmbito, confirma a urgência de discutir a condição da arte digital em sua relação com o contexto social-histórico no qual e a partir do qual esta produção se realiza e aonde se conformam “às estruturas e condições contextuais de base (sociais, culturais e transpolíticas) da relação entre estética e tecnologia comunicacional avançada” (*Ibid.*, p. 226).

Esse contexto brevemente apresentado propicia compreender que as práticas de produção, distribuição e consumo da arte digital implicam em condições de acesso, comportamento interativo, capital intelectual, cognitivo e econômico, além de aceitar para garantir a sua própria institucionalização, que “o complexo *modus operandi* da dromocracia cibercultural, é, em essência, transpolítico” (TRIVINHO, 2006a, p. 91, grifo do autor).

2.3 DROMOCRACIA CIBERCULTURAL, LÓGICA E CONCEITO DE TRANSPOLÍTICA

O conceito de dromocracia, para Trivinho (2005, 2007), no âmbito das ciências humanas e sociais, surgiu e foi propulsionado pela obra de Paul Virilio. Em diferentes aportes, Virilio tratou da relação entre velocidade e política a partir das transformações dos meios de transporte, do corpo humano como veículo metabólico até chegar aos meios tecnológicos de comunicação. O autor, conforme Trivinho (2005, p. 63), desenvolveu as “sinalizações teóricas fundamentais para a compreensão da história e dos processos políticos e sociais pelo prisma do vetor dromológico” que contribuíram fundamentalmente para cunhar a dromologia¹⁷ e até mesmo uma proposta¹⁸ de sociodromologia, logo, se observa que:

Nesse aspecto o conceito de dromocracia torna patente o quanto, na história, a alteridade, seu território e seu corpo, sua temporalidade e sua subjetividade foram e são menos objetos de projetos herdeiros do humanismo greco-clássico, cristão renascentista e/ou marxista do que de uma cultura logística milenar e generalizada – que recorta, dilacera e neutraliza (de modo ocluso, isto é, sem dizê-lo) todos estes metarrelatos ou metanarrativas [na conhecida expressão de Lyotard (1986; 1993)] -, fazendo da oscilação estratégica entre investida e recuo um equivalente civil suavizado (reificado, para usar a velha expressão marxista) o ciclo militar de ataque e defesa e, a partir daí, *habitus* cotidiano inquestionado. (TRIVINHO, 2007, p. 47, grifo do autor)

A perspectiva tomada pela sociodromologia afasta-se do pensamento cartesiano e positivista, aponta processos excluídos pelas ciências humanas e sociais, fundados na cisão aparente entre “processos bélicos e processos civis, entre interesses essencialmente militares e interesses eminentemente políticos, fronteira – dada somente em tese” (*Ibid.*, p. 47) na constituição histórica da democracia moderna.

¹⁷ “‘Dromologia’ vem de *dromos*, corrida. Portanto, é a lógica da corrida. Para mim foi a entrada no mundo do equivalente-velocidade ao equivalente-riqueza.” (VIRILIO, 1984, p. 48, grifo do autor)

¹⁸ Conforme Trivinho (2005, p. 73, grifo do autor), Virilio ofereceu argumentos para a conceituação da dromologia e, também, instituiu uma proposta para desenvolver uma “*sociodromologia* - como método de abordagem”.

Nesse contexto, a transição do feudalismo para o capitalismo e, conseqüentemente, para a democracia moderna, conforme argumentou Virilio¹⁹, não ocorreu apenas por uma transformação econômica, pelo contrário, foi resultado de uma metamorfose de caráter militar, espacial, política e tecnológica (*apud* ARMITAGE, 2000).

A tese central de Virilio, segundo Cubitt (1999) e Armitage (2000), concentra-se na militarização da sociedade, na endocolonização do corpo humano pela tecnociência militarizada e, principalmente, na aceleração da comunicação, por força²⁰ de um ajustamento à veloz compressão tecnológica da escala de tempo. A investigação iniciada por Virilio sobre a dromologia funda-se em questões relacionadas à velocidade, discute as relações entre poder e política durante o início do século XX, desdobrando-as numa análise crítica do contexto da modernidade e na percepção aguda e, até certo ponto, catastrófica da tecnologia (ARMITAGE, 2000).

No entanto, a história social e cultural da dromocracia, segundo Trivinho, precisa ser completamente constituída, tendo em vista que o recorte apresentado por Virilio e desenvolvido em grande parte da sua obra, com o propósito de oferecer sinalizações teóricas a respeito e elementos empíricos, embora tenha considerado “a dromocracia em sentido estrito e lato – explorou, fundamentalmente, e com ampla recorrência, o trecho macro-histórico mais recente da matéria, relativo aos acontecimentos sociais, culturais e tecnológicos dos últimos dois séculos” (TRIVINHO, 2007, p. 48).

Trivinho empreendeu, desde as bases lançadas por Virilio (1984, 1996, 1990 e demais referências), uma extensa investigação a respeito da dromocracia que articula “os elementos empírico-descritivos, analítico-reflexivos e críticos acerca do *processo social-histórico de dromocratização da vida humana*” como a intenção de contribuir para a teoria da comunicação, em especial, após a emergência do ciberespaço e para o desenvolvimento da crítica teórica da civilização mediática e, em particular, da cibercultura (TRIVINHO, 2007, p. 49, grifo do autor).

¹⁹ VIRILIO, Paul; PARENT, Claude. (eds.). *Architecture Principe*, 1966 et 1996. Besancon: L' imprimeur, 1996.

²⁰ Virilio (1984, p. 41) cunhou o conceito de *picnolepsia* que corresponde a um lapso momentâneo da percepção, ou o ritmo da alternância de consciência e inconsciência – a interrupção picnolética, do termo grego *picnos* - frequente – a qual ajuda a existir numa duração que é própria – da qual se pode ser consciente.

Durante as duas últimas décadas do século XX, a concepção da dromologia²¹ e, conseqüentemente, a importância da velocidade e da aceleração foram questões centrais na obra de Virilio (1996). O trabalho do autor se concentrou em rastrear a dimensão dromocrática da sociedade, da antiga Grécia até os dias de hoje, tratando dos vetores da velocidade e, entre seus modos de distribuição do poder angariado, desde as primeiras conquistas marítimas e a cada acréscimo de aceleração, na modernidade com a revolução dos transportes até alcançar o tempo real dos meios de comunicação contemporâneos. Mais do que uma economia política de riquezas, na verdade, trata-se de compreender uma economia política de velocidade e uma hierarquia dromocrática – assim, parte-se da ligação²² entre tempo e dinheiro, chega-se a consideração de uma relação original entre velocidade e poder. A abordagem de Virilio ratifica a necessidade de compreender a velocidade²³ como um fenômeno político que se produz desde o século XVIII (2001, p. 26).

O conceito de dromologia, como ciência ou lógica da velocidade, cunhado por Virilio, forneceu uma chave de análise para a totalidade do mundo contemporâneo, já que a noção de velocidade para o autor se conformou num instrumento incomparável para lidar com situações políticas, estratégicas e sociais (*Ibid.*, p. 113).

De certa maneira, Virilio examinou inicialmente dois tipos de velocidades: a velocidade metabólica²⁴ (velocidade do ser vivo, dos reflexos) e a velocidade tecnológica e, conseqüentemente, a velocidade dos motores que substituíram os modos de transportes primitivos com animais e a velocidade dos meios audiovisuais que substituíram os modos de ver e alteraram a percepção natural humana. Além disso, com as novas tecnologias e os avanços da comunicação surgiram possibilidades de combinar os tipos de velocidades e, inclusive, criar acoplamentos, por exemplo, entre a velocidade metabólica e a velocidade dos veículos automotores, dos quais resultaram diversos problemas para os sujeitos, tanto de cognição ou de *feedback* (*Ibid.*, p. 114).

²¹ A palavra Dromologia tem origem no “prefixo grego *dromos* que significa ‘rapidez’ - com base na dimensão temporal da existência - , ao território geográfico (na qualidade de coordenada espacial”, portanto à *urbis* ” (TRIVINHO, 2007, p. 45 – 46) e corresponde a ciência do movimento, do trajeto, do caminho.

²² “*If time is Money, as they say, then speed is Power.*” (VIRILIO, 2001, p. 26).

²³ “*I don’t think people are able to understand much of what I’ve written if they don’t understand that my work is not driven by one subject – war, transportation, urbanism, and so on – but by treating the question of installing speed as the categorical imperative of the modern world – including in everyday life.*” (VIRILIO, 2001, p. 83).

²⁴ “Nós temos de politizar a velocidade, seja a velocidade metabólica (a velocidade do ser vivo, dos reflexos), seja a velocidade tecnológica.” (VIRILIO, 1984, p. 37).

Duas coordenadas fundamentais orientam a “apreensão do fluxo histórico da fenomenologia sociocultural empírica da velocidade técnica e tecnológica” (TRIVINHO, 2007, p. 50): trata-se, primeiramente, do sucesso do deslocamento sobre o território, resumidamente, de dois princípios representados pelo desempenho e pela eficácia e que se combinam a cada período no menor intervalo possível.

Entre os elementos da análise de Virilio, relacionados ao desenvolvimento humano e a “*dimensão dromológica da existência*” (TRIVINHO, 2007, p. 52) ressaltam-se os vetores de movimentação geográfica do corpo, dos objetos e dos valores, tais como exemplificado pelas formas de condições encontradas na exploração marítima em meados do século XVII, com a tática denominada *fleet in being*²⁵ na conquista de territórios pela Inglaterra. Essa tática ressaltou uma estratégia que surgiu no mar e se tornou referência para a produção da desterritorialização em um espaço liso, forneceu subsídios para um exército movimentar sua violência na invisibilidade sem obstáculos e situado numa mecânica planetária. A prática criou uma “nova idéia de dromocracia” (VIRILIO, 1996, p. 52), um deslocamento sem destino no espaço e no tempo, além disso, impõe um desaparecimento na distância, sem conflagração:

Como o sublinha Virilio, o mar será o lugar do *fleet in being*, onde já não se vai de um ponto a um outro, mas se domina todo o espaço a partir de um ponto qualquer: em vez de estriar o espaço, ele é ocupado com um vetor de desterritorialização em movimento perpétuo. E, do mar, essa estratégia moderna passará ao ar como novo espaço liso, mas também a toda a Terra considerada como um deserto ou como um mar. (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 52, grifo do autor)

Virilio concluiu que na história do Ocidente não se apontou um momento exato da passagem da *fleet in being* para “uma vitalidade tecnológica inevitável” (1996, p. 55) que se conforma num corpo anfíbio com a guerra total, por conseguinte, salta-se “da ‘grande máquina móvel’ para a ‘máquina imóvel’” (*Ibid.*, p. 51, grifo do autor), do direito ao mar cria-se “o direito à estrada dos Estados modernos, tornando-se assim Estados totalitários” (*id.*).

²⁵ O termo em inglês denomina uma estratégia adotada pelo almirante Herbert, desde o final do século XVII e marcava a passagem do deslocamento à permanência no exercício de coação sobre o adversário, para Virilio: “A *fleet in being* inventa a noção de um deslocamento que não teria destino no espaço e no tempo. Ela impõe a idéia primordial do desaparecimento na distância e não mais nos riscos da conflagração.” (1996, p. 52, grifo do autor).

Virilio, em suas análises das estratégias bélicas para a continuação da guerra total, observou que: “*De fato, o valor estratégico do não-lugar da velocidade suplantou definitivamente o do lugar, e a questão da posse do Tempo renovou o da posse territorial.*” (1996, p. 123, grifo do autor). O movimento e a velocidade aplicados às estratégias de guerra possibilitaram que a maior aceleração permitisse mesclar a penetração e a destruição, já que “a instantaneidade da ação à distância corresponde à derrota do mundo como campo, como distância, como matéria” (*id.*).

Embora, a guerra terrestre preconizada por Napoleão ou Clausewitz, até meados da década de 1910, previsse a penetração rápida no território com batalhas curtas e decisivas, foi especificamente a situação generalizada de conflitos na Europa responsável pelo surgimento da guerra total, na terra ou por mar: “A guerra total é ubiqüitária. Ela se realiza primeiro no mar porque a proteção marítima não apresenta nenhum obstáculo natural permanente a um movimento veicular de dimensão planetária.” (VIRILIO, 1996, p. 59).

A passagem das batalhas terrestres para a guerra total sobre o mar transformou o oceano num vasto campo logístico, num espaço liso e, para Virilio (1996), resumiu uma estratégia final entre as consagradas práticas bélicas, da antiga batalha ao conflito entre potências. Nessa condição, todos os enfrentamentos desapareceram para dar lugar ao não-lugar, a uma redução das distâncias pela aceleração e a extrema redução do tempo de relação: “De fato, não há mais ‘revolução industrial’ e sim uma ‘revolução dromocrática’, não há mais democracia e sim dromocracia, não há mais estratégia e sim dromologia.” (*Ibid.*, p. 56, grifo do autor).

Além da progressiva superação da superfície geográfica (terra e mar) e do ar, desde o final do século XIX, registra-se o avanço das tecnologias de informação e comunicação em tempo real e, segundo, Trivinho se confirma que “mantida a mesma perspectiva de abordagem – a inserção, na cultura, do espectro eletromagnético” (2007, p. 55). Um contexto, em muito alimentado pela multiplicação comercial dos meios eletrônicos, especificamente, aqueles relacionados ao tempo real que, também, foi fator preponderante para a composição do conjunto dos *media* de massa e interativos no desenvolvimento da esfera mediática.

Tal deslocamento geográfico ao longo do seu processo histórico de desenvolvimento culmina com a era do deslocamento mediático dos bens imateriais: “Os vetores de produção de movimento convencional cedem espaço aos de transmissão e circulação de produtos simbólicos (informação e imagens), representativas ou não de referentes concretos.” (TRIVINHO, 2007, p. 57).

Nos termos de Virilio (2001, p. 83) se vive em um espaço-velocidade ou dromosfera²⁶, espaço marcado pela velocidade das transmissões eletrônicas dos novos equipamentos tecnológicos, no qual cada presença se realiza somente indiretamente pelos programas e sistemas robotizados e no tempo intensivo das máquinas.

Em relação à categoria da dromocracia e sua utilização “como instrumento epistemológico de percepção de processos social-históricos” de acordo com Trivinho, defende-se a necessidade de considerar a impregnação na temática da questão da violência e, no limite, da própria guerra (2007, p. 49).

Ainda, tratar da guerra, sempre foi um laboratório da velocidade e, também, uma condição para discutir a modernidade e a política, de acordo com Virilio: “Hoje estamos na cronopolítica. A Geografia é a mensuração do espaço. Atualmente, desde os vetores do período pós-Segunda Guerra Mundial, a geografia foi sendo transformada. Entramos numa outra análise do espaço que está vinculada ao espaço-tempo.” (1984, p. 17).

Nessa direção, o conceito de “guerra pura” delimitado por Virilio (1984) entre as práticas militares, como um procedimento bélico²⁷ deflagrado sem os termos de uma declaração de guerra e de duração permanente, resultou da mescla entre âmbito social e campo militar²⁸ e estabeleceu uma condição de dissuasão: “Não podemos nos enganar: há um fenômeno de guerra que está ligado à arma final, à possibilidade de usar a arma final e também à sua preparação logística.” (*Ibid.*, p. 26).

²⁶ “What we are manipulating is no longer man’s time, but machine’s time, which I call speed-space, or dromosphere, meaning the sphere of speed.” (VIRILIO, 2001, p. 71).

²⁷ Virilio esclareceu um dos propósitos da logística, além de responder pelo início da economia de guerra, pelo transporte, munições e provisões, consistiria em transferir todo o potencial das nações para as suas forças militares: “Pelo contrário, o que ocorre com o triunfo da logística é uma ‘classe’, algo mais difuso, menos definível. Uma classe militar a-nacional, na medida em que a guerra, hoje, ou é nuclear ou não é nada.” (1984, p. 25-26, grifo do autor).

²⁸ “A classe militar é isto, esta espécie de inteligência desenfreada cuja ausência de limites provém da tecnologia, da ciência. A máquina-de-guerra não são só explosivos, também é comunicação, vetorização. É, essencialmente, velocidade de expedição.” (VIRILIO, 1984, p. 8).

Em inúmeras análises da instituição do militar na sociedade contemporânea, devido à persistente ilusão de que um estado de paz significa ausência de guerra, Virilio preocupou-se, especialmente, em ressaltar uma situação contraditória: a ideia de que a instituição militar beneficiou o social (1990, p.34). Tal condição, resumidamente, implicou na dissolução do estado de guerra e na infiltração do militar na vida cotidiana, além de instaurar o controle destes aspectos, perpetuou a violência.

A guerra sem inimigos justificou os investimentos no aparelhamento do Estado e, conforme Virilio, permitiu aumentar as despesas com a terceira era do armamento militar e, em especial, na forma de novas informações e tecnologias de comunicação, tais como a *Internet*.

Nesse contexto, durante o longo período de expansão do pós-guerra, entre 1945 e 1973, consolidou-se o sistema denominado de “fordista-keynesiano” resumido em “um conjunto de práticas de controle do trabalho, tecnologias, hábitos de consumo e configurações de poder político-econômico” que entrou em colapso por volta de 1970, já que, rapidamente, se formou um cenário de mudança e incerteza quanto aos rumos da economia e da política (HARVEY, 1993, p. 119).

O período do pós-guerra foi fundamental para o fortalecimento do sistema industrial que atinge seu ápice de racionalização na Segunda Guerra Mundial. No entanto, a concentração de indústrias num arco de abrangência de produtos que varia desde equipamentos, veículos, produtos siderúrgicos até bens eletrodomésticos, em determinadas regiões do mundo, reforça o interesse pelo controle dos mercados consumidores. Contudo, nessa situação, se tornou difícil equilibrar oferta e demanda, além das demais manifestações de insatisfação quanto ao modo de vida social, conforme Harvey:

O equilíbrio de poder, tenso mas mesmo assim firme, que prevalecia entre trabalho organizado, o grande capital corporativo e a nação-Estado, e que formou a base de poder da expansão de pós-guerra, não foi alcançado por acaso – resultou de anos de luta. (1993, p. 125)

Trivinho observou que a expansão do modo de fabricação industrial contribuiu para valorizar a aceleração da vida humana, também baseado em um modelo de civilização “propriamente mediático” (2007, p. 63) que se valeu do maior número de práticas sociais que passaram a ocorrer exclusivamente nas redes comunicacionais e, principalmente, a partir da Segunda Guerra Mundial, consolida a lógica da velocidade – “o *sprit du temps* dromocrático – , para além da esfera da produção e do trabalho, no universo do tempo livre e do lazer” (*Ibid.*, grifo do autor).

Nesse contexto, desde meados da década de 1960, já era possível detectar alguns sinais iniciais de insatisfação quanto aos sistemas de produção criados sob impacto do fordismo e do keynesianismo; e, em seguida, já que a crise do fordismo prenunciou uma transição, se configura um novo regime econômico, denominado de acumulação flexível, com propostas de reduzir custos do trabalho humano, assim se expande imediatamente “em partes por meio da rápida implantação de novas formas organizacionais e de novas tecnologias produtivas” (HARVEY, 1993, p. 257).

A generalização tecnológica da condição dromocrática foi combinada desde a origem com a tendência (econômica e cultural) de perpetuar pelo excesso todo resultado do trabalho que alimenta o circuito de trocas: “Por motivos óbvios, a conjunção entre aceleração e excesso é, de fato, mais flagrantemente perceptível no âmbito da própria cultura mediática” (TRIVINHO, 2007, p. 65). Nesse caso, a cultura mediática entendida como produção, circulação e consumo, distribuída diuturnamente na vigência das redes (de massa e interativa) que “culminou, nas últimas décadas do século XX, na formação de uma dromosfera simbólica e imaginária altamente saturada, condição histórica e antropológica inédita” (*Ibid.*, p. 66).

Esse espaço, segundo Virilio (2001, p. 84), congrega todas as informações e imagens carregadas pelas tecnologias até alcançar um grau de poluição dromosférica, de saturação e de excesso e, conseqüentemente, contribuir progressivamente para alterar a condição geográfica do mundo, em termos de duração e de expansão, já que como um dos resultados do uso contínuo e da aceleração das tecnologias, chegar-se-á a velocidade da luz e a redução das distâncias: “A transpolítica é o início do político na rarefação da última provisão: a duração.” (*Ibid.*, 1990, p. 35).

A argumentação de Trivinho sintetiza e resume esse “regime estrutural universal, de caráter sistêmico definido, numa palavra, como dromocracia, em sua tipificação mediática” (2007, p. 69), ao considerar o papel da velocidade técnica e tecnológica como um vetor que responde e reescala todas as relações e valores econômicos, políticos, sociais e culturais na atualidade, além de expressar características dessa lógica:

A invisibilidade do *modus operandi* dromocrático-cibercultural – *invisibilidade fenomenológica paradoxal*, como *transparência marcadamente imperceptível* (que indica que, para todos os efeitos, tudo se põe a olhos vistos, cabendo a percepção realizar o “trabalho de parto”) – patenteia a sua natureza transpolítica. (*Ibid.*, p. 75 – 76, grifo do autor)

As percepções originais e a conceituação do fenômeno da transpolítica, segundo Trivinho (2006a, p. 91) foram apresentadas “por Virilio ²⁹ (1978, 1984 e 1996) e por Baudrillard³⁰ (1983, 1990)” no final do século XX, embora sob diferentes perspectivas epistemológicas, nas argumentações dos dois autores “o uso de significante idêntico se justificava pelas propriedades empíricas do próprio fenômeno” (TRIVINHO, 2006a, p. 92).

O conceito da transpolítica, para ambos os autores, conforme analisado por Trivinho (*Ibid.*), foi gestado durante o período da Guerra Fria, se apóia na existência de uma polarização entre duas esferas institucionais e geo-estratégicas de poder, os Estados-nações Estados Unidos e a ex-URSS; pressupõe imbricação entre desenvolvimento tecnológico-nuclear avançado, conflito bélico e terrorismo informacional de Estado; define uma “condição aporética da política oficial em escala mundial” (*id.*) como construção social-histórica autônoma e expõe uma condição de impotência dos Estados nacionais e do imaginário político institucionalizado.

²⁹ As obras de Paul Virilio citadas por Trivinho (2007) foram: *La defense populaire et lutttes écologique*. Paris: Galilée, 1978; *L'horizon négatif: essai de dromoscopie*. Paris: Galilée, 1984; *L'espace critique*. Paris: Christian Bourgois, 1984; *Guerra Pura: a militarização do cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1984; *Velocidade e Política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

³⁰ As obras de Baudrillard citadas por Trivinho (2007) foram: *Las stratégies fatales*. Paris: B. Grasset, 1983; *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*. São Paulo: Papyrus, 1990.

Virilio defende que sua compreensão de que o “transpolítico é o começo do fim” (1984, p. 35), antes exprime sua discordância em relação ao desaparecimento do político em contraposição à ideia de Baudrillard que vislumbrou algo positivo na noção de transpolítica. Embora, para Virilio, em caso de uma guerra nuclear³¹ não haverá mais qualquer decisão política de guerra; apenas uma decisão eletrônica, pela força da automação desta decisão.

Além disso, a realização de um trabalho técnico-epistemológico foi defendida por Virilio para restabelecer a política num período determinado “em que a tecnologia divide o tempo – eu diria: o esgotamento do tempo” (1984, p. 35).

Nessa direção, Trivinho reafirma a necessidade de politizar a transpolítica conforme asseverou Virilio e assim “reposicioná-la, por prudência, na mesa de negociações racionais, próprias das regras políticas (convencionais ou heterodoxas), para esgotamento dos canais institucionais de conversação e de entendimento possível em nome da reversão satisfatória do horizonte do terror” (2006a, p. 92).

O contexto demarcado pela transpolítica, conforme Trivinho, se configura pela superação do político como vetor de “produção, organização e transformação (dialética ou não) das condições sociais de existência humana” (2006a, p. 92). Portanto, Virilio e Baudrillard, segundo Trivinho (2007, 2006a), forneceram as bases de uma argumentação própria e distinta para a estruturação do conceito de transpolítica.

Prioritariamente, um cenário de crise foi delimitado por Baudrillard (1996, 1991b) para tratar da transpolítica com a consideração da condição do poder político na época da Guerra Fria e, em especial, a situação dos Estados Unidos em contraposição a da ex-URSS, ao tratar da conquista espacial comparativamente aos avanços da guerra atômica: “A ‘aventura espacial’ desempenhou exatamente o mesmo papel que a escalada nuclear. Por isso a pôde render tão facilmente nos anos 60 (Kennedy / Kruschchev) ou desenvolver-se paralelamente num modo de ‘coexistência pacífica’.” (BAUDRILLARD, 1991b, p. 49, grifo do autor).

³¹ “Sem que nos apercebêssemos, a arma nuclear modificou logicamente a constituição política dos Estados no mundo.” (VIRILIO, 1996, p. 98, grifo do autor).

Baudrillard aponta para a incompatibilidade da manutenção de dois pólos de decisão, em qualquer domínio, do político ao mediático, “entra-se na simulação e, portanto, na manipulação absoluta – não a passividade, mas a indistinção do activo e do passivo” (*Ibid.*, p. 46).

A própria originalidade da guerra nuclear devido à impossibilidade da sua ocorrência e da improbabilidade da destruição acontecer, levou a dissuasão, pois não mais existe um objeto, nem adversário e nem estratégia:

A pacificação não estabelece diferenças entre o civil e o militar: em toda a parte onde se elaboram dispositivos irreversíveis de controle, por toda a parte onde a noção de segurança se torna todo-poderosa, por toda a parte onde a *norma* de segurança substitui o antigo arsenal de leis de violência (inclusive a guerra), é o sistema da dissuasão que aumenta, e à sua volta aumenta o deserto histórico, social e político. (BAUDRILLARD, 1991b, p. 49, grifo do autor)

Nessa abordagem, a mistura indiferenciada do âmbito civil e do campo militar na vida cotidiana foi ratificada também por Baudrillard (1991a).

Trivinho afirma que o conceito de transpolítica para o autor, como configuração sócio-histórica global, viceja a partir do desenvolvimento tecnológico bilateral e da iminência de um desastre total, contudo, preserva certa condição positiva já que reforça essa improbabilidade:

Nessa bipolaridade estacionária do terror, a transpolítica evidencia, assim, a impotência ou, antes, a impossibilidade da política, mas num sentido que, com efeito, não deixa de guardar certa positividade: paradoxalmente, representa a única garantia viável contra a aniquilação total da espécie. (2007, p. 76)

Baudrillard³² ao apontar a insensatez no uso do potencial da guerra atômica, destacou um aspecto benéfico da dissuasão, pela ausência de correlação útil entre o potencial de aniquilamento e seu objetivo, assim foi possível ressaltar uma positividade dessa condição, ainda que apreendida pelo conceito de “guerra pura” conforme formulado por Virilio.

³² Baudrillard (1996, p. 13) mencionou em nota a referência aos trabalhos de Paul Virilio.

Com efeito, para Baudrillard, segundo Trivinho, a especificidade da transpolítica, para além do poder tecnomilitar que já propriamente implica, se concentra precisamente na ideia da “mera simulação política da guerra de destruição total” (2006a, p. 92). Baudrillard enfatiza a potência da guerra pura, já que a guerra nuclear não teria mais condição para acontecer:

É o preço pago pela guerra pura, isto é, pela forma pura e vazia, pela forma hiper-real e eternamente dissuasiva da guerra, em que pela primeira vez podemos nos felicitar pela ausência de acontecimentos. Mesmo a guerra, como o real, nunca mais acontecerá. (BAUDRILLARD, 1996, p. 13 -14).

Essa descrição do político resumiu com precisão um conjunto de fatores implicados no próprio conceito de transpolítica: “A era do político foi a da anomia: crise, violência, loucura e revolução. A era do transpolítico é a da anomalia: aberração sem consequência, contemporânea do acontecimento sem consequência.” (BAUDRILLARD, 1996, p. 24). Além disso, o autor recorta esse contexto do político e explicita-o, primeiramente, com as definições de que:

A anomia é o que escapa à jurisdição da norma. (A lei é uma instância, a norma é uma curva, a lei uma transcendência, a norma é um meio). Anomalia atua num campo aleatório, estatístico, um campo de variações e modulações que não conhece mais a margem ou a transgressão característica do campo da lei, já que tudo isso é absorvido na equação estatística e operacional. (*Ibid.*, p. 24)

Nesse caso, se configura um campo de tal modo normalizado que a anormalidade não teria mais um espaço, nem mesmo sob o aspecto de loucura e de subversão, permanece como anomalia, algo que surgiu à tona na superfície de um sistema. Trivinho (2006a, p. 92) resumiu significativamente para o autor essa condição de neutralização e de congelamento bélico do político, vazio do poder institucional e de fogo submetidos ao reescalonamento desse poder à condição de aniquilação máxima e imediata (guerra atômica) como os pressupostos básicos da transpolítica.

A abrangência do político e da cultura em suas máximas extensões pode atingir um fim como destino e, em seguida, num ciclo de repetição, significar a miséria imediata de ambas as combinações da cultura política ou da política cultural:

Da mesma forma para o social, a história, a economia, o sexo. O ponto de extensão máxima dessas categorias outrora distintas e específicas marcam o ponto de banalização e a inauguração de uma esfera transpolítica que antes de tudo, é sua extinção. (BAUDRILLARD, 1996, p. 51)

Entre outros efeitos, essa consequência inevitável operou com a suspensão do movimento da própria história, conforme assevera Trivinho, pelo impedimento de qualquer ação entre os oponentes e, por certo, origem do simulacro da política internacional e a corrosão da potência do político:

A notável resultante desse cenário era a necessidade obsessiva diária de produção de indicadores (forjados que fossem) e de demonstração veemente de supremacia econômico-financeira, tecnológica, cultural e militar por parte dos dois modelos de organização social e política. (2006a, p. 92 - 93)

Num sentido correlato, o conceito da transpolítica para Virilio, conforme as análises de Trivinho (2006a, 2007) e demais autores, sintetiza uma ameaça real de aniquilação, diferentemente das eras progressas, quando era gerado pela disputa de territórios, já que na contemporaneidade pressupõe o “domínio emergencial e absoluto da velocidade técnica-tecnológica, fonte de poder – vale enfatizar – tão antiga quanto a epopéia da espécie” (*Ibid.*, p. 92). A dinâmica de socialização cibercultural apóia-se na velocidade tecnológica e comunicacional como regime da vida cotidiana e se alastra embutida nos “*discursos publicitários pantópicos (corporativos, governamentais e/ou acadêmicos) de promoção da época*” (*Ibid.*, p. 93, grifo do autor), conforme exigência da interatividade e do acesso pleno³³ via tecnologias de ponta e pelo capital cognitivo nas relações sócio-culturais que ocorrem na cibercultura.

³³ Os ingredientes da equação, constitutivos da sócio-semiose plena da interatividade, conforme Trivinho, se apresentam “como capital social [na perspectiva de Bourdieu (1979; 1980)] de permissão e prerrogativas – *um capital cibercultural completo*” (2006, p. 93, grifo do autor).

Tal cenário notadamente transpolítico reescreve a condição do Estado moderno, devido a sua incapacidade de gestar políticas para atender às exigências das atualizações tecnológicas e comunicacionais, desde interatividade até acesso pleno. Condição impar que se alastra também em relação à produção, distribuição e consumo da arte digital em parte partícipe do “*modus operandi* da dromocracia cibercultural” (TRIVINHO, 2006a, p. 96, grifo do autor).

3 ANTECEDENTES: APONTAMENTOS DO CAMPO

Um primeiro recorte desta abordagem se encontra no mapeamento e argumentação de Manovich sobre a origem do campo da arte digital ou *new media art* e cujas instituições vigentes nos Estados Unidos se fortalecem, em número e importância, ao se trasladarem da periferia cultural para o centro entre 1970 e 1980 (2003, 2005). Opinião ratificada por Shanken (2009) e estendida à cena internacional, pois durante os anos de 1980, a despeito da vitalidade e do dinamismo dessa produção, essas emergentes comunidades permaneceram confinadas às margens do mundo da arte.

Entre os antecedentes, segundo o mesmo autor (2003) e outros, como Paul (2008), Tribe e Jana (2004) e Shanken (2009), tem-se por pressuposto que a configuração do campo da arte digital ou *new media art* (compreendida como atividades artísticas baseadas no computador) resultou de condições socioeconômicas e tecnológicas favoráveis encontradas em alguns centros urbanos nos Estados Unidos e na Europa, entre as décadas de 1960 e 2000.

O processo de configuração do campo se inicia entre os anos de 1960 e 1970 com a realização de uma sequência de exposições dedicadas ao tema arte e tecnologia por conceituadas instituições museológicas, as primeiras foram *Cybernetic Serendipity: the computer and the arts* (ICA - *Institute of Contemporary Arts*, Londres – Inglaterra, curador Jasia Reichardt, 1968) e *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (MOMA, Nova Iorque - EUA, curador K.G. Pontus Hulten, 1968) e, já no começo da década de 1970, aconteceram as mostras *Software, Information Technology: its Meaning for Art* (Jewish Museum, Nova Iorque - EUA, curador Jack Burnham, 1970) e *Information* (MOMA, Nova Iorque - EUA, curador Kynaston McShine, 1970) e, finalmente, *Art and Technology* (LACMA, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles - EUA, curador Maurice Tuchman, 1970) que, mesmo com caráter investigativo e exploratório, tiveram o mérito de apresentar um contingente de artistas e práticas da área, além de contribuir para inaugurar essa produção.

Eventos acadêmicos, tais como *Siggraph* (*Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques*) e ACM (*The Association for Computing Machinery*) criados em 1974, em Los Angeles, nos Estados Unidos e o festival *Ars Electronica*, criado em 1979, em Linz, na Áustria, foram paulatinamente constituindo fóruns para pesquisadores e artistas que atuavam na área com uso de computadores e tecnologia desde o início da década de 1970.

Na condição de historiador das novas mídias, Shanken (2009) apontou a falta de reconhecimento da arte digital ou *new media art* junto aos circuitos tradicionais e, também, a ausência deste campo no ensino formal da arte, entre as dificuldades para a sua institucionalização. Por outro lado, muitas empresas e corporações da área de tecnologia foram responsáveis financeiramente, entre 1960 e 1970, pela produção de mostras como *Software* (1970), embora sem muito sucesso de público.

Nessa direção, as necessidades de criação e estéticas, as demandas tecnológicas e de suporte financeiro serviram para impulsionar diferentes parcerias e fundar comunidades, além de catalisar contribuições entre engenheiros, cientistas e artistas. Novas organizações internacionais se estabeleceram a partir da década de 1980, para apoiar e divulgar a produção da arte digital ou *new media art*, tais como a fundação ZKM (1989) criada em Karlsruhe (Alemanha) e o *New Media Institute* (1990) em Frankfurt (Alemanha) e *Inter-Society for Electronic Arts - ISEA* (1990), em Amsterdam (Holanda) (*Ibid.*).

O autor também comentou que apesar da vitalidade e do dinamismo dessa produção de *new media art*, durante os anos de 1980, a comunidade emergente permaneceu confinada às margens da cena artística internacional (*Ibid.*, p. 49). Uma segunda onda de interesse pelas novas tecnologias se iniciou em 1990, alimentada pelos avanços dos computadores pessoais, o advento da *Web* e o *boom* da economia *online*. Um número de eventos significativos foi resultado do investimento europeu em arte eletrônica, reconhecida como uma cultura de regeneração e fator de crescimento para uma economia criativa.

O intervalo de tempo entre as décadas de 1990 e de 2000, segundo Manovich (2005), foi fundamental para a gênese do campo da arte digital ou *new media art* e, especialmente nos EUA, permitiu a consolidação desta produção até então considerada *underground*. Nesse contexto, a divisão do financiamento público nos EUA, entre as áreas comerciais de entretenimento e tradicionais da arte foi responsável pela ausência de apoio à arte digital ou *new media art* até os anos de 1990, diferentemente dos programas, comissionamento e subsídios governamentais que eram oferecidos aos artistas na Europa, Japão e Austrália (*Ibid.*).

No entanto, no processo de constituição, os contornos das instâncias de consagração foram efetivamente demarcados pelas exposições *Bitstreams* (2001) no *Whitney Museum* em Nova York (EUA) e *010101: Art in Technological Times* (2001) no *San Francisco Museum of Modern Art* (SFMOMA) em São Francisco (EUA). As mostras aconteceram quase simultaneamente e em importantes museus, no entanto, o espaço angariado junto ao cenário americano pertencia ainda às únicas instituições, de arte moderna e contemporânea, comprometidas com as novas mídias, os museus SFMOMA e *Whitney Museum*, além do *Walker Art Center* em Minneapolis (EUA).

A exposição *Bitstreams* (2001), com curadoria de Lawrence Rinder, incluiu 25 trabalhos sonoros³⁴ selecionados pela curadora-associada Debra Singer. A maioria dos 50 artistas participantes³⁵ da exposição era desconhecida pelo menos para os padrões museológicos vigentes. O site *Data Dynamics* foi concebido pela curadora-adjunta Christiane Paul para expor trabalhos³⁶ na Internet simultaneamente à realização da exposição *Bitstreams* (2001) e, segundo Galloway (2001a), conseguiu driblar a escassez da produção de arte digital nos EUA.

³⁴ Gregor Asch (DJ Olive the Audio Janitor), Jonathan Bepler, Brian Conley, Richard Devine, Sussan Deyhim, DISC, David Gamper, Ann Hamilton e Andrew Deutsch, John Herndon (*A Grape Dope*), John Hudak, Brandon LaBelle, Matmos, V. Michael (*The Spacewürm*), Paul D. Miller (DJ Spooky That Subliminal Kid), Ikue Mori, Jim O'Rourke, Andrea Parkins, Marina Rosenfeld, Elliott Sharp, Fred Szymanski (Laminar), Yasunao Toné, töshöklabs, Stephen Vitiello, Gregory Whitehead e Pamela Z.

³⁵ Entre os artistas, alguns tinham participado da *Whitney Biennial 2000 - Net Art Selection* cuja lista foi composta por Mark America, Lew Baldwin, Ben Benjamin, Fakeshop, Ken Goldberg, RTMark, John F. Simon Jr., Darcy Steinke e Annette Weintraub.

³⁶ Com a seguinte seleção de artistas: Marek Walczak e Martin Wattenberg, Mark Napier, Maciej Wisniewski, Beth Stryker e Sawad Brooks e, também, Adrienne Wortzel.

Nesse período, as práticas curatoriais da *net art* estavam condicionadas à experiência de cada curador e, em geral, eram marcadas pelos processos expositivos tradicionais da arte. A exposição *Scanner* realizada em 2000 no CCAC (*California College of Arts and Crafts*, em *Oakland* e em São Francisco – EUA) foi a primeira curadoria efetivada com as tecnologias digitais por Rinder (2001).

No mesmo ano, o mesmo curador³⁷ também foi indicado para a mostra de *net art* apresentada na *Whitney Biennial 2000* e, nesta oportunidade, estabeleceu contato com um número maior de artistas da *net art*. As práticas tradicionais de curadoria, adotadas por Rinder, baseavam-se no contato com galerias, na identificação dos artistas, das obras, dos usos da tecnologia etc. (2001). Embora, a última mostra do ZKM (*Karlsruhe* – Alemanha) e o laboratório do MIT (*Massachusetts Institute of Technology* - EUA) fossem locais visitados pelo curador, antecipadamente à preparação da mostra, não contribuíram para alterar substancialmente seus métodos de seleção e, especialmente, o potencial das listas de *net art* continuava desconhecido para o curador.

Por outro lado, a experiência curatorial de Christiane Paul (2001) estava relacionada à sua prática como editora da revista *online Intelligent Agent*, criada em 1995, para contribuir com a discussão da arte digital ou *new media art*. Até os anos de 2000, a maioria dos curadores americanos que trabalhava com novas mídias era graduada em artes visuais ou áreas afins, assim atuava sem formação em cursos específicos. Paul (2001) insistiu que a participação em comunidades *online* (*Rhizome*, *The Thing*, *Fakeshop* e outras) facilitava o contato com artistas e tornou-se uma opção para se aproximar do campo por dentro.

Os curadores enfrentavam os primeiros questionamentos a respeito da exposição em museus tradicionais da *net art* e, entre muitas dúvidas, estavam o formato expositivo, as condições de apreciação, a formação do público, a montagem, os equipamentos, a documentação, o arquivamento e a conservação. Aflições enfrentadas pelas instituições museológicas, desde o início da década de 1970, principalmente, quanto aos índices de frequência do público (BOURDIEU; DARBEL, 2003b).

³⁷ Michael Auping, Valerie Cassel, Hugh Davies, Jane Farver, Andrea Miller-Keller e Lawrence Rinder foram os seis curadores *ad hoc* da *Whitney Biennial 2000* - *The Whitney Museum of American Art*, Nova Iorque – EUA.

Nessa perspectiva, marcada pelo surgimento da *Web 2.0*, a investigação das listas de discussão e dos *blogs*, como estruturas responsáveis pela conformação dos esqueletos³⁸ de muitos dos movimentos e correntes das bases intelectuais e culturais na Internet, de acordo com Lovink (2009), era uma das possibilidades de expor e investigar a distribuição de poder na rede. No entanto, “os vetores da cibercultura presidem o próprio contexto tecnológico responsável pelo aparecimento e desenvolvimento dessa macrorrede virtual”, conforme defendeu Trivinho (2001, p. 211) e cuja significação “só pode ser apreendida (em maior proximidade com o real) se encarada na acepção mais antropológica (e política) que sociológica, como quase-sinônimo propriamente de sociedade ou de organização social”.

Em linhas gerais, observa-se o surgimento da cibercultura num “arranjo social-histórico atual na área da cultura e comunicação” como um resultado da “operacionalidade *diuturna* de uma nova, complexa e múltipla instância socioeconômica e político-cultural: *megatecnoburocracia internacional da informatização, virtualização e ciberspacialização das sociedades contemporâneas*” (*Ibid.*, p. 213-214, grifo do autor).

A expressão cunhada pelo autor advém basicamente da existência dos elementos da rede institucional e internacional responsável pela produção e circulação de produtos ciberculturais (*hardware, software e netware*) e pela aceleração progressiva do ciberespaço e, também, responde por sua extensão rizomática, além da situação info-tecnológica pressuposta e, com respeito à lógica das corporações que ali vicejam, destacam-se as transformações dos regimes políticos pelo vetor tecnológico de ponta e pelo excesso de velocidade. Tais condições, conforme anunciadas por Virilio (1996, p. 56, grifo do autor), esclarecem que: “De fato, não há mais ‘revolução industrial’ e sim uma ‘revolução dromocrática’, não há mais democracia e sim domocracia, não há mais estratégia e sim dromologia”.

³⁸ “Lists (and weblogs) form the communication backbones of so many of today’s cultural movements and cultural/intellectual undercurrents.” (LOVINK, 2009, p. 29).

Embora, o surgimento dessa instância sociotécnica tenha operado um deslocamento de poder comunicacional, das indústrias culturais de massa para os códigos da interatividade, também respondeu por “um novo processo totalitário no âmbito social-histórico” (TRIVINHO, 2001, p. 214-215).

Um espaço de consagração para a arte digital foi explorado pela combinação entre as condições expositivas *off-line* e *online* de *sites* e portais promovidos por instituições tradicionais e criado em sintonia com as condições originárias da cibercultura. Na exposição 010101: *Art in Technological Times* (2001) um grupo de curadores (Aaron Betsky, Janet Bishop, Kathleen Forde, Adrienne Gagnon, John Weber e Benjamin Weil) desenvolveu o conceito da mostra e selecionou 35 participantes da América do Norte, Europa e Ásia, entre artistas, arquitetos e designers contemporâneos. Cinco obras de *net art* foram comissionadas pelo museu e expostas *online*, além de outros trabalhos comissionados para o espaço físico da exposição. A mostra manteve extensa documentação sobre a curadoria, obras e participantes, integrando o espaço expositivo com a disponibilidade de informações *online*, além dos trabalhos especialmente comissionados para a Internet.

A emergência de artistas novos marcou os panoramas das duas exposições, assim como a diversificação dos trabalhos de curadoria, com atuações como colaborador, associado e adjunto, que tinham funções distintas do curador principal. Os pontos repercutidos pela crítica especializada das revistas *ArtForum* (PLAGENS, 2001) e *Frieze* (SCOTT, 2001) e do jornal *New York Times* (KASTNER, 2001) foram a oposição entre nova e antiga mídia (pintura, escultura e fotografia) e os critérios de seleção dos artistas. Poucas novidades e problemas com equipamentos, conforme ressaltou Scott (2001), contribuíram para o desinteresse do público.

Numa lista de discussões na Internet (www.rhizome.org), Galloway (2001a) desmereceu a abordagem da arte das novas mídias na exposição *Bitstreams* (2001), também comentou a ausência de computadores na apresentação das obras e problemas de direção estética. Kastner (2001) ressaltou que, em ambas as mostras, os curadores pretendiam refletir tanto sobre o uso de ferramentas digitais, sistemas e estruturas *online*, quanto sobre as práticas tradicionais da produção da arte.

Nestas exposições, cada curador optou por encomendar determinados projetos aos artistas, por exemplo, a obra FEED³⁹ de Mark Napier integrou a mostra do SFMOMA. A ampliação do uso dos meios tecnológicos na arte foi também apontada por Kastner (2001) como uma tendência da produção do momento, seguida pelas ações de comissionamento e pelo uso da Internet para divulgação das mostras e obras.

No mesmo período, ações de comissionamento, manutenção de portais ou de coleções *online* foram os principais programas dirigidos à arte digital ou *new media art* estabelecidos pelos museus americanos, principalmente, a partir da mostra da *Whitney Biennial* em 2000. No entanto, as práticas de comissionamento foram marcadas por interesses conflituosos, por exemplo, devido à condição de um original ou múltiplo da arte digital, da efemeridade do *media*, das licenças para os programas (*software*), do *display* e modo de exposição *online* e, também, dependiam da abordagem e do conceito de *new media art* de cada instituição.

Entre os exemplos pioneiros de espaços expositivos criados na Internet, o *Artport* funcionou desde 2001, como galeria *online* dos projetos comissionados de *net art* e integrou o portal do *Whitney Museum*. O *Artport* foi criado para suprir a ausência de um banco de dados dinâmico dedicado à documentação da arte digital e possibilitou um espaço de reflexão sobre o papel do próprio museu de colecionador de arte americana em contraposição aos aspectos globais da *net art* (PAUL, 2001).

No entanto, a ausência de comissionamento de obras digitais entre os demais museus americanos serviu para confirmar a falta de comprometimento com essa área de produção, de acordo com a curadora Christiane Paul (*Ibid.*), que reafirmou a existência de um mundo de arte *online*, com curadores e críticos, inclusive, com mostras que aconteciam exclusivamente na Internet. A curadora defendeu a independência da *net art* do esquema expositivo tradicional, já que uma exposição *online* poderia ser acessada em vários contextos, do shopping ao *cybercoffee*, um museu seria mais uma das possibilidades.

³⁹ Disponível em <<http://feed.projects.sfmoma.org/feedloader.html>> Acesso em: dez. de 2010.

Outro fator importante, a viabilidade técnica das mostras de arte digital estava diretamente relacionada aos equipamentos e pessoal especializado (em TI, tecnologia de informação), pois além das dificuldades de instalação, os trabalhos também demandavam manutenção durante o período expositivo e em relação ao público, exigiam outro conceito de mediação.

Por outro lado, a mostra *Data Dynamics*, realizada em paralelo à exposição *Bitstreams* (2001), obteve recursos devido ao interesse do patrocinador (*France Telecom*) nesta área de tecnologia, além de receber apoio de fundos americanos privados (*Rockefeller Foundation*).

Paul (2001) ressaltou que o financiamento das exposições de arte nos EUA, girava em torno do *PD* (*Public Relations*) e, desde o final dos anos de 1990, muitos artistas passaram a interagir diretamente com empresas de tecnologia e seus *R&D Labs* (*Research and Development Laboratories*). No entanto, estes propósitos não poderiam ser meramente especulativos ou comerciais, mas de trocas e maior colaboração entre as partes interessadas (*Ibid.*).

A distribuição do financiamento, de apoio, os tipos de suporte e de comissionamentos que eram oferecidos à produção de arte nos Estados Unidos e, em especial, à categoria da arte digital ou *new media art*, foram motivos de questionamento sobre as reais necessidades e contribuíram com a sobrecarga de preocupações que acometia o artista em função da aceleração tecnológica, conforme diagnóstico da investigação realizada por Jennings (2000) para a *Rockefeller Foundation* em 2000.

O papel dos museus tradicionais quanto ao colecionismo da produção de *new media art* apontou para a necessidade de se antecipar e se ajustar em tempo à produção e às práticas de comissionamento como um modelo a ser seguido, justificou-se pela emergência do campo, a oferta de financiamento para obras inéditas e em troca obter maior prestígio para a instituição, expansão das funções tradicionais dos museus e uma posição chave almejada na “era da informação” (MORRIS, 2001).

A preocupação com as estruturas de financiamento, modelos de negócios e de incentivos e, também, a capacitação da mão de obra e a demanda por tecnologias e infra-estrutura para a produção da arte digital, desde as primeiras manifestações da *net art*, despontaram entre as questões que alimentaram um debate permanente entre os participantes do campo.

Tais condições foram experimentadas na Europa, entre as décadas de 1980 e 1990, quando a XLII Bienal de Veneza (1986) se destacou no circuito internacional das bienais e feiras, devido à abertura de uma seção dedicada ao tema tecnologia e informática sob a curadoria, em especial, de Roy Ascott. Nas últimas décadas do século XX, a Documenta de Kassel (Alemanha) assumiu papel fundamental na proposição das tendências artísticas e na antecipação das correntes centrais da arte e, funcionou como um sismógrafo conforme ressaltou Frieling (2004) sobre as contribuições das edições da Documenta 6 (1977) e da Documenta 8 (1987) para a compreensão dos formatos eletrônicos. No âmbito de festivais de *new media art*, a *net art* foi também o principal mote da exposição *Net-conditions* no ZKM (Karlsruhe, Alemanha) com curadoria de Peter Weil em 1999.

Das demais instâncias de consagração, a *Tate Gallery* (Londres, Inglaterra) confirmou-se entre os espaços expositivos tradicionais ao concretizar a primeira incursão com a intenção de expor as novas mídias ainda que somente em 2001, com a mostra *Art Now: Art and Money Online*. A proposta da galeria, segundo Stallabrass (2001), explorou a interação da arte *online* com a exibição no espaço da galeria, cujo tema tratou da comercialização e do financiamento privado da rede e das alternativas de barganhas que já estavam estabelecidos no comércio *online* antes da crise das empresas *dot.com*.

Uma primeira configuração do campo da arte das novas mídias ocorreu entre as décadas de 1960 e 2000, conforme brevemente exposto em consonância com as abordagens de Manovich (2005), Shanken (2009) e demais autores, ressaltou-se o papel das instâncias de consagração, de organização e de socialização, como as exposições e festivais, eventos acadêmicos e com a divulgação pelas mídias eletrônicas (Internet e ferramentas).

No entanto, a popularização das tecnologias e o uso cotidiano do computador nas práticas artísticas criaram um impasse, apontado por Manovich (2005), se por um lado desapareceu o motivo da diferenciação da arte em geral, por outro restou o julgo da inovação sem qualquer questão conceitual, ideológica ou estética e a submissão às demandas tecnológicas.

Repetem-se as ações das vanguardas do começo do século e suas práticas de diferenciação contra o estabelecido, se apresentam novos argumentos que procuram desmobilizar e destituir o poder consolidado no sistema da arte tradicional. Nessa configuração, a ausência das demais instâncias legitimadoras e de reprodução, mercado e sistema de ensino, expunham a fragilidade das estruturas, além disso, a crescente popularização das tecnologias e o seu uso rotineiro entre as práticas artísticas foram considerados por Manovich (2005) como indícios de uma não diferenciação dos artistas do campo da arte e das novas mídias, relegando-os às atividades cotidianas e, privando-os de um campo específico.

3.1 TAXONOMIA: DECIFRAÇÃO E REFRAÇÃO

A apresentação de uma taxonomia de arte digital ou de *new media art* foi objetivo de investigações de diferentes agentes e dependeu do estabelecimento e, conseqüentemente, das transformações desse campo. O embate entre os agentes sobre tema se estabeleceu principalmente nos primórdios das listas de discussões, em várias etapas e com diferentes participantes. Nesta pesquisa, destacam-se algumas antologias que contribuíram para a demarcação de cada período e da terminologia adotada, principalmente, em meados dos anos 2000, de acordo com Berry (2001), Gutiérrez (2001) e Bazzichelli (2006), entre 2000 e 2003, conforme Deseriis e Marano (2003) e Lovink (2007, 2009) e, finalmente, num panorâmico levantamento sobre a arte e mídia eletrônica de Shanken (2009).

O surgimento de uma nova prática artística suscita entre críticos e especialistas e, também, entre os artistas uma discussão teorizada que, para Cauquelin (2005b), nutre-se de comentários de outras disciplinas já constituídas como a semiótica, a lingüística, a semiologia, a psicanálise, a hermenêutica, a fenomenologia e a história da arte, áreas imprescindíveis para alimentar um pensamento criado e incessante em torno da arte.

Da mesma maneira, os diversos públicos contribuem de forma involuntária para manter uma “aura teórica” difusa: “Essa *doxa teorizante* não é negligenciável, na medida em que limita as atividades artísticas e lhes atribui um lugar delimitado no qual elas irão surgir e sem o qual elas permaneceriam letra morta” (CAUQUELIN, 2005a, p. 19, grifo do autor). A *doxa* pode ser considerada como um tipo de reação às apresentações da arte, mas também o motor e, até mesmo, o meio que modela indiretamente a maneira de pensar e produzir arte e, assim, implica num contexto sociocultural e político (*Ibidem*).

A importância da *doxa* ou de um discurso manifesto ao redor das obras se encontra na sua maleabilidade, cuja procedência não se deve a uma transmissão institucional, nem aos livros, já que precisa ser escutada: “Sobre a qual, como um templo, eleva-se, erige-se nossa inabalável crença na arte” (*Ibid.*, p. 171).

A investigação sobre os temas e debates travados nas listas de discussão entre os agentes reflete em parte um discurso manifesto, pois indiretamente ficaram expostas as opiniões dos participantes nas diversas oportunidades em que o tema foi tratado.

A expressão *new media art* e demais acepções (como a arte digital ou objetos artísticos produzidos pelas novas tecnologias) foram usadas para nomear obras que surgiram impenetráveis à crítica para Cauquelin (2005b) e, por enquanto, obedecem a regras de produção ainda desprovidas de valor legal até o momento na esfera da arte.

As relações entre o campo da arte digital e do poder, quando representado pelas instâncias de consagração e de reprodução, acentuam as formas de disputa e dependência entre os agentes, mas servem para por em funcionamento a crítica e a rebelião contra as formas de coerção e submissão, como ocorreu, por exemplo, na “fase crítica da emergência” ou período heróico⁴⁰ da *net.art*.

Essa primeira fase coincidiu com o período final de 1980 a 2000, com o advento da *Web* e a proliferação de iniciativas comerciais e civis na Internet, marcada pela absorção dos *media* e procedimentos de massa até a crise das empresas virtuais e demais desdobramentos dos avanços tecnológicos, a miniaturização dos equipamentos de comunicação e de rede e, entre suas conseqüências, destacam-se as mudanças das condições de trabalho à distância por aqueles eletronicamente conectados com seus deslocamentos nômades no ritmo dos mercados mundiais (VIRILIO, 1994, p. 6).

Nesse período, muitas comunidades artísticas *online* foram criadas e, inicialmente, abertas às possibilidades da Internet, compartilhavam conteúdo e trocas de *emails*, aceitavam a manifestação de qualquer artista da *net.art*, sem a burocracia do sistema ou a marginalização dos circuitos de arte tradicionais (GREENE, 2000).

⁴⁰ Os anos de 1994 até 1999 correspondem ao período denominado como heróico da *net.art*, considerada uma produção criada especificamente para a Internet (*site-specific*) e, conforme denominação consagrada por Vuk Cosic e outros artistas desse período, em sintonia com as ideias da filosofia *open source*.

Em meados da década de 1990, muitos artistas, curadores, teóricos e ativistas já demonstravam interesse no uso internacional da rede para travar discussões e, ao mesmo tempo, festivais, eventos e organizações ofereciam espaços para socializar ideias e divulgar obras, a combinação destas iniciativas possibilitou a evolução da cena cultural da *net.art* (*id.*, 2004).

A necessidade de uma taxonomia para a arte digital alimentou intensos debates que aconteciam sobre o tema mediado nas listas de discussões com a troca de *emails* entre artistas, curadores, críticos e outros participantes do campo. O conceito de uma taxonomia ou diretórios aplicados à arte digital ou *new media art* se contrapõe ao tipo de classificação que surgiu com a consolidação da *Web 2.0* em torno de 2005 e foi popularizada com o conceito de arquivamento por *tags*⁴¹ advindas dos propósitos da *folksonomia*.

As principais práticas comunicativas, locais e globais, destes agentes, a partir da década de 1990, passaram a acontecer em redes⁴² no ciberespaço que foi tomado como um abrigo para encontros virtuais fomentados pela criação de comunidades *online*. Trivinho definiu o ciberespaço como uma extensão que “abrange, estruturalmente, o largo e indefinido intervalo imaterial existente entre terminais de redes infoeletrônicas, em especial as interconectadas; como tal, compreende todas as produções ‘erigidas’ ou ‘cavadas’, bem como todos os procedimentos, processos e possibilidades havidos nesse ‘universo’” (1998, p. 116, grifo do autor).

Desde a origem dessas comunidades, muitos dos arranjos comunicativos e práticas artísticas ocorreram virtualmente e intercalados com comunicações presenciais realizadas em eventos da área e com divulgação em publicações impressas de interesse dos participantes, numa combinação típica da cibercultura entre acontecimentos e processos *online* e outros fatos em contexto *off-line*.

⁴¹ “Sites como o *del.icio.us* e o *Flickr*, duas companhias que recentemente vêm recebendo bastante atenção, inauguraram um conceito que alguns chamam de ‘*folksonomia*’ (em oposição a taxonomia), um estilo de categorização colaborativa de sites que emprega palavras chaves livremente escolhidas, freqüentemente chamadas de *tags*. O uso de *tags* permite associações múltiplas e superpostas como as que o próprio cérebro usa ao invés de categorias rígidas” (O’REILLY, 2005, p. 11, grifo do autor).

⁴² “Trata-se de um sistema mediático em que as tecnologias, acopladas agora à informática, assumem uma importância absoluta na articulação e modulação da cultura; um sistema em que a produção de informação, de eventos, de imagens alcançou um alto grau de saturação; um sistema em que toda a vida, as mentes e os processos globais da cultura passam a orbitar, de algum modo, em torno dos *media* e das máquinas informáticas; um sistema que, ele mesmo, se inclui na lógica da publicidade e da performatividade – donde o seu modo de ser estético” (TRIVINHO, 1998, p. 49, grifo do autor).

Uma ação precursora das comunidades em rede foi a abertura da lista internacional de discussão *Nettime* (www.nettime.org) em 1995, com pouco mais de vinte participantes e moderada por Pit Schultz e Geert Lovink, que devido ao crescimento exponencial das inscrições, logo se tornou um espelho do pensamento de vanguarda europeu da época (BAZZICHELLI, 2006, p. 107).

Durante o ano de 1996, com o aumento do número de envolvidos e a diversificação das listas, tais como *Rhizome*⁴³ e *Syndicate*⁴⁴, abriu-se espaço para participações mais críticas e reflexivas na própria *Nettime* e, também, para ampliar o número de encontros presenciais e as formas de distribuição de comunicações impressas.

Eventos, tais como o festival *Next Five Minutes* (Amsterdã, Holanda) em 1996 e o primeiro encontro oficial da lista *Nettime*, que foi denominado de *Beauty and the East* (Ljubljana, Slovenia) em 1997, formaram um pequeno grupo ativo e, em pouco tempo, mais pessoas se interessaram pelas reuniões itinerantes e presenciais, o que resultou numa rede de colaborações, projetos e discussões coletivas. Entre os objetivos da *Nettime* destacavam-se uma renovação da agenda política, a realização de debates temáticos entre os participantes e a promoção de uma visão crítica da rede. Em 1997, a lista foi um dos primeiros fóruns na rede a abordar as expressões *net.art* e *art on the net* para discutir seus significados e atributos. Uma discussão aparentemente terminológica entre os participantes de posições diametralmente opostas e com diferentes concepções da rede, confrontando-se de um lado a rede como meio de distribuição de informação e do outro como um novo modelo de relação social (DESERIIS; MARANO, 2003).

Das inúmeras trocas de *emails*, Adrian (1997) sintetizou parte da discussão da *Nettime* e ressaltou que a discordância se encontrava na ideia da fixação do termo⁴⁵ *net.art*, pois as características da rede contribuíam para a criação de trabalhos temporários, instáveis e em permanente fluxo.

⁴³ A lista (www.rhizome.org) foi criada por Mark Tribe em 1996 (Berlin - Alemanha) e, mais tarde, transferida para Nova Iorque (EUA).

⁴⁴ A lista (www.colossus.v2.nl/syndicate) foi criada entre 1995 – 96, pelo Instituto V2_Organisation, em Roterdã (Holanda), era moderada por Andreas Broeckmann e Inke Arns. A lista foi ativa durante 22 meses.

⁴⁵ Termo adotado por Vuk Cosic, artista esloveno, em 1995, a partir de partes do código ASCII (American Standard Code for Information Interchange) encontrado em um email, para denominar a arte produzida como fluxo e processo em rede.

A maioria dos participantes era favorável a adoção do termo *net.art* em função do sufixo *net* que representava o caráter interativo, processual e colaborativo dessa prática artística, ao pressupor tanto a substituição da obra pelo processo quanto da representação pela produção de novos circuitos comunicativos e de sentido (*Ibid.*).

A primeira tentativa de formalização do termo *net.art* aconteceu nessa ocasião, entre 1995 e 1997, conforme Bazzichelli (2006, p. 108), quando numerosos artistas e teóricos internacionais utilizaram ativamente a lista de discussão *Nettime* como principal área de confronto. Embora, a maioria dos artistas pudesse ser considerada marginal em relação ao campo da arte contemporânea, as ligações entre os participantes e a parcela de críticos, intelectuais e teóricos comprometidos com a cena, ajudaram a criar um estilo próprio e a partilhar interesses artísticos (GREENE, 2004).

Apesar da quase ausência de mercado para a *net.art* ao longo da década de 1990, os eventos de *new media art* foram considerados fóruns frequentados por significativos artistas do campo. A proliferação dos festivais e encontros foi conseqüência de uma demanda por bolsas e subsídios de jovens e ambiciosos artistas e teóricos da tecnocultura, criou-se um contingente de nômades frequentadores de reuniões, dos encontros da *Nettime* ou de festivais, como *Transmediale*, *Next 5 Minutes* e outros eventos internacionais (*Ibid.*).

A conferência *Net.art per se*, organizada por Vuk Cosik em Trieste (Itália) em 1996, foi precursora na tentativa de formalizar uma identidade para o grupo⁴⁶ de artistas da *net.art* (BERRY, 2001).

O primeiro resultado que contribuiu para a legitimação institucional dos debates da *Nettime* aconteceu em 1997 com o convite para a Documenta 10 (Kassel – Alemanha) e culminou com a participação da *net.art* no cenário da arte contemporânea da própria mostra, concomitantemente, foi realizado o primeiro mapeamento da rede européia de cultura digital.

⁴⁶ Vuk Cosic e o artista russo Alexei Shulgin, os artistas ingleses Heath Bunting e Rachel Baker, o holandês Joan Heemskerk e o belga Dirk Paesmans que formavam a dupla Jodi, a artista russa Olia Lialina e a artista americana Natalie Bookchin formaram o núcleo de participantes da *net.art*.

Embora a maior visibilidade e a influência de encontros internacionais tenham contribuído para o surgimento de exposições *online* e, também, para mostras com curadores de *new media art* em museus internacionais, Greene (2004) reafirmou o desinteresse do circuito tradicional na arte de Internet, durante os anos de 1990, por inúmeras razões, da produção efêmera, dependente de tecnologia e de obsolescência programada, até a comprovada ausência de mercado e dificuldades técnicas e estéticas nas exposições em galerias e museus.

3.2 LISTAS DE DISCUSSÃO: HIERARQUIAS DE REDE

O sistema de trocas de *emails* com uso de redes mudou a natureza do trabalho e da comunicação na cultura tecnologizada desde sua adoção e ampliação do número de usuários durante a década de 1990 (GREENE, 2004). Entre as vantagens da adoção do *email* pelas listas estavam a facilidade de expressão espontânea e instantânea, o alcance internacional e as chances de diálogos e trocas entre os participantes.

A partir da década de 2000, a cibercultura se apresenta em sua fase decenal marcada pelo advento da *Web 2.0*, além da diferenciação dos canais de atuação, somam-se o fortalecimento das comunidades *online* e o advento das redes sociais. As comunidades *online* ou virtuais para Gutiérrez (2001) se apresentam como modelos conexionistas, constituídas por unidades simples que, independente dos parâmetros geográficos e das hierarquias tradicionais, se comunicam segundo um modelo democrático, assimétrico e especializado. As comunidades *online* utilizavam preferencialmente um domínio, *links*, arquivos, correio eletrônico e identidades adotadas por seus usuários (nome, um avatar ou *nickname*).

As listas *Nettime* e *Syndicate* dedicavam atenção especial à política cultural e aos aspectos teóricos da comunicação e, diferentemente, a lista *Rhizome* tinha como principal propósito a discussão de uma estética própria da rede (DESERIIS; MARANO, 2003).

A *Rhizome.org* foi fundada em 1996 por Mark Tribe sobre a noção de rizoma⁴⁷ e com um modelo não hierárquico de rede, seguiu a ideia de escultura social, com os participantes que atuavam interligados a uma plataforma colaborativa dirigida por artistas, curadores e espectadores. Uma das características da rede *Rhizome* foi, sem dúvida, a prática de debates abertos e livres como estratégia para administrar os fóruns públicos que tratavam de arte digital.

⁴⁷ DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Introdução: rizoma. In:_____. Mil Platôs: capitalismo e esquizofrênia. Vol I. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. Pp. 11 - 37

A *Rhizome* se constituiu com uma lista de discussão sem moderadores, abriu espaço para todos os tipos de discursos teóricos, pessoais, promocionais, embora sem se preocupar com rigor crítico.

Ainda que essa total abertura tenha sido criticada e comparada às posições idealizadas norte-americanas do período, Mark Tribe e outros participantes decidiram em 1998, transferir a lista para Nova Iorque (EUA) e aproveitar as chances da ‘nova economia’ para transformar a lista em uma organização sem fins lucrativos (*non-profit organization* - NPO) e conseguiram garantir condições de continuidade e financiamento (GREENE, 2004).

A maioria das listas de discussão era suportada por trabalhos voluntários dos participantes e, no entanto, *Rhizome* passou a ser subsidiada, desde a sua transferência para os Estados Unidos, por instituições como *Rockefeller Foundation*, *National Endowment for the Arts*, *Daniel Langlois Foundation* e, também, contava com apoio comercial da *Jerome Foundation*, além dos fundos privados. Em 2003, a lista *Rhizome* foi vinculada à estrutura do *New Museum of Contemporary Art* (Nova Iorque – EUA) e adotou outros procedimentos administrativos, tais como comissionamento dirigidos à arte digital ou *new media art*, premiações, publicações, programas expositivos e fóruns *online*. A manutenção da organização tem sido subsidiada, em parte, por fundos de fundações e de agências governamentais, anúncios em publicações, taxas cobradas dos participantes e das instituições filiadas (CORNELL, 2010).

Embora, a cultura de listas tenha sobrevivido com o apoio do trabalho voluntário, o amadurecimento das estruturas da rede e, sobretudo, a intenção de oferecer um conteúdo sério e confiável, levou a uma maior profissionalização dos administradores (LOVINK, 2009).

Nesse ínterim, o gerenciamento de bancos de dados passou a ser considerado uma competência central para a gestão de empresas e organizações da *Web 2.0* e, inclusive, esses aplicativos ganharam a denominação de *infoware* ao invés de simplesmente *software* devido ao interesse pela posse de certa classe de dados centrais, tais como localização, identidade, calendário de eventos, identificadores de produtos e códigos (O'REILLY, 2005).

Oportunamente, nesse período, se estabeleceu no cômputo da arte digital ou *new media art* uma das mais longevas listas de discussão, criada em 2001, baseada na Inglaterra e com renomados participantes, a *CRUMB New Media Curating Discussion List* (<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>) tratou insistentemente de temas polêmicos, tais como a instituição de uma taxonomia para o campo e em duas principais ocasiões em 2001 (*naming/categorising new media art*) e em 2004 (*conserving new media art*).

Em 2002, a criação da lista *Empyre*⁴⁸ baseada na Austrália, marcou a abertura de um novo palco de discussão e cuja comunidade, desde o início, optou por uma forma não-hierárquica e colaborativa de atuação, com a realização de debates *online* e o intuito de refletir e desenvolver um trabalho crítico, contínuo e de repercussão internacional sobre a rede e a arte digital ou *new media art*.

No caso da *Empyre*, com os propósitos dos primeiros colaboradores e o aumento do número de participantes, a lista ganhou autonomia, persistência e longevidade, fatores que contribuíram para sua manutenção como um fórum global.

Lovink (2009) pesquisou a atuação de organizações não profissionais e suas práticas em rede, em especial, na Internet, destacou a função das listas de *emails* em oposição às listas de distribuição unidirecionais e, em concordância com Berry (2001), as descreveu como um dos mais importantes cenários de atuação, após a crise das empresas *dot.com* entre 1999 e 2001. As listas das comunidades virtuais respondiam por dúzias de *emails* diários, de informação, críticas ou sociais, constituíram lugares independentes de produção, circulação e discussão dos trabalhos de arte.

A cultura das listas originou trabalhos de autoria compartilhada, coletiva e de co-autoria (*group authorship*), estruturas *hiperlinkadas* entre os *websites* e num número grande de citações e/ou plágios entre os participantes.

Por outro lado, havia certo descontentamento nas listas em aceitar ou não a participação aberta ou fechada, com mais barulho e irrelevância ou menor número de participantes e mais conteúdo. O controle de acesso, a moderação e os filtros aumentaram a burocracia das listas e, de fato, eram muitas tarefas formais e institucionalizadas (LOVINK, 2009).

⁴⁸ <http://www.subtle.net/empyre/>

No entanto, a oposição das listas de discussão aos tradicionais e influentes canais das revistas de crítica de arte, tais como *Artforum*, *Flash Art* e *Art News*, permitiu aos artistas, críticos e entusiastas da *net.art* maior atuação na rede e a manutenção coesa da comunidade, cujo desempenho, funções e tarefas eram partilhados e distribuídos entre os participantes (GREENE, 2004).

Os debates das comunidades ou redes resolveram apenas parte de questões, pois faltou a inclusão num diálogo mais amplo sobre a arte e, conforme a mesma autora (*Ibid.*), ficaram de fora as dúvidas persistentes dos discursos institucionais, tais como a efemeridade da produção, a aproximação com o design gráfico e o uso de *software* comercial, no entanto, inúmeras possibilidades foram abertas para debater, compartilhar e, também, divulgar oportunidades e subsídios para a produção digital.

3.3 VOCABULÁRIO E DENOMINAÇÕES CORRENTES

As propostas de categorias e de um vocabulário crítico para a arte digital ou *new media art* foram debatidas por Graham (2005), professora, curadora e crítica da área, com participantes da *CRUMB New Media Curating Discussion List* em duas oportunidades e tiveram como ponto de partida as denominações adotadas nas práticas artísticas (sob o ponto de vista do artista), por entidades de apoio ou fundações (agentes financiadores) e instituições de arte (entre museus, acadêmicos, curadores e críticos).

As discussões realizadas em 2001, durante o mesmo período da mostra *Bitstreams* (*Whitney Museum* – Nova Iorque), foram alimentadas pelos comentários de críticos⁴⁹ sobre o tema e publicados em jornais, revistas e sites na Internet. O termo *unstable media* (mídia instável) adotado pelo laboratório V2 (Roterdã - Holanda), foi comparado à denominação *new media art* pelos participantes da lista, a discussão tratou também de significados, abrangências e problemas resultantes do uso da terminologia nas práticas artísticas, tanto para financiamentos, premiações e, também, nas ações de curadoria (NAMING, 2001).

Em 2004, a discussão foi retomada na lista, Graham (2004 a) lembrou que a criação de uma taxonomia subentendia uma completa estrutura hierárquica e observou a existência de inúmeros termos, a constante renovação de categorias e novas denominações. As categorias apontadas como concernentes pelos participantes da lista foram insistentemente aquelas que se baseiam nos comportamentos e que não dependem das mídias, tais como interatividade, conectividade e computabilidade, sugeridas por Ippolito e ratificadas por Steve Diez (TAXONOMIES, 2004).

⁴⁹ SYMAN, Stefanie. *Bell Curves and Bitstreams*. In: FEED. Disponível em <http://www.feedmag.com/templates/default.php3?a_id=1675> Acesso em: jan. de 2011.

As comunidades eram consideradas núcleos especializados e isolados (em especial da vida *off-line*), mas representavam grupos unidos e mantinham um público cativo, eram constituídas por uma mistura social e geograficamente dispersa, cada agente era capaz de transformar constantemente seu envolvimento, variar funções e ocupar posições como artista, crítico, colaborador ou apenas espectador e leitor (GREENE, 2004).

As articulações entre os participantes da lista demonstravam a diversidade das origens de cada grupo, muitos eram programadores, artistas tradicionais (vídeo, performance, literatura) e outros também atuavam em áreas variadas. Os agentes também ocupavam posições divergentes, integravam equipes de programadores (MIT Media Lab - *Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, MA* - EUA) ou eram artistas com experiência em vídeo, mas em muitos eventos⁵⁰ podiam trabalhar em sintonia. Tais condições das listas privilegiaram a repercussão das discussões em fóruns, eventos presenciais e laboratórios qualificados da área, tais como ISEA, *Ars Electronica, Transmediale* e o núcleo de tecnologia do MIT, responsáveis por refletir as opiniões e as contribuições da multiplicidade dos agentes. Entre textos e publicações de referência que foram apontados na lista CRUMB destacou-se o livro *The Language of New Media* (2002) de Manovich, citado pelos participantes por delimitar as fronteiras para a arte digital ou *new media art* (TAXONOMIES, 2004).

Por outro lado, parte dos termos usados pelos artistas advinham do *marketing* de empresas e de novos produtos de tecnologia, mas a rapidez com que se sucediam os lançamentos significava uma vida útil curta para a terminologia em função da sua vinculação estreita com os meios tecnológicos e seus mercados, criando um fluxo inesgotável e de velocidade para o consumo das denominações.

A definição de uma taxonomia refletiria indiretamente as lógicas de distribuição de subsídios, bolsas, ações de comissionamento e de curadoria, listas de inscrição em eventos, além de sofrer influência das estruturas institucionais, como museus, centros de arte e de ensino. No entanto, a dependência das características variáveis da arte digital ou *new media art* tornava mais complexo qualquer esforço de sistematização.

⁵⁰ Destacam-se encontros com programações que integravam tecnologia, informática, comunicação e artes, como os realizados pela *Inter-Society for the Electronic Arts* – ISEA.

Embora, alguns dos eventos tenham sido tomados como sintomas do campo, quanto a manifestar ou não apoio a uma taxonomia, Graham (2004) ressaltou divergências e alterações das categorias para as inscrições nas premiações das edições da *Ars Electronica* (2004) com a adoção de nova terminologia e da *Transmediale* (2004) que deu preferência a uma lista de palavras-chave justificada pela ausência de um núcleo e de fronteiras para a arte eletrônica, *digital art* ou *media art*.

Entre os profissionais da museologia envolvidos na seleção, classificação e exibição da arte digital ou *new media art*, muitos se mantinham fiéis às categorias tradicionais e, por exemplo, quando Gregor Muir foi contratado em 2004 pela *Tate Gallery* (Londres, Inglaterra) para atuar na curadoria de mídias digitais, preferiu seguir conceitos específicos relacionados aos tipos de equipamentos, além de considerar as seguintes áreas de produção tradicionais: vídeo, fotografia e filme.

O curador e participante da lista, Charlie Gere⁵¹ alertou sobre uma acepção restrita aos meios técnicos adotada pela maioria das instituições tradicionais e, na direção contrária, a maior abrangência do termo *new media art* quando relacionado às práticas artísticas no cômputo da arte digital ou *new media*, principalmente, meios eletrônicos e mídia digital para produzir arte. *New media art* ou arte digital pode ser separada em uma categoria que usa predominantemente computador e *software*, como uma mídia de expressão artística e, simultaneamente, como um meio para comunicar uma mensagem artística. Enquanto, a arte digital ou *new media art*, para Jaschko (2004), teria como características principais a interatividade, a generatividade, a conectividade e a multimídia.

Outras soluções de classificação foram criadas por comunidades da rede baseadas em palavras-chave que ao serem escolhidas sugerem uma coleção de *new media art* que pode ser consultada *online*, por exemplo, o acervo do *Whitney Museum* (<http://artport.whitney.org/commissions/idealine.shtml>) e a base de dados *Rhizome Artbase* (www.rhizome.org).

⁵¹ O curador apresentou a *Tate Gallery* uma relação de conceitos para qualificar a *new media art*: *Interaction, Feedback, Process, Networking, Cybernetics, Systems, Multi/intermídia, Artificial Intelligence/Life*.

A sugestão de Graham⁵² (2004 b) que foi apresentada à lista de discussão, tratou de uma relação de categorias de trabalho e, também, de palavras-chave, realizada a partir de uma comparação entre termos utilizados nos banco de dados (*Rhizome Artbase*) e disponibilizados pelos eventos (*Prix Ars Electronica*, *Multimediale Award Competition*), instituições (*Langlois Centre for Research and Documentation database: Artworks section*), publicações e artigos⁵³ além de contribuições dos próprios participantes da lista.

O quadro comparativo⁵⁴ continha uma extensa relação de termos, de características e de palavras-chaves, mas reforçou o condicionamento às categorias das premiações e eventos da área. Entre outras justificativas, a discussão entre os participantes levantou a necessidade de criar uma taxonomia para se antecipar aos teóricos e, especialmente aos historiadores de arte, que cedo ou tarde, adotariam critérios para classificar a arte digital ou *new media art*.

Ao questionar a terminologia a ser aplicada, Graham apontou duas denominações de uso corrente e comum: arte digital, termo adotado com uma definição muito ampla que poderia significar toda arte produzida com tecnologia digital e, em segundo, *new media art* ou arte das novas mídias, conceito mais abrangente por reunir arte e ciência ou arte e tecnologia (2005). A criação e o uso de uma terminologia para a arte digital ou *new media art* implicavam em estabelecer uma posição para uma minoria de artistas que atuavam nesta área. Por outro lado, a autora argumentou sobre a necessidade de explicitar uma taxonomia tendo em vista práticas de produção, distribuição e consumo, além dos programas de conservação, documentação e exibição das instituições museológicas tradicionais (*Ibid.*).

⁵² O levantamento das referências, plataformas, festivais e organizações foi resumido por Graham (2004). Disponível em <http://www.intelligentagent.com/RISD/A_table_of_categories_of_digital_art.html> Acesso em: jan. de 2011.

⁵³ DIETZ, Steve. Why have there been no great net artists? Through the Looking Glass: Critical texts, 1999. Disponível em <<http://www.voyd.com/ttlg/textual/dietz.htm>> Acesso em: jan. de 2011; TRIBE, Mark. Mapping Intensities. [Seminar]. London: Centre for Cultural Studies, Goldsmiths College, 2004.

⁵⁴ O quadro adotou algumas das referências debatidas nas listas: FRIELING, Rudolf; DIETER, Daniels (eds.). *Media Art Interaction: The 1980s and 1990s in Germany*. Vienna: Springer, 2000; MANOVICH, Lev. *New media from Borges to HTML*. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.). *The new media reader*. Cambridge USA: MIT, 2003. Pp. 13-25; WILSON, Stephen. *Information Arts*. Cambridge: MIT, 2001. PAUL, Christiane. *Digital Art*. London: Thames and Hudson, 2003; MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT, 2001.

Assim, além da condição e posição dos agentes da arte digital ou *new media art*, a palavra *media* correspondia a um campo de poder instalado e exercido desde a sua origem e definição e, com o advento das novas tecnologias, formado por um sistema mediático com grande número de envolvidos na comunicação social, como corporações, veículos, audiências, redes de comunicação e de informação, que se resumia como:

Trata-se de um sistema em que as tecnologias de comunicação, acopladas agora à informática, assumem uma importância absoluta na articulação e modulação da cultura; um sistema em que a produção de informações, de eventos, de imagens alcançou um alto grau de saturação; um sistema em que toda a vida, as mentes e os processos globais da cultura passaram a orbitar, *de algum modo*, em torno dos *media* e das máquinas informáticas; um sistema que, ele mesmo, se inclui na lógica da publicidade e da performatividade – *donde o seu modo de ser estético*. (TRIVINHO, 1998, p. 48 – 49, grifo do autor)

O termo *new media art* foi considerado por Murray⁵⁵ e, por tantos outros participantes, também por Lunenfeld (2001) e Paul (2008), como um guarda-chuva para abrigar a aberta e emergente categoria.

Outro tema discutido em 2005 na lista, com mediação de Graham, tratou das práticas de curadoria da arte digital ou *new media art* (HISTORIES, 2005) e, também, implicou na revisão da terminologia do campo, em parte devido a uma proposta aberta pela exposição *The art formerly known as new media* com curadoria de Sarah Cook e Steve Dietz em comemoração aos dez anos de atividades do *Banff New Media Institute - The Banff Centre* (Alberta, Canadá).

Nesta oportunidade, debateu-se o uso do termo **nov**o como um rótulo para a arte dos *new media* (*new media art* ou artemídia⁵⁶) e se justificou a necessidade de se contrapor a ideia de **antigo**, mas continuava sendo uma denominação difícil de aceitar, devido à ausência de uma arte realizada sem um *medium* ou *media*.

⁵⁵ O curador criou em 2003 o arquivo denominado *The rose goldsen archive of new media art, Cornell Library - Cornell University (New York)*.

⁵⁶ “A expressão inglesa *media art* e o seu correlato português artemídia são usados hoje para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. Essa designação genérica apresenta o inconveniente de restringir a discussão da artemídia apenas ao plano técnico (suportes, ferramentas, modos de produção, circuitos de difusão), sem atingir o cerne da questão, que é o entendimento da imbricação desses dois termos: mídia e arte”. (MACHADO, 2002, p. 19, grifo do autor).

Outra comunidade, a *Empyre*⁵⁷ adotou na cena global a prática *online* das listas de discussão, entre dinâmicas presenciais realizadas em festivais e em colaboração com instituições, alguns temas foram debatidos em sintonia numa **agenda mediática**, inclusive, coincidente com a lista CRUMB e, em janeiro de 2004, a discussão centrou-se na taxonomia da arte dos *new media* (EMPYRE, 2004). Neste debate, a maior parte dos participantes desenvolveu primeiramente alguns argumentos sobre uma proposta de nomenclatura para a arte dos *new media* e, depois, sobre uma definição de campo. A aceitação do termo *new media* continuou problemática, várias sugestões foram debatidas sem consenso, destacou-se a denominação hipermídia (*hypermedia*⁵⁸) em substituição ao *new media*.

O tema principal foi iniciado com um histórico sobre a arte dos *new media* com participação do convidado Noah Wardrip-Fruin co-autor do livro⁵⁹ *The new media reader*. Os participantes foram instigados, nessa oportunidade, a apresentar uma seleção de trabalhos artísticos memoráveis para o campo. No entanto, o grupo defendeu prioritariamente um sentido processual, prático e metodológico para a arte dos *new media* e, ainda, se a condição acadêmica e a perspectiva institucional encontravam dificuldades em estabelecer tais fronteiras, os artistas conheciam seus pares e contribuía continuamente para a constituição do campo mesmo não-uniforme e com várias tendências de produção.

Uma perspectiva de futuro foi apontada devido à predominância do digital, do computador e da convergência das mídias. Ainda que outros participantes defendessem os *new media* como uma maneira de compreender o uso criativo e artístico do computador que, também, incluía outros resultados sem o uso do equipamento, esta definição permaneceu sem consenso para os participantes da lista (EMPYRE, 2004).

Ao mesmo tempo, os centros e as instituições de arte eletrônica trabalhavam com modelos de organização e de classificação dos próprios arquivos e, por exemplo, dependiam do papel da entidade, do suporte financeiro e da extensão de cada coleção.

⁵⁷ <http://www.subtle.net/empyre/>

⁵⁸ O termo *hypermedia* (em inglês) foi cunhado por Ted Nelson em 1965 com abrangência menor do que a denominação *new media*. Disponível em < <http://www.newmediareader.com/excerpts.html> > Acesso em: jan. de 2011.

⁵⁹ WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (eds.). *The new media reader*. Cambridge USA: MIT, 2003.

Ippolito, além de outros agentes da lista, discordou de muitas das classificações propostas para a arte dos *new media (new media art)*, por considerar irreconciliáveis as diferenças entre os propósitos museológicos tradicionais e da arte digital (2006). A dificuldade e os custos de preservar as novas mídias também remeteu às condições de financiamento, a capacidade técnica e ao interesse próprio de vários agentes do campo. Além disso, o mesmo autor defendeu proposições para a arte das redes que radicalizam o ponto de vista das práticas museológicas tradicionais, em relação aos processos de produção, exibição e distribuição das obras de arte dos *new media* e respectivos critérios para arquivar, preservar e colecionar (*Ibid.*).

Mesmo sem contar com a unanimidade do campo, a investigação desenvolvida pelo *V2_Lab*⁶⁰, entre 2003 e 2009, a partir de um levantamento das condições existentes de preservação e documentação encontradas em cinco organizações⁶¹, apontou e consolidou uma lista de palavras-chaves, fundamental para a constituição de uma terminologia detalhada do campo da arte dos *new media (new media art)*, considerado muito recente e complexo.

Os pesquisadores resumiram brevemente as características da arte eletrônica, sob o termo *unstable media* (mídia instável, também sinônimo de arte eletrônica) como: (1) as atividades da arte eletrônica baseiam-se no processo; (2) o contexto se torna muito importante; (3) as atividades podem ser consideradas heterogêneas tanto em relação aos materiais quanto às práticas; (4) os projetos têm sido usualmente criados com cooperação interdisciplinar ou multidisciplinar; (5) a interação do usuário tem sido considerada uma atividade essencial na fase de disseminação de muitos projetos; (6) torna-se importante tratar das atividades da arte eletrônica e não apenas do trabalho de arte; (7) preservação e reconstrução dos objetos têm menor relevância do que no âmbito das práticas de preservação da arte contemporânea (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003a).

⁶⁰ O *Institute for the Unstable Media V2_* foi fundado em 1981 em Roterdã (Holanda) para atuar como um centro interdisciplinar e de pesquisa nas interfaces da arte, tecnologia e sociedade.

⁶¹ O critério de seleção foi a existência de acervos *online*, fundados na diversidade disciplinar e geográfica e na diversidade de focos de conteúdo, as organizações pesquisadas foram: *Rhizome*; *Daniel Langlois Foundation Centre for Research and Documentation*; *Netzspannung*; *Database of Virtual Art*; *The Walker Art Center's Collections and Resources and New Media Initiatives*.

O dicionário⁶² proposto vinculou-se à base de dados *Getty's Art and Architecture*⁶³ (EUA) e manteve grande proximidade com o índice por assuntos adotado pela *Daniel Langlois Foundation* (Canadá). A terminologia de um campo jovem ainda não havia se estabilizado e, durante dois anos, o Instituto V2_ desenvolveu um dicionário de arte eletrônica, com a intenção de apresentar um vocabulário adequado e específico para descrever os tipos e gêneros e, finalmente, em 2003, foram relacionadas mais de 700 palavras-chave (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003a).

Na lista de palavras-chave utilizada pelo *Centre for Research and Documentation of the Daniel Langlois Foundation* (2002) encontra-se o termo Arte Mídia (*Media Arts*) e as subdivisões Hipermídia, Cibernídia, Arte Digital, Multimídia e Nova Mídia, a denominação Arte Eletrônica também aparece na lista do V2_ e a palavra *Electronic Imaging* foi adotada pelo dicionário *Getty's Art and Architecture* (ver relação na Tabela 1) (2002).

Instituição	Daniel Langlois Foundation		V2_		Getty's Art and Architecture
Data	2002		2003		2002
Termos / Subdivisão	Electronic Arts		Electronic Arts		Electronic Imaging
	Media Arts	Hypermedia	Media Arts	Hypermedia	
		Cybermedia			
		Digital Art		Digital Art	
		Multimedia		Multimedia	Multimedia
	New media				

Tabela 1: baseada no dicionário do instituto V2_ (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003b)

Fonte: FAUCONNIER, Sandra; FROMMÉ, Rens. Capturing unstable media. Summary of research. *In:* _____. *Capturing unstable media*. Institute for the Unstable Media V2_: Rotterdam, 2003a. Disponível em: < <http://capturing.projects.v2.nl/download.html> > Acesso em: jan. 2011.

As diferenças entre autor e leitor, *performer* e público, criador e intérprete desapareceram e as fronteiras entre os participantes ficaram borradas, uma vez que designers, projetistas e artistas atuavam em redes até atingir os receptores e a assinatura da obra deixava de ter importância (FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003a).

⁶² A terminologia (*thesaurus*) V2_ pode ser consultada online. Disponível em < <http://framework.v2.nl/archive/notionmap/start.py> > Acesso em: jan. de 2011.

⁶³ Disponível em < <http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/index.html> > Acesso em: dez. de 2010.

As formas de autoria compartilhada, coletiva e de co-autoria (*group authorship*) resultaram do desenvolvimento de trabalhos em rede e, também, contribuíram para a construção de dinâmicas de rede e de relacionamentos (BAZZICHELLI, 2006; GREENE, 2004; DESERIIS e MARANO, 2003; FAUCONNIER; FROMMÉ, 2003b).

O instituto V2_ apontou na base dessa investigação recentes trabalhos dos pesquisadores Stephen Wilson (2002) e Michael Naimark (2003) que também trataram de um inventário das práticas, instituições e laboratórios de pesquisa no campo da arte eletrônica. O inventário de Wilson (2002) disponibilizou uma extensa taxonomia da arte e da pesquisa a respeito do campo, constituiu um panorama das práticas de produção e criação da arte, em combinação com a tecnologia e ciência.

Contudo, a delimitação da pesquisa excluiu as áreas de produção de gráficos e animações computadorizados, modelagem 3D, vídeo digital, multimídia e *web art*, por considerar que, em curto espaço de tempo de existência, a maioria se apresentou integrada às tendências de entretenimento e comerciais.

Em 1995, a categoria WWW (*World Wide Web*) foi criada como subdivisão do campo de mídia interativa para compor a premiação da *Ars Electronica* e tratar em especial de práticas artísticas veiculadas na rede, em seguida, substituída em 1997 pela categoria *Net.art* que se extinguiu em 2006. Segundo as declarações do júri, a importância da manifestação estaria em explorar a arte produzida em interação com os meios de comunicação telemáticos. Em 1997, o júri da premiação optou por abrir uma nova categoria, denominada *.Net* ou arte de Internet, tratava-se de trabalhar com as consequências de circular na e em rede e de transformar a própria rede numa mídia (STATEMENT, 1997).

Em pouco tempo, o mercado se apropriou de práticas consideradas a princípio subversivas, que passaram a responder subservientes aos interesses comerciais e da indústria de tecnologia, como ocorreu com a produção de animações e gráficos computadorizados (WILSON, 2002).

No final da década de XX, a categoria Internet da *Ars Electronica* foi modificada e denominada de *Net vision / net excellence*, devido ao impulso da produção *online*, ampliando o ponto de vista, tanto para abarcar uma ideia de futuro inovadora no trato dos fluxos da rede quanto para contribuir com a chamada cultura digital. A categoria vigorou de 2001 até 2003, mas passou a ser identificada como *Net Vision* em 2004, quando se ampliou o espaço para outras premiações que surgiram no mesmo ano, como a *Digital Communities*, *u19-freestyle computing* e *The next idea*, premiações dedicadas a artistas emergentes (idade entre 19 e 27 anos). Em 2007, foram criadas duas novas categorias, *Hybrid Art* e *Media Art Research* para atender as tendências das inscrições para a *Ars Electronica* (KATEGORIAEN, 2007).

Em 2006, o Guia Catalográfico (*Cataloguing Guide for New Media Collections*) do DOCAM (*Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage*) criado e disponibilizado *online* pelo Instituto V2_ objetivou apoiar o trabalho de curadores, arquivistas e colecionadores da nova mídia arte (*new media art*), também ofereceu uma base de classificação confiável e sistemática, para gerir, conservar e expor obras de arte com uso de novas mídias.

A crescente obsolescência das tecnologias usadas na constituição das obras de arte com uso das novas mídias foi apontada como uma das causas da sua fragilidade, quando se trata de preservar e documentar esse patrimônio. A transitoriedade, a temporalidade, a instabilidade, a interatividade e a processualidade funcionam, entre outros elementos, como características das novas mídias, conforme o V2_ defendeu e, por isto, demandam novas formas de documentação museográficas (DEPOCAS, 2009).

O Guia Catalográfico foi formulado como uma ferramenta de busca para termos usados no campo da arte dos *new media (new media art)*, e, também, contém um glossário e um *thesaurus* associados, estruturados num diagrama de árvore, de hierarquia, de equivalência e de associações entre os termos.

Os eixos trabalhados foram conservação, documentação, catalogação da história das tecnologias e terminologia. No item práticas artísticas situa-se o termo arte digital que foi definido⁶⁴ como resultado gerado por computador, com uso de *scanner*, de uma *tablet* ou *mouse* e alguns recentes trabalhos que exibem qualidades interativas, já permitem ao público participar do resultado da imagem final (DEPOCAS, 2009).

Paul defendeu o estabelecimento do termo arte digital no final do século XX, com o advento e a consolidação das primeiras coleções organizadas por museus internacionais e galerias tradicionais do mundo da arte. A terminologia para as artes tecnológicas sempre foi flexível e o próprio significado para arte digital sofreu diversas transformações, de arte de computador (*computer art* - 1970) a multimídia e, preponderantemente, uma das opções foi o termo *new media art* (2008).

Por outro lado, a adoção do termo arte digital foi propugnada para nomear a produção composta pelos trabalhos artísticos e práticas sem uma estética unificada, classificados em trabalhos que usam a tecnologia como ferramenta e, em seguida, trabalhos que empregam a tecnologia como mídia, sendo produzidos, armazenados e apresentados exclusivamente em formatos digitais e que utilizam a interatividade e suas condições intrínsecas de participação dos usuários (*Ibid.*).

Desde 2009, a denominação foi adotada pelo Grupo de Trabalho de Arte Digital de acordo com a representação da categoria de artistas que integram o campo junto ao Conselho Nacional de Política Cultural do Ministério de Cultura, conforme definição: “A arte digital compreende a produção artística envolvendo arte, tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas como ciência da computação, robótica, mecatrônica, genética, comunicação” (RELATÓRIO, 2009).

Ao adotar o termo **arte digital** e uma definição ampliada que, em geral, se aproxima do conceito da arte dos *new media* ou arte das novas mídias (*new media art*), o Relatório (2009) optou por generalizar sua abordagem de um conceito para a produção da área e, talvez, devido ao interesse político, também para solucionar confrontos e impedir rupturas.

⁶⁴ “Digital art can be computer generated, scanned or drawn using a tablet and a mouse. In recent times some digital art has become interactive, allowing the audience a certain amount of control over the final image.” (GLOSSAURUS, 2009).

O campo da arte digital conforme o primeiro Relatório Curatorial apresentado ao MINC foi definido como uma relação entre tecnologia, arte e cultura, com a finalidade de promover discussões sobre a linguagem e as particularidades de processamento, pretendia-se deslocar o debate na direção das “relações que envolvem o computador e suas representações como elemento de criação” (SILVA, 2009, p. 5).

Perissinotto curadora do FILE desde sua criação em 2000, apresentou ao Fórum da Cultura Digital Brasileira uma argumentação sobre a definição do termo arte digital e defendeu a não inclusão do vídeo digital e de qualquer formato de produção analógica entre as categorias. Além disso, em 2002, Perissinotto já havia encaminhado uma carta a FUNARTE para comentar o relatório *New media arts - New funding models* (2000) preparado para a *Rockefeller Foundation* (EUA), a correspondência foi dirigida ao Presidente e a Chefe de Gabinete, cargos ocupados respectivamente por Antonio Carlos Grassi e Myrian Lewin Redinger (PERISSIONOTTO, 2009).

A própria curadora pretendia apresentar ao órgão público federal, responsável pelo incentivo e fomento à produção artística, orientações de políticas sobre financiamentos da área de arte digital, embora adotadas conforme modelo aplicado ao mercado norte-americano (PERISSIONOTTO, 2009).

No entanto, o documento não surtiu efeito, a pouca articulação dos participantes e a ausência de cursos de formação específicos na área, foram apontados pela curadora como motivos para a falta de incentivos públicos ao setor. Embora em 2000, o campo já contabilizasse inúmeros eventos, festivais e contasse com a participação crescente de agentes entre profissionais, teóricos e acadêmicos, somente em 2003, as discussões sobre as políticas públicas foram iniciadas pelo MINC. Além disso, a primeira manifestação coletiva em defesa da arte tecnológica ocorreu apenas em 2004 e culminou com a circulação de um abaixo assinado com 619 assinaturas⁶⁵ tendo em vista a instituição de um colegiado próprio⁶⁶ e independente das linguagens tradicionais das artes visuais (PERISSIONOTTO, 2009).

⁶⁵ Manifestação Arte Digital (2002) coletou uma lista de assinaturas, presencialmente e *online*. Disponível em < http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/cat_abaixoassinado_e_reunioes.html > Acesso em: dez. de 2010.

⁶⁶ A representação no CNPC (Conselho Nacional de Políticas Culturais) junto ao MINC foi escolhida a partir de uma lista tríplice, o nome mais votado foi o da delegada nata do Grupo de trabalho Arte de Digital 2008-2009, representante do Rio de Janeiro, Patrícia Canetti.

Durante o ano de 2009, sob auspícios do MINC e com o propósito de integrar o Plano Nacional de Cultura, foram debatidas as diretrizes (delimitação, diagnóstico e sugestões) para o campo da Arte Digital em fóruns⁶⁷ *online* e encontros presenciais que aconteceram nas instituições Unicamp (Campinas – SP), Mackenzie (São Paulo – SP), Universidade Federal de Juiz de Fora (Juiz de Fora - MG) e Universidade Federal do Pará (Belém - PA).

A diferenciação almejada entre a área da arte digital e as linguagens tradicionais das artes visuais funcionou como uma estratégia para garantir uma representação própria, mais recursos e verbas específicas para o setor e, inclusive, destacar a efetiva aproximação com os avanços da comunicação, da informática e das inovações tecnológicas, com a cultura digital e a produção contemporânea de arte no circuito internacional.

Em março de 2010, foram divulgados além da proposta⁶⁸ prioritária da área técnico-artística **Arte Digital**, os nomes dos representantes⁶⁹ por macro-região e, também, foram escolhidos⁷⁰ um titular e um suplente com mandato de dois anos para compor a plenária do Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC) junto ao MINC, durante a II Conferência Nacional de Cultura e a Pré-conferência Setorial em Brasília (DF).

⁶⁷ O cargo de curadoria de Arte e Tecnologia Digital do Fórum de Cultura Digital foi ocupado por Cícero Inácio da Silva durante 2009 - 2010.

⁶⁸ Propostas aprovadas na Pré-conferência. Disponível em <<http://culturadigital.br/setorialartedigital/2010/03/09/conheca-as-propostas-prioritarias-aprovadas-na-pre-conferencia/>> Acesso em: abr. de 2011.

⁶⁹ A escolha dos representantes da sociedade civil para compor o Conselho Nacional de Política Cultural obedece a regulamentação das Resoluções n.º 2, 5 e 8 do Comitê Executivo da II CNC.

⁷⁰ Patrícia Canetti (delegada nata, do Rio de Janeiro, com 16 votos), Danillo Silva Barata (delegado da Bahia, com 11 votos) e Arthur Leandro (delegado do Pará, com 5 votos).

4 PLATAFORMA: DOMÍNIO COLETIVO

A década de 1990 foi dominada pela arte em rede e a comunicação via Internet, predominantemente, no campo artístico, com uso de *emails* e a consolidação das listas de discussão. Os anos de 2000, com o surgimento da *Web 2.0*, o desenvolvimento do conceito de plataforma possibilitou às entidades que o adotaram, compartilhar tendências artísticas e dinâmicas culturais e, mesmo, replicar práticas *online* em contextos *off-line*.

O potencial da *Web 2.0* foi multiplicado pelas plataformas e seus desdobramentos, como as redes sociais e seu trabalho colaborativo, além de abrir espaço para alimentar o campo de arte digital, também interferiu nas relações estabelecidas pelos museus e demais instituições tradicionais da arte quanto às condições de comunicação e informação, por exemplo, dos acervos e do alcance público (GORIUNOVA; SHULGIN, 2006, p. 261).

As estruturas das plataformas na *Web 2.0* podiam incluir vários elementos, tais como sistema de troca de mensagens, rádio *online*, tópicos para comentários ou outros aplicativos centrados em bancos de dados, para copiar e incluir arquivos. Sendo uma parte natural do mundo digital, com as possibilidades abertas pela *Web 2.0*, muitas práticas artísticas e culturais em arquivos digitais passaram a compor bancos de dados, disponíveis para *upload* e *download*, integrados aos sistemas de gerenciamento dos *sites*. Este esquema se expandiu de acordo com a finalidade e o tipo de material, para incluir arquivos de música, literatura, *software* arte, jogos e imagens, embora continuasse dependente das decisões dos administradores.

A aplicação de recursos disponibilizados pela *Web 2.0* no *site Runme.org* criado em 2001 para ser um repositório de *software* arte e atender às demandas de organização do primeiro festival de *software* arte *Read_me* (Moscou, Rússia) foi precursora desses usos na Europa.

A própria comissão, ao final do evento, decidiu continuar com o desenvolvimento, criar um novo banco de dados de acordo com as categorias do festival para funcionar como uma plataforma e atender a demanda específica da área de *software arte* (GORIUNOVA; SHULGIN, 2006).

Contudo, obter subvenções econômicas era uma empreitada burocrática com poucas chances de sucesso. Por isso, a maioria das plataformas alternativas precisou criar modelos próprios de financiamento e, por exemplo, administrar a cobrança de taxas, negociar apoio para a hospedagem, além de angariar subsídios públicos.

Em síntese, a equipe de desenvolvimento das plataformas poderia ser muito reduzida, mas o trabalho cotidiano de gerenciamento acabava concentrado nas mãos destes administradores que precisam controlar toda a publicação das contribuições, uma tarefa que exigia esforço, custos e constante dedicação ao projeto.

A estrutura administrativa também tirou vantagens dos sistemas automatizados empregados para gerenciar as plataformas, já que algumas ações resultavam de operações programadas e, por exemplo, o crescimento das inscrições em uma determinada categoria podia responder por uma tendência e, mesmo, que a indexação estivesse ancorada por estratégias definidas pelos próprios administradores, dar origem as *tags* (palavras-chave ou termos relevantes).

Embora, a decisão de criar tipos, categorias e subcategorias por palavras-chave dentro do sistema de gerenciamento da plataforma *Runme.org* delimitasse um conceito de produção, para Goriunova e Shulgin (2006), foi uma alternativa para fornecer critérios mínimos de classificação para cada material enviado ao banco de dados. Assim, outros critérios da lista, novos tipos de categorias, sugestões da comunidade e votação por acesso, foram aplicados e ajudaram a manter uma administração aberta e democrática e, inclusive, apontar tendências da produção.

As formas de comunicação digital interativas da cibercultura e suas condições de uso, capital cognitivo conforme e capital econômico de acesso privado pleno às senhas infotécnicas de acesso e, em comunidades *online* e plataformas, responderam pela organização de novos arranjos de produção e possibilitaram às redes sociais agirem como difusoras privilegiadas do imaginário contemporâneo ainda que apenas nos locais de maior desenvolvimento sócio-econômico e tecnológico (TRIVINHO, 2007a).

Os arquivos e as trocas de informações, imagens, vídeos ou músicas, cópias e combinações de dados que fazem parte da ação cotidiana dos participantes nas comunidades *online*, enciclopédias abertas, *bookmarking sites* e listas de discussão, transformaram-se num fenômeno que deu origem ao artista como um provedor de conteúdo cultural (*cultural context provider*) e com um desempenho na rede marcado pela reunião de vários papéis, tais como espectador, galerista, curador, crítico e teórico (SCHOLZ, 2006).

O caráter imaterial destas trocas, a complexidade e a dinâmica do mercado e os múltiplos papéis assumidos pelo participante confirmam a impossibilidade de identificar um emissor (na forma tradicional dos modelos de comunicação) e sem a determinação de um local.

O fenômeno glocal, de que tal processo deriva, sustém, estruturalmente, uma condição mediática de vida nem global, nem local, mas antes entretecida inextricavelmente por ambas as dimensões – então dissolvidas – num processo comunicacional único (não unívoco), de terceira via, socialmente fragmentário, descentrado e espargido, para além tanto da empiria abrangida pela categoria da globalização ou do globalismo (nos termos correntes, seja no âmbito das finanças e dos negócios, seja no da cultura e do entretenimento), quanto da empiria abrangida pelas categorias da localização, do localismo ou das culturas regionais (TRIVINHO, 2007b, p. 11, grifo do autor)

Uma análise do glocal implica em extrapolar a simples mecânica dos contextos mediático e geográfico, portanto, se faz necessário conhecer sua dinâmica nas regras das redes sociais de acordo com a lógica da civilização mediática avançada (*id.*, 2007a).

4.1 PRÁTICAS TRADICIONAIS, COMBINAÇÕES E RUPTURAS

O poder do curador foi descentralizado na rede com o uso das plataformas, listas de discussão, *websites* e mostras independentes *online* geridas por artistas e com maior interação pública e, no entanto, muitas práticas curatoriais permaneceram fortalecidas devido à necessidade de contextualização, dos processos históricos e das relações institucionais (SCHOLZ, 2006).

Por outro lado, o papel do museu junto às proposições da arte dos *new media* (*new media art*) tem sido discutir os procedimentos atualizados em contraposição aos métodos tradicionais de colecionismo, conservação, documentação e exibição, em síntese, foi preciso rever conceitos de propriedade, direitos autorais, autorização, locação, duplicação, manutenção, *display*, suporte de obras de arte digital e outros (MORRIS, 2001).

Embora, o trabalho desenvolvido pelo curador nos tradicionais museus tenha sido ampliado e diversificado devido às especificidades da arte dos *new media* (*new media art*), outros profissionais atuam também como curadores em posições distintas nestas instituições, do encarregado do setor de informática, de audiovisual ao responsável pelo design do *website*, além disso, surgiram os curadores independentes que trabalham de maneira autônoma e atendem às necessidades de comissionamento de obras e podem ou não acompanhar todas as etapas da produção, desde a concepção, as especificações técnicas até definição dos modos de exibição (MORRIS, 2001).

Assim, as comunidades *online*, *sites* de artistas ou mostras virtuais continuaram em parte sob as normas vigentes do mundo da arte, já que a democratização e a maior publicidade na rede se mostraram insuficientes ao serem comparadas aos ganhos promocionais das exposições em espaços institucionalizados da arte, museus e galerias e, em geral, acompanhados por textos de críticos renomados e respeitados no circuito tradicional.

Entre outros procedimentos consolidados do circuito de arte, algumas comunidades *online* para aceitar inscrições adotaram o modelo de comissões das práticas tradicionais da arte tanto para a seleção de trabalhos que podem ser arquivados eletronicamente (acervos *online*) quanto para a seleção de artistas aptos a ocupar as galerias virtuais.

No entanto, nesse contexto, muitas das comunidades *online*, tais como *Rhizome.org* e *Turbulence.org*, se tornaram espaços incontestáveis para expor, documentar e arquivar obras de *new media* (*new media art*) em detrimento das galerias e museus tradicionais. Das contaminações dos circuitos, digital e tradicional, as trocas se estabeleceram também entre as práticas criadas pela arte dos *new media* e as práticas de curadoria institucionalizadas, além de se desenvolverem na e fora da rede, também deram origem a plataformas situadas num contexto sócio-político.

Além disso, muitas vezes, as plataformas de produção de arte se empenhavam em traduzir processos *online* em cenas culturais oficiais, festivais, oficinas ou outro tipo de evento para atrair a atenção de instituições, público e garantir maior número de subvenções. Tais práticas, para Krysa, possibilitaram compartilhar com as instituições tradicionais procedimentos de produção e de gestão e, inclusive, de tendências artísticas. Os próprios sistemas de *rankeamento* ou de votação adotados pelas plataformas permitiam classificar projetos e selecionar o mais popular entre inscrições, lançamentos e promoções e, em síntese, estes resultados eram muitas vezes confirmados em eventos presenciais promovidos pelas comunidades (2006).

Por outro lado, a atuação dos museus como “filtros” ou com a indicação de *links* disponíveis em *websites*, portais e páginas *online* que direcionam o público e chancelavam informações ou obras dos *new media* (*new media art*) foi alvo de crítica por se contrapor ao papel tradicional dessas instituições e, ao mesmo tempo, era uma resposta que atendia aos interesses de consagração, promoção e divulgação do campo da arte digital (MORRIS, 2001, p. 13).

O desenvolvimento de espaços públicos de comunicação social contemplou tanto a transição do analógico para o digital, quanto do homogêneo para o heterogêneo e do uniforme para o múltiplo.

O termo plataforma adquiriu qualidades tridimensionais relacionadas aos parâmetros de navegação espacial associada aos *displays*, telas de toque e, também, aos aparelhos móveis de comunicação pessoais (FRIELING, 2004).

As plataformas *online* de produção de arte expressam suas ideologias a partir das escolhas técnicas, inclusive de programas, *software* de administração, tais como aplicar sistemas de distinção e recompensa que funcionam como mecanismos de formação e desenvolvimento das próprias práticas culturais. Cada plataforma funcionava como um mecanismo de filtragem invisível, cuja intenção seria manter a qualidade e atuar de maneira democrática, num equilíbrio difícil de ser obtido (GORIUNOVA; SHULGIN, 2006).

A adoção de uma tipologia que compartilha procedimentos comuns e opera de maneira semelhante ao integrar práticas artísticas (*site-specific*) com plataformas para produção de conhecimento (com uso de ferramentas *online* como fóruns, debates, seminários etc.), articulação de novas formas curatoriais e artísticas, além da publicação de catálogos e de arquivos, foi identificada por Spricigo (2009) como uma proposta de reflexão crítica dos espaços expositivos (bienais e feiras) e dos eventos (festivais e mostras) em circuitos internacionais. Entre as grandes exposições internacionais tradicionais da arte que adotaram por base o conceito plataforma destacaram-se em 2002, a Documenta 11 (Kassel, Alemanha) e em 2008, a 28ª. Bienal de São Paulo (São Paulo, Brasil).

O uso do modelo plataforma difundido com a *Web 2.0* expôs a proximidade de contaminação e riscos entre eventos de arte tradicionais que atuam em circuitos internacionais e as práticas artísticas dos *new media* (*new media art*) promanados pelos canais midiáticos (listas de discussão, *emails* e plataformas) no ciberespaço.

4.2 PLATAFORMA RHIZOME: CAMPO E LÓGICA DA CIBERCULTURA

Nas décadas de 1990 a 2000, a rede foi entendida como uma possibilidade de maior democratização, uma nova maneira de acesso e de distribuição, mas também como um espaço de funcionamento independente em relação ao mundo institucionalizado tradicional da arte, suas estruturas de validação e de mercantilização.

As práticas curatoriais *online* começaram a se desdobrar independentemente das instituições, com projetos criados para a rede com a colaboração entre curadores e artistas autônomos e, também, em contextos institucionais, com propostas de *websites* vinculados aos museus, tais como *Gallery 9* e *Walker Art Center* ou portais como *Artport* do *Whitney Museum*. Esses projetos curatoriais *online* diferiam substancialmente por suas respectivas interpretações dos aspectos fundamentais curatoriais tradicionais, destacaram-se a realização de seleção, o uso de “filtros” e o controle de acesso, conforme advogou Paul (2006).

A partir de 2000, com a *Web 2.0*, aplica-se o conceito de plataforma⁷¹, ampliam-se os processos colaborativos e a disponibilidade de acesso a rede via diferentes aparelhos móveis, de telefones celulares a PDA (*Personal Digital Assistants*), tais condições facilitaram a produção e a distribuição de conteúdo, já que as intervenções não se vinculavam a um espaço geográfico, acontecem descentralizadas, sem estrutura hierárquica e, no entanto, continuam a privilegiar a manutenção da autoridade.

Assim, aceitar a caracterização da *Web* como uma plataforma ou “máquina coletiva” para usos sociais, não implicou em desfazer as estruturas de poder e, para Cox, sem identificar o antagonismo subjacente a essa forma de sociabilidade, não se encontra a condição de política das redes sociais (2010).

⁷¹ O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2005. Disponível em < <http://www.oreilly.com/> > Acesso em: abr. de 2011.

A produção, discussão e a divulgação da arte digital em plataformas, *online* e *off-line*, seguiram os ditames da cibercultura, fortemente pelos processos automatizados com uso de programas, *network protocols*, ferramentas multimídias (*robotics*), tais como os resultados escalonados pelos esquemas de votação ou *ranking* das inscrições de obras pelos participantes, uso de *filtros/gatekeeper* e a moderação dos conteúdos e, também, foram alimentadas pelos eventos e encontros presenciais destas comunidades.

A cibercultura, segundo Trivinho, viceja além das condições das redes: “Ela está já pressuposta no contexto *a priori* de relação com os próprios *media* interativos e com o capital cognitivo a eles necessário. É assim que, como categoria de época, ela se confunde, imanente, com o cenário material, simbólico e imaginário contemporâneo.” (2007a, p. 67, grifo do autor).

Numa rede social padrão revela-se, por exemplo, de que maneira o campo social pode ser mediado pela condição social, cibercultural e pela economia de consumo, já que para obter os privilégios de acesso à plataforma exige-se o fornecimento de informações pessoais que, arquivadas em um banco de dados, servirão de consulta para empresas e para aplicações técnicas de marketing viral. Nesta direção, a rede social facilitou sobremaneira a partilha, mas a manutenção da propriedade exclusiva das plataformas contribuiu para uma relação social restritiva (COX, 2010).

A autoridade acabou por ser reescrita em vários lugares, já que a descentralização permitiu a multiplicidade e aumentou o conflito e, também, os graus de agenciamento⁷² entre curador, artista e público se tornaram mais complexos a partir dos processos de mediação tecnológicos. O agenciamento, por sua vez, desdobrou-se na rede em várias possibilidades, desde influenciar, modificar e criar instituições ou eventos e, mesmo, atuar por representação. Tal contexto ofereceu condições para o surgimento de numerosos pontos de intervenção para a prática artística e de produção cultural, com possibilidades de engajamento artístico, agenciamento e conflito de autoridades (PAUL, 2006).

⁷² Deleuze e Guattari (1995) denominaram os dispositivos de poder de agenciamentos.

Na classificação de obras, por exemplo, o vocabulário padrão adotado pela plataforma *Rhizome* (www.rhizome.org) foi reunido em uma *wiki* de termos e definições, denominada *VocabWiki*, alterada a partir da contribuição das *tags* inscritas diuturnamente pelos participantes da própria comunidade da *ArtBase* e, também, desenvolvida em consonância com a organização *Franklin Furnace* (Nova Iorque, EUA) para descrever obras de *new media* (*new media art*). Uma das lições da *Web 2.0* apóia-se no trabalho imaterial dos filiados, aceita pequenas contribuições realizadas cotidianamente, ‘auto-serviço do consumidor’ e usa o gerenciamento de dados para atingir a rede em toda a sua extensão, das bordas para o centro, até a cauda longa⁷³ e não apenas a cabeça (O’REILLY, 2005).

Desde a popularização da *Web 2.0*, dos sistemas de gerenciamento e das ferramentas de busca, a organização de bancos de dados foi impulsionada pelos processos em curso de virtualização dos próprios acervos de museus e organizações nos EUA e na Europa, tais como *Langlois Foundation*, *MedienKunstNetz* e *Database of virtual art* e, por fim, constitui-se numa das respostas destas instituições às demandas da cibercultura. No entanto, número insignificante de entidades permitia pesquisas *online* sobre seus acervos, já que a maioria dos bancos acontecia localmente sem a integração de dados na *Web*. Por outro lado, a preferência dos usuários pelos buscadores *online*, *Google* e *Yahoo*, manteve um sistema que continuou a dominar os resultados das pesquisas, sem a interligação com as bases específicas sobre arte que permaneceram inacessíveis para um público mais amplo (IPPOLITO, 2009).

A pressão sobre o papel das instituições tradicionais da arte foi elevada pelo conjunto de exigências em ascender a um universo tecnológico e, esta situação, sobre a estruturação e demandas da cibercultura, encontra-se numa descrição sintética, proposta por Trivinho: “Os vetores estruturais básicos que presidem e recortam a fase atual da cibercultura são a informatização, a virtualização, a ciberspacialização, a hipertextualização, a cibericonização e a interatividade” e, em cujo bojo radicam necessariamente “a velocidade, a imaterialidade e a espectralização comunicacional.” (2007a, p. 116-117).

⁷³ Conceito estatístico que corresponde a distribuição de dados da curva de Pareto e foi usado por Chris Anderson no livro *The long tail* (2006).

No caso dos circuitos de arte tradicionais, das grandes mostras, bienais e feiras, *Ars Electronica* (Linz, Áustria), *Documenta* (Kassel, Alemanha) e a Bienal de São Paulo (São Paulo, Brasil), desde o final da década de 1990, vigoram processos compartilhados entre local e global, *online* e *off-line* e, inclusive, a partir do conceito de plataforma, alguns eventos já incorporavam uma discussão, além do espaço da arte contemporânea e, entre seus temas, trataram de aspectos tecnológicos, econômicos e sociopolíticos.

A exposição *Documenta 11*(2002) pretendeu criar uma abertura estética para a esfera pública, a curadoria adotou uma abordagem contra-hegemônica e não-normativa ao considerar as bordas, os centros e tudo aquilo que aconteceu entre os lugares (*in-between*). O processo de criação da edição foi fundamental, o curador Okwui Enwezor e os demais co-curadores desenvolveram conceitualmente uma série de plataformas, compostas por vários tópicos a serem discutidos pelos participantes nos locais selecionados com o intuito de compartilhar toda a mostra (VAN NIEKERK, 2007). Na arte contemporânea, com a crítica às condições expositivas e ao formato das bienais, para Spricigo, sugeriu-se um novo deslocamento, em direção aos espaços públicos e às redes telemáticas, o que significou uma nova compreensão do lugar como um tipo de espaço informacional (2009).

Em 2009, a organização *Forging the Future* (<http://forging-the-future.net/>) iniciou o desenvolvimento de ferramentas de busca e a construção de um banco de dados em parceria com a *Franklin Furnace* e a comunidade *ArtBase - Rhizome*. A intenção era solucionar a falta de comunicação entre os repositórios e disponibilizar o acesso a outras bases de dados, por exemplo, a *VocabWiki* que já funcionava interligada a comunidade *ArtBase - Rhizome* (IPPOLITO, 2009).

O propósito do uso da *VocabWiki* para a constituição de uma base de dados dedicada à obras de *new media* (*new media art*) procurou romper com as terminologias acadêmicas e com a dominação de conceitos pela instituição de taxonomias, além de propor o uso de termos que foram apropriados pelos artistas na descrição dos seus próprios trabalhos e constituir uma espécie de *folksonomia* (DAWSON, 2011).

As práticas das plataformas, por exemplo, *Runne.org* e *Rhizome.org*, em receber as contribuições para criar uma terminologia específica da área, em cada organização, originava um vocabulário, cujo desenvolvimento e aceitação dependiam da frequência e repetição dos termos criados pelos filiados para classificar seus trabalhos artísticos (*new media art*). O crescimento das *tags* por repetição possibilitava que novas categorias fossem armazenadas e consultadas nos bancos de dados.

Em detrimento do tipo de solução adotado pelas listas de discussão com a definição de uma taxonomia a partir de parâmetros definidos *a priori*, no caso das plataformas, o estabelecimento de um vocabulário estava em constante atualização e dependia da consolidação das categorias desenvolvidas pelas comunidades envolvidas e em concordância com o número de filiados, os processos de criação e as denominações criadas pelos próprios artistas.

Em 1999, a plataforma de arte *Rhizome* em sintonia com a velocidade de expansão das tecnologias e os interesses da *Web 2.0*, criou um arquivo *online* denominado *ArtBase* considerado inicialmente um repositório de *net art* e de textos críticos sobre a arte digital ou *new media art* colecionados durante os dez primeiros anos da atividade da organização. Já, em 2002, o arquivo foi ampliado com a inclusão de outras categorias de trabalhos de *new media art*⁷⁴ como *software*, *games* e documentação de instalações e performances *web-based* e, nos anos seguintes, recebeu um número crescente de inscrições de trabalhos dos filiados. Neste período, a Plataforma recebeu recomendações quanto às práticas específicas de preservação para a arte dos *new media* e, Rinehart (2002), apresentou uma agenda para implantar um programa para o acervo *online*. Os trabalhos deviam ser incluídos de acordo com os critérios de avaliação do potencial histórico da coleção (inovação estética, concepção sofisticada, impacto político; relevância em relação ao discurso da arte digital ou *new media art* e arte contemporânea em geral; discussões apresentadas na plataforma *Rhizome* ou em publicações relevantes na rede; espaço do trabalho em relação à obra do artista; proveniência do trabalho, comissionamento, exposições ou coleções) para concordar com a definição adotada de *new media art* (RHIZOME, 2002).

⁷⁴ A definição adotada pela coleção ArtBase de *new media art*: toda arte que utiliza tecnologias emergentes de maneira significativa (RHIZOME, 2002, p. 4).

Coincidentemente, na reconhecida era da comunicação, o domínio de bancos de dados, o controle de informações selecionadas ou de um acervo de *new media art* e documentos digitalizados, também se vinculam aos ganhos financeiros na rede (O'REILLY, 2005). De *website* até tornar-se um *hub*⁷⁵ comunitário em prol da repercussão da produção da arte digital ou *new media art*, a plataforma *Rhizome* mediada pelas informações publicadas se consolidou entre os recursos essenciais do campo, *online* e *off-line*, por acompanhar novos projetos artísticos, apontar tendências, comissionar obras, divulgar ações, promover eventos e debates críticos (CORNELL, 2010).

A estrutura de funcionamento de portais, tais como *Google* (www.google.com) *Yahoo* (www.yahoo.com) e *Amazon* (www.amazon.com) em um ambiente competitivo, vale-se do comportamento de um *hub* como ponto de conexões preferenciais que governa a evolução da rede e surge inscrito, por exemplo, pelo crescimento de *links* internos, religação, renovação, remoção e morte de ligações, por efeitos não-lineares e de contínua mudança. Ainda, torna-se mais evidente, quando um motor de busca da *Google* se manifesta como um mecanismo de controle, pois com pelo menos 200 variáveis do algoritmo, funciona na vastidão das informações *online* com filtros e senhas de acesso, ao permitir a localização de determinados tipos de informação e não de outros (KRYSA, 2010).

Nesta pesquisa, a plataforma *Rhizome* (www.rhizome.org) foi analisada por sua capacidade e papel de transformar a produção da arte digital ou *new media art* em “capital social ou simbólico” e de desenvolver e articular uma base de poder entre os demais agentes do campo na cibercultura, conforme Bourdieu observou (2004, p. 12):

Desmistificando o caráter sagrado da cultura, considera sua produção como resultado de um amplo empreendimento de alquimia social, na qual colabora o conjunto dos agentes envolvidos no campo de produção e circulação, ou seja, artistas, escolas de pensamento, críticos, jornalistas, etc. (*Ibid.*)

⁷⁵ Termo em inglês e significa transmitir. O *hub* funciona como uma peça central recebe os sinais transmitidos pelas estações e retransmite para as demais. *Hubs* ou conectores, termos adotados para se referir aos nós com mais conexões.

A análise da Plataforma *Rhizome* se justifica devido à ausência de críticas a cerca dos processos de acumulação do capital simbólico e social, diferenciação e consagração de artistas, curadores e obras de arte digital ou *new media art* em coleções *online*, ao se observar que: “Propriedade de poucos, o capital simbólico e o capital social são recursos conquistados à custa de muito investimento, tempo, dinheiro e disposição pessoal.” (BOURDIEU, 2004, p. 10).

Por outro lado, aponta-se a carência de enfoques teóricos sobre o próprio sistema da organização, tecnologia, estrutura e atuação da Plataforma, que foi criada em 1999 e cumpriu inúmeros papéis na direção da institucionalização do campo da arte digital ou *new media art*.

A estrutura apresentada pela Plataforma, em março de 2011, entre outros recursos *online*, oferecia uma agenda com anúncios de eventos e acontecimentos da área, editorial, programação, premiações, comissionamento, publicações, além da consulta a coleção *ArtBase* de cerca de 2500 obras de *new media art*. O sistema de filiação da organização disponibilizava informações sobre a associação *online* para categorias individuais e institucionais, além de incentivar o compromisso de financiadores voluntários.

A plataforma permitia linkagem (*permanent link*) de conteúdos por *RSS* (*Rich Site Summary*) e, também, o envio de *e-newsletter* por *email* além de utilizar outras redes sociais para distribuir material (*facebook*, *twitter*, *delicious* e *vimeo*).

O acervo *online ArtBase* foi criado com o princípio de possibilitar acesso público e manter uma exposição contínua da coleção de *new media art*, além de servir como plataforma para que os artistas apresentem seus trabalhos num contexto relevante de crítica e de discussões *online*, alimentadas por editoriais, pelos comentários da comunidade filiada e divulgados nas diversas redes sociais (*facebook*, *twitter*, *delicious* e *vimeo*). A *ArtBase* ao consolidar um acervo público de *new media art*, também se engajou na preservação desta coleção com a realização de uma proposta de documentação, migração, emulação e de reinterpretação dos objetos, cuja finalidade era manter os trabalhos de arte em funcionamento e de acordo com o desenvolvimento dos sistemas tecnológicos futuros (RHIZOME, 2002).

Em 2010, a reformulação da plataforma Rhizome (*beta*), também, implicou na renovação dos recursos de informática, tecnológicos e da política da coleção *ArtBase*. Nesta oportunidade, a adoção de novas regras de acesso permitiu aos usuários não pagantes visualizar todos os trabalhos, mas apenas a informação básica de cada obra. O acesso para os membros da Organização foi escalonado de acordo com o valor da contribuição, permitia visualizar todos os trabalhos e respectivos dados completos e, além disso, com propósito curatorial, reunir obras em mostras *online*, além de compartilhar os resultados com os demais usuários, visualizar ou exportar todos os dados (imagem e informações). A expansão dos dados catalogados e do sistema de classificação possibilitou aos artistas maior flexibilidade para descrever suas obras e, também, sincronizar os registros da *ArtBase* com outras bibliotecas e arquivos, avanços conseguidos pelas parcerias com as instituições *CDWA-Lite*, *Dublincore* e *Getty Institute* (RHIZOME, 2010a).

A reformulação em 2010 manteve a submissão das obras⁷⁶ de *new media art* com o preenchimento de formulários *online* pelos membros associados. Conforme o processo, os dados eram preenchidos pelo artista e uma notificação era enviada ao coordenador da *ArtBase* que, em seguida, avaliava o trabalho a partir dos critérios da coleção. O sistema emitia automaticamente uma notificação do resultado. Em caso positivo, se a obra era aceita, a mensagem enviada por *email* informava uma *URL* para a conclusão do processo.

Nesta etapa, o artista precisava decidir entre duas opções de submissão⁷⁷ da obra, como *linked object* ou *cloned object*. O sistema enviava automaticamente um *email* ao diretor de tecnologia sobre a necessidade de instalação de um novo objeto, caso a opção por *cloned object* seja concluída satisfatoriamente.

⁷⁶ O acervo adota a expressão em inglês “*art object*” para se referir aos dados (*metadata*) armazenados, como palavras-chave e informação técnica relacionadas ao trabalho de arte. Esclarece-se que no contexto da *ArtBase*, os objetos de arte não seriam objetos físicos, mas virtuais (RHIZOME, 2002, p. 4).

⁷⁷ *Linked object* - fornecer dados, como declaração e biografia do artista, descrição da obra, uma imagem, palavras-chave e outras informações. Não inclui uma cópia da obra; *cloned object* – inclui uma cópia de segurança da obra ou *backup*, para ser armazenada no servidor e serve para confirmar a configuração, um *snapshot* da obra (RHIZOME, 2002, p. 5).

Em ambos os casos de submissão, o coordenador recebia uma notificação para conferir as informações e autorizar a publicação do objeto *online*. A opção por criar um *clone* do objeto implicaria em concordar⁷⁸ com a política de preservação da coleção, prevendo-se uma autorização do artista para a manutenção do trabalho.

O aceite⁷⁹ final de uma obra, depois da concordância do coordenador e da finalização do processo de submissão pelo artista, ainda dependia de um contrato entre as partes que expõe as condições da coleção e esclarece que todos os direitos sobre a obra permanecem com o artista, além de não impedir a realização de qualquer outra forma de exposição da obra e, em relação a integrar a coleção *ArtBase*, enfatiza-se a importância de constar esta informação no currículo do artista (RHIZOME, 2010b).

A consagração de um artista funda-se em indicações, textos críticos, exposições e mostras de relevância no cenário, também a importância de um evento no circuito tradicional da arte pode ser avaliada pela repercussão na mídia, em revistas especializadas. No caso, de operações no ciberespaço, a repercussão na rede acontece simultaneamente em todos os canais midiáticos.

Os formulários de inscrição preenchidos pelo artista oferecem uma descrição detalhada da obra (data de criação, tamanho do arquivo, tipo, gênero, vínculo com instituições, título, tecnologia, local e data, palavras-chave, novos termos e comentários). As palavras-chave e os termos associados aos objetos contribuem para criar novas terminologias (*tags*) e tendências conforme a frequência e o número de repetições.

Os novos objetos recebem comentários, apreciações e críticas de participantes (da categoria de associados) e, também, culminam divulgados nos diversos canais de comunicação relacionados à plataforma. A maioria dos comentários publicados pelos filiados não tem mediação, mas seguem as orientações apresentadas pela plataforma (*Ibid.*, 2010a).

⁷⁸ *Appendix C: Rhizome Artbase cloned object agreement* (RHIZOME, 2002, p. 15).

⁷⁹ Informações detalhadas constam no documento *Rhizome ArtBase Management Policy*, 2002.

A plataforma de arte *Rhizome* atua em consonância com os propósitos de desenvolvimento da arte digital ou *new media art* ao incentivar práticas curatoriais na rede, conforme argumentam as abordagens de Paul (2006) e Krysa (2006), diversifica o conceito tradicional de curadoria e incentiva que membros⁸⁰ associados exerçam a posição de curador. A plataforma oferece aos associados acesso a uma lista de programas, residências internacionais, oportunidades para a profissionalização, exposições e divulgação dos currículos e portfólios, ações que visam atender as demandas e, seguem critérios discutidos por agentes do campo e destacadas entidades responsáveis pelas distribuições de subsídios e financiamentos, desde as análises do cenário norte-americano de Jennings (2000) e Morris (2001) até a condição internacional explicitada nas recomendações de Helsinki (2004).

A aferição de comissionamentos foi uma prática instituída, desde o início da década de 2000, que se fortaleceu com arte digital ou *new media art* e seguiu princípios curatoriais tradicionais. No entanto, a premiação *Rhizome Commissions Program*, criada em 2001, realizada anualmente pela Plataforma, mescla resultados do júri e a votação da comunidade (membros associados) que estabelece um *ranking* de centenas de propostas apresentadas e permite a interação entre os membros e os proponentes (artistas) por *feedback* (RHIZOME, 2010b, 2010c, 2011).

O júri e os membros analisam todas as submissões *online* para o Programa de acordo com os critérios e, em seguida, segue-se um sistema de votação (ver Tabela 2). A votação das propostas pelos membros da Plataforma adotada a metodologia⁸¹ *instant runoff voting - IRV* considerada ideal para equalizar as escolhas do eleitorado. A instituição de comissões de júri combina práticas do sistema tradicional da arte como uma metodologia de votação que oferece a toda a comunidade uma chance de participação para indicar os favoritos ao comissionamento. A premiação consiste de apoio financeiro e tecnológico para a produção de obras de *new media art* (ver Tabela 2).

⁸⁰ Os membros associados tem acesso a coleção *ArtBase* e podem selecionar obras, verificar as informações dos trabalhos, atuar como curadores e criar mostras, além de exibir os resultados *online*. Outros benefícios oferecidos seriam descontos para compras *online* (*New Museum Store*), acesso aos informativos, notícias sobre cursos, profissionalização e incentivos para a carreira (RHIZOME, 2010b).

⁸¹ A metodologia tem sido aplicada em eleições na Austrália, Irlanda e em colégios independentes como em alguns estados norte-americanos São Francisco, Califórnia e Minnesota e, por exemplo, em eleições internas da Câmara dos Lordes em Londres (Inglaterra).

Ciclo Rhizome de procedimentos para o comissionamento 2011 – 2012		
Procedimentos	Submissão de propostas	Opções e comentários
Quem pode submeter propostas?	Depende de uma inscrição gratuita na Plataforma seguida pela criação de senha de acesso	A opção não é obrigatória, mas oferece acesso, que varia de acordo com o valor de inscrição anual, a um número maior de trabalhos de arte e a outros benefícios.
1º. Etapa de submissão	Criação de uma <i>webpage</i>	A – com uso de aplicação online da plataforma Rhizome
		B – com criação própria de página hospedada pelo proponente
2º. Etapa de submissão	Preenchimento de dados do formulário de aplicação	
CrITÉRIOS de julgamento	Viabilidade e execução de acordo com o prazo de doze meses; inovação estética, sofisticação da concepção, impacto. Do tecnológico e em direção ao engajamento no campo da arte; aderência da proposta ao edital; momento atual, da carreira do artista e impulso	
Votação do Júri		
1º. Etapa (<i>rounding</i>)	Staff da Plataforma Rhizome em colaboração com jurados convidados	Escolha de 50 propostas entre o total das submissões
2º. Etapa (<i>rounding</i>)	Staff da Plataforma Rhizome em colaboração com outros jurados convidados	Discussão e votação por jurado (voto secreto) para determinar o vencedor do Projeto conforme regulamento em vigor.
Votação dos Membros (opcional)	A comunidade exerce importante papel no processo de comissionamento e se a proposta concordar com a submissão a votação pela comunidade deverá optar antecipadamente.	A opção de votação é oferecida como mais uma chance de obter a premiação para o artista que submeter-se e para a comunidade se oportuniza a pesquisa sobre a produção do campo.
Votação dos membros		
1º. Etapa de aprovação	Cada membro pode votar no número de Propostas que desejar aprovar e com um voto simples, sim ou não. As propostas serão classificadas pelo percentual de votos recebidos, com resultados ponderados entre o número de aceites (SIM) e o número de negativas (NÃO) será estabelecido um <i>ranking</i> de 25 propostas que tem critérios para o caso de empate.	Os votos podem ser alterados durante a 1º. Etapa de aprovação. O sistema automaticamente incentivará os membros a reverem propostas que receberam menor número de votos para que todos os membros interessados revejam um conjunto de propostas. O número de propostas revisado pelo associado aumenta sua influencia para a 2º. Etapa de votação. O membro poderá votar em sua própria proposta, mas também recebe incentivo para votar em outras.
2º. Etapa de classificação	Seleção de dois grupos de finalistas para concorrerem ao Comissionamento entre os 25 participantes da fase anterior (ou mais, se houver empate)	Resultados determinados por voto único e transferível (sistema <i>instant runoff voting - IRV</i>) dos membros que classificam as propostas de acordo com a ordem de preferência (mais – menos). A proposta vencedora deverá obter mais de 50% e, se não atingir o percentual, a proposta menos votada será retirada da lista e se processará um rearranjo automático dos votos. Os membros poderão votar uma única vez por etapa. A Plataforma poderá interceder a qualquer tempo se entender que a votação foi resultado de maior número de votos de um único membro.

Tabela 2: resumo do Ciclo Rhizome de procedimentos para o comissionamento 2011 – 2012 (RHIZOME, 2011)

Fonte: levantamento dos procedimentos arquivados no banco de dados da plataforma (RHIZOME, 2011)

O comissionamento representa uma distinção entre os membros da comunidade e da arte digital ou *new media art*, também oferece aos artistas iniciantes⁸² uma oportunidade para se destacar entre os demais agentes experientes do campo.

Assim, a renovação da produção se refaz num ritmo frenético, similar ao lançamento do mercado infotecnológico e de um contínuo descarte, como se confirma com o número crescente de trabalhos inscritos a cada edição dos Ciclos, desde 2001, enquanto incentiva o ingresso de novos artistas no campo da arte digital ou *new media art* observa-se que:

Pelo fato da denegação da economia não ser um simples disfarce ideológico, é que, por um lado, novos produtores que têm como único capital sua convicção podem impor-se ao mercado, reivindicando valores em nome dos quais os dominantes acumularam seu capital simbólico e, por outro, somente aqueles que, entre eles, sabem acomodar-se às obrigações “econômicas” inscritas na economia da má-fé poderão colher plenamente os ganhos “econômicos” de seu capital simbólico. (BOURDIEU, 2004, p. 21, grifo do autor)

Ao fornecer bolsas pelo Programa de comissionamento, a Plataforma subsidia em parte a produção e o engajamento de novos artistas com o campo, mas sem incentivar comercialmente, assume um princípio da denegação da economia. As obras selecionadas integram o contexto e o acervo da *ArtBase* e, primeiramente, fomentam comentários e críticos com o *feedback* entre filiados e proponentes.

Os novos termos adotados com o aceite das propostas passam a pertencer a *VocabWiki* da base de dados. Os trabalhos de acordo com a opção dos selecionados podem ser disponibilizados na *Web*, publicadas, acessados a partir dos *links* (*permalink*) e distribuídas por outras redes sociais.

⁸² Os trabalhos comissionados podem resultar em aplicações baseadas na *Web*, para aparelhos móveis, *performance*, vídeo, instalações ou *sound art*. Os projetos podem ser apresentados para o contexto da galeria, aberto ao público, para a *Web* ou para aparelhos capazes de rede. O prêmio varia entre 1000 e 5000 dólares (RHIZOME, 2010b).

A Plataforma objetiva entre suas finalidades, resumidamente, publicar anúncios de residências, cursos, programas de formação e profissionalização, além de divulgar portfólios e perfis com possibilidades de interação entre os membros da comunidade, mas restringe em parte o acesso às informações como um privilégio dos membros filiados. Portanto, cria-se um valor de pertencimento e de partilha como um círculo e circuito de produção para a arte digital (*new media art*).

A plataforma *Rhizome* se apresenta como um sistema e funciona como um *Hub* ao adotar resultados alimentados pelas opiniões da comunidade, mas a sua atuação pode definir tendências de produção para os trabalhos de *new media art* e, conseqüentemente, distribuir o poder de decisão entre os agentes. As obras se apresentam em um contexto de rede articulado pela comunidade e promanadas pelos canais midiáticos (*facebook, twitter, delicious e vimeo*) que reverberam no ciberespaço.

4.3 AUTORIDADE, MULTIPLICIDADE E DESCENTRALIDADE

Desde o começo da década de 2000, várias instituições tradicionais de arte se mostravam interessadas em colecionar obras de arte digital e, entre outros exemplos, algumas se posicionaram no campo e iniciaram programas de aquisição, tais como o Museu de Arte Moderna de São Francisco (SFMOMA), *Guggenheim* e *Walker Art Center* nos EUA e a *Tate Gallery* na Inglaterra. Por outro lado, a discussão sobre colecionar, conservar e exibir contribuiu para expor as múltiplas condições de criação, autoria e distribuição da arte digital. Os processos e os modelos colaborativos da arte *online* afetaram inclusive as funções do artista, da audiência, do curador e, por fim, as condições da institucionalização da arte digital.

A arte digital pressupõe uma cadeia de produção complexa e de colaboração entre artistas, engenheiros, programadores, pesquisadores, designers e cientistas, que atuam e exercem funções variadas em cada etapa do processo e, simultaneamente, tomam decisões de cunho estético. Contudo, o artista ainda ocupa um lugar de mediador entre os demais agentes; muitas vezes, ele tem uma atividade semelhante ao do curador, o que facilita a interação com a audiência e também faz a ponte entre a colaboração do público e a obra de arte. Além disso, a arte digital incluiu e transformou a audiência e provocou a interação com seus resultados num outro tipo de contribuição, diferente daquela identificada no senso comum (PAUL, 2006, p. 88).

Por fim, os princípios de produção adotados pela arte digital ou *new media art* com resultados múltiplos e reproduzíveis, impactaram também o mercado de arte tradicional, baseado em princípios de unicidade e originalidade dos bens:

Ao incorporar um número crescente de obras produzidas em exemplares múltiplos, gravuras, fotografias, serigrafias, tiragens de impressor, vídeos, o mercado de arte deu provas até aqui de sua surpreendente capacidade de apresentar mecanismos eficazes de controle do número. Para entrar no mercado com estatuto de obra de arte, um objeto deve ser único ou, na impossibilidade de ser único, deve ser raro. (MOULIN, 2007, p. 93).

Os mecanismos de institucionalização tinham sido abalados, questionava-se a existência ou não de um mercado para a arte digital, já que a maioria dos trabalhos poderia ser reproduzida, consumida e copiada sem nenhum controle. No início, em meados da década de 1990, a saída do circuito expositivo convencional das galerias e museus oferecida pelos canais de distribuição *online*, o rápido avanço das ferramentas *Web* e a divulgação em rede da arte digital se tornaram uma ameaça ao protegido sistema da arte. Como comprar, vender ou garantir a posse de obras digitais? Na arte digital, a utilização de novos meios tecnológicos entrou em conflito com as práticas artesanais, com o patrocínio e com o elitismo do mundo da arte (STALLABRAS, 2004).

No mesmo período, a mundialização da economia, a ascensão das corporações leiloeiras e as inovações tecnológicas tiveram forte influência sobre o funcionamento do mercado de arte. Enquanto muitas obras contemporâneas optaram pela limitação de exemplares ou cópias autorizadas e mantiveram o privilégio da assinatura do artista para atender às exigências do mercado, por outro lado, a opção por cobrir os custos do uso das novas tecnologias e de promoção acarretados pela globalização do circuito, significa maior concentração financeira e maior peso das instâncias econômicas. Nesta situação, muitas obras resultantes do uso de tecnologias de ponta para se integrarem aos novos mercados continuaram a adotar estratégias de valorização voltadas para a “recriação permanente de novas raridades” (MOULIN, 2007, p. 104) e reforçaram a validade da assinatura do artista:

É uma das razões pelas quais os mercados e os mundos da arte mantêm a assinatura do artista, ao mesmo tempo em que reclamam uma redefinição jurídica da originalidade e dos direitos do autor (*Id.*)

Sem dúvida, o espaço museológico e as ações curatoriais tradicionais vêm sendo afetados pelas práticas da arte digital no ciberespaço e, entre outras condições, trata-se de divulgar programas expositivos e de angariar maior participação do público à medida que muitas entidades já optaram pelo uso de sistemas *online* e de tecnologias de informação e comunicação.

Além disso, muitas práticas de compartilhamento na rede, *sites*, *email*, *blogs*, listas de discussão, tipos de estruturas de dados e arranjos em plataformas passaram a ser usados para desenvolver projetos de *new media art* e de curadoria em instituições tradicionais. Em 2010, *Walker Art Center* instituiu uma votação pública (com 183 imagens de obras em papel do seu acervo) para decidir a coleção que seria apresentada em uma das salas do museu na exposição *50/50: Audience and Experts Curate the Paper Collection*.

A instituição e a curadora Darsie Alexander decidiram abrir uma consulta⁸³ *online* (além de um quiosque com *Internet* no *lobby* do museu, foram usados plataformas de votação para *IPhones* e *IPads*) sobre a seleção da outra metade das obras que estariam na exposição (GUSTAFSON, 2010).

Os organizadores esperavam criar uma dinâmica entre a audiência e os profissionais ou entre as práticas curatoriais e o gosto popular, pretendiam discutir os resultados de um julgamento estético com o uso das ferramentas na *Web* e explorar o limite temporal da apreciação *online* que não depende de datas da exposição e nem do local físico. O sistema de votação com os 180 trabalhos permitiu ao público verificar quais obras foram as mais votadas. A seleção das obras (Pergunta: você gostaria de ver esta obra na exposição? Respostas: definitivamente / talvez não) recebeu cerca de 250.000 votos (GYSI, 2010).

Entre as possibilidades de acesso a informações e de compartilhamento em relação a estas, o uso dos aparelhos conectados para a votação das obras para essa exposição, tipo telefones celulares e *PDA* (*personal digital assistant*), permitiu a formação de redes móveis, aumentou a descentralização da comunicação e, no caso, de origem de uma condição ubíqua (que ocorre em toda a parte) antes impossível para o ambiente tradicional da comunicação analógica e unidirecional. A distribuição do conteúdo das mídias foi consolidada pelo uso da *Internet* e também ampliada com o desenvolvimento de outras redes e de acesso via aparelhos móveis.

⁸³ O modelo adotado foi *4-up* com uma disposição com quatro trabalhos de arte na tela e a pergunta qual é o favorito e, em seguida, surge a opção de confirmar a escolha comparando cada resultado. Não foram incluídas outras informações sobre as obras (artista, data, título etc.), apenas as imagens de cada trabalho.

Note-se que as intervenções dos usuários não se vinculam mais a um espaço geográfico. Portanto, a curadoria de mostras *online* não pode ignorar as especificidades e alterações desse ambiente, enquanto uma exposição tradicional limita-se ao espaço físico, local e duração do evento, exige o deslocamento do visitante e, enfim, apresenta condições de ser preservada pelos documentos, de críticos e de catálogo (PAUL, 2006).

De fato, uma exposição *online* pode ser apreciada por uma comunidade em diversas localizações geográficas e, conforme as condições tecnológicas, essa mostra sem prazo para ser encerrada, continuará disponível por um período de tempo indeterminado e simultâneo à inauguração de outros eventos na rede. Outros eventos do sistema de arte na rede, a partir do final da década de 1990 e com o sucesso dos leilões *online*, foram responsáveis pela multiplicação de sites especializados em vendas de objetos artísticos, de coleção e antiguidades, de acordo com Moulin, em detrimento da permanência de sites generalistas sobre arte, oportunamente, surgiram rearranjos múltiplos entre agentes (2007).

Sem dúvida, as redes exigem compreensão, mínima e simultaneamente, sob dois pontos de vista – técnico e político – ainda que não se possa atribuir um conteúdo político a uma forma de rede ou mesmo ser impossível afirmar se uma forma de rede pode ser por natureza, reacionária ou progressista.

Por isso, a fórmula batida pelos movimentos políticos modernos de que redes distribuídas se comportam como libertárias, enquanto redes centralizadas como opressivas, deveria ser mais ponderada (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 13).

Os autores privilegiaram, num estudo recente sobre as redes, uma abordagem, subdividida em três fases topológicas, dos conflitos políticos desde a Segunda Grande Guerra Mundial, considerando os diferentes sistemas estruturais e de arquitetura da rede. A finalidade era a de compreender certa realidade histórica, a partir da expressão dos agentes, recursos, estratégias, relacionamentos, critérios de sucesso, desvios e regras de engajamento em lutas dentro de uma esfera sócio-cultural (*Ibid.*, p. 14).

Em relação às dinâmicas políticas, conforme o pensamento diagramático ou esquemático⁸⁴ adotado pelos autores, o desenvolvimento desses conflitos foi dividido entre três diagramas, cada um de acordo com suas próprias atualizações históricas. Tais dinâmicas foram determinadas, conforme Galloway e Thacker (2007), como **políticas de simetria** fundadas pela oposição entre os blocos de poder; **políticas de assimetria** que comparecem na pós-modernidade, cujo bloco de poder se mantém em luta contra redes insurgentes e o **retorno a simetria**, quando o poder da rede luta contra outro poder da rede. Tal reflexão demandou um entendimento de comportamentos e de ações políticas, tanto em enxames virulentos (*rogue swarms*) quanto no processamento de sistemas *mainframe*.

Contudo, a hierarquização dos agentes nas redes sofre outras restrições e, por outro lado, o entendimento da vinculação do acesso às senhas infotécnicas proposto por Trivinho possibilita à cibercultura configurar a sua própria forma de estratificação, decerto “subterrânea, invisível, mas efetiva, determinante, erigida a partir e no vácuo mesmo das modalidades flutuantes, relativizadas, decadentes de estratificação convencional, centradas enfática e exclusivamente na posse dos valores materiais” (2001, p. 224). O critério de classificação para a dromocracia cibercultural resume-se a uma relação permanente para com a velocidade tecnológica que, assim, se explicita:

A equação da dimensão (trans) política da dromocracia cibercultural é relativamente simples e assim se evidencia: tecnologias informáticas são objetos de acesso; linguagens informáticas são códigos de acesso: acesso ao mercado de trabalho qualificado das metrópoles e cidades médias, acesso às formas de lazer virtual, acesso ao *cyberspace* como um novo universo de informação livre de censura, acesso às chances objetivas de sintonia com a época – acesso, enfim, à própria vida, em sua forma e tendências correntes; se o domínio pleno das senhas infotécnicas promove inserções, a inexistência desse domínio envolve uma exclusão em cadeia, uma *hiperexclusão*: exclusão do mercado de trabalho, exclusão do lazer, exclusão do *cyberspace*, exclusão da época, exclusão da vida (*Ibid.*, p. 225, grifo do autor)

⁸⁴ “O processo do raciocínio diagramático ou esquemático, implica, segundo Peirce, formação em nossa imaginação de algum tipo de representação icônica dos fatos. Ao observar uma imagem visual, há de se conceber a presença da sua dimensão geométrica, relações espaciais; assim também, da sua dimensão algébrica, em que relações são abstratamente expressas por elementos formais imaginados de acordo com certas regras.” (JORGE, 2006, p. 16)

A direção aberta pelas classificações hierárquicas promove uma exclusão conforme a própria lógica vigente do “arranjo sócio-técnico do presente” (TRIVINHO, 2001, p. 225).

Ainda que, certamente, os ambientes de rede reforcem o potencial de democratização e aumentem a agência do público, sob vários aspectos, tais como a distribuição aprimorada, a filtragem e arquivamento, mecanismos que ressaltam as intervenções de indivíduos não necessariamente vinculadas ao espaço geográfico, já que, em grande parte, a maioria ocorre descentralizada e sem uma estrutura hierárquica (PAUL, 2006).

Contudo, tais possibilidades de acesso permanecem ligadas a outras formas de exclusão, do domínio das linguagens informáticas, do mercado de trabalho ou do tempo livre, logo confirmam uma nova hierarquização em curso.

Além disso, as características da hierarquização apontadas por Trivinho (2001) para a configuração da cibercultura contribuem com os parâmetros adotados por Galloway e Thacker (2007) para analisar ações políticas que, desde a década de 1990, se configuram no Ocidente, em redes de comunicação distribuída.

Nesse panorama, entidades atuam cada vez mais numa rede flexível⁸⁵, ágil, robusta, disseminada, invisível e, tanto capaz de se contrapor à arquitetura distribuída de redes terroristas, a exemplo do grupo *Al-Qaeda*, quanto proporcionar uma rede *wireless* para inúmeras ações de interesse do governo, no caso, dos Estados Unidos e mesmo outras organizações não governamentais (*Ibid.*, p. 15).

Desde que o poder em suas estratégias políticas se exerce nas redes por adição, o controle na era da informação foi sendo criado por articulação seletiva de certas táticas dispersas.

⁸⁵ A ausência de uma instância central e hierárquica que exerça um controle *top-down* não significa que outras formas de controle não seriam possíveis, para Galloway e Thacker (2007), os protocolos de rede se tornaram exemplares para demonstrar o funcionamento do controle e da organização das redes distribuídas.

A partir de um conceito válido para as ciências da computação e biológicas, para os autores, a ideia de “protocolo”⁸⁶ pressupõe um sofisticado sistema distribuído de controle, para enfatizar algumas das qualidades básicas da organização das redes⁸⁷, tais como as resultantes das relações complexas entre autônomos e agentes⁸⁸ interconectados (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 29).

Entre outros tipos de controle das informações, o uso de bancos de dados para armazenar, estruturar, organizar e expor conteúdos serviu para caracterizar procedimentos *online* da arte digital partilhados por artistas, público e curadores. Algumas ações na rede podem ser deliberadamente conduzidas por agentes humanos, mas também por vírus ou por robôs⁸⁹. Os bancos de dados servem para acumular dados, permanente e constantemente ampliados, oferecem possibilidades imensas para a recuperação e o tratamento das informações inseridas na rede.

No final da década de 1970, Lyotard comentou que a informatização da sociedade poderia tornar-se um instrumento “de controle e de regulamentação do sistema do mercado abrangendo até o próprio saber e exclusivamente regido pelo princípio de desempenho” (1986, p. 119 – 120). E, nesse ínterim, com o avanço das tecnologias, os bancos de dados passaram a funcionar também como dispositivos de vigilância, pelo simples fato, de armazenarem informações e, nesse caso, sobre o sistema de arte, em sigilo ou com permissão de acesso, implicam em controle.

Neste contexto, curadorias de arte digital vêm se valendo de sistemas automatizados para solucionar a seleção das obras em contraposição ao tradicional conceito que seguia um modelo centralizado de rede com o questionamento da posição de curador em um modelo distribuído de rede.

⁸⁶ Numa acepção ampla, o conceito de protocolo seria uma tecnologia reguladora do fluxo, direciona o *netspace*, o relacionamento entre os códigos e conecta as formas de vida (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 30).

⁸⁷ “So by ‘networks’ we mean any system of interrelationality, whether biological or informatic, organic or inorganic, technical or natural—with the ultimate goal of undoing the polar restrictiveness of these pairings.” (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 28, grifo do autor).

⁸⁸ O sentido de agente no texto de Galloway e Thacker (2007) se refere aos sistemas informáticos inteligentes.

⁸⁹ O *software* conhecido como *knowbots* (termo inglês abreviação de *knowledge robot*) ou agente é composto basicamente por rotinas de programação e não precisa assumir forma alguma para desempenhar funções, diferenciando-se por sua capacidade de aprender à medida que interage com usuários ou outros agentes.

Como discutir obras resultantes de processos de produção colaborativos, distribuídos através de redes e com uso de *software*? Em breve, muitos curadores de *new media art* precisarão responder às novas formas de sistemas, auto-organizável (*self-organising*) e autorreplicante⁹⁰ (*self-replicating*), bancos de dados, programação, código e fonte, *software* arte e mídia distribuídos em um amplo contexto cultural (KRYSA, 2006).

Isso não significa necessariamente que as redes criaram novos modelos de democracia ou auto-gestão (*self-governance*), pois continuam apoiadas por inúmeros protocolos e sob a tutela da indústria tecnológica.

Paul destaca a abertura de espaços de manifestações com os avanços da rede, tanto para produtores autônomos e para a produção DIY (*Do It Yourself*, acrônimo da expressão do inglês que significa, faça você mesmo) quanto para o fortalecimento da mídia comercial. Contudo, a produção artística oscila entre os polos de abertura dos sistemas e das restrições impostas pelos protocolos e a indústria tecnológica (2006).

A mudança do ponto de vista único para múltiplas perspectivas curatoriais vem sendo explorada com maior frequência por organizações não governamentais e entidades autônomas que contribuem para um questionamento das ações tanto dos curadores quanto dos museus de arte no ambiente das redes.

Muitos dos modelos adotados⁹¹ para as “curadorias públicas” consistem do acesso a arquivos previamente definidos, mas possibilitaram ampliar reflexões sobre as demandas e as necessidades das mostras *online*, também ajudaram a estabelecer maior proximidade com as audiências (PAUL, 2006, p. 99).

A crítica que se contrapõe ao uso dos modelos automatizados explora a ideia de que apenas reunir obras digitais continua aquém do papel da curadoria tradicional. Contudo, o lugar da produção curatorial foi expandido ao incluir os espaços *online* e o foco desta atenção foi estendido do objeto para o processo junto às dinâmicas dos sistemas de rede.

⁹⁰ A denominação, tanto na biologia quanto no uso informático do termo, significa um sistema capaz de fazer cópia dele mesmo quando provido de matéria prima e energia.

⁹¹ O *software* livre *automated curation* criado para promover ações curatoriais foi apresentado no Festival *Readme* (2002) e, em seguida, lançado comercialmente em janeiro de 2003.

Nessas condições, o processo curatorial que já se constitui tradicionalmente como uma atividade de colaboração entre curador, artistas e público, envolve cada vez mais agentes. No entanto, a base do poder além de derivar da riqueza material e cultural, também se apóia na capacidade que estas teriam de transformá-lo em capital social e simbólico e, conseqüentemente, evidenciar um poder sutil que, em geral, se mantém oculto (BOURDIEU, 2004).

Com o desenvolvimento das tecnologias e o contexto de produção da arte digital, o processo curatorial pode vir a ser amplamente distribuído entre vários agentes até o extremo oposto com o uso de um sistema auto-organizável, além de incluir programadores, *software* e redes e, conseqüentemente, afetar as relações de poder e de controle (KRYSA, 2007).

Assim, em parte, observa-se que as condições de autoridade, multiplicidade e centralidade restaram transformadas, em função das proposições dos agentes, dos sistemas e das estruturas que perfazem a rede, sem que desaparecesse o poder do capital social e simbólico.

5 INSTITUCIONALIZAÇÃO E TRANSPOLÍTICA

Nesta etapa da realização da Tese, optou-se por retomar o conceito de “dromocracia cibercultural” (TRIVINHO, 2001, 2007), em especial, de transpolítica, conforme argumentação de Trivinho (1998, 2001, 2007). Utilizou-se ainda a contribuição de Virilio (1984, 1996), com o intuito de constituir um contexto mínimo da institucionalização do campo da arte digital.

A divisão em fases do estirão histórico da cibercultura permitiu uma organização sincrônica de temas específicos sobre organizações e modos de atuação em rede e na rede, tratados por diferentes pesquisadores como Lovink (2009), Galloway e Thacker (2007) entre outros. Nesses estudos se conformam panoramicamente algumas das temáticas exploradas e distribuídas de acordo com os desenvolvimentos tecnológico e comunicacional, tendo em vista a discussão das relações de poder e de controle nas redes de base infoeletrônicas nesses contextos.

A ideia de sistema simbólico delimitada por Bourdieu (1982, 1989, 1996) possibilitou aproximar-se de um sistema de arte e em conformidade com as análises de Cauquelin (2005a, 2005b) e de Moulin (2007) pôde-se identificar um sistema de comunicação ou da arte contemporânea. No entanto, na visão de Bourdieu, os sistemas simbólicos “enquanto instrumentos estruturados e estruturantes de comunicação e de conhecimento” cumprem a sua função política de instrumentos da dominação e asseguram a dominação de uma classe sobre a outra (1989, p. 11).

Ora, um campo de produção simbólica funciona como um microcosmo da luta simbólica e, conforme sugerido por esse autor, para construir tal objeto, pode-se listar e inscrever as instituições e agentes pertencentes a um dado campo em um quadro para prescrutar suas propriedades e características estruturais, em seguida, comparar e eliminar repetições: “Este utensílio muito simples, tem a faculdade de obrigar a pensar relacionalmente tanto as unidades sociais em questão como as suas propriedades, podendo estas ser caracterizadas em termos de presença ou de ausência (sim/não).” (*Ibid.*, p. 29).

Nesta Tese, sobre a institucionalização da arte digital, inicialmente, para discutir a constituição deste campo específico, considerou-se o emprego de questões gerais sobre o campo artístico e, em especial, pela proximidade com o campo da arte contemporânea, já que para Bourdieu seria possível descobrir “as propriedades específicas de cada campo e os invariantes revelados pela comparação dos diferentes universos tratados” particularizando cada caso (1996, p. 208). Vale lembrar que a constituição de um campo artístico, neste caso do sistema da arte e tratando-se de um sistema simbólico, ocorreu em oposição ao campo político, ao campo econômico e ao campo religioso. Em suma, em contraste com todas as instâncias que se dispuseram a legislar sobre o campo cultural sem a devida legitimidade, conforme análises de Bourdieu (1982).

Nesse contexto, foi possível elaborar dois estados do campo da arte digital, inicialmente, da emergência do campo e, em seguida, pelos indícios da autonomia, aspectos gerais desta conformação e possibilidades de institucionalização. Tal construção adveio da investigação das análises de um recorte do campo da arte digital ou *new media art* pelos pesquisadores Morris (2001), Jennings (2000) e Naimark (2004), acompanhadas de um amplo panorama do contexto de produção entre arte, ciência e tecnologia apresentado por Wilson (2002). A emergência desse campo foi observada, por questões específicas deste recorte, a princípio nos Estados Unidos e pode ser considerada pluricêntrica e em reverberação correspondente a outras manifestações internacionais.

5.1 CONDIÇÃO TRANSPOLÍTICA E ARTE DIGITAL

Esta investigação trata da institucionalização da arte digital, versa sobre operações de controle e poder, primeiramente unilaterais, consolidadas e tradicionais do sistema da arte; depois, essas ações são dotadas de multiplicidade e complexidade que ocorrem na rede e com a intenção de estabelecer arranjos semelhantes para o campo da arte digital na cibercultura.

Na rede, a operacionalidade acontece imaterial, já que liberada do território se constitui totalmente “instantânea, impalpável, espectral”, ocorre no tempo e dotada de velocidade máxima (TRIVINHO, 1998, p. 19). Tais condições correspondem ao pressuposto de liberação total da circulação de imagens, de sons e de informações: “Os vetores da cibercultura presidem o próprio contexto tecnológico responsável pelo aparecimento dessa macrorrede virtual.” (*Ibid.*, 2001a, p. 211). A cibercultura, para Trivinho, se alastra quando alimentada pela operacionalidade diuturna de uma nova e complexa e múltipla instância socioeconômica e político-cultural: a *megatecnoburocracia da informatização, virtualização e ciberespacialização das sociedades contemporâneas*” (*Ibid.*, p. 213-214, grifo do autor).

Tal expressão pode ser apreendida, sinteticamente, seguindo-se os significados apresentados pelo autor, como a designação da rede institucional e global, também responsável pela expansão das tecnologias; pela multiplicação e distribuição de produtos derivados e pela própria velocidade de circulação; se prolifera no tecido social; se organiza e se recicla conforme uma lógica mercadológica de corporações e organizações (*id.*).

Não se pode deixar de noticiar a vinculação ao processo bélico dessas tecnologias e redes desenvolvidas ao longo do século XX. Por outro lado, a cibercultura, desde meados da década de 1970, arranja-se no plano social-histórico, para conformar o fenômeno que foi denominado por Trivinho de “*dromocracia cibercultural*” (*id.*):

Se, por razões seja de política da teoria, seja de consistência metodológica historicamente contextualizada, não é possível abordar os *media* e redes digitais sem levar em conta a sua ligação com a velocidade tecnológica e com o que social e culturalmente lhe diz respeito, também não é possível abordar o fenômeno da dromocracia sem, ao mesmo tempo, considerar a cibercultura, a relação inversa, no caso, sendo igualmente verdadeira. (*Ibid.*, 2005b, p. 13, grifo do autor)

Neste contexto, a divisão em fases⁹² do estirão histórico da cibercultura por simplificação e relacionadas ao desenvolvimento tecnológico e comunicacional refletiu sobremaneira sobre as escolhas de muitos pesquisadores dessas temáticas. Afinal, esta simplificação possibilita acompanhar transformações tecnológicas e de procedimentos comunicacionais, além de consequentes desdobramentos das relações de poder.

Desses debates, um tema central para Galloway e Thacker se concentra sobre a distribuição de poder, por exemplo, entre estados soberanos e redes, além de refletir sobre as novas formas de controle da rede, que operam relações anônimas e não-humanas. Essa relação não-humana torna difícil identificar um assunto ou grupo que controle absolutamente a rede. Nas relações entre humanos, por seu lado, quando a multidão ou o enxame, o contágio ou a infecção se manifestam, assume-se a lógica da rede⁹³ e por acidentes ou fora de controle, conforma-se uma situação que facilmente extrapola a capacidade e a compreensão humana (2007).

⁹² As fases – relativamente – decenais foram demarcadas por Trivinho e CAZELOTO (2010) segundos os períodos subdivididos em: origem e desenvolvimento da *Internet* de 1960 a 1980; consolidação da rede e multiplicação dos aparatos durante os anos de 1990; configuração da *Web 2.0* e surgimento das redes sociais a partir de 2000, com expansão do trabalho colaborativo e da mobilidade tecnológica.

⁹³ “So by ‘networks’ we mean any system of interrelationality, whether biological or informatic, organic or inorganic, technical or natural—with the ultimate goal of undoing the polar restrictiveness of these pairings.” (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 28, grifo do autor).

Tais condições fortalecem e ratificam o controle existente na rede em dependência inextricável com estruturas infotecnológicas, desde a arquitetura de rede, equipamentos até o uso de *software*. Entretanto, a análise dessas políticas desenvolvidas por organizações em redes comparativamente àquelas realizadas pelos estados soberanos apresentada pelos autores, ressalta que as redes, mesmo quando coincidentes com a vida social, carregam conjuntamente tendências não-humanas e misantrópicas em ação (GALLOWAY;THACKER, 2007, p. 6).

Outros pesquisadores, como Lovink (2009), Bazzichelli (2006) e Berry (2001), desenvolveram amplos estudos sobre a dinâmica cultural das redes nas diferentes fases decenais da cibercultura (*Internet e web*). A pesquisa de Berry (2001) questiona o uso pelos artistas, entre meados da década de 1990 e 2000, da *Internet* e destas tecnologias no contexto globalizado da sociedade em rede. A condição comunicativa das redes para a autora se transformou num modo de produção capitalista, tanto quanto de conhecimento e de criatividade (*Ibid.*, p. 13).

Por outro lado, nos primórdios do uso das listas de discussões, o que aconteceu entre 1995 e 1997, Bazzichelli analisou a apropriação de termos no âmbito da arte digital, inicialmente a partir do conceito de *net.art* (2006, p. 108). Nesse momento, numerosos artistas e teóricos utilizaram ativamente a lista *Nettime* como principal área internacional de confronto em detrimento a outros lugares tradicionais para o debate da arte contemporânea, como museus e escolas de arte.

No âmbito de uma crítica das redes, Lovink examinou aspectos da cultura da *Internet*⁹⁴ em um conjunto⁹⁵ de movimentos civis e de organizações não governamentais baseados na Europa e em países como Estados Unidos, Canadá e Austrália, com atuações culturais e políticas na rede, principalmente, entre os anos de 1994 e 2001(2009).

⁹⁴ Uma cultura que se manifesta tanto no mundo virtual (*websites, emails, mailinglists* e salas de bate-papo) quanto em festivais, mostras e debates públicos (LOVINK, 2009, p. 17).

⁹⁵ Lovink (2009) analisa como estudos de caso as seguintes organizações não governamentais, iniciativas sem fins lucrativos, indivíduos e entidades culturais: a comunidade *The Amsterdam Digital City* (comunidade não governamental, fundada na cidade de Amsterdã - Holanda, funcionou de 1993 a 2001, como provedor público de *Internet* e, depois, foi privatizada), a lista de discussão *Nettime* (fundada em 1995, Veneza - Itália), a organização do *V2_* (o *Institute for the Unstable Media* foi fundado em 1981, Roterdã - Holanda), a lista de discussão *Syndicate Network* (uma rede da comunidade europeia criada em 1996 manteve-se ativa até 2001) e a organização do *Xchange Network*, de 1996.

Nessa abordagem, para o autor, a disseminação da *Internet* em meados dos anos de 1990 foi compreendida a partir de duas posições dominantes, primeiramente como um *medium* global, isenta de especificidades e independente de valores norte-americanos. Por outro lado, compreendeu-se tal aproximação como um signo da supremacia dos Estados Unidos, marcado pela posição estadunidense do período seguinte à Guerra Fria, por divulgar e convalidar o modelo neoliberal e o livre comércio. Essa pesquisa discutiu de forma crítica os pontos cegos de uma construção ideológica e libertária da cibercultura (LOVINK, 2009).

Em síntese, o autor apresentou um estudo a partir da análise de preconceitos políticos e econômicos difundidos em práticas estabelecidas na rede, tais como certas posições de otimismo exagerado, enaltecimento de um espírito empreendedor, crença de que o Estado encarna o maior inimigo⁹⁶ das forças descentralizadas e democráticas dos sistemas de comunicação digitais, entre outros (*id.*).

Finalmente, em recente pesquisa e de acordo com determinados pressupostos primeiramente baseados em Nietzsche⁹⁷, Galloway e Thacker argumentam a respeito da continuidade da política estadunidense, entre 1940-1990 (2007).

Com o término da Guerra Fria, em virtude da inviolabilidade de uma guerra nuclear e a paralisação dos preparativos para essa guerra total, restava apenas a dissuasão entre as duas potências mundiais, EUA e ex-URSS. Assim, o avanço do processo permitiu ao poder soberano americano se fortalecer, inclusive, em oposição às Organizações das Nações Unidas, a exemplo de uma rede centralizada que se posiciona antagonicamente a uma rede descentralizada, o que se configurava como ação e reação, mas sem controle dos conflitos que se desenvolvem na rede (*Ibid.*, p. 7).

⁹⁶ Nos anos de 1990, surgiu um movimento liderado por George Gilder, conhecido como *techno-libertarianism*. Emergente da cena alternativa da Califórnia (EUA) manteve uma agenda de grupo com promessas de democratização da revolução digital e de enfrentamento das políticas de intervenção regulatórias criadas pelo Estado-nação.

⁹⁷ NIETZSCHE, Friedrich. *The will to power*. New York: Vintage, 1968.

Uma segunda indagação dos autores baseia-se na argumentação de Foucault⁹⁸ sobre a condição de unilateralismo *versus* multilateralismo, quando o poder se apresenta encapsulado em uma nação (ou especificamente no presidente dos EUA). Nesse caso, as redes de relações ganham em importância; por isso, se enfatiza o caráter de baixo para cima desse poder local como estratégia para se compreender as especificidades do poder global (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 8).

Nessa direção, discutiu-se um terceiro argumento, mais determinista: a ubiquidade e da universalidade, segundo Virilio⁹⁹ e outros teóricos, além dos conteúdos ideológicos. Afirma-se uma arquitetura de poder (infraestruturas materiais e técnicas que fornecem um contexto para o conflito político) responsável por estabelecer um papel das comunicações e da informação, em especial, para o desenvolvimento do terrorismo internacional e desdobramentos (*Ibid.*, p. 9).

No último questionamento enfrentado pelos autores, a tecnologia e a materialidade dos meios de comunicação¹⁰⁰ foram consideradas pré-existentes à condição política e, também, determinantes das relações de poder. Essa etapa, conforme Galloway e Thacker (2007), refere-se às denominações adotadas para nomear os agentes de poder na rede e às condições de enfrentamento dessas entidades.

Galloway e Thacker assumiram a perspectiva crítica em oposição à ideia de que unicamente a política determina a tecnologia. Dessa forma, os autores construíram uma ontologia¹⁰¹ de redes – não apenas uma ideologia ou tecnologia de redes – como necessária para compreender diferentes dinâmicas da política na contemporaneidade e no futuro (da *info-tech*, da biotecnologia, infopolítica e biopolítica) (2007, p. 12). Enfim, a reunião desses argumentos pretendia oferecer uma maneira de pensar topologicamente ou “diagramaticamente¹⁰²” sobre os conflitos políticos globais (*Ibid.*, p. 13).

⁹⁸ FOUCAULT, Michel. The Birth of Biopolitics. In: RABINOW, Paul. (ed). *Ethics: Subjectivity and Truth*. New York: New Press, 1994.

⁹⁹ VIRILIO, Paul. *The aesthetics of disappearance*. New York: Semiotext(e), 1991.

¹⁰⁰ “The difficulty with the determinist approach (for the study of information technologies or for other areas) is that it often assumes a foundational position for the technology in question. Technology is assumed to, in effect, preexist politics.” (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 10).

¹⁰¹ A definição de uma ontologia (explicação dos conceitos de um domínio, restrições e axiomas) que mais se aplicaria a rede seria a desenvolvida para a *web* semântica.

¹⁰² “By *thinking topologically*, we mean an approach that compares the abstract spaces of different structural or architectonic systems.” (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 13, grifo do autor).

Em síntese, os autores problematizaram o controle unilateral e múltiplo entre os estados soberanos e as organizações na rede (*Internet*), a partir da definição de três dinâmicas distintas para o estabelecimento dos conflitos políticos: a primeira fase, **políticas de simetria**, ocorreu durante a Segunda Grande Guerra Mundial. O conflito se desenvolveu entre dois grandes blocos de poder: Estados Unidos e Ex-URSS (GALLOWAY;THACKER, 2007).

A segunda fase, ainda de acordo com Galloway e Thacker (2007), estruturaram-se as **políticas de assimetria**. Estas condições políticas foram resultado da entrada em cena do pós-moderno e a explosão de inúmeros movimentos em pequenos arranjos e redes, por exemplo, pelos movimentos pelos direitos civis, pelo feminismo e das minorias étnicas; terceira e atual fase **retorno às políticas de simetria**, quando a própria rede exige uma atuação de forças em rede. Essa terceira fase contabiliza tanto forças humanas como não-humanas que atuam em e na rede. O retorno à simetria vincula-se ao fortalecimento de um novo e soberano controle, porém alimentado pelos protocolos tecnológicos da própria rede (modulação, distribuição e flexibilidade).

Ainda, reforça-se que, resumidamente, foram delimitadas três dinâmicas ou fases topológicas para pensar diagramaticamente sobre conflitos políticos globais e, principalmente, sobre estruturas de poder e de controle. Observa-se que essa primeira **fase de simetria** situa-se no período da Guerra Fria e, nessa direção, se equipara às proposições de um cenário internacional de poder político, nomeadamente transpolítico, conforme Baudrillard (1996, 1991a, 1991b).

A segunda fase, **de assimetria**, a proposta dos autores (GALLOWAY; THACKER, 2007) ratifica a explosão dos movimentos populares de minorias, contraculturais e de lutas políticas como pequenas redes que enfretaram o poder de grandes blocos, entre 1960-1970, tais ações caracterizaram também a ruptura da pós-modernidade conforme autores como Harvey (1993) e Giddens (1991).

A terceira fase definida por Galloway e Thacker opera em consonância com um contexto instituído de política e de conflitos globais, uma vez que o **retorno a simetria** pressupõe uma condição de enfrentamento na própria rede, por atores humanos e não-humanos, como forças que se equilibrariam na disputa pelo controle, sem contudo, tensionar o conceito tradicional de política. Ainda, procurar meios de compreender a rede numa contínua e simultânea indissociabilidade entre: tecnologia e política, material e imaterial, agentes humanos e não-humanos (2007).

Com efeito, nesta Tese não se trata de política, mas de transpolítica, num sentido construído para além de Baudrillard (1996) e de Virilio (1984), conforme explicitado por Trivinho (1998, 2001a, 2007), já que acontece num espaço imaterial, ocorre na dependência de máquinas de comunicação e emana de um saber instrumental instituído, tecnicista e, conseqüentemente, de suas produções: “Transpolítica, aqui, refere-se tão somente às intencionalidades, investimentos e atos, às relações, interações e articulações, aos acontecimentos e campos de força que se efetuam única e exclusivamente nas e pelas redes e, em especial, no e pelo *cyberspace*.” (1998, p. 134, grifo do autor).

Ainda, Virilio (1984) afirma que o transpolítico marcou o fim de uma concepção do político baseada no diálogo, na dialética, no tempo para a reflexão e, para Trivinho, o conceito de transpolítica de Virilio se refere, igualmente, à Guerra Fria, contudo liga-se ao conceito de guerra pura, pelo domínio da velocidade, que se torna invísivel do ponto de vista das práticas civis:

Realizando-se pelo vetor político, conforme articulado no e pelo Estado, a transpolítica, assim processada em dimensão insondável (fora do campo da percepção comum), faz-se, no político, para além dele, com a agravante de pressupor a liquidação de ambos – política e Estado – como instâncias legítimas de ponderação, negociação, decisão e controle em e sobre situações extremas. (TRIVINHO, 2007, p. 76)

Quais as lógicas de controle que subjazem às estruturas da rede? Como ir além das dicotomias fundamentais entre supremacia – controle ou estado soberano – e autonomia, já que as redes polimorfos se mantêm unidas por estruturas tecnológicas e humanas, anônimas e autônomas? (GALLOWAY; THACKER, 2007).

Nesse sentido, Galloway e Thacker pretenderam contribuir com a discussão das relações de poder entre um estado soberano e as redes. Por conseguinte, destacaram duas posições predominantes dos discursos sobre as redes, muitas vezes antagônicas, a primeira associada aos Estados Unidos, seus aliados e a ascensão da economia global pós-fordista e, do outro lado, uma situação reafirmada, pelos críticos, como manutenção e prolongamento das mesmas condições oferecidas pela hegemonia estadunidense do período Pós-Segunda Guerra no cenário global (2007).

Em síntese, todas as ferramentas de comunicação e informação se apresentam na rede para serem exploradas, independentemente dos fins, ratificam os autores; dessa maneira, a mesma arquitetura de redes pode propagar uma ameaça de bomba ou atualizar notícias sobre redes terroristas e também pode proporcionar uma rede de vigilância, de controle e de publicidade *wireless* para as ações de governo; por exemplo, dos Estados Unidos (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 13).

Concorda-se com Galloway e Thacker, quando compreendem a condição política que ocorreu e em estreita ligação com o entendimento do funcionamento da infraestrutura material e técnica das redes. Nessa pesquisa sobre o poder nas redes, os autores adotaram um esquema temporal das fases decenais, comparativamente ao panorama sócio-econômico das tecnologias de redes, em especial, da Internet e do contexto político (2007).

Contudo, conforme advertiu Trivinho, o enraizamento “da velocidade tecnológica no tecido social em geral demonstra que somente em aparência vive-se numa democracia, com epicentro nas relações entre Estado, partidos políticos e sociedade civil” (2001a, p. 219) porque, atualmente, vigora um regime dromocrático; logo, não se trata de política, mas de transpolítica:

Deslocamento sutil da visibilidade de uma política acobertada por todo o aparato jurídico para a invisibilidade de uma política despolitizada, como tal pouco notada, quase ‘inexistente’ – política *latu sensu*, identitária ao sentido da transpolítica, do que está além da política, do que se põe como política auto-obliterada, mas que, ainda assim, funciona como um modo próprio de articulação e organização da sociedade (um modo político, portanto). (*Ibid.*, p. 220-221, grifo do autor).

No entanto, a demanda veloz pelo acompanhamento do desenvolvimento tecnológico, para Trivinho, se alimenta da velocidade cibercultural que, por sua vez, comanda a organização da vida humana e nomeia uma nova hierarquia social, determinada pela “estratificação sociodromocrática cibercultural.” (2001a, p. 224, grifo do autor). Assim, poder e riqueza, em termos de dromocracia¹⁰³ dependem da capacidade de atualização tecnológica e das condições de acesso à cibercultura, além da exigência de capital econômico e domínio pleno do capital cognitivo-informático, entre tantos fatores de privilégio:

Na dromocracia, o critério de aferição ou mensuração social de poder e de riqueza não é mais exclusivamente a posição de classe na hierarquia social, a posse de bens materiais (terras, propriedades, meios de produção, o capital enfim, no sentido convencional), o acesso a bens culturais, a ocupação de cargos e o prestígio social ou influência política por eles conferidos, e fatores congêneres. (*Ibid.*, p. 221).

Essa estratificação corresponde a uma nova condição de hierarquização. Nesse caso, na dromocracia, a vida humana passou a ser organizada em sintonia com a velocidade estrutural das mudanças ciberculturais: “Esse processo se realiza sob a forma de um *gerenciamento dromológico estrutural e impessoal*, a saber, pelas regras concorrenciais do mercado global (capital e trabalho) e do lazer próprios da cibercultura.” (*Ibid.*, p. 223, grifo do autor).

Entre outras condições de controle social, na segunda metade do século XIX, parte da experiência de escritores e artistas, perscrutada por Bourdieu, em atenção às formas nascentes de dominação, possibilitou confirmar uma oposição entre duas mediações principais: mercado (sanções ou subordinações que se exercem sobre as empresas) e ligações duradouras (por afinidades de estilos de vida e de sistemas de valores), nesse caso “trata-se de uma verdadeira *subordinação estrutural*, que se impõe de maneira muito desigual aos diferentes autores segundo sua posição no campo” (1996, p. 65, grifo do autor).

¹⁰³ “Dado que a categoria da dromocracia, em razão da carga de sentido que encerra, mostra não restarem impunes quaisquer possibilidades de sua utilização como instrumento epistemológico de percepção de processos social-históricos, é necessário ter em conta, do princípio ao fim, a impregnação, na temática, da questão da violência e, no limite, da guerra – pelo que assim se justifica o arco da criticidade teórica requerida.” (TRIVINHO, 2005b, p. 4).

O tipo de organização ou de gerenciamento encontrado na dromocracia pode determinar toda a existência humana e, segundo Trivinho, constituir “um novo agenciamento social-histórico do ser” (2001a, p. 224). Por conseguinte, pode estabelecer os processos ciberculturais do sistema de arte; nesse contexto, formalizar o campo da arte digital:

A desigualdade inscrita na dinâmica da *estratificação sociodromocrática cibercultural* pressupõe um formidável fosso que separa e distingue totalmente dois extremos: por um lado, a *elite cibercultural*, a categoria social sobre a qual recaem doravante os privilégios da época, categoria dotada de capital econômico e cognitivo-informático suficiente para acompanhar os deslocamentos sucessivos do universo infotecnológico vigente segundo a lógica da mais-potência; por outro lado, o largo bolsão de uma nova miséria técnica, avatar de mais uma desqualificação compulsória contínua dos seres, aquela ligada à taxa nula de dromoaptidão própria, zero sob cuja égide se socializam todas as vítimas da configuração tecnológica do presente, doravante alijadas dos *rituais da ciberalfabetização* e às quais a cibercultura entrega, portanto, os horizontes do desemprego infotecnológico ou, quando muito, os de um sazonal ou perene subemprego. (*Ibid.*, p. 226-227, grifo do autor)

O autor defende que a dromoaptidão pode ser convenientemente convertida em *habitus*, de acordo com o conceito formulado por Bourdieu¹⁰⁴ (1982, 1983, 2002); portanto, em um sistema de disposições, de modos de perceber, de sentir, de fazer, de pensar que culminam numa maneira de agir em determinada circunstância dada.

Em suma, na cibercultura, significaria um agir diuturnamente, constantemente reconfigurado, desde a simbiose imaginária até as próteses corporais necessárias, para a constituição de modos de acesso que permitirão maior velocidade de resposta e automatismos adequados às demandas desse contexto (TRIVINHO, 2007, p. 75).

¹⁰⁴ BOURDIEU, Pierre. *Economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1982; _____. Esboço de uma teoria da prática. In: ORTIZ, Renato (org.). *A Sociologia de Pierre Bourdieu*. São Paulo: Ática, 1983; _____. *O poder simbólico*. V. 11. Lisboa: Instituto Piaget, [s.d].

Lembra-se que Bourdieu (1982) estabeleceu o conceito de *habitus* e circunscreveu essa configuração como determinante para o conhecimento das regras do jogo de um campo específico. Por exemplo, no campo da arte e conforme sinteticamente definiu Thiry-cherques:

Ele contém em si o conhecimento e o reconhecimento das regras do jogo em um campo determinado. O *habitus* funciona como esquema de ação, de percepção, de reflexão. Presente no corpo (gestos, posturas) e na mente (formas de ver, de classificar). (2006, p. 35, grifo do autor).

Ainda, a característica predominante da “*estratificação sociodromocrática cibercultural*” se apresenta e se confirma pelo capital econômico e cognitivo-informático, situação equiparada ao capital social ou simbólico (TRIVINHO, 2001a, p. 224, grifo do autor).

Contudo, a base do poder não deriva apenas da riqueza material e cultural, mas da capacidade que estas têm de transformá-lo em capital social ou simbólico – um poder sutil, uma forma desconhecida e oculta de outras formas de poder, responsável pela manutenção da ordem: “Propriedade de poucos, o capital simbólico e o capital social são recursos conquistados à custa de muito investimento, tempo, dinheiro e disposição pessoal.” (BOURDIEU, 2004, p. 10).

Nessa breve delimitação, observa-se que a condição hierárquica do campo de arte digital pode ser determinada e delimitada pela condição da dromoaptidão, conforme definição de Trivinho (2001a, 2007) que também segue a conceituação de *habitus*, capital social e simbólico proposta por Bourdieu (1982, 1996, 2004, 2007).

Um conjunto amplo da produção da arte digital tem exigido uma constante reconfiguração do perfil dos agentes do campo em especial com a aquisição, manutenção e ampliação contínua do capital econômico e cognitivo-informático. Nas múltiplas e complexas instâncias socioeconômica e político-cultural e da cibercultura, o extremo ápice da estratificação dromocrática se apresenta ocupado pela “elite cibercultural” (TRIVINHO, 2001a, p. 226, grifo do autor).

Essa posição diagnosticada como a categoria social detentora dos privilégios da época, tais como capital econômico e capital cognitivo-informático, necessários e suficientes, mobiliza-se continuamente para acompanhar os excessos da produção do universo infotecnológico e ainda para atuar segundo a lógica da mais-potência (maior velocidade, obtenção dos produtos de última geração e novos lançamentos, domínio das senhas de acesso à cibercultura) (TRIVINHO, 2001a).

Por conseguinte, Trivinho defende e reforça que a condição da arte digital, em seu estatuto, papel e destino, se configura pelas “estruturas e condições contextuais de base (sociais, culturais e transpolíticas) da relação entre estética e tecnologia comunicacional avançada” (2007, p. 215).

Tais aspectos precisam ser retomadas para avaliar minimamente um recorte e estado atual desse campo de produção e circulação em relação a proposição de institucionalização de um sistema próprio da arte digital na cibercultura. Em especial, nomea-se entre os aspectos de fundo, a própria dimensão dos processos simbólicos baseados na lógica invisível da velocidade (VIRILIO, 1984, 1996) e, nessa direção, a condição transpolítica da cibercultura. Tal contexto implica a superação do político como vetor de produção, organização e transformação das condições sociais, também responde pela reescritura do Estado moderno e sua incapacidade de gestar políticas compatíveis e consonantes com as atualizações tecnológicas, com as exigências de interatividade e de acesso pleno.

Sintomaticamente, a maior parte das políticas públicas do Ministério de Cultura¹⁰⁵ vem sendo construída e apoiada no mote da democratização que, entre outros fatores, implica disponibilizar o acesso aos editais e programas de financiamento à comunidade artística via sistemas *online* para preenchimento de formulários e submissão de propostas.

¹⁰⁵ De acordo com as proposições do Conselho Nacional de Política Cultural – CNPC e, em especial, durante os períodos da gestão do ministro Gilberto Gil (de janeiro de 2003 a julho de 2008) e da gestão do ministro Juca Ferreira (de agosto de 2008 a dezembro de 2010).

Contudo, tais procedimentos deixam de cumprir as suas finalidades¹⁰⁶, já que os usuários dependem do “domínio cognitivo e pragmático (tanto mais privado e pleno quanto possível) das linguagens informáticas” (TRIVINHO, 2007, p.105).

Na mesma medida, o poder público depende da infraestrutura tecnológica, de programas, máquinas e redes, com exigências de atualização, capacidade e velocidade de acesso aquém destas demandas. Essa dinâmica própria instalada pressupõe “partilha modelar do *mainstream* da sociabilidade interativa e do mercado de trabalho virtualizado” (*Ibid.*, p. 189, grifo do autor).

Tal movimento independe da localização geográfica, enquanto, o acesso por rede mantém estreita dependência com as condições infotecnológicas. Essas condições determinam as possibilidades de sintonia com a época, os seus horizontes e o usufruto de oportunidades sejam promocionais, de entretenimento ou de trabalho.

Previamente, numa etapa inicial desta Tese, foi preciso reafirmar que a pós-modernidade alterou os modos de produção e de acumulação de riquezas, de organização do trabalho e modificou estratégias de controle social.

Pelo arco de abrangência e pela própria dinâmica, gradativamente, esse fenômeno se tornou mais ou menos mundial e, conforme Giddens, que ressaltou o ritmo, a expansão e a alternância dessas mudanças que, a partir do século XVII, aceleraram-se na Europa (1991).

Em síntese, tais fatores característicos de uma determinada época comparam-se a processos socioculturais internacionais de longa duração na sociedade que somente atingiram essa complexa totalidade em função e dependência com o “desenvolvimento social do fenômeno comunicacional infoeletrônico.” (TRIVINHO, 2001a, p. 45).

¹⁰⁶ Em novembro de 2011, o acesso online do sistema Salic-WEB (formulários de preenchimento e submissão aos editais do Mecenato - 2012) foi prejudicado, já que o endereço eletrônico ficou congestionado ou fora do ar durante as 48 horas que antecederam ao prazo final de inscrição. Inúmeros emails foram enviados ao Ministério da Cultura (MINC) e as justificativas foram baseadas na regulamentação e previsão dos prazos oficiais do edital. Disponível em: < <http://www.cultura.gov.br/site/2011/11/30/salicweb-3/> > Acesso em: dez. 2011.

Esses comentários e argumentações sintéticos sobre um conceito de pós-modernidade como forma social gestada a partir da metade do século XX e preponderantemente causada pela expansão dos meios de comunicação infoeletrônicos responsáveis por transmitir o *modus operandi* da cibercultura (entendida como uma categoria de época e expressão sinônima de civilização mediática avançada, conforme Trivinho, 2007) procuram esclarecer um arcabouço para a consecução desta Tese.

Nessa direção, desde o final do século XX, completa-se um cenário produzido pela velocidade, técnica e tecnológica, com o modelo de civilização propriamente mediático e que se perfaz “com muitas das práticas sociais se processando exclusivamente nas redes comunicacionais” (*Ibid.*, p. 63) e se alastra para a totalidade da vida humana, como se: “Atualmente, comunicação, velocidade e cultura constituem *empiria processual* e, *vis-à-vis*, categorias teóricas mais que interdependentes: compõem a rigor fenômeno único, um e mesmo valor epistêmico, respectivamente.” (*Ibid.*, p. 20, grifo do autor). Ressalte-se que a civilização mediática avançada correspondente a uma organização sociotecnológica contemporânea ou, mesmo, numa expressão mais conceitual, conforme Trivinho, significa a própria “dromocracia cibercultural” (*Ibid.*, p. 21) que “abrange, com precisão refletida, a fase mundial atual do capitalismo tardio.” (*Idem*).

Anteriormente já destacado, a condição transpolítica vincula-se ao *modus operandi* dromocrático cibercultural. Enquanto processo fenomênico, foi objeto de síntese elaborada por Trivinho que identificou um conjunto de elementos estruturais e de posição, possível incidência sobre o social, sobre a duração, a conformação e o arranjo, além de essa condição transpolítica apresentar uma provável abrangência:

Seu processo fenomênico perdura (e, por exemplo, a sua temática se convalida, com novos matizes, para o debate intelectual) porque seus elementos estruturais – a saber, amplitude internacional, acontecimentos fora de controle, erosão da função pública do Estado e da política instituída, velocidade tecnológica, violência objetiva (concreta ou simbólica) do arranjo sociotécnico, conteúdo de terror, incerteza – constam, nos dias atuais, multiplamente rearticulados e revigorados. (2007, p. 187)

A condição transpolítica e os modos de socialização implícitos na dromocracia cibercultural também já respondem por alterações da forma de apreensão e significação da arte contemporânea pelo público. Por conseguinte, implicam a existência e, por isso, na explicitação de um sistema e regime para a arte digital:

A equação da dimensão (trans) política da dromocracia cibercultural é relativamente simples e assim se evidencia: tecnologias informáticas são objetos de acesso; linguagens informáticas são códigos de acesso: acesso ao mercado de trabalho qualificado das metrópoles e cidades médias, acesso às formas de lazer virtual, acesso ao *cyberspace* como novo universo de informação livre de censura, acesso às chances objetivas de sintonia com a época – acesso, enfim, à própria vida, em sua forma e tendências correntes; se o domínio pleno das senhas infotécnicas promove inserções, a inexistência desse domínio envolve a exclusão em cadeia, uma hiperexclusão: exclusão do mercado de trabalho, exclusão do lazer, exclusão do *cyberspace*, exclusão da época, exclusão da vida. (TRIVINHO, 2001a, p. 225, grifo do autor)

A “*empíria* processual da transpolítica” (TRIVINHO, 2007, p. 181, grifo do autor) constitui uma característica significativa do mundo tecnológico contemporâneo. Nesta investigação, desde uma revisão proposital a partir dos escritos de Virilio (1984, 1996 e demais referências), pretendeu-se identificar os “filigramas de sua manifestação social-histórica” (*id.*) junto ao processo de institucionalização da arte digital, dos aspectos da relação entre transpolítica e cibercultura especialmente.

Tal proposição, neste recorte, acompanha de certa maneira o caminho aberto por Trivinho, primeiramente, sobre “as relações de *assincronia radical progressiva* entre o estatuto atual do Estado e da política como instituições herdadas do projeto da modernidade” e o *modus operandi* dromocrático (2007, p. 182, grifo do autor).

Nesta perspectiva, reflete-se sobre as condições e consequências da velocidade, tecnológica e comunicacional, “há décadas um capital social majoritário” (*id.*) e que na cibercultura responde por uma das desigualdades na valorização de pessoas, organizações e Estados, tendo em vista explicitar uma estrutura do campo e a institucionalização da arte digital.

5.2 SISTEMA, REGIME E INSTITUCIONALIZAÇÃO

Desde a década de 1980, a maior parte das informações sobre a arte digital vem sendo cultivada em instâncias não institucionais em relação às típicas instâncias de consagração e aos meios tradicionais de divulgação. O resultado foi a criação de fóruns, de *sites* e de canais de comunicação diferenciados com arquivos e bancos de dados disponíveis esporadicamente de acordo com calendários de festivais e eventos (FRIELING; DANIELS, 2004).

Essa condição contribui para aumentar a dificuldade de acesso aos dados sobre a produção, a circulação e o mercado da arte digital. E, quanto às instâncias de reprodução, poucos cursos de graduação e disciplinas curriculares foram criados na área da arte, do *design* e das ciências da computação que vêm a concorrer para a formação de profissionais. Dentre algumas exceções, entretanto, surgiram esporádicos cursos de pós-graduação ou de curta duração e técnicos nessa área, além de eventos, de fóruns e de simpósios (*Idem*).

Conjuntamente e com poucas exceções a arte digital foi mantida fora dos discursos da história, da teoria da arte e do campo instituído da arte (*mainstream*). Na argumentação de Shanken¹⁰⁷ (2009), pode-se reafirmar essa condição e especialmente na produção da arte eletrônica¹⁰⁸, também das realizações de artistas contemporâneos, apesar das evidências do entrelaçamento entre tecnologia e arte, cujas práticas têm abraçado e contribuído para o desenvolvimento de tecnologias emergentes.

No entanto, nem mesmo informações distribuídas por meios tradicionais, tais como revistas, jornais e catálogos, conseguem esclarecer o público a respeito de questões relativas às práticas de um circuito, do mercado ou sobre artistas. Tampouco, circulam notícias que elucidem o público a respeito do significado e do estabelecimento de um sistema da arte.

¹⁰⁷ Na condição de historiador das novas mídias, Shanken (2009) apresentou um levantamento com um conjunto de 200 artistas e instituições distribuídos em mais de 30 países, sobre a produção da arte eletrônica ao longo do século XX.

¹⁰⁸ O termo arte eletrônica acompanha o uso consolidado e difundido pelo festival *Ars Electronica* (Linz - Áustria), cuja primeira edição ocorreu em 1979.

Por isso, a tarefa de identificar um sistema da arte e reconhecer a existência desse sistema, para Cauquelin, “permite apreender o conteúdo das obras” (2005b, p. 14). A ideia de um sistema da arte foi defendida pela autora com a intenção de esclarecer ao público que permanece “desnorteado diante da arte contemporânea”.

No entanto, esse mesmo público continua interessado em aderir aos valores culturais da modernidade ou simplesmente usufruir dos ganhos econômicos com o giro das obras (CAUQUELIN, 2005b, p. 9).

Na abordagem de Cauquelin (2005b), sobre a delimitação de um sistema de arte contemporânea, sob o ponto de vista desta Tese e conforme escritos de Bourdieu (1982, 1989, 1996), foram ressaltadas¹⁰⁹ as funções de comunicação e de conhecimento que integram os sistemas simbólicos. Inicialmente, Cauquelin analisou e propôs como hipótese: a transformação do regime de consumo, próprio da arte moderna fosse constituída preponderantemente pela **circulação das obras**, pelos **lugares ocupados** pelos diferentes participantes e pela **recepção das obras de arte moderna**¹¹⁰ pelo público (2005b).

Nessa situação, conforme a autora, trata-se de “um modelo que segue estreitamente o esquema tripartite bem conhecido: produção - distribuição – consumo.” (*Ibid.*, p. 31). Nessa acepção, aceita-se simplesmente um esquema linear para se delimitar e se compreender a condição do mercado de bens materiais e simbólicos na modernidade:

É essa onipresença do consumo que rege a arte moderna, por excesso ou por falta, por adesão ou por recusa. Importa, pois, desenhar em grandes traços o regime de consumo geral para posicionar em seguida os atores do campo específico da arte: artistas, intermediários e público. (*Ibid.*, p. 28)

¹⁰⁹ “Os ‘sistemas simbólicos’, como instrumentos de conhecimento e de comunicação, só podem exercer um poder estruturante porque estão estruturados.” (BOURDIEU, 1989, p. 9, grifo do autor).

¹¹⁰ “Assim situada, a arte moderna é característica de um período econômico bem definido, o da era industrial, de seu desenvolvimento, de seu resultado extremo em sociedade de consumo.” (CAUQUELIN, 2005b, p. 27).

O esquema tripartite se refere à produção de bens materiais e simbólicos, um conjunto de relações que acontece entre produtores (fornecedores de matéria-prima, industriais, etc.), intelectuais e educadores, principalmente, artistas, além de distribuidores (comerciantes, negociantes, *marchands* etc.) e consumidores (público em geral) (*Ibidem.*). Percebe-se nesse estudo de Cauquelin (2005) uma intenção de formular uma estrutura que segue a delimitação dos “sistemas simbólicos” (BOURDIEU, 1989, p. 9) e contém as propriedades universais do campo¹¹¹, de acordo com Bourdieu (1989, 1996).

Nesse caso, tal propósito se conforma pelas posições ocupadas pelos participantes que se distribuem e se relacionam de acordo com as suas profissões, as funções, as posições e finalidades. Originalmente, a definição do sistema de produção de bens culturais como uma estrutura foi delimitada por Bourdieu, tendo em vista que:

O sistema de produção e circulação de bens simbólicos define-se como o sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias definidas pela função que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão de bens simbólicos. (1982, p. 105).

A própria constituição de um sistema de produção e de circulação foi resultante das expectativas dos consumidores da mesma maneira que a ampliação do número e a diferenciação dos agentes. Além disso, tal composição foi consequência da multiplicação das instâncias de consagração (museus, galerias, etc.) e de difusão (escolas, academias, etc.) e, antecipadamente, foi comentado:

O desenvolvimento do sistema de produção de bens simbólicos (em particular, do jornalismo, área de atração para intelectuais marginais que não encontram lugar na política ou nas profissões liberais), é paralelo a um processo de diferenciação cujo princípio reside na diversidade dos públicos aos quais as diferentes categorias de produtores destinam seus produtos, e cujas condições de possibilidade residem na própria natureza dos bens simbólicos. (*Ibid.*, p. 102)

¹¹¹ “Os campos apresentam-se à apreensão sincrônica como espaços estruturados de posições (ou postos) cujas propriedades dependem da sua posição nesses espaços e que podem ser analisadas independentemente das características dos seus ocupantes (em parte determinadas por elas).” (BOURDIEU, 2003, p. 119).

Nessa direção, a emergência de novos modos de produção e arranjos de consumo, aliada às transformações do próprio capitalismo, preponderantemente, ocorreu na segunda metade do século XX.

Esse surgimento de meios de produção e consumo aconteceu, com efeito, em virtude da difusão das formas de comunicação eletrônicas na sociedade, o que possibilitou a instituição de um sistema de comunicação ampliado para grande parte dos setores sociais. Para Cauquelin (2005), essa emergência também foi responsável pelo sistema de comunicação e do regime da arte contemporânea.

5.2.1 Sistema da arte, o regime da comunicação ou a arte contemporânea

A partir desse período de fato primordial para a constituição de um sistema da arte contemporânea, o conjunto de atores se amplia em número. Além disso, esse sistema se diferencia profissionalmente e se distribui em categorias, tais como *marchands*, galeristas, artistas e críticos, cujas articulações, redes e manifestações contribuíram para estabelecer um sistema de produção e de circulação de bens simbólicos.

Segundo as teorias clássicas sobre os processos de diferenciação das esferas das atividades humanas no âmbito do capitalismo e de acordo com a mesma lógica do sistema de desenvolvimento econômico, conforme ratificou Bourdieu, pode-se admitir a constituição da obra de arte como mercadoria. Surge ainda uma categoria particular de produtores (em razão dos progressos da divisão do trabalho) de bens simbólicos, especificamente destinados ao mercado (1982).

Tais fatos foram responsáveis pelas condições favoráveis ao surgimento de uma teoria pura da arte e, nessa condição, seria capaz de instaurar “uma dissociação entre a arte como simples mercadoria e a arte como pura significação, cisão produzida por uma intenção meramente simbólica e destinada à apropriação simbólica, isto é, a fruição desinteressada e irreduzível à mera posse material”. (*Ibid.*, p. 103).

Portanto, para além desse sistema de produção e de circulação e também da sua autonomização ocorre concomitante o estabelecimento, a origem e a constituição de um mercado de arte responsável por instituir e diferenciar a própria natureza dos bens simbólicos:

No momento em que se constitui um mercado da obra de arte, os escritores e artistas têm a possibilidade de afirmar – por via de um paradoxo aparente – ao mesmo tempo, em suas práticas e nas representações que possuem de sua prática, a irredutibilidade da obra de arte ao estatuto de simples mercadoria, e também, a singularidade da condição intelectual e artística. (*Id.*)

Nesse sentido e quanto à delimitação do sistema da arte contemporânea, defendida por Cauquelin, observa-se o desdobramento do valor artístico (econômico e simbólico). Este desdobramento desencadeia simultaneamente alterações nos mecanismos de produção e de circulação. Além disso, responde pela divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão de bens simbólicos, pela atualização, profissionalização e multiplicação de funções e encargos, promovidos no conjunto dos atores e instituições:

Não que esse sistema seja puramente econômico, baseado na tradicional lei da oferta e da procura, não que determinações do mercado tenham um efeito direto sobre a obra, que seria seu reflexo, pois o mecanismo compreende da mesma forma o lugar e o papel dos diversos agentes ativos no sistema: o produtor, o comprador – colecionador ou aficionado – passando pelos críticos, publicitários, curadores, conservadores, as instituições, os museus, *Fonds Regional d'Art Contemporain* e *Direction Regionale des Affaires Culturelles* etc. (2005, p. 14-15, grifo do autor)

Intempestivamente, entre os anos de 1980 e 1990, na Europa, o financiamento do sistema da arte se modificou por vários fatores. Principalmente na França onde se detectou a consolidação do mercado de arte contemporânea e a exclusão do segmento anterior cuja produção já não mais se sustentava “homologada pelo mundo da arte e seu aparelho institucional.” (MOULIN, 2007, p. 23).

Essa produção artística, a arte moderna, começou a ser sistematicamente ignorada pelos intelectuais e críticos, também pelas revistas da área, em cujas páginas, a arte figurativa tradicional¹¹² continua a aparecer apenas em espaços publicitários:

Ela não figura nas aquisições do Estado, a não ser a título de assistência aos artistas em dificuldade e de destinação das reservas do Fundo Nacional de Arte Contemporânea (FNAC). A retirada do financiamento público, desencadeada por Maulraux nos anos 1960, não cessou de se acentuar depois. (*Id.*, grifo do autor)

Moulin defendeu que, tanto no “mercado de arte classificada¹¹³ como no mercado de arte atual¹¹⁴ são negociadas ‘mercadorias’ extremamente heterogêneas” (*Ibid.*, p. 13, grifo do autor). E se sabe, ainda conforme a autora, que o valor da obra de arte resulta da imbricação entre campo artístico e mercado de arte tradicional.

Afinal, se observa que a avaliação do valor econômico depende de características específicas da obra, tais como raridade, originalidade e dados históricos e, por outro lado, esse valor pode ser considerado uma das consequências de uma hierarquia de valores estéticos.

No entanto, a mundialização do comércio da arte contemporânea só pode ser entendida quando estiver associada à sua promoção cultural, já que se originou com a constituição de uma rede internacional de galerias e de outra rede internacional de instituições culturais, mas foi movida pelo interesse de cada entidade em atualizar propósitos, profissionalizar equipes e angariar recursos na perspectiva de atuar num mercado de arte globalizado. Dessa maneira, não se pode mais desvincular a arte, as obras e os artistas de um lado e uma rede de distribuição econômica, do outro lado; implicam numa relação em rede de ambas as partes (CAUQUELIN, 2005).

¹¹² A denominação arte figurativa tradicional foi justificada pela autora: “na falta de algo melhor, adotaremos aqui a denominação utilizada pelas galerias que a difundem” (MOULIN, 2007, p. 23).

¹¹³ “Entendemos por obras classificadas, no sentido de ‘clássicas’, as obras antigas ou modernas que já entraram no patrimônio histórico.” (MOULIN, 2007, p. 13, grifo do autor).

¹¹⁴ “Diante do pluralismo da cena, a expressão ‘arte atual’ é com cada vez mais frequência usada em substituição à de ‘arte contemporânea’.” (MOULIN, 2007, p. 26, grifo do autor).

De acordo com Cauquelin, o sistema da arte, em seu estado contemporâneo, sofreu uma alteração estrutural de tal ordem, que impediu qualquer julgamento da produção ou da obra quando este estivesse baseado nos critérios anteriores; por isso, pode-se argumentar: “As obras, e se vê aí um paradoxo mal compreendido, são cada vez mais numerosas; os museus, as galerias crescem e se multiplicam, e a arte nunca esteve tão afastada do público”. (2005, p. 13).

Os estudos apontados pela autora quanto ao afastamento entre o sistema da arte contemporânea e seu público ocorrido durante as duas últimas décadas se concentram na noção de modernidade, de mercado de arte e de recepção. E essa responsabilidade também foi atribuída aos próprios artistas, ao maior número de intermediários, às políticas de estado (educação, economia e cultura) e às deficiências da mediação cultural (*Ibid.*).

Nesse contexto, ressalta-se que cada época organiza um conjunto de representações artísticas em conformidade com Bourdieu, de acordo com um sistema de classificação dominante e peculiar “de modo que os indivíduos têm dificuldades em pensar outras diferenças além daquelas que o sistema de classificação disponível lhes permite pensar.” (1982, p. 285).

Vale reafirmar que nenhuma área da arte sofre maior discrepância entre ensino e competência cultural do que a arte digital ou *new media art* e, genericamente, o próprio campo da arte digital. Explica-se: grande parte dessa produção ainda não foi incluída nos currículos escolares nem tampouco se tratou da familiaridade com a tecnologia de acesso. Assim, concorda-se que os meios impressos, tais como livros de história da arte e de transmissão cultural não podem representar adequadamente as características específicas dos trabalhos de *new media art* (FRIELING; DANIELS, 2004).

O crescente interesse sobre o assunto vem exigindo material relevante e disponível que até então permaneceu restrito aos fóruns, aos arquivos especializados e aos festivais temporários. Contudo, a discussão dos estudos culturais e da história da arte sobre os fundamentos estéticos dos trabalhos de *new media art* aconteceram muito mais tarde e, por isso, a demora e a longa ausência de um debate crítico contribuíram para originar o chamado paradoxo de mediação dos *new media* (*id.*).

No recorte de Cauquelin (2005), as mudanças dos mecanismos de produção, de distribuição e de consumo, além da expansão e do uso pelos atores das tecnologias de rede apresentam na sequência as condições de percepção da arte pelo público que permitem identificar uma estrutura e descrever um sistema da arte contemporânea e seu regime.

A caracterização dos papéis profissionais, das posições ocupadas e das tomadas de posição, a rede de relações entre atores e instituições, o sistema de produção e de circulação e demais elementos¹¹⁵ contribuíram para a constituição de um campo artístico. Tais elementos também explicitam a estrutura desse sistema simbólico¹¹⁶ como instrumento de conhecimento e de comunicação. Nessa direção, aponta-se para a constituição de um campo artístico, “relativamente autônomo é concomitante à explicitação e à sistematização dos princípios de uma legitimidade propriamente estética, capaz de impor-se tanto na esfera da produção com na esfera da recepção da obra de arte.” (BOURDIEU, 1982, p. 273). Por outro lado, originalmente, a instituição do campo artístico se realizou em oposição aos campos econômico, político e religioso, o autor esclarece que esse campo foi motivado pelo interesse de reafirmar a própria autonomia da arte e segundo ritmos diferentes de acordo com cada sociedade (1982). O processo se iniciou no século XV, ganhou maior competência e independência com a Revolução Industrial, ainda que tenha se estabelecido temporalmente segundo as sociedades e conforme as esferas da vida artística:

De fato, à medida que se constitui um campo intelectual e artístico (e ao mesmo tempo, o corpo de agentes correspondente, seja o intelectual em oposição ao letrado, seja o artista em oposição ao artesão), definindo-se em oposição ao campo econômico, ao campo político e ao campo religioso, vale dizer, em relação a todas as instâncias com pretensões a legislar na esfera cultural em nome de um poder ou de uma autoridade que não seja propriamente cultural, as funções que cabem aos diferentes grupos de intelectuais ou de artistas, em função da posição que ocupam no sistema relativamente autônomo das relações de produção intelectuais ou artísticas, tendem cada vez mais a se tornar o princípio unificador e gerador (e, portanto, explicativo) dos diferentes sistemas de tomadas de posição culturais e, também, o princípio de sua transformação no curso do tempo. (*Ibid.*, p. 99)

¹¹⁵ Todo campo tem características próprias e propriedades universais: *habitus* específico, estrutura, *doxa* e *nomos* (BOURDIEU, 1982).

¹¹⁶ A definição de sistema simbólico segue a síntese apresentada por Bourdieu (1989).

Tais condições incidem diretamente tanto na diversificação e profissionalização dos produtores, na constituição de um mercado de arte, quanto na ampliação do público e na compreensão e atendimento das necessidades específicas da recepção. Essas transformações foram delimitadas originalmente por Bourdieu: constituição e ampliação de um público de consumidores socialmente mais diversificado, capaz de contribuir com a economia dos produtores e, também, de conceder legitimação; constituição, ampliação e profissionalização de um conjunto de produtores e empresários concomitantemente ao reconhecimento de um tipo de determinações e regulamentações do meio; “multiplicação e diversificação das instâncias de consagração competindo pela legitimidade cultural” (1982, p. 100) e “das instâncias de difusão cujas operações de seleção são investidas por uma legitimidade propriamente cultural” (*id.*)

Oportunamente, destacam-se alguns elementos do campo considerados indispensáveis para a sua conformação seguindo as delimitações de Bourdieu (1996) e a síntese elaborada por Thiry-cherques:

Por definição, o campo tem propriedades universais, isto é, presentes em todos os campos, e características próprias. As propriedades de um campo, além do habitus específico, são a estrutura, a *doxa*, ou a opinião consensual, as leis que o regem e que regulam a luta pela dominação do campo. (2006, p. 36, grifo do autor)

Com essa intenção, numa primeira etapa da pesquisa em meio às propriedades universais dos campos culturais, discutiu-se um dos processos de elaboração da *doxa*. Da mesma forma, essa manifestação, apreendida nas listas internacionais de discussão *online* entre 2000 e 2005, possibilitou, também, compilar uma taxonomia em condições de ser adotada pelos agentes e pelas instituições na constituição do campo da arte digital. De fato, essa foi uma condição primordial na constituição de um primeiro estado do campo que minimamente permitiu estabelecer posições, hierarquias e uma estrutura interna do campo.

Nesse levantamento prioritariamente realizado em bancos de dados, em relação à pertinência dos temas, ao acesso e à extensão dos debates das listas, ressaltam-se as restrições imputadas pelo capital cultural (a maioria das listas com uso prevalente do idioma inglês), o controle e a seleção do número de participantes, as exigências¹¹⁷ de capital econômico e o domínio pleno do capital cognitivo-informático, a dependência de financiamento para a infraestrutura e para subsidiar as tarefas de administração, o excesso de ruído criado por um fluxo maior de contribuições e, também, a ausência de qualidade das contribuições. Além disso, aponta-se o poder de controle sobre as participações dos membros das listas (filtros) permanentemente exercido pelos moderadores. A estrutura do campo se apresenta, conforme Thiry-cherques, também pelas relações de força entre os agentes (indivíduos e grupos) e as instituições que “lutam pela hegemonia no interior do campo, isto é, o monopólio da autoridade que outorga o poder de ditar as regras, de repartir o capital específico de cada campo.” (2006, p. 36).

No final do século XIX e meados do século XX, durante o regime da arte moderna¹¹⁸ e, principalmente, com a aceleração do circuito de consumo, segundo Cauquelin, foi possível verificar um afastamento entre produtor (artista) e comprador (público, aficionado da arte). Mesmo assim, um aumento das vendas na mesma medida foram as condições favoráveis que permitiram um número maior de intermediários atuarem profissionalmente (*marchand*, colecionador, galerista, etc.) (2005). Esse fato, no entanto, não explica isoladamente o conjunto dos fenômenos atuais no tocante à diferenciação do campo da arte contemporânea: “Mas, ao contrário do que se pensa, não é o movimento contínuo de crescimento desses fenômenos, não é na progressão linear do regime de consumo que vão se encadear as características da arte contemporânea.” (*Ibid.*, p. 55).

¹¹⁷ A presença de uma nova elite, mesclada às elites tradicionais (políticas, econômicas e culturais): “Recortada por diferentes estratos de posse individualizada de capital informático (cognitivo e tecnológico), ela compreende desde os seus produtores e promotores até os consumidores-usuários, categoria que inclui também os intermediários-provedores de acesso a redes.” (TRIVINHO, 2001a, p. 150).

¹¹⁸ “Assim situada a arte moderna é característica de um período econômico bem definido, o da era industrial, de seu desenvolvimento, de seu resultado extremo em sociedade de consumo.” (CAUQUELIN, 2005b, p. 27).

Já no final do século XX, inúmeras transformações simultâneas dos modos de produção e de acumulação de riquezas, bem como da organização do trabalho e das estratégias de controle e integração na sociedade, marcam a pós-modernidade que, em especial, ocorre acompanhada pela expansão da comunicação infoeletrônica.

Trata-se de um conceito de pós-modernidade e resumidamente implicado em uma “**época histórica relativamente definida** (neste caso, equivalente a uma forma social inteira), seja de base ainda essencialmente capitalista, seja já marcada por colorações pós-capitalistas” (TRIVINHO, 2001a, p. 42, grifo do autor); como **condição cultural de época** (*id.*) e como corrente de **pensamento propositivo-instituinte** (*id.*). Neste caso, também uma expressão entendida como “pós-modernismo” (*Ibid.*, p. 43, grifo do autor).

A dissecação dessa temática foi anteriormente apresentada, por isso comparece oportunamente em síntese e, conforme as análises de Trivinho, se aceita a pós-modernidade “como um *conjunto de vetores estruturais conexos* (objetivos e subjetivos)” (*id.*) que equivale a um fenômeno de longa duração e de extensão global, cuja abrangência atinge inclusive áreas subdesenvolvidas. Além disso, reforça-se a ligação desses vetores, “direta ou indiretamente, ao desenvolvimento social do fenômeno comunicacional infoeletrônico” (*Ibid.*, p. 45).

Cauquelin defende a constituição do campo da arte contemporânea pela passagem do consumo à comunicação e, também, considera que este se estabelece sobre uma noção de rede e sua lógica: “Essas transformações alcançam o domínio artístico em dois pontos: no registro da maneira como a arte circula¹¹⁹, no mercado (ou continente) e no registro intra-artístico (ou conteúdo das obras).” (2005, p. 65).

Na medida em que, com a evolução da arte digital, a dinâmica do campo da arte contemporânea foi ampliada pelas tecnologias de base infoeletrônicas para um sistema tanto de produção quanto de circulação da arte digital (como sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias), na mesma medida, se combinam as funções que os agentes e as instâncias cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão desses bens simbólicos (BOURDIEU, 1982, p. 105).

¹¹⁹ A nomenclatura mantém a prevalência do continente em relação ao conteúdo (CAUQUELIN, 2005b, p. 78-79).

Com efeito, adotar uma noção de rede¹²⁰ (redes conectadas e metarredes) em relação à arte contemporânea somente foi possível em concordância com outras análises¹²¹ dos princípios da comunicação em ação e do acompanhamento dessas consequências, já que a arte “sofre seus efeitos, e parece leviano tratar esses efeitos como mutações superficiais.” (*Ibid.*, p. 56).

Na análise de Bourdieu, na origem a constituição do campo artístico ocorreu ao fim de um processo de especialização, com o surgimento de uma produção cultural de obras destinadas ao mercado, em parte, como reação contra esta, de uma produção de obras “puras” (1996, p. 162) destinadas à apropriação simbólica:

Esse universo relativamente autônomo (o que significa dizer também, é claro, relativamente dependente, em especial com relação ao campo econômico e ao campo político) dá lugar a uma economia às avessas, fundada, em sua lógica específica, na natureza dos bens simbólicos, realidades de dupla face, mercadorias e significações, cujo valor propriamente simbólico e o valor mercantil permanecem relativamente independentes. (*Id.*)

Segundo o autor¹²², a partir de uma reconstituição de fases decisivas da produção cultural, foi possível, no final do século XIX, observar a constituição do campo (artístico ou literário) e constatar dois modos de produção e circulação que obedecem a lógicas diversas. Assim, em um polo, situa-se a arte pura que se baseia “no reconhecimento indispensável dos valores de desinteresse e na denegação da ‘economia’ (do ‘comercial’) e do lucro ‘econômico’ (em curto prazo), privilegia a produção e suas exigências específicas, oriundas de uma história autônoma” (BOURDIEU, 1996, p. 163, grifo do autor); no outro polo, situa-se a arte comercial (a lógica econômica) (*id.*).

¹²⁰ “Em primeiro lugar, a noção de ‘rede’: redes conectadas e metaredes. Depois vêm: 2) o bloqueio, ou autonomia; 3) a redundância, ou saturação da rede; 4) a nomeação ou prevalência do continente (a rede) sobre o conteúdo; 5) a construção da realidade em segundo grau, ou simulação.” (CAUQUELIN, 2005b, p. 58-59, grifo do autor).

¹²¹ A autora utilizou como parâmetro principalmente a análise crítica de Sfez (1994) sobre o fenômeno da comunicação na sociedade contemporânea (SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994).

¹²² As análises sobre a diferenciação dos pólos de produção e circulação, em especial, sobre a constituição do mercado dos bens simbólicos foram baseadas em dados recolhidos em 1976, no entanto, conforme o autor, tais propostas conservam toda a sua validade para o período presente (BOURDIEU, 1996, p. 397).

Por um lado, algumas das estratégias adotadas para o mercado de arte contemporânea se aproximam das práticas econômicas; por outro, existem ações de oposição às estratégias dos mercados financeiros globais, como o sentido da denegação. No campo econômico os mercados financeiros atuam em rede e se conformam diuturnamente e velozmente, com isto, objetivam mais lucro e respondem às oscilações instantâneas das bolsas por ofertas e demandas virtualizadas.

Moulin constesta tais aproximações, levanta a hipótese de que as bolsas equacionam os preços dos recursos no mercado, já que as cotações dependem do confronto entre múltiplos vendedores e múltiplos compradores, enquanto a referência da obra de arte depende do valor artístico (2007). O mercado de arte contemporânea global acompanha um calendário anual para a realização de leilões e de vendas em feiras; as galerias e escritórios privados têm agendas locais, trabalham com a promoção singular de artistas, obras e exposições. Nesse mercado, as transações comerciais de uma mesma obra levam um tempo para ocorrer (dependem de calendários, agendas entre os agentes, entre outras restrições) e não têm frequência regular e dificilmente os valores negociados podem ser expostos publicamente: “No mercado de arte, os atores são pouco numerosos e o vendedor, mandatário ou proprietário, encontra-se em situação de monopólio.” (*Ibid.*, p. 37).

Ressalte-se aqui que o produtor do valor da obra, segundo Bourdieu, “não é o artista, mas o campo de produção enquanto universo de crença que produz o valor da obra de arte como *fetich*e ao produzir a crença no poder criador do artista.” (1996, p. 259, grifo do autor). Esse argumento de longo prazo continua orientando parcialmente, ou talvez a totalidade das transações no mercado tradicional de arte contemporânea classificada e demais ramificações.

Em síntese, para Cauquelin, as condições do mercado de arte contemporânea envolvem fortemente e conformam um novo jogo entre os elementos do campo, de acordo com a lógica do regime de comunicação e de seus parâmetros de rede¹²³, ao mesmo tempo, em oposição ao mercado de arte moderna (2005).

¹²³ “A rede é um sistema de ligações multipolar no qual pode ser conectado um número não definido de entradas, cada ponto da rede geral podendo servir de partida para outras microrredes”. (CAUQUELIN, 2005b, p. 59).

Nessa condição, o regime de comunicação ao qual se submete a arte contemporânea se fortalece com a constituição de redes entre atores e instituições atuantes nesse mercado de arte. A categoria de obras se tornou “muito diversificada e muito instável, alimenta um mercado dinâmico e fragmentado, subdividido em múltiplos subsegmentos” (MOULIN, 2007, p. 23). E, em razão de um conjunto restrito de obras e artistas, este mercado também se mantém “estreito e evolutivo” (*id.*).

Exemplarmente, o galerista Leo Castelli correspondeu às expectativas de um mercado de arte contemporânea, por sua atuação como *marchand* empreendedor¹²⁴ junto a sua própria galeria¹²⁵ *leader* nos Estados Unidos. Ainda, gradativamente, ele respondeu ao mercado internacional, durante as décadas de 1960, 1970 e 1980, desde a origem, configuração e consolidação do mercado (*id.*). Esse tipo de profissional se fortaleceu como um “assumidor de riscos, comanditário, organizador e inovador” (*Ibid.*, p.26) ao desenvolver suas atividades de comercialização a partir de um uso vertiginoso do tempo, além de manter um novo tipo de relacionamento com os artistas, com as instâncias culturais e no trata com o público. Entre esses novos empreendedores, a maioria não se situa mais na contracorrente das instituições culturais, reforça laços com trocas de favores e de opiniões especialistas em publicações para atrair visitantes, inclusive, compartilha de “uma estética da contemporaneidade” e atua em oposição às práticas de seus antecessores ligados ao mercado da arte moderna (MOULIN, 2007, p. 27).

As novas atividades no mercado de arte contemporânea ocorrem com o uso de tecnologias e de redes digitais avançadas, na esfera do trabalho e do lazer. Consequentemente, estas ações adotam como princípio a valorização da informação, uma condição fundamental para a instituição dessas práticas comerciais e para a valorização das obras negociadas nessas redes: “Esses contratos só se tornam possíveis porque, em vez de fazer concorrência (que é uma das leis do regime de consumo), firma acordos. Seus assistentes e ele mesmo exploram os ateliês.” (CAUQUELIN, 2005, p. 121-122).

¹²⁴ Moulin (2007) delimita o uso do termo de acordo com o sentido difundido por Schumpeter (1951). SCHUMPETER, J. *Capitalisme, socialisme et démocratie*. Paris: Payot, 1951.

¹²⁵ “A galeria *leader*, uma vez que tenha garantido o monopólio de uma tendência, estabelece uma estratégia de promoção destinada a fabricar a demanda suscetível de apreciar as novas criações artísticas.” (MOULIN, 2007, p. 27, grifo do autor).

As posições dos atores¹²⁶ ou especificamente dos agentes no campo da arte contemporânea se tornam passíveis de mapeamento e podem ser obtidas em relação objetiva com outras posições pelo sistema das propriedades pertinentes.

Contudo, tais diferentes posições “em um universo pouco institucionalizado” como o campo artístico, podem ser apreendidas somente pelas propriedades de seus ocupantes (BOURDIEU, 1996, p. 261-262). Esta justificativa se concentra na correspondência entre diferentes posições e tomadas de posição homólogas (obras literárias ou artísticas), “mas também atos e discursos políticos, manifestos ou polêmicas etc. - o que obriga a recusar a alternativa entre a leitura interna da obra e a explicação pelas condições sociais de sua produção ou de seu consumo” (*id.*)

No caso do mercado¹²⁷ de arte contemporânea tem-se uma distribuição dos participantes em uma rede complexa. Para Cauquelin, deve-se considerar a lei de comunicação, “que exclui qualquer “intenção” da parte dos atores e privilegiar o continente, ou seja, seus papéis e seus lugares, em vez de seus conteúdos intencionais” (2005, p. 66, grifo do autor). A abordagem da autora levou em conta os mecanismos da rede de comunicação (que carrega a arte contemporânea) e a atuação dos seguintes tipos de atores: produtores, auxiliares de produção e “artistas-criadores” (*Ibid.*, p. 73).

Em uma rede de comunicação, os participantes mantêm um número maior ou menor de ligações ativas. Essas ligações se dividem em interações de velocidades variáveis, presume-se que por *email*, *chat*, *skype*, *sites* de relacionamento e outras ferramentas de interatividade que dependem dos demais participantes permanecerem *online* ou *offline*.

Os agentes também dependem do uso de redes e equipamentos de base fixa: computadores pessoais com rede *Internet* ou base móvel: telefones celulares, *tablet*, *laptops* e outros tipos com acesso *wireless*. Tratando-se de uma análise do regime da arte contemporânea, tais posições foram conquistadas com investimento de capital cognitivo e infotecnológico.

¹²⁶ A denominação **ator** foi adotada por Cauquelin (2005b). A denominação **agente**, adotada preferencialmente nesta tese, se refere a um ser que age e luta no campo social, o termo foi usado por Bourdieu (1996) em análises sobre o campo artístico.

¹²⁷ Em uma análise realizada em 2010, com apoio da *European Fine Art Foundation*, foram listadas 400.000 empresas atuantes no mercado geral da arte em todo o mundo, com oferta de aproximadamente dois milhões de postos de trabalho, direto e indireto, além de atividades desenvolvidas em parceria com outras organizações de comércio de arte (McANDREW, 2010).

Este conjunto de capacidades possibilita maior condição e velocidade de acesso em combinação com comportamento interativo diuturno, portanto, em consonância com “o complexo *modus operandi* da dromocracia cibercultural” que se constitui propriamente em essência, transpolítico (TRIVINHO, 2006a, p. 95, grifo do autor). Essas injunções do *modus operandi* dromocrático, a transpolítica, a invisibilidade operacional e demais aspectos “sobredeterminam, rearticulam e reescalonom evidentemente, os ‘esquemas’ sociais convencionais de integração, segregação e banimento *in loco* (de indivíduos, empresas e demais instâncias)” (*Ibidem*, grifo do autor).

Com efeito, a posse das senhas e dos mecanismos de acesso possibilita determinar uma hierarquia das posições ocupadas pelos atores em um determinado momento do mapa do campo da arte contemporânea. Acrescente-se a essa hierarquia, do ponto de vista do enredamento “num universo de máquinas comunicacionais e da simbiose imaginária com o circuito estrutural da comunicação” (*Ibid.*, 1998, p. 37), a proposição de que se torna secundária a posição geográfica dos agentes e instituições pela sobreposição do “*não-lugar da imaterialidade das redes*” (*Ibid.*, p. 36, grifo do autor). Na realidade, as redes, cuja operacionalidade antecipadamente já se encontra ratificada, foram definidas como “instantânea, impalpável e espectral” (*Ibid.*, p.19). As redes implodem a concepção tradicional do espaço com a instauração de outra forma de percebê-lo.

Os atores mais ativos com maior número de conexões trocam uma grande quantidade de informações em rede e com a maior rapidez possível. Ao assumirem essas funções e posições, esses atores privilegiados se tornam os “mestres locais” ou os “verdadeiros produtores” (CAUQUELIN, 2005, p. 67).

Tal comportamento e posição foram obtidos com o uso de tecnologias infoeletrônicas, que implicam maior transparência, eficiência e velocidade e agora respondem por uma diferenciação quanto à posição dos atores que já exercem um papel central junto às maiores instituições:

Conservadores de grandes museus, *marchands-galeristas*, *experts*, diretores de fundações internacionais, os chamados “profissionais”, são os primeiros a obter e a passar adiante a informação: a da cotação (o preço) e, conseqüentemente, a do “valor” estético. (CAUQUELIN, 2005, p. 67, grifo do autor).

Nesse contexto, de forma sucinta, privilegia-se a condição da “dromoinaptidão cibercultural” (TRIVINHO, 2001a, p. 226) em parte responsável pela distância entre público e obras, pela cisão de mercados, pela demanda por mais velocidade, mais ritmo de inovação e descarte tecnológico. Tal condição confirma mais de uma das desigualdades inscritas e instaladas pela dromocracia porque o capital informático de certos agentes da elite cibercultural e também no âmbito da arte contemporânea, responde por privilégios quanto ao domínio de senhas de acesso pleno aos objetos infotecnológicos e aos produtos ciberculturais. Preponderantemente, o capital responde pela produção, distribuição e consumo da arte digital e, por desdobramento, da arte contemporânea.

Oportunamente, Cauquelin destaca a ideia de um poder sem centro dessa estrutura justificada pela multiplicação das redes e conseqüente descentralizações. A autora, por exemplo, utiliza esse poder para validar as posições ocupadas pelas instituições e aponta:

Uma das características do poder na rede é o fato de ela deslocar o poder de decisão: ele não é mais central, não tem mais local próprio, não parte de um sujeito ou de um grupo de sujeitos para transmitir às periferias; mesmo uma instituição localizada e centralizada só tem poder na medida em que é capaz de estar presente dentro de toda a rede ao mesmo tempo. Não é verdadeiramente ativa a não ser pelo número e pela diversidade de suas conexões. (2005, p. 69)

Nesse comentário de Cauquelin (2005, p. 69), deve-se insistir na presença da instituição descentralizada que coincide com a terceira e atual fase de retorno às “políticas de simetria”, também de acordo com Galloway e Thacker (2007).

Destaca-se que estar na própria rede, implica em atuar com forças em rede em um contexto instituído de política e de conflitos globais, além disso, tal situação pressupõe, conforme os autores, uma condição de enfrentamento por atores humanos e não-humanos como forças que se equilibrariam numa intensa disputa pelo controle na própria rede (*id.*).

Embora Galloway e Thacker (2007) afirmem procurar meios de compreender a rede como uma contínua indissociabilidade entre tecnologia e política, ao mesmo tempo, material e imaterial, também composta por agentes humanos e não-humanos, ainda assumem nessa argumentação, um conceito tradicional de política.

Nessa perspectiva, brevemente analisada, as posições no topo dessa hierarquia na rede foram ocupadas pelos “mestres locais” ou pelos “verdadeiros produtores” (CAUQUELIN, 2005, p. 67).

Ora, esses atores já representavam as maiores instituições, as fundações e as galerias. A duplicação dessas posições de destaque nas estruturas de rede lhes permitiu reproduzir, manter e ampliar o controle sobre a maior parte das operações do mercado de arte contemporânea que preponderantemente ocorre na rede *web*. Entre esses procedimentos sistematicamente incorporados pelos mesmos atores encontram-se práticas tais como: controlar mecanismos para o escalonamento do lucro; garantir imediatez e facilidades *online* para as negociações; poder sobre informações sigilosas; definir preços das obras e encomendas de obras *site-specific* e controlar a produção do artista no momento em que as obras começam a circular na rede.

Além disso, muitas ações se repetem circularmente no mercado de arte para prejuízo dos pequenos negociantes (e de atuações *online* ou *off-line*). Assim, a cada tomada de posição, quando um grupo novo se impõe no campo, todos os espaços das posições e o espaço dos possíveis correspondentes precisam de ajustes.

Nesse caso, mesmo as produções dominantes, por exemplo, podem ser levadas à condição de produtos desclassificados ou entendidos como clássicos: “Em outras palavras, o princípio gerador e unificador desse ‘sistema’ é a própria luta.” (BOURDIEU, 1996, p. 263, grifo do autor).

A condição da hierarquia foi pensada por Bourdieu a partir das relações entre os princípios de hierarquização interno (hierarquia dos gêneros da produção e dos artistas, legitimidade dos estilos etc.) e de hierarquização externo (interferência do estado, dos poderes da política, das comissões e administração, da economia sob forma de mecenato, da imprensa pela divulgação de premiações etc.) (1996). Esses preceitos foram elementos sucintamente adotados para a distinção; conseqüentemente, eles confirmam as posições dos agentes no campo: “Em razão da hierarquia que se estabelece nas relações entre as diferentes espécies de capital e entre seus detentores, os campos de produção cultural ocupam uma posição dominada, temporalmente, no seio do campo do poder.” (*Ibid.*, p. 245).

No caso do mercado de arte contemporânea e em relação à dominância de certos atores, quando obtida pelo uso persistente das tecnologias infoeletrônicas na rede, surgiram queixas constantes de profissionais¹²⁸ de pequenas galerias e empresas do mercado global de arte. *Sites* de referência e ferramentas interativas permitiram maior transparência dos preços de venda; o poder de negociação dos clientes com o conhecimento dos preços contribuiu para diminuir as margens razoáveis de lucro. Ainda muitas transações já podem ser feitas diretamente entre artistas e potenciais compradores ou com outros agentes, eliminando ou dificultando o papel dos intermediários (McANDREW, 2010, p. 35).

E, por seu turno, Cauquelin afirmou que no mercado da arte contemporânea, juntamente com os “verdadeiros produtores” (2005, p. 67) ocorreu uma rede de “auxiliares de produção” (*Ibid.*, p. 71) formada por uma profusão de profissionais: assessores, agências, jornalistas, críticos de arte, de galerias, de museus, *experts* e organizadores de exposições, comerciantes, corretores etc.

¹²⁸ Inúmeras pequenas empresas que atuam no mercado de arte não aparecem cotadas em diretórios e outras fontes. Em 2009, eram 375.000 comerciantes, pequenas galerias e negociantes registrados nos principais mercados de arte global, entre mercado de objetos decorativos, de arte e de antiguidades (McANDREW, 2010).

Por outro lado, o exemplo de redes entre grandes instituições constituídas por conservadores do mercado internacional protagonizou as mesmas exposições e mostras. Além disso, este procedimento padronizado fomentou aquisições, também movimentou um circuito repetido e desdobrado entre os museus periféricos: “Vê-se, assim, segmentos do mercado e setores do campo cultural recobrir-se quase perfeitamente.” (MOULIN, 2007, p. 31).

A mesma necessidade de redefinição das funções artísticas atingiu as demais atividades. Na realidade, com a formação e manutenção de redes de serviços profissionais, a exemplo da crítica antes responsável por análises especialistas e divulgação de informações no sistema de arte, também outras práticas, como aquelas relacionadas à publicidade passaram a ser exercidas por vários atores e divulgadas em diversos meios de comunicação, sem reserva de mercado para qualquer profissional (CAUQUELIN, 2005).

Embora o exemplo sobre as atividades dos críticos de arte ressalte o acúmulo e a alternância das ocupações, interessa destacar que o pertencimento ao meio restrito dos curadores internacionais, a exemplo da raridade, continua, atualiza e consagra a função da crítica.

Entre os anos de 1980 e 1990, o circuito de exposições em geral itinerantes multiplica-se e amplia-se e está conformado pela atuação de curadores independentes. Como analisa Moulin: “Esse último emprego ilustra bem a pluriatividade que caracteriza os atores do mundo da arte, e ao mesmo tempo a polivalência de sua competência e intercambialidade de seus papéis.” (2007, p. 31).

Realmente, a mescla dos papéis contribuiu para problematizar atuações isoladas. Para Cauquelin, dentro do sistema de comunicação em rede, esta condição respondeu por alguns efeitos “paradoxais” (2005, p.72), porque permitiu combinar tanto o profissionalismo e a livre-iniciativa, quanto o exercício de várias funções de acordo com a segmentação do mercado de arte e interesses de carreira individual.

Deve-se considerar então que, em conformidade com Bourdieu, o poder simbólico seria uma forma transformada que se apresenta irreconhecível e legitimada das outras formas de poder:

Contra todas as formas do erro “interacionista” o qual consiste em reduzir as relações de força a relações de comunicação, não basta notar que as relações de comunicação são, de modo inseparável, sempre, relações de poder que dependem, na forma e no conteúdo, do poder material ou simbólico acumulado pelos agentes (ou pelas instituições) envolvidos nessas relações e que, como o dom ou o *potlatch*, podem permitir acumular poder simbólico. (1989, p. 11, grifo do autor)

Os apontamentos de Moulin (2007) e de Cauquelin (2005) sobre a distribuição dos papéis, o intercâmbio de funções e a alternância de posições entre atores e instituições, refletem as condições encontradas no circuito da arte contemporânea com o uso das redes e de ferramentas infoeletrônicas no mercado internacional da arte. Entretanto, em detrimento de instituições menores, de circuitos e agentes locais, outra rede maior e fortalecida se sobrepujou, foi responsável por desenvolver e divulgar políticas direcionadas a museus e viabilizadas por instituições consolidadas e com financiamentos multinacionais.

A rede deu conta de replicar políticas expositivas, de aquisição de acervos, de divulgação de artistas e de obras com apoio de curadores e de equipes profissionais de atuação reconhecida e que se deslocam no circuito internacional. Por fim, tratando-se da contribuição do artista nessa rede, a abordagem de Cauquelin rediscutiu o papel do “artista-criador” (2005, p. 73) na rede de comunicação que carrega a arte contemporânea sob duas condições, da obra e do autor:

Em princípio, e não sem contradições, a obra e o artista serão “tratados” pela rede de comunicação como elemento constitutivo (sem eles, a rede não tem razão de ser), mas também como um produto da rede (sem rede nem a obra nem o artista têm existência visível). São as noções-princípios da comunicação – bloqueio, saturação e nominação – que darão conta de seu estatuto contemporâneo. (*Id.*, grifo do autor)

As denominadas noções-princípios da comunicação ligam-se ao conceito de rede explicitado pela autora e, em parte, contribuíram para a constituição do regime e sistema de comunicação da arte contemporânea.

Sinteticamente, a noção de bloqueio vincula-se à extensão da rede com suas conexões permanentemente ativadas e responsáveis por gravar e manter arquivada a memória de todas as trajetórias; afinal, a rede não tem começo e nem fim: “Cada parte da rede é virtualmente a rede total. A circularidade, cujo princípio é a reversibilidade sempre possível, conduz então ao que se pode chamar de tautologia.” (*Ibid.*, p. 60)

Da mesma maneira, as ideias de saturação e de redundância podem ser encontradas na definição de Trivinho: “Essa sorte de saturação nos dispositivos das redes informáticas é inexorável e ineliminável: é constitutiva do próprio campo de forças (infopolítico) da interação *cyberspatial*. Ela é, por antecipação, um sintoma da implosão das finalidades no interior do *cyberspace*.” (1998, p. 119, grifo do autor). A última característica, a nomenclatura, foi delimitada pela necessidade de se nomear e causada pelo excesso e pela repetição das informações, já que na rede:

A nomenclatura permite, de um lado, o recambiamento entre partes e totalidade, e, de outro, escapar à ideia muito desagradável de não ser senão um ponto sem consistência dentro de uma rede cuja totalidade escapa a qualquer apreensão. (CAUQUELIN, 2005, p. 62).

Esse panorama foi sucintamente esboçado para permitir ampliar a compreensão do regime e do sistema de comunicação da arte contemporânea sugeridos por Cauquelin (2005) sem deixar de considerar a ligação entre redes infoeletrônicas e velocidade tecnológica, no âmbito da dromocracia e necessariamente quando esse fenômeno se apresenta em sua condição tecnológica plena, como cibercultura.

Nessas condições, “por razões de política da teoria ou consistência metodológica historicamente contextualizada” (TRIVINHO, 2005, p. 71), **em qualquer abordagem que aponte para o sistema e o regime da arte contemporânea**, que funcionam articulados e constituídos sobre os *media* e sobre as redes infoeletrônicas, necessariamente, deveria ser considerada a ligação com a velocidade tecnológica e o respectivo contexto social e cultural, em especial, o “*modus operandi* dromocrático-cibercultural” (ibid. , 2007, p. 72, grifo do autor).

Contudo, primeiramente, foi necessário estabelecer uma estrutura específica para a arte contemporânea que permitisse isolar esse conjunto do restante da produção da arte, já que tais elementos não podem ser encontrados “nos *conteúdos das obras*, em suas formas, suas composições, no emprego deste ou daquele material, também não no fato de pertencerem a este ou aquele movimento dito ou não de vanguarda” (CAUQUELIN, 2005, p. 12).

Em seguida, a autora também justifica essa forma de validar que ocorre na rede de comunicação apenas pela circulação da informação sem que se trate do conteúdo propriamente dito; mas que seja em conformidade com as funções e posições dos agentes (*id.*).

Vale lembrar que a estrutura, a *doxa* (opinião consensual) e o *nomos* (leis que regulamentam a luta pela dominação), além do *habitus* específico constituem as propriedades universais do campo (BOURDIEU, 1996). E da maneira como foram explicitadas, foram fundamentais e contribuíram para o desenvolvimento dessa análise por Cauquelin (2005a, 2005b).

Em que pesem as diferentes abordagens, a análise de Bourdieu, no final do século XX, sobre a experiência e autonomia da produção literária, considerou o espaço geográfico das redondezas do *Quartier Latin*, bairro de Paris (França), como parte da sua reflexão sobre a lógica do campo literário e do campo artístico, um *locus* possível para determinar “nesse *espaço estruturado e hierarquizado*, as trajetórias sociais ascendentes e descendentes distinguem-se claramente” (1996, p. 59, grifo do autor).

Por outro lado, a análise sugerida por Cauquelin (2005) distingue a formação de redes e subredes num espaço indiferenciado, contributo da cibercultura e parcialmente revelada pela relação de forças e a posição dos agentes (ou atores, conforme a denominação adotada). A ideia de uma presença descentralizada e formulada em relação às redes formadas pelas instituições já consagradas (grandes museus, centros de arte internacional, institutos de pesquisa) deve ser contraposta minimamente no âmbito da cibercultura, à concepção da terceira e atual fase de retorno¹²⁹ às “políticas de simetria” (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 14).

Conforme Galloway e Thacker, quando tal presença existir e permanecer na própria rede implica uma atuação de forças em rede e um contexto de política e de conflitos. Além disso, pressupõe uma condição de enfrentamento na rede por atores humanos e não-humanos¹³⁰ em disputa pelo poder e pelo controle (*id.*).

As transformações do regime de comunicação ao qual se submete a arte contemporânea, conforme proposto por Cauquelin, alcançam o domínio artístico no registro da maneira como a arte circula (mercado de arte “ou continente”) e no registro intra-artístico (“ou conteúdo das obras”) e na condição ou não da inserção das obras no circuito (2005, p. 65). Nesse sistema de comunicação da arte contemporânea (sistema de produção e de circulação), todos os agentes que dispunham de capital econômico e cognitivo-informático nas redes de base infoeletrônicas atuam como produtores de signos, independentemente das funções que desenvolvem na divisão do trabalho (produção, reprodução e difusão de bens simbólicos) quer sejam artistas, críticos, *marchands*, colecionadores, quer público. A autora entende a existência dessa rede quando as obras de arte podem não somente ser confrontadas com a estrutura da comunicação do mercado, como “também com essa extensão totalizante de uma atividade no domínio da arte” e, assim, a visualização do próprio sistema fica assegurada uma condição de igualdade¹³¹ quando todos os intervenientes (ou agentes) podem ser denominados como criadores (*Ibid.*, p. 164).

¹²⁹ Os autores demarcam três fases topológicas para os conflitos na rede: políticas de simetria, políticas de assimetria e, a última fase, retorno às políticas de simetria (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 14).

¹³⁰ “The nonhuman quality of networks is precisely what makes them so difficult to grasp.” (GALLOWAY; THACKER, 2007, p. 5).

¹³¹ A autora adota um conceito de Kant para justificar a igualdade entre os intervenientes: “Por meio dessa prática universalista, a comunicabilidade da arte, que Kant considerava um dever, torna-se regra”. (CAUQUELIN, 2005b, p. 165).

Na medida em que a essa situação pode ser contraposta a condição da dromoaptidão, a ideia se compromete. No regime dromocrático cibercultural, “a equação de partilha modelar” que vigora, conforme Trivinho, para o mercado de trabalho (tecnológico) ou para as atividades de tempo livre, minimamente exige dois tipos diferentes de acesso, em dependência e interrelacionados: domínio do capital infotecnológico e do capital cognitivo (2007, p. 189).

Esse regime da comunicação ou a arte contemporânea, na defesa feita por Cauquelin (2005), constitui-se na e com a cibercultura uma rede institucional e global, responsável pela circulação de produtos ciberculturais cuja lógica exige velocidade de atualização e de funcionamento idênticos a uma “máquina de guerra” que arrasa e tritura tudo, de direitos aos valores culturais do próprio cidadão (TRIVINHO, 2007, p. 193).

5.2.2 Institucionalização: emergência do campo da arte digital

Nesta Tese, sobre a institucionalização da arte digital, considera-se que este campo propriamente dito pode ser compreendido pelo emprego de questões gerais, em especial, pela proximidade com o campo da arte contemporânea. Para Bourdieu seria possível descobrir “as propriedades específicas de cada campo e os invariantes revelados pela comparação dos diferentes universos tratados” ao se particularizar cada caso (1996, p. 208).

Com essa mescla de papéis e funções (agentes e instituições) intensificada pelo uso das redes, o artista e o profissional passam a atuar juntos no sistema de produção e de circulação, também multiplicam suas ações na produção, na reprodução e na difusão de trabalhos que implicam o uso de tecnologias digitais e redes de comunicação sem que, na mesma medida, no outro extremo, o público tenha conseguido obter acesso pleno às obras de arte digitais.

Logo, enquanto o campo se constituiu como tal, em relação ao sistema de produção e de circulação da arte digital, exemplifica-se “o que do sociotécnico se projeta na arte digital” (TRIVINHO, 2007, p. 216) e, por insistência, elege-se primeiro a própria linguagem tecnológica de acesso (sociosemiose plena de interatividade¹³²) que se perfaz em sintonia com a lógica da dromocracia cibercultural e transpolítica. Contudo, tendo-se a linguagem própria de acesso e o estabelecimento de uma condição mínima de uma sintonia com a lógica da dromocracia cibercultural e transpolítica, exige-se outra condição do usuário que, para Trivinho, passou a ser denominada como:

... a dromoaptidão – de clara inspiração na noção de dromocracia, de Virilio - concerne às condições materiais e propensões subjetivas que, de acordo com o discurso tecnológico da época, precisam ser doravante totalizadas para se consubstanciar o pleno domínio (a partir do domo, no caso das individualidades) do objeto infotecnológico (completo e atualizado, incluindo o conjunto de *softwares* requeridos), da rede interativa (língua inglesa e acesso *wireless*, via cabo ou mesmo por linha telefônica pressupostos), do estatuto social de ente teleinteragente, do capital cognitivo correspondente e da capacidade de acompanhamento das reciclagens estruturais tanto do objeto infotecnológico quanto do capital cognitivo. (*Ibid.*, p. 221, grifo do autor).

Em parte gradativamente se constitui uma oposição entre agentes e instituições pertencentes a campos distintos, a arte digital e a arte contemporânea. Elas disputam a validade dos modos de produção e de circulação de certa maneira antagônicos e, de acordo com Bourdieu, a situação se mostra também em relação à composição social do público de cada campo:

Em todas as esferas da vida artística, constata-se a mesma oposição entre os dois modos de produção, separados tanto pela natureza das obras produzidas, pelas ideologias políticas e teorias estéticas que as exprimem, como pela composição social dos diversos públicos aos quais tais obras são oferecidas. (1982, p. 138).

¹³² A predominância dessa condição, segundo Trivinho, reflete-se assim: “como *linguagem matricial contemporânea* é identitária à instauração e consolidação das tecnologias do virtual como vetores transpolíticos de *indexação generalizada da existência* – vale dizer, do processo sócio-histórico que, para além da esfera do trabalho, envolve o tempo livre e de lazer -, sobretudo a partir dos anos 70 do século XX, em que foi desencadeada a industrialização progressiva e em larga escala e a proliferação social de computadores pessoais, de produtos ciberculturais e de redes digitais.” (2007, p. 146, grifo do autor).

O fato pode ser exemplificado pelos teóricos da arte, pelos críticos e oportunamente pelo próprio público no campo da arte tradicional, enquanto discutem as características das novas imagens ou tecnoimagens¹³³. Nesse caso, tal discurso ou *doxa* (rumor teórico) se constitui e desponta entre os elementos responsáveis pelo abalo ocorrido no “sítio” (CAUQUELIN, 2005b, p. 155) ou mesmo no próprio sistema da arte como sistema simbólico:

Por *sítio* é preciso entender-se a área definida onde se exerce a atividade artística, que compreende, além das obras dos artistas, os comentários de críticos de arte, os historiadores e os teóricos de arte; abarca também os aficionados, colecionadores, marchands, galeristas, conservadores de museus e espectadores. (*Id.*, grifo do autor)

No entanto, esses atores ou agentes, ainda que se esforcem por ampliar o limite das suas análises, continuam sem aceitar a validade das manifestações da arte digital, pois foram surpeendidos pelo abalo do “sítio estético” (*Ibid.*, p.157) e duvidam primeiramente das provas da legitimidade das tecnoimagens mesmo que signifiquem um mínimo recorte da produção da arte digital: “Encontra-se aí o velho combate da arte contra a técnica, que se alimenta sempre das mesmas razões; mecanização, repetição, falta de aura, que devem ser banidos.” (*Ibid.*, p. 158).

Outros debates polêmicos no interior do campo da arte digital têm sido alimentados desde o princípio ao menos por duas temáticas, de ordem conceitual e das condições de controle: divergências quanto a uma definição¹³⁴ legítima de arte digital e intensas disputas¹³⁵ das posições de controle junto às instâncias políticas e administrativas de competência na matéria de arte (ministérios, museus, fundações, centros de arte etc.).

¹³³ “Com a chegada das imagens numéricas, das animações em 3D, dos efeitos especiais e das imagens virtuais, é o sítio estético propriamente dito que se vê abalado.” (CAUQUELIN, 2005b, p. 155).

¹³⁴ Debates realizados em listas de discussão, como *Nettime* (www.nettime.org) e *CRUMB - New Media Curating Discussion List* (<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>), entre 2000 e 2005, se concentraram na delimitação de uma taxonomia para a arte digital.

¹³⁵ “Furthermore, net practices such as software art do not align with existing gallery, museum and discursive systems, and these institutions often want to differentiate themselves from commercial fields. There is also a tendency (since the inception of video art) to place news use in one category and art in another.” (GREENE, 2004, p. 12).

Ressalte-se, conforme já tratado nesta pesquisa, que o embate entre agentes do campo sobre conceitos, temas e manifestações da arte digital aconteceu prioritariamente nos primórdios das listas de discussão. Além desse debate que ocorreu nas redes, os assuntos também foram tematizados e publicizados por inúmeros pesquisadores em vários países.

Oportunamente se destacam: um recorte (1994 a 2001) sobre a produção da arte *site-specific* na rede (*net.art*), apresentado por Berry (2001); um levantamento (1995 a 2000) sobre a arte de *Internet* em contraposição à produção da *net.art* comentado por Gutiérrez (2001); considerações sobre a rede como arte na cena italiana debatidas por Bazzichelli (2006); uma abordagem sobre a *net.art*, redefinições do papel da arte e do artista, conforme Deseriis e Marano (2003); um debate crítico sobre a atuação das organizações em rede e a cultura de rede na Europa por Lovink (2007, 2009) e um panorâmico levantamento sobre a arte e mídia eletrônica (*eletronic art*) apresentado por Shanken (2009). Por fim, uma reflexão de Manovich (2003, 2005) sobre as manifestações dos *new media* (*new media art*) presentes na cena *underground* dos Estados Unidos que, gradativamente, entre 1970 e 1980, transladaram-se da periferia cultural para o centro. Com isso, conquistaram mostras e exposições organizadas por instituições reconhecidas no cenário internacional.

Conforme já estudado, não obstante a título de remissão, observa-se que as instâncias legitimadoras de consagração e de reprodução (museu, galeria, escolas e mercado de arte), do sistema tradicional da arte e o conjunto das instâncias políticas e administrativas competentes em matéria de arte não oferecem os *media* completamente adequados à circulação da arte digital; portanto, também não apoiam a produção. Nesse resumo, considera-se que a constituição de um campo artístico segundo Bourdieu (1982, p. 99) define-se em oposição ao campo econômico, ao campo político e ao campo religioso, ou certamente, contrário às demais instâncias que se predisponham a legislar na esfera cultural em nome de um poder ou autoridade diferente da cultural.

Em sua gênese, o campo da arte digital se constitui opõe-se ao campo político, ao campo econômico e ao campo religioso, dado as suas especificidades, primeiramente por causa da necessidade de conquistar posições no campo do poder, em instâncias políticas¹³⁶ e administrativas de competência na matéria de arte.

Consequentemente, esse campo também se coloca em situação de disputa com o campo econômico em nome do poder de uma autoridade; afinal, ele depende de parcerias do ponto de vista econômico (financiamento, subsídios, interesses comerciais, propósitos de inovação tecnológicos, de pesquisa, de infraestrutura etc.). Por último, desentendimentos entre agentes do campo da arte digital e autoridades do campo religioso já aconteceram por inúmeros motivos de cunho ético ou moral e exemplarmente se repetiram em 2000 por causa da realização de experimentos¹³⁷ em biotecnologia.

A produção da arte dos *new media* (*new media art*) conforme Manovich, até os anos de 1990, não era objeto de financiamento público, nos EUA, já que a distribuição dos recursos privilegiava as áreas comerciais de entretenimento e tradicionais da arte, diferentemente dos programas, do comissionamento e dos subsídios governamentais oferecidos aos artistas na Europa, no Japão e na Austrália. Foi preciso maior mobilização dos agentes locais para reverter esse atraso porque a ausência de subsídios reduziu consideravelmente, nesse período, as condições potenciais desse campo nos EUA (2003). Nessa condição, os interesses do mercado de entretenimento e as empresas da área de tecnologia se tornaram as fontes de recursos para a produção da arte digital ou *new media art* e, por motivos óbvios, foram estes apoios econômicos que beneficiaram artistas e obtiveram avanços tecnológicos (na área de *games*, aplicativos, entre outros) (MANOVICH, 2003).

¹³⁶ No Brasil, a mobilização de artistas e participantes do campo da arte digital obteve a indicação de um membro representante da área e integrante do Grupo de Trabalho de Arte Digital, para compor o Conselho Nacional de Política Cultural junto ao MINC. A representação foi eleita em 2008-2009 e reconduzida em 2010-2011.

¹³⁷ “Em 2000, Kac criou um coelho transgênico e propôs a integração social do animal no contexto de sua família. Com esse trabalho, estimulou o debate social sobre o impacto cultural da biotecnologia.” (GRAU, 2005, p. 376).

No entanto, até a década de 1990, também o recurso direcionado para a circulação da arte digital ou *new media art* era insuficiente. Em consequência, a infraestrutura para a realização de mostras em museus e galerias nos EUA estava limitada a computadores com acesso à rede e, em geral, era possível exibir apenas trabalhos de *net art* ou *web art* (MANOVICH, 2003).

As próprias práticas de financiamento da produção artística pelas empresas comerciais nos EUA sofreram um deslocamento, porque inicialmente os projetos eram submetidos ao PR (*Public Relations*) e desde o final dos anos de 1990, conforme Paul, muitos artistas passaram a interagir diretamente com empresas de tecnologia e seus R&D Labs (*Research and Development Laboratories*) (2001).

Contudo, esses propósitos não deveriam ficar restritos aos fins especulativos ou comerciais, já que o interesse dessas parcerias era incentivar trocas e maior colaboração entre as partes, empreendedores e artistas (*id.*).

Vale lembrar que a crítica sobre as curadorias de arte digital de algumas mostras¹³⁸ aconteceu prioritariamente nas listas de discussão e em especial foi taxativa. Ela rejeitou arranjos entre linguagens tradicionais (pintura, fotografia, escultura e vídeo) e uma produção de *new media art* sem qualquer embate com a tecnologia. Na ocasião, Galloway recomendou a mostra com curadoria¹³⁹ de Christine Paul, cuja seleção de obras surpreendeu, tendo em vista a escassez de trabalhos de *new media art* nos Estados Unidos (2001a).

Entre outros motivos para esse atraso considerável e exemplarmente detectado nos Estados Unidos, comparativamente aos países europeus, a Austrália e ao Japão, segundo Manovich, destacou-se a oposição entre as diferentes lógicas de produção e circulação em que se constituem os sistemas da arte tradicional (autoria única, objeto de arte, controle e distribuição em locais de consagração e de comercialização) e dos trabalhos de *new media art* (cópias numerosas, interatividade, autoria coletiva e colaborativa, distribuição em redes e geralmente sem contato com o mercado tradicional da arte) (2003).

¹³⁸ A exposição *BitStreams* (*Whitney Museum of American Art* – Nova Iorque, EUA) foi realizada de março a junho de 2001.

¹³⁹ A mostra *Data Dynamics* aconteceu em paralelo a exposição *BitStreams* (*Whitney Museum of American Art* - Nova Iorque, EUA) no mesmo período.

Em uma breve avaliação da cena internacional em curso no final dos anos de 1990, segundo Paul, já se observavam condições iniciais da aceitação das obras de *new media art* no sistema da arte, em especial com a intensificação de mostras exclusivamente dedicadas a esta produção em museus e galerias do circuito tradicional (2008). A autora ressalta que as características da arte digital exigiriam uma considerável alteração das práticas tradicionais do sistema da arte, principalmente das instituições museológicas, não apenas em relação aos modos de exibição, colecionismo e preservação. Entretanto, em virtude das condições interativas e de temporalidade (*time-based*), além dos custos de montagem, equipamento, instalações e manutenção desses projetos, foi necessário desenvolver condições técnicas, educativas e profissionalizar agentes para atuarem nesses espaços (*Ibid.*).

Nas décadas seguintes, as principais mostras de obras de *new media art* continuaram ocorrendo preponderantemente em centros culturais¹⁴⁰ da área de tecnologia e comunicação, no mesmo circuito internacional já conformado por renomados festivais e fóruns. Embora, muitos desses eventos internacionais¹⁴¹ funcionassem como locais privilegiados para o debate teórico e crítico sobre a arte digital ou *new media art*, Shanken apontou a carência de informações e discussões na área específica da história da arte. E por fim, Shanken justificou a constituição de uma história da arte específica com foco¹⁴² em arte, ciência e tecnologia (2007).

Entre as argumentações de Paul (2001, 2008), Galloway (2001a), Manovich (2003) e de Shanken (2007), quanto aos modos de financiamento encontra-se sugerida uma oposição entre o polo representado pelo Estado e instituições tradicionais (regras de distribuição do financiamento às áreas culturais, modos conservadores) e o polo representado pelas empresas de tecnologia e comerciais (regras de distribuição de financiamento conforme interesse das áreas de produção e de promoção, modos de inovação).

¹⁴⁰ Instituições culturais, como o complexo NTT - Nippon Telegraph and Telephone Corporation, em Tóquio (Japão) e o centro de cultura e mídias, ZKM - Center for Art and Media, na cidade de Karlsruhe (Alemanha).

¹⁴¹ Entre os eventos se destacam: SIGGRAPH (EUA), ISEA (mostra itinerante, organização não-governamental, fundada na Holanda, em 1988), *Ars Electronica* (Linz, Áustria) e grandes exposições no ZKM (Karlsruhe, Alemanha), além da revista Leonardo (MIT - EUA), que desde a década de 1990, publica textos de artistas e cientistas, já que grande parte dos historiadores de arte não costumava contribuir com este debate.

¹⁴² O autor propôs uma abordagem sobre cânones, metodologias e historiografias tradicionais para contribuir com a constituição de uma história da arte, ciência e tecnologia (*AST – art, science, and technology*) (SHANKEN, 2007).

Essa oposição se baseia nas posições ocupadas pelos agentes e instituições na estrutura do campo artístico e nas propriedades do próprio sistema da arte. Pela admoestação de Bourdieu, neste caso específico, sem se esquecer das renúncias feitas para compreender essa gênese seria necessário:

Procurar na lógica do campo literário ou do campo artístico, mundos paradoxais capazes de inspirar ou de impor os “interesses” mais desinteressados, o princípio da existência da obra de arte naquilo que ela tem de histórico, mas também de trans-histórico, é tratar essa obra como um signo intencional habitado e regulado por alguma outra coisa, da qual ela é também sintoma. É supor que aí se enuncie um impulso expressivo que a formalização imposta pela necessidade social do campo tende a tornar irreconhecível. (1996, p. 15-16, grifo do autor)

O interesse pela produção e circulação da arte digital, pelas características próprias foi apoiado e ampliado pelas pesquisas desenvolvidas no campo científico, em áreas diversas como ciências exatas ou biológicas e, também, em parcerias de longa duração entre profissionais e artistas em centros de arte e laboratórios.

Nesse recorte trata-se da gênese e primórdios do campo nos Estados Unidos onde primeiramente se fortaleceu no campo econômico e foi representado pelas empresas de tecnologia, de comunicação e de entretenimento, durante muito tempo. Enquanto na cena internacional, o campo da arte digital se desenvolveu marcadamente em festivais, em fóruns e em eventos dedicados aos trabalhos de *new media art* e simultaneamente operou no âmbito da cibercultura (em contexto *online* e *offline*):

A razão de ser de uma instituição (ou de uma medida administrativa) e dos seus efeitos sociais, não está na “vontade” de um indivíduo ou de um grupo mas sim no campo de forças antagonistas ou complementares no qual, em função dos interesses associados às diferentes posições e dos *habitus* dos seus ocupantes, se geram “as vontades” e no qual se define e se redefine continuamente, na luta – e através da luta – a realidade das instituições e dos seus efeitos sociais, previstos e imprevistos. (BOURDIEU, 1989, p. 40, grifo do autor)

Vale enfatizar em retomada da análise já apresentada nesta Tese que muitos dos debates realizados nos primórdios das listas de discussão entre 2000 e 2005 privilegiaram a repercussão das discussões em fóruns ou em eventos presenciais internacionais e também em laboratórios de pesquisa, em especial, no núcleo de tecnologia do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) nos Estados Unidos.

Em sua investigação sobre as transformações do mercado de arte ao longo das décadas de 1980 e de 2000, Moulin afirma que a internacionalização do comércio de arte contemporânea vincula-se à sua promoção cultural, entre a rede internacional das galerias e a rede internacional das instituições culturais (2007). A autora enfatiza o papel contextual, complexo e institucional dos museus no sistema de arte contemporânea e reafirma a influência destas instituições: “Os museus de arte contemporânea são, pela aura do lugar e pela erudição do conservador, a instância maior de validação da arte.” (*Ibid.*, p. 30).

No entanto, em relação ao museu no papel de instância de consagração e principalmente em relação à arte contemporânea, destaca-se, conforme Bourdieu, necessidade de se desenvolver uma análise histórica e sociológica sobre o campo como responsável pela condição e pela instituição da própria obra de arte:

Economiza a análise histórica e sociológica da gênese e da estrutura da instituição (o campo artístico) que está apta a realizar tal ato de instituição, ou seja, de impor o *reconhecimento* da obra de arte como tal a todos aqueles (*e apenas àqueles*) que (como o filósofo que visita um museu) foram constituídos (por um trabalho de socialização do qual é preciso analisar as condições sociais e a lógica) de tal maneira que (como o atesta sua entrada em um museu) estão dispostos a reconhecer como artísticas e a apreender como tais as obras socialmente designadas como artísticas (especialmente por sua exposição em um museu) (1996, p. 321-322, grifo do autor).

Confirma-se que, para esse autor, a experiência da obra de arte dotada de sentido e de valor acontece de acordo com o *habitus* cultivado e o campo artístico, que também se completa com a exposição num lugar consagrado e capaz de consagrar: “O que é descrito pela análise a-histórica da obra de arte e da experiência estética é, na realidade, uma *instituição* que, enquanto tal, existe de alguma maneira duas vezes, nas coisas e nos cérebros.” (*Ibid.*, p. 323, grifo do autor).

Contudo, as mudanças quanto ao papel dos museus, nos Estados Unidos entre as décadas de 1980 e 2000 foram motivadas em parte pelo interesse em acompanhar as produções contemporâneas. Isso foi possível em virtude do incentivo à produção de novas obras, das proposições de comissionamento e das curadorias de arte digital exemplarmente efetuada pelo *Whitney Museum* em Nova York (EUA), desde a criação da *Whitney Biennial* na década de 1930. Paulatinamente, as práticas de patrocínio (comissionamento, aquisições, subsídios e outras) dessas instituições¹⁴³ se consolidaram e novas formas de colecionismo começam a surgir no final da década de 1990 principalmente entre os tradicionais museus, alimentadas pelo interesse cada vez maior em comissionar e adquirir trabalhos de *new media art*.

A exclusividade e a predominância do colecionismo pelos museus começaram a ser questionadas. Era necessária a expansão do mercado com incentivos para a entrada de galerias, de colecionadores privados e de fundações. Entretanto, os custos de produção dos trabalhos de *new media art* tornariam inviável a sobrevivência de artistas no campo sem o apoio das indústrias de tecnologia (informação e comunicação) e outros modos de financiamentos privados e públicos (MORIGI, 2004). Nesse contexto, os museus tradicionais ou aqueles interessados em atualizar seu papel no circuito de arte, precisariam pelo menos desempenhar uma das três funções quanto aos trabalhos de *new media art* e para se posicionar no mercado de bens simbólicos: comissionamento, colecionismo ou atuar como *web portal* (MORRIS, 2001).

Na investigação desta mesma estudiosa (2001), a produção da *new media art* ou arte digital foi discutida oportunamente sob o ponto de vista do comissionamento e a partir de quatro grandes grupos: 1) do ponto de vista institucional¹⁴⁴ com curadores, diretores e administradores de museus; 2) artistas comissionados; 3) profissionais e 4) pesquisadores da arte digital (*new media art*).

¹⁴³ No início do século XX, entre as instituições de arte despontaram as grandes feiras, bienais e mostras internacionais como a Bienal (Veneza – Itália), Documenta (Kassel – Alemanha), Bienal de São Paulo (São Paulo – Brasil), espaços não-institucionais ou não governamentais como o PS1, no *Queens* (Nova Iorque – EUA) e galerias que alteraram a maneira de vender o trabalho de arte (MORRIS, 2001).

¹⁴⁴ Das instituições tradicionais (com coleções permanentes) e importantes museus de arte, sediados nos EUA, foram selecionados aqueles que mantinham coleções e/ou ofereciam subsídios para a *new media art*. A pesquisadora solicitou aos participantes a definição de *new media art* ou arte digital (MORRIS, 2001).

As instituições museológicas tradicionais, interessadas em antecipar aquisições e adotar procedimentos e novos modelos de comissionamento, posicionaram-se quanto ao colecionismo das obras de *new media art* a partir de três justificativas principais: manutenção da **marca do museu**, de trabalhar em sintonia com a produção atual da arte, aumentar a participação e a visibilidade junto à sociedade; **apoio à produção emergente**, porque o financiamento possibilita maior visibilidade aos artistas e para as instituições, auxilia o cumprimento do papel social de apoio ao desenvolvimento da arte emergente; **ampliação do papel do museu**, a fim de ocupar uma posição de destaque na “era da informação” (*Ibid.*, p. 11). Além disso, era preciso divulgar essas coleções e obras comissionadas com a criação de portais e sites para ampliar o acesso público *online* e, finalmente, tratar de criar conexões tipo *hyperlinked* (com múltiplas ligações entre sites) com outras instituições de uma rede internacional que, justamente, se formava (MORRIS, 2001).

Contudo, entre outras abordagens sobre o campo emergente da arte digital e sob o enfoque econômico nos EUA, Jennings (2000) optou por entrevistar participantes¹⁴⁵ da área de *new media art* como artistas, curadores, empreendedores e diretores de programas de financiamento ou fundos de apoio. O propósito da autora foi o de investigar o campo da arte digital (ou *new media art*) quanto às necessidades e preocupações dos agentes¹⁴⁶ frente à rápida evolução da área e das oportunidades (modelos de fundos vigentes e novos modelos). A pesquisa objetivava identificar estruturas (de suporte financeiro, técnicas e de infraestrutura) adequadas à produção de trabalhos de *new media art* (*id.*). Esses levantamentos¹⁴⁷ sobre o campo da arte digital foram realizados, entre os anos de 1999 e 2001 por Jennings (2000) e Morris (2001) com apoio da *Rockefeller Foundation*, uma das maiores financiadoras privadas da área cultural nos Estados Unidos e em atividade desde 1913.

¹⁴⁵ A expressão *new media art* foi comentada pelos participantes. A pesquisa foi subsidiada em 2000 pela *Rockefeller Foundation* para inventariar estruturas, organizações e tipos de financiamento (JENNINGS, 2000).

¹⁴⁶ A maioria dos entrevistados (08) integrava organizações de *media and technology*. Dois (02) dos entrevistados atuavam no gerenciamento e direção de centros de pesquisa em arte, mídias e tecnologia, outros tinham experiência com modelos de inovação e negócios (04), com novas propostas de fundos de financiamento, em incubadoras ou com financiamentos de risco, economia solidária de apoio a comunidades. Dos participantes, apenas cinco (05) eram artistas e dois (02) eram curadores de *new media art*.

¹⁴⁷ Ambos os levantamentos adotam os termos *new media art* e arte digital sem diferenciação.

Nessa oportunidade, a entrada¹⁴⁸ de investidores privados (fundações, organizações, entre outras personalidades jurídicas) foi responsável por uma transformação de longo prazo das estratégias de financiamento dirigidas à cultura. E, em contraposição ao papel estabilizado das instituições de arte, se constitui um novo conjunto de organizações culturais que se estabeleceu, na maioria das vezes, pelas vantagens das leis de incentivo (com variáveis condicionadas a cada país).

Por outro lado, a controvérsia entre instituições e agentes, quanto ao financiamento, o comissionamento e outras práticas do colecionismo da arte digital. Também estava baseada na falta de consenso em relação às características específicas dessa produção e ostentou um poder suficiente para manter a instabilidade do campo.

Porém, essa polêmica permitiu encontrar outras saídas, porque agentes e instituições insistiram em apoiar a continuidade dessa produção, como observou Cauquelin:

Contudo, apesar de todas essas relutâncias frívolas, a arte nascida das tecnologias de comunicação segue seu caminho, mesmo que fora da sociedade bem pensante. Ela encontra apoio entre os que têm interesse em seu desenvolvimento: os industriais, as grandes empresas internacionais de microeletrônica, os produtores de filmes, ou simplesmente os pesquisadores de informática (2005, p. 158).

Nesse contexto estadunidense, expandiram-se as práticas de financiamento, em especial, de comissionamento, recurso importante para o mercado da arte contemporânea e cujo modelo foi compartilhado com os trabalhos de *new media art*.

Desde o princípio, o comissionamento das obras de *new media art* enfrentou questões e problemáticas como controle e política de aquisições, propriedade, direito autoral, obra única ou passível de reprodução, manutenção, preservação, locação, suporte ideal (*display*), entre outras (MORRIS, 2001; JENNINGS, 2000).

¹⁴⁸ Ao longo da década de 1980, a mudança ocorreu na maioria dos países e, particularmente, na França: “A retomada do mercado efetuou-se por meio de um conjunto de medidas fiscais e legislativas, por medidas de incentivo ao mecenato e por uma grande política de aquisição de obras de arte.” (MOULIN, 2007, p. 34).

Embora esses modelos de comissionamento revigorados tenham contribuído com a atualização dos procedimentos de aquisição museológicos e para a discussão de temas polêmicos junto ao emergente campo da arte digital, na mesma medida muitos questionamentos permaneciam sem consenso entre agentes e instituições dessa cena.

No entanto, a maioria dos participantes da pesquisada de Jennings concordou com a necessidade de suporte financeiro dirigido aos projetos artísticos e também aceitou a conveniência de infraestrutura. Por outro lado, as discordâncias entre os agentes surgiram em relação ao montante¹⁴⁹ de cada comissionamento, aos modelos de seleção e a delimitação das categorias (2000). Confirmou-se a necessidade de financiamento para o próprio campo (infraestrutura, equipamentos, recursos, especialização profissional, apoio para distribuição, reprodução e circulação) e a utilidade de apoio para se fortalecer a atuação nas redes de organizações públicas e educacionais (JENNINGS, 2000).

Essa estrutura interna do campo¹⁵⁰ da arte digital exemplificada pelo contexto estadunidense nas décadas de 1990 e 2000 foi sendo constituída em contraposição ao campo da arte contemporânea.

Primeiramente, a estrutura foi demarcada pela diferenciação das instituições tradicionais e minimamente tornada visível pelas alterações do papel e das práticas aquisitivas no mercado de arte e pelo choque de posição dos agentes: “O campo do poder é o espaço das relações de força entre agentes ou instituições que têm em comum possuir o capital necessário para ocupar posições dominantes nos diferentes campos (econômico ou cultural, especialmente).” (BOURDIEU, 1996, p. 244).

¹⁴⁹ Os valores variavam entre US\$3000 e US\$500000. A sugestão dos participantes da comunidade internacional da *new media art* ficaram entre 3000 e 150000 USD (categoria de artistas emergentes) e até o valor de 500000 USD (para programas de maior envergadura). As categorias estavam relacionadas às etapas ou estágios de produção dos artistas: “*emerging artists or more mature artists*” (JENNINGS, 2000, p. 7).

¹⁵⁰ Este estado do campo da arte digital coincide com o final da segunda fase decenal do estirão histórico da cibercultura, entre 1990 e 2000, com a configuração da *Web 2.0* foi possível a conformação das redes sociais, a expansão do trabalho colaborativo e a afirmação da tendência à mobilidade infotecnológica (TRIVINHO; CAZELOTO, 2010).

No entanto, desde meados da década de 1990, duas organizações canadenses, uma fundação privada¹⁵¹ e outra pública¹⁵², já atuavam em áreas de produção, de inovação e de apoio aos *new media*. Gradativamente, elas começaram a ampliar o espectro de atuação com a inclusão dos trabalhos de *new media art*. As entidades mantinham parcerias internacionais com organizações, universidades e centros de pesquisa, também patrocinavam e desenvolviam projetos em todo o mundo.

A formação de grupos interdisciplinares nas áreas de arte, ciência e tecnologia com apoio da *Daniel Langlois Foundation*¹⁵³ e o desenvolvimento de processos em áreas experimentais de tecnologia e comunicação incentivado pelo *Banff Centre for the Arts*¹⁵⁴ criaram redes de relacionamento, político e econômico.

Nesse período, a proximidade geográfica entre Canadá e Estados Unidos reforçou laços entre as organizações canadenses, os agentes e as entidades estadunidenses do campo da arte digital ou *new media art* com oferta de bolsas, programas de residências e financiamentos de projetos. Com esse sintético diagnóstico das pesquisas realizadas por Jennings (2000) e Morris (2001) em especial sobre a situação estadunidense, observa-se uma disputa entre agentes e instituições pertencentes aos campos opostos, entre arte digital e arte contemporânea, primeiramente em relação às condições econômicas, de financiamento, de apoio e infraestrutura. Outra condição explicitada nessas abordagens tratou do papel das instituições de consagração em especial dos museus tradicionais espaços de consagração e de consagrar a obra de arte. Percebe-se nessa gênese, uma dada posição do campo da arte digital em relação ao campo do poder (de acordo com a posse de diferentes tipos de capital: econômico, cultural, social e simbólico).

¹⁵¹ De 1997 até 2007, a *Daniel Langlois Foundation* analisou 2.287 projetos em concordância com os parâmetros de inscrição. Selecionou 157 projetos para serem beneficiados com recursos da *Foundation*. Disponível em: < <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=562>> Acesso em: dez. de 2011.

¹⁵² O *Banff Centre for the Arts* foi criado como um curso isolado de arte dramática na década de 1930 e, fortalecido como centro de inovação e experimentação, se desenvolveu mantido e financiado pelo governo do Canadá e pelo estado de Alberta. Desde 1990, o centro recebe contribuições de fundos (do Canadá, França e Inglaterra) e mantém convênios internacionais com empresas de tecnologia e comunicação, com centros de pesquisa e universidades, realiza programas para artistas em cooperação com instituições do México, da Argentina, da Inglaterra e França (JENNINGS, 2000).

¹⁵³ O total de projetos apoiados pela *Daniel Langlois* entre 1997 e 2007 confirma a predominância estadunidense. Disponível em: < <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=562>> Acesso em: dez. de 2011.

¹⁵⁴ “Opportunities for new media artist residencies outside of the university environment remain few and far between, with the Banff Centre for the Arts in Canada and the Centro Multimedia in Mexico City among the few.” (JENNINGS, 2000, p. 14).

Inicialmente, tal campo foi delimitado e exemplificado neste recorte em relação ao campo emergente estadunidense e no âmbito internacional por destacadas instituições (públicas, privadas ou organizações sem fins lucrativos) estabelecidas em meados dos anos de 1990 e dedicadas à área da arte digital ou *new media art*. A maior parte dessas instituições manteve em execução durante as duas últimas décadas propostas de atuação no âmbito dos *new media (new media art)* de alcance internacional, com a constituição de redes políticas (com apoio de governos), econômicas (empresas de tecnologia e comunicação) e de pesquisa (instituições privadas e públicas, centros de desenvolvimento científico, universidades).

Conforme argumentação defendida por Bourdieu, três operações precisam ser consideradas necessárias para a efetuação de uma análise de obras culturais em termos de campo: inicialmente, localizar o microcosmo artístico no seio do “campo de poder”; num segundo momento, traçar uma topologia da estrutura interna do campo artístico e a terceira operação se concentraria na análise da gênese dos *habitus* dos ocupantes dessas posições ou o produto das trajetórias sociais dos indivíduos (1996, p. 243).

Nestas considerações iniciais, justificam-se as posições dominantes apresentadas pelas instituições e agentes, vinculadas aos modos de distribuição dos recursos financeiros (apoio e infraestrutura) que organizam as condições de produção e de distribuição e possibilitam as práticas artísticas.

Ressalte-se que, segundo Bourdieu, muitas das práticas e das representações dos artistas só podem ser explicadas em relação ao campo do poder: “Em razão da hierarquia que se estabelece nas relações entre as diferentes espécies de capital e entre seus detentores, os campos de produção cultural ocupam uma posição dominada, temporalmente, no seio do campo do poder.” (1996, p. 245-246).

5.3 ESTADO DA ARTE DIGITAL

Enquanto o campo da arte digital se constitui em oposição ao campo econômico e político, as estratégias dos agentes e das instituições envolvidos nas lutas artísticas dependem da posição que cada um ocupa na estrutura desse campo:

De fato, apenas o conhecimento da estrutura pode dar os instrumentos de um verdadeiro conhecimento dos processos que conduzem a um novo estado da estrutura e que, a esse título, encerram também as condições da compreensão dessa estrutura nova. (BOURDIEU, 1996, p. 234).

Observa-se que, num ciclo alternado, a partir das estratégias dos agentes e das instituições que dependem da posição dos agentes na estrutura, do campo e da distribuição de capital específico, podem ocorrer as transformações da própria estrutura do campo, como ressalta Bourdieu:

Em suma, as estratégias dos agentes e das instituições que estão comprometidos nas lutas literárias ou artísticas não se definem na confrontação pura com possíveis puros; dependem da posição que esses agentes ocupam na estrutura do campo, ou seja, na estrutura da distribuição do capital específico, do reconhecimento, institucionalizado ou não, que lhes é concedido por seus pares-concorrentes e pelo grande público e que orienta sua percepção dos possíveis oferecidos pelo campo e sua “escolha” dos que se esforçarão por atualizar ou produzir. Mas, inversamente, as apostas da luta entre os dominantes e os pretendentes, as questões a propósito das quais se defrontam, as próprias teses e antíteses que eles se opõem mutuamente, dependem do estado da problemática legítima, isto é, do espaço das possibilidades legadas pelas lutas anteriores que tende a orientar a busca das soluções e, por conseguinte, o presente e o futuro da produção. (*Ibid.*, p. 235, grifo do autor)

Por sua vez, a síntese de Thiry-cherques bem define os princípios de luta entre instituições e agentes, o espaço das posições, a estrutura e a lógica do campo: “O que devemos buscar são homologias estruturais entre a posição dos agentes e instituições, mediante o recorte da sua posição relativa e da estrutura de relações objetivas entre as posições: concorrência, autoridade, poder, legitimidade etc.” (2006, p. 45).

Enquanto Bourdieu defende que a posição de um indivíduo não pode ser apreendida como um ponto estático, somente numa posição relativa numa dada estrutura e num determinado momento: “O ponto da trajetória, que um corte sincrônico apreende, contém sempre o sentido do *trajeto social*.” (1982, p. 7, grifo do autor).

Em relação aos agentes, o impacto dessas mudanças no campo da arte digital incidiu conseqüentemente sobre o perfil dos curadores e as suas práticas: formação e profissionalização, novos procedimentos de seleção de artistas e obras, comissionamento e colecionismo¹⁵⁵ da arte digital, compartilhamento de informações com as redes de base infoeletrônicas, entre outras questões. Na medida em que essas alterações se refletem num conjunto de exposições¹⁵⁶ de arte digital encetadas nesse período no contexto estadunidense, em museus de destaque com mostras *in situ* e nas redes, incidem sobre a recepção e a divulgação dos trabalhos pela crítica e público em ambas as situações expositivas (contexto *online* e *offline*).

A síntese de Bourdieu delimita as relações possíveis entre os agentes e instituições nos modos de divisão do trabalho do sistema de produção e de distribuição das obras artísticas:

Todas as relações que os agentes de produção, de reprodução e de difusão, podem estabelecer entre eles ou com as instituições específicas (bem como a relação que mantêm com sua própria obra), são mediadas pela estrutura do sistema das relações entre as instâncias com pretensões a exercer uma autoridade propriamente cultural (ainda que em nome de princípios de legitimação diferentes) (1982, p. 118).

Processos estabelecidos pelos agentes do campo da arte digital no espaço das redes e conforme a lógica da cibercultura, foram compartilhados e, na contramão, sofreram oposições do campo da arte contemporânea e vice-versa: tipologias (*site-specific*); conceito de plataforma (no contexto *online* e *offline*); formas curatoriais e artísticas; tipos de financiamento; publicação e troca de catálogos (impressos) e de arquivos (digitais); processos colaborativos de criação, entre outros procedimentos.

¹⁵⁵ Em meados da década de 1990, a obra de arte digital começou a interessar museus estadunidenses, a exemplo do *Dia Center for Arts*, que já comissionava esta produção desde 1995 (MORIGI, 2004).

¹⁵⁶ As principais exposições foram *Bitstreams* (2001) no *Whitney Museum* em Nova Iorque (EUA) e 010101: *Art in Technological Times* (2001) no *San Francisco Museum of Modern Art* (SFMOMA) em São Francisco (EUA).

Mesmo a entrada das instituições culturais com apoio econômico e interesses diversos aos consolidados pelas instituições de arte (antes com a expansão dos princípios da nova museologia¹⁵⁷ e, depois, revigoradas pela crítica institucional¹⁵⁸), foi um fato que, no âmbito internacional, se confirmou com o papel das grandes mostras no campo da arte contemporânea e, também, se reafirmou pelos eventos e festivais no campo da arte digital ou *new media art* e seus desdobramentos na cibercultura.

Além disso, a autoridade curatorial e tradicionalmente consolidada nas instituições da arte contemporânea, por exemplo, foi questionada nas mostras *online* subsidiadas por organizações em plataformas como a Rhizome (<http://rhizome.org/>); por outro lado, criticou-se a adoção de mecanismos automatizados de inscrição, de seleção e de premiação entre os próprios agentes. Nesse contexto, o resultado das seleções era controlado por um tipo de autoridade oclusa, de agentes humanos e não-humanos; conseqüentemente, foram reivindicados critérios consagrados no campo da arte contemporânea e por pressupostos renegados no campo da arte digital:

Mas, sobretudo, não percebe que os universos de especialistas funcionam como microcosmos relativamente autônomos, como espaços estruturados (portanto, da competência de uma análise estrutural, mas de outro tipo) de relações objetivas entre posições - a do profeta e a do sacerdote ou a do artista consagrado e a do artista de vanguarda, por exemplo: essas relações são o verdadeiro princípio das tomadas de posição dos diferentes produtores, da concorrência que os opõe, das alianças que estabelecem, das obras que reproduzem ou que defendem. (BOURDIEU, 1996, p. 232)

No enfoque do campo da arte digital ou *new media art*, conforme Jennings (2000), poucos artistas conseguiam sobreviver à produção ou a seus desdobramentos (pesquisas, palestras, atividades de consultoria, entre outras), com exceção de artistas reconhecidos internacionalmente com atuação no Japão ou em países europeus.

¹⁵⁷ A nova museologia (movimento sobre as práticas museológicas nas décadas de 1970 e 1980) e a crítica institucional contribuíram para uma revisão do papel das instituições de arte e, em especial, das museológicas e suas funções (coleccionar, preservar e exhibir) e, também, refletiram o próprio campo da arte digital (MÖNTMANN, 2005).

¹⁵⁸ A nova institucionalização se transformou em um chavão do discurso europeu da década de 2000 sobre curadoria. Um termo escavado das ciências sociais, que classifica efetivamente um campo de prática curatorial, reforma institucional e debate crítico, com foco na transformação das instituições de arte do ponto de vista interno (DOHERTY, 2006).

Outra possibilidade de apoio financeiro e tecnológico para a própria produção encontrava-se no exercício profissional de técnicos, *designers* e artistas em áreas comerciais de interesse (tecnologia, inovação ou entretenimento). Por fim, alguns agentes ocupavam posições em instituições acadêmicas, na busca por condições de pesquisas em laboratórios de tecnologia, embora descontentes com limitações, tais como: determinação das áreas de trabalho, solicitação burocrática de verbas e limites de tempo impostos pelas funções administrativas (*id.*).

Contudo, o local ou espaço físico de produção dos trabalhos de *new media art* (laboratórios, centros de pesquisa, de inovação e outros) se conformou por diferentes redes, delimitadas pelas práticas sociais e culturais, constituídas por instituições e agentes que também demandavam financiamentos públicos ou privados. No polo oposto, aconteceram as manifestações de entidades e organizações não governamentais¹⁵⁹ e demais agentes que atuavam em redes, mas com modelos autossustentáveis de ação cultural e crítica.

Lovink afirma que a produção crítica da *Internet*, nos primórdios dessa expansão, contribuiu com a economia política das mídias contemporâneas de cultura; por isso, esta produção não poderia mais ser considerada sob o rótulo de “pop culture”, já que ocupou uma posição crítica de estratégia cultural e de ação política (2009, p. 24). Estas duas posições se opõem no interior do campo pelo espaço hierarquizado das suas produções e pelo interesse que despertam num público ideal correspondente.

Vale lembrar que às diferentes posições do espaço hierarquizado do campo de produção da arte (localizáveis pelos nomes das instituições, galerias, editoras ou por nome de artistas e escolas) correspondem os gostos socialmente hierarquizados e, na análise de Bourdieu (1996, p. 184), se observa que “toda a transformação da estrutura do campo acarreta uma translação da estrutura dos gostos, ou seja, do sistema das distinções simbólicas entre os grupos”.

¹⁵⁹ “Critical Internet culture manifests itself both in the virtual world as websites, mailinglists and chatrooms and art festivals, screenings and public debates.” (LOVINK, 2009, p. 17).

A sistematização do campo da arte digital ou *new media art* apresentada por Jennings (2000) com a intenção de identificar as demandas dos artistas e entidades priorizou o diagnóstico das condições de oferta de dois tipos de financiamento: de apoio e de infraestrutura. A pesquisadora selecionou os entrevistados e delimitou uma amostra de 25 instituições (públicas, não governamentais e privadas) distribuídas nos países França e Inglaterra (Europa), Japão, Canadá, México e Estados Unidos (ver Tabela 3).

Nesse período, durante o final dos anos de 1990 e início dos anos 2000, o processo de financiamento oferecido por fundações e agências governamentais (de arte) estadunidenses sofreu contínuos impactos. A gradativa diminuição da oferta governamental aumentou a disputa; conseqüentemente, havia mais exigências para se obter recursos públicos enquanto, as entidades privadas enfrentavam dificuldades operacionais e técnicas (viabilidade, incerteza de resultados, confiabilidade dos processos e outros problemas) para oferecer subsídios à produção da arte digital ou *new media art*. Por seu turno, nessa situação do campo, esses agentes consideravam um desafio obter apoio (subsídios, comissionamento, coprodução) de órgãos tradicionais de financiamento, porque a maior parte dos processos de seleção seguia padrões¹⁶⁰ e métodos convencionais (avaliação por especialistas, análise por portfólios ou propostas) (JENNINGS, 2000).

A síntese (ver Tabela 3) foi proposta conforme uma relação de instituições e entidades, investigadas por Jennings (2000), em contraposição às delimitações sugeridas por Bourdieu (1989) quanto às instâncias do campo artístico ou cultural e de acordo com uma delimitação para esta Tese.

Essa ligação entre os nomes das entidades (finalidade, função, programas, entre outras características) e a tipificação das diversas instâncias, serviu para a elaboração de um “*quadro dos caracteres pertinentes de um conjunto de agentes ou instituições*” para de maneira relacional, identificar propriedades existentes ou não das unidades sociais, o que possibilita delimitar tanto essas unidades quanto as suas propriedades, de acordo com a sugestão de Bourdieu e, também, construir espaços sociais (1989, p. 29, grifo do autor).

¹⁶⁰ Entre os métodos tradicionais, a metodologia de avaliação padrão “*time-honored methods of selecting*” considera o critério de tempo ou valor de consagração do proponente.

Distribuição de financiamento e infraestrutura	EUA	Europa	Japão	Canadá	México
Instâncias de financiamento (fundos tradicionais, comissionamento, co-produção)	7			2	1
Instâncias de financiamento (capital de risco, programas de investimentos, incubadoras e modelos de inovação e negócio)	8	1	1	1	
Instâncias de reprodução (centros de pesquisa / <i>think tanks</i>)	5	1	1	2	1
Instâncias de consagração (exibição, distribuição e promoção)	6	1		2	1

Tabela 3: síntese das instâncias de financiamento e de reprodução e consagração (infraestrutura) baseada na relação investigada por Jennings (2000) e de acordo com a conceituação de Bourdieu (1996)

Fonte: tabela produzida a partir das distribuições das instituições entre apoio financeiro e de infraestrutura (JENNINGS, 2000).

A partir da seleção de Jennings (2000) (ver Tabela 3) pode-se observar a predominância, principalmente, nos EUA, Canadá e México, de instituições públicas e privadas, de perfil conservador em relação à promoção de financiamentos para *new media art* (de apoio e de infraestrutura).

Exemplarmente e em combinação com a distribuição das instituições sugerida nesta Tese (ver Tabela 4), duas organizações canadenses se destacaram por causa das propostas de atuação múltipla e descentralizada, independentemente da localização geográfica, pela efetivação de programas e parcerias de alcance internacional. Além disso, essas organizações posicionaram-se numa transição entre propostas tradicionais de financiamento e projetos inovadores, refletindo-se uma maior preocupação com a condição e a velocidade tecnológica de desenvolvimento de obras de *new media art*.

A organização canadense sem fins lucrativos, *Daniel Langlois Foundation* (Montreal, Canadá), desde a sua criação em 1997, atuou em favor da produção de *new media art*, incentivou pesquisas interdisciplinares e projetos colaborativos entre artistas, cientistas, tecnólogos e engenheiros. E o *Banff Centre for Arts* (Banff, Canadá), criado inicialmente como um núcleo de dramaturgia nos anos de 1990, ampliou sua vocação para inovação e experimentação com o fortalecimento de programas institucionais dedicados à produção de *new media art*.

Instituição	País	Apoio para artistas	
		Artistas emergentes	Programas de bolsas / projetos completos / grupos
<i>Jerome Foundation</i>	EUA	5000 - 15000 USD*	
<i>New York State Council for the Arts</i>	EUA	8000 - 25000 USD	
<i>Rockefeller Foundation</i>	EUA		35000 USD
<i>Creative Capital Foundation</i>	EUA	3200 USD	20000 USD
<i>Banff Centre for the Arts</i>	Canadá	30000 CND**	250000 CND
<i>Daniel Langlois Foundation</i>	Canadá	10000 CND	100000 CND
Valor ideal conforme os participantes da investigação	Participantes (comunidade internacional)	3000 USD - 150000 USD	500000 USD (valores para programas de grande envergadura)

* *United States Dollar* ** *Canadian dollar* (as moedas se equivalem, cotação em 19/01/2012 - 1 USD = 1,0095 CAD)

Tabela 4: resumo dos valores oferecidos pelas instituições, práticas de financiamento - apoio aos artistas conforme categorias, período entre 2000 e 2001 (JENNINGS, 2000)

Fonte: tabela produzida a partir das práticas de financiamento – apoio para artistas e/ou grupos (JENNINGS, 2000)

As entidades atuam a partir de um capital econômico (subsídios governamentais e apoio de empresas privadas), capital social (rede de relações estabelecidas), capital cultural (atuação consolidada no campo cultural) e capital simbólico (autonomia, poder e controle para execução de ações no campo dos *new media* e, conseqüentemente, arte digital ou *new media art*).

As entidades oferecem, entre outras ações de financiamento, bolsas e programas de residências artísticas, além de premiações anuais segundo listas e categorias específicas outorgadas por um corpo de especialistas convidados (profissionais de renome internacional). Entre as ações dessas entidades canadenses, uma parte dos recursos¹⁶¹ vem sendo continuamente ofertada para o financiamento de apoio aos projetos de *new media art* (artistas e grupos) e de infraestrutura numa rede internacional de cooperação (JENNINGS, 2000).

¹⁶¹ Especialmente, em relação a *Daniel Langlois Foundation*, os valores - de 10000 até mais de 100000 CND (dólares canadenses) para o ano de 2000 - eram divididos entre programas de residências, comissionamento de obras, subsídios de pesquisa, conservação, exposição e distribuição (JENNINGS, 2000).

Na sequência, a relação de instâncias (ver Tabela 4) identifica organizações não governamentais e empresas privadas (capital de risco, programas de investimentos, incubadoras e modelos de inovação e negócio) localizadas preferencialmente nos Estados Unidos. Uma situação que se formalizou em parte devido ao interesse de empresas de tecnologia, de comunicação e de entretenimento nos EUA em apoiar projetos de *new media art*.

A distribuição das instâncias de reprodução e de consagração (ver Tabela 4) se polarizou entre EUA e Canadá. Embora a localização prevalecente pelo maior número de instituições fosse estadunidense, as opções de atuação em rede adotadas pelas organizações canadenses possibilitaram uma configuração fortalecida, mais descentralizada e com arranjos internacionais. Entre as instituições selecionadas (ver Tabela 3) foi possível identificar organizações tradicionais públicas e privadas que perpetuam práticas consolidadas de financiamento (apoio e infraestrutura) e enfrentam dificuldades para atualizar seus modelos.

Tanto as demandas dos agentes do campo da arte digital ou *new media art* produziram uma revolução nas práticas de financiamento do campo da arte contemporânea como abriram espaço para inúmeras modificações e/ou o estabelecimento de novas instituições. A emergência desse campo nos Estados Unidos foi promovida com o apoio de empresas comerciais, de tecnologia e de comunicação. Conseqüentemente, a diversificação e a multiplicação dessas parcerias foram fundamentais para alterar as condições de financiamento.

Nesse contexto, foi possível o aparecimento de organizações do tipo *think tanks*, incubadoras e outras modalidades com atuação em rede de âmbito internacional e de forte ligação com os processos educacionais. Nesta abordagem, elas foram consideradas como instâncias de reprodução (ver Tabela 4).

O polo de poder econômico e de negócios se fortaleceu nos Estados Unidos com a atuação das grandes empresas de tecnologia e de comunicação em parcerias com a produção e a distribuição dos trabalhos de *new media art* e a formação de redes entre laboratórios e centros de pesquisas.

Nessa conjuntura, a emergência de organizações *thinks tanks* nos EUA se confirmou em relação ao interesse tecnológico e comercial, por outro lado, na área educativa e, também, ligada aos projetos das indústrias criativas¹⁶² que floresceram a partir da década de 1990, inicialmente, na Austrália e na Inglaterra. No Canadá, as ideias inovadoras para a criação de *think tanks* também foram formuladas com o encontro de áreas de conhecimento: artística, tecnológica, econômica, da educação, entre outras.

Alguns eventos foram criados para reunir pesquisadores, cientistas, artistas e profissionais de tecnologia, como seminários e *workshops*, realizados com frequência pelo *New Media Institute*¹⁶³ no *Banff Centre for the Arts*.

Além do comissionamento e dos fundos tradicionais de apoio, surgiram outros modelos¹⁶⁴ de financiamento e de negócios. Estes procedimentos padronizados foram baseados em práticas comerciais, métricas produtivas, programas e rotinas informáticas, entre outros processos em consonância com os tipos de desenvolvimento requeridos por produtos de *new media art*. Nessa direção, projetos sem fins lucrativos potencialmente se transformaram em negócios lucrativos (JENNINGS, 2000).

Os modos de distribuição de recursos das instituições (conforme perfil de cada entidade, finalidade, rede de relações e vínculos com apoiadores comerciais ou públicos), estabelecidos pelas práticas de financiamento segundo a abordagem privilegiada por Jennings foram divididos em: 1) de apoio (ver Tabela 4) de acordo com categorias (artistas emergentes, de meio de carreira, grupos, programas completos, entre outras diferenciações) e 2) de infraestrutura (2000).

¹⁶² GUNNELL, Bárbara; BRIGHT, Martin. *Creative survival in hard times: A new deal of the mind report for Arts Council England*. London: AC, 2010.

¹⁶³ “The Institute offers artists, scientists, independent producers and industry representatives opportunities to brainstorm and share ideas in thematic and theoretical concerns, including emotional computing, immersive environments, bio-technology, and living architectures.” (JENNINGS, 2000, p. 14).

¹⁶⁴ Um dos exemplos das práticas denominadas de modelos inovadores de negócios (*Innovative business models*) deram origem a empresas com parcerias entre artistas e outros profissionais (JENNINGS, 2000).

Nessa direção, reafirma-se que o sistema de produção e circulação da arte digital pode ser definido conforme a formulação de Bourdieu, como um “sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias”. Além disso, essas instâncias podem ser definidas de acordo com a função que realizam na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão desses bens (1982, p. 105)

No entanto, identificar essas relações objetivas se tornou uma tarefa de extrema complexidade, porque o campo de arte digital, mesmo recortado, ainda pode ser remetido à própria configuração da cibercultura, “material, simbólica e imaginária do período pós-guerra correspondente à predominância mundial das tecnologias e redes digitais avançadas, na esfera do trabalho, do tempo livre e do lazer”. Observa-se um arranjo estrutural e estruturante de época, que extravaza e contamina o contexto responsável pelo aparecimento do ciberespaço (TRIVINHO, 2001b, p. 112).

Uma multiplicidade de instâncias (instituições tradicionais e *online*) foi identificada por Wilson como parte de um amplo conjunto de recursos disponíveis¹⁶⁵ para atender a comunidade interessada na produção e circulação de arte, ciência e tecnologia (2002).

Oportunamente se destacam algumas destas tipologias: instituições que combinam atividades museológicas, de pesquisa, apoio a festivais e premiações (*Ars Electronica*, em Linz – Áustria e ZKM, em Karlsruhe - Alemanha); entidades educacionais que desenvolvem programas de pesquisa e de especialização (CAiiA-STAR); fóruns e eventos periódicos internacionais (ISEA - *International Symposium of Electronics Arts*); centros de inovação e laboratórios de pesquisa (*Think Tanks* - Xerox PARC e MIT *Media Lab*); redes e plataformas colaborativas *online* (*Rhizome* e *CTheory*) e museus convencionais que optaram pelo colecionismo da produção da arte digital, embora sem criar programas adequados para atender essa produção (*Ibid.*).

As diversas tipologias dessas instituições e neste caso a maioria de alcance global combinam espaços físicos, tecnologia, recursos humanos e financeiros, multiplicam finalidades, objetivos e funções, com provável sobreposição entre trabalho e atividades de tempo livre.

¹⁶⁵ A pesquisa enumera uma lista de espaços permanentes, festivais, exposições e mostras de arte, organizações, centros de pesquisa, programas educacionais, iniciativas entre artistas e pesquisadores, entre outras condições.

A atuação dessas entidades ocorre em redes de base infoeletrônicas que se alastram globalmente, diuturnamente e com velocidade atendem inúmeros fluxos de comandos, do capital e por demandas tecnológicas:

E a institucionalização das divisões “espontâneas” – que se opera pouco a pouco, à prova dos factos, quer dizer, das sanções (positivas ou negativas) de toda a espécie que a ordem social inflige aos empreendimentos (subvenções, encomendas, nomeações, titularizações, etc.) – conduz ao que se revelará posteriormente como uma nova divisão do trabalho de dominação, mas cujos desígnios não poderiam ser concebidos pelo mais consciente ou pelo mais inspirado dos tecnocratas (BOURDIEU, 1989, p. 91-92, grifo do autor).

No início do século XXI, o interesse em arte digital, em *new media art* e em *technological-based art*¹⁶⁶ aumentou no campo da arte contemporânea, no campo político e ainda no campo econômico (em estreita ligação com a tecnologia), na mesma medida em que se ampliou o interesse do público.

Nesse amplo contexto internacional, Wilson tratou do tema arte, ciência e tecnologia exaustivamente. Exemplificou essa produção distribuída de acordo com a abrangência das áreas de conhecimento (2002).

Esse mapeamento identificou artista, obra e contexto de produção em relação às instituições, eventos e áreas de pesquisa correlacionadas com o desenvolvimento de cada trabalho, permitiu estabelecer uma rede de relações entre agentes e instituições.

Algumas questões sobre as condições iniciais da produção ou do desenvolvimento de pesquisas científicas por artistas em laboratórios como parte desse levantamento também foram selecionadas: interesse em contribuir com o futuro; engajamento total com a pesquisa; em defesa da arte como uma área de questionamento e de inovação, mesmo em um mundo dominado pela ciência e tecnologia; diversidade ideológica, de metas e de abordagens; trabalhos que reúnem o racional e a subjetivo (*id.*).

¹⁶⁶ “It is electronic and computer-based, and the Internet is either explicitly or implicitly involved (no tech-based artist doesn’t have email and Web access). Words most often associated with the new tech-based art are fast, cheap, unpredictable, incomplete, and unstable.” (NAIMARK, 2003, p. 23)

De posse desse panorama, foi possível delimitar uma lista de instituições, de eventos, cursos de formação e laboratórios, incluindo-se artistas e produções, além de uma relação das áreas de pesquisa e das tecnologias (ferramentas e programas) e as redes correlatas vinculadas aos artistas, obras produzidas e instituições. Entre 1999 e 2002, num período correspondente ao arcabouço desses levantamentos realizados por Wilson, foram identificadas instâncias¹⁶⁷ de consagração, de promoção e de formação em âmbito internacional delimitadas ações e práticas de cada instituição, demarcando-se um mapa entre artistas¹⁶⁸, obras e instituições ou eventos (*id.*).

Além disso, o autor apresentou uma ideia da complexidade dessa produção ao analisar obras desenvolvidas em laboratórios ou centros de pesquisas em países de todo o mundo (Brasil, Japão, EUA, Canadá, França, entre outros) (ver (2002)).

Distribuição	EUA	Europa	Japão	Canadá	Austrália
Instâncias de consagração (museus, espaços permanentes e centros culturais)	1	2	1		
Instâncias de difusão (eventos, competições e festivais)	1	2			
Instâncias de difusão (comunicação mídias tradicionais e Internet)	5	5			1
Instâncias de financiamento (fundações, fundos públicos e privados)	2	2		1	
Instâncias de reprodução (<i>think tanks</i> e laboratórios)	5				
Instâncias de reprodução (centros acadêmicos – programas educativos)	6	2	1		

Tabela 5: resumo das instituições, eventos, editoras, fundações, laboratórios e recursos acadêmicos em destaque no campo da arte digital ou *new media art* entre 1999 e 2002 (WILSON, 2002) e de acordo com a conceituação de Bourdieu (1996)

Fonte: tabela produzida a partir do tópico “Resources: exhibitions and festivals; educational programs; art, and research collaborations; organizational resources, think tanks, and web resources” (WILSON, 2002, p. 850)

Os agentes e as instituições disputam o monopólio da autoridade específica, a conservação ou a subversão da estrutura da distribuição do capital específico. Observa-se que o campo da arte digital se constituiu a princípio por instituições e agentes do campo da arte contemporânea que compartilhavam de um interesse pela nova produção.

¹⁶⁷ Os recursos citados pelo autor foram descritos como espaços permanentes, museos, festivais, exibições artísticas, institutos integrados de pesquisa, organizações, programas educacionais, iniciativas de redes entre artistas e pesquisadores, publicações, *think tank*, organizações profissionais, premiações, conferências e redes (listas de discussão, sites e plataformas) (WILSON, 2002, p. 849).

¹⁶⁸ Segundo o autor a seleção dos artistas foi baseada em listas de participações em exposições ou competições internacionais, festivais e mostras periódicas e, também, singulares ou únicas. Revisão de material impresso e recursos disponíveis *online* e realização de consulta a especialistas. Consulta a recursos educativos para professores (WILSON, 2002).

O panorama apresentado por Wilson (2002) possibilita apreender uma estrutura do campo, porque foi apoiado na revisão de obras artísticas produzidas no contexto combinado entre arte, ciência e tecnologia, difundidas em eventos e festivais internacionais de *new media art* e *eletronic art*. Essa produção demarcada pelo autor, em parte, integrou exposições e mostras em museus e centros culturais, oportunamente por receber apoio de fundações, instituições museológicas ou ter sido comissionada por patrocinadores (*Ibid.*).

As disputas entre os participantes do campo emergente se concentram no capital específico com a entrada em cena de instituições e agentes das áreas tecnológicas e científicas, conforme Bordieu:

A estrutura do campo é um *estado* da relação de força entre os agentes ou as instituições envolvidas na luta ou, se se preferir, da distribuição do capital específico que, acumulado no decorrer das lutas anteriores, orienta as estratégias posteriores. (2003a, p. 122 - 123, grifo do autor)

Thiry-cherques ressalta que o que determina a vida em um campo se encontra nos interesses específicos, nos investimentos econômicos e psicológicos que as instituições e agentes deveriam fazer concernentes ao *habitus*. Em suma, tempo de dedicação, dinheiro e trabalho, cujo retorno depende de uma economia particular de cada campo (2006).

Em relação à constituição do campo, na análise de Bourdieu, seriam indícios suficientes, porque a descrição de algumas das obras relacionadas por Wilson (2002) foi realizada pelo próprio pesquisador ao visitar exposições e mostras.

Wilson se baseou em entrevistas com os artistas, documentação, críticas ou resenhas sobre cada produção, além de apontar elementos das áreas científicas e tecnológicas, o que implicou compartilhamento de capital específico de cada campo (de informações, práticas, ferramentas, técnicas, equipamentos, procedimentos, entre outros) (2002). Nessa direção, ressalta-se esse tipo de investigação já que contribuiu para a validação dessas práticas:

Não é por acaso que um dos índices mais seguros da constituição de um campo é, com a presença na obra de traços da relação objectiva (por vezes até mesmo consciente) com as outras obras, passadas ou contemporâneas, o aparecimento de um corpo de conservadores das vidas – os biógrafos – e das obras – os filólogos, os historiadores da arte e da literatura, que começam a arquivar os esboços, as pastas, os manuscritos, a “corrigi-los” (o direito de “correção” é a violência legítima do filólogo), a decifrá-los, etc. - , outras tantas pessoas que são parte activa da conservação daquilo que se produz no campo, que têm interesse em conservar e em conservar-se conservando. E outro índice do funcionamento enquanto campo é o traço da história do campo na obra (até mesmo na vida do produtor). (BOURDIEU, 2003a, p. 122 - 123, grifo do autor)

Outros indícios confirmam, conforme Wilson, problemas da produção compartilhada dessas obras entre as áreas artística, científica e tecnológica. Determinadas áreas de pesquisa não têm nenhuma participação de artistas enquanto outras se mostram lotadas de projetos – superficialidade de projetos; precarização de conhecimento e falta de discernimento para atuar em pesquisas científicas complexas (biologia celular, embriologia, entre outras); poder emocional dos trabalhos de arte, diferença da condição e transformação do conceito criativo; incentivo à pesquisa e à experimentação; mudança da capacidade profissional do artista e alteração da concepção de arte dos cientistas; outros arranjos institucionais (2002).

Nesse amplo contexto, entre a produção em centros de arte e laboratórios de tecnologia, foi realizada por Naimark uma investigação desta vez sobre as dinâmicas de sustentabilidade da produção de obras de *new media art* com apoio da *Rockefeller Foundation*, para a publicação *Leonard* (MIT), entre 2002 e 2003 (2004). Foram prioritariamente considerados dois pontos de vista, de um lado, a produção no campo da arte; do outro lado, a produção no campo da tecnologia.

Inicialmente, destacaram-se duas tipologias predominantes de organizações: centros de arte e tecnologia¹⁶⁹ que dependem de fundos governamentais, de apoio de universidades ou de empresas; e laboratórios de pesquisa¹⁷⁰ interessados em arte e, em geral, fundados por empresas tecnológicas. Ambas as tipologias correspondem a locais com diferentes culturas e histórias; por isso, a principal discussão concentrou-se na proposição de um espaço híbrido, entre um centro de arte e um laboratório de pesquisa, cuja concepção foi baseada numa matriz¹⁷¹ de articulação ou de conexão entre arte, ciência, design e engenharia. Foi estabelecido um ciclo de produção e de distribuição para avaliar as condições de sustentabilidade de trabalhos de *new media art* e, especialmente, para identificar a ligação fundamental com o desenvolvimento tecnológico e o modo de circulação nas redes de base infoeletrônicas (NAIMARK, 2004).

Foi observada também a contribuição da conexão de negócios (“*business connection*”) em certos encontros internacionais.¹⁷² Tais encontros surgiram na década de 1980, possibilitaram a criação de espaços de produção e de distribuição, foram reconhecidos e consagrados como eventos da *tech-based art* tendo em vista a função que realizaram na divisão do trabalho (produção, reprodução e difusão desses bens). Outra contribuição foi o funcionamento desses eventos como espaços de aproximação e a convivência entre artistas e profissionais de áreas técnicas, engenharia, informática entre outras (NAIMARK, 2004, p. 9).

Em especial, quanto à distribuição do trabalho, artistas e profissionais atuavam em equipe e em redes, durante todo o período (dia e noite) que antecedia a cada abertura das mostras, para testar, revisar e concluir os projetos (*id.*). As mostras comerciais e as mostras de arte realizadas durante a *Siggraph* (EUA) tinham apresentações simultâneas e exigiam empenho idêntico de todos os participantes (*id.*).

¹⁶⁹ *Ars Electronica Centre*, em Linz (Áustria); *Centre for Culture and Media* (ZKM), em Karlsruhe (Alemanha); *NTT InterCommunication Center* (ICC) em Toquio e *Institute of Advanced Media Arts and Sciences* (IAMAS) em Gifu (Japão); *Banff Centre for the Arts*, em Banff (Canadá).

¹⁷⁰ O *MIT Media Lab* depende do financiamento oferecido por patrocinadores de grandes corporações.

¹⁷¹ A matriz foi uma proposição de Rich Gold para promover a combinação entre as áreas: arte, ciência, design e engenharia. O material fundamentou em 1994, o programa de residência artística no laboratório Xerox-Paulo Alto Research Center (EUA).

¹⁷² Os eventos citados foram: o festival *Ars Eletronica* (Linz, Áustria) criado em 1979 e o ISEA - *International Symposium of Electronics Arts*, mostra itinerante criada por uma organização não-governamental, fundada na Holanda em 1988, com a primeira edição realizada em 1990. A mostra *Siggraph* (*Computer Graphics*) foi criada na década de 1980 pela ACM - *Association for Computing Machinery* (1947) Nova Iorque - EUA.

No entanto, a maior parte das pesquisas ligadas ao campo da arte digital ou *new media art* e realizadas em parceria com organizações estadunidenses dependia quase exclusivamente de apoio comercial, enquanto na Europa, Japão e Canadá, os financiamentos combinavam recursos públicos, privados (de empresas de tecnologia e comunicação) e outros tipos de subsídios sem fins lucrativos, com resultados mais compensadores. As investigações realizadas por Morris (2001), Jennings (2000) e Naimark (2004) foram patrocinadas pela *Rockefeller Foundation*, na tentativa de avaliar o campo de produção e de distribuição da arte digital. Em cada período, objetivava-se identificar instituições e agentes e principalmente discutir novos arranjos econômicos e de divisão do trabalho que viabilizassem essa produção.

Embora os relatórios confirmem uma predominância da seleção de instituições estadunidenses como interlocutores, a grande maioria dos agentes relacionados atuava no circuito internacional de *new media art* e desempenhava múltiplas funções. Esse grupo combinava papéis de curadores, de galeristas, de críticos, de diretores de organizações, desenvolvedores de sistemas, de *designers*, de artistas entre outros.

Os pesquisadores insistiram em apresentar uma relação entre arte, ciência e tecnologia, como uma das justificativas sob o ponto de vista econômico e de interesse das empresas comerciais no campo da arte digital.

Enquanto esses primeiros relatórios eram essencialmente técnicos, a investigação reunida em livro e apresentada por Wilson (2002) foi subsidiada pela publicação *Leonard* do *MIT Press* e integrou uma das séries da Editora. Essa obra apresenta um complexo mapeamento da integração entre arte, ciência e tecnologia, com descrições detalhadas de instituições e agentes. Pode-se concluir que os campos envolvidos (arte, ciência e tecnologia) excluem, inovam e partilham diferentes práticas e procedimentos destas áreas de conhecimento já que as instituições e os agentes combinam além de formarem inúmeras redes e de se estabelecem sub-redes.

Os mapeamentos (ver Tabelas 3 e 5) apresentam uma distribuição das instituições conforme delimitadas pelos levantamentos de Jennings (2000) e Wilson (2002) e comparadas às considerações de Bourdieu (1996), como instâncias do campo da arte digital ou *new media art*, seguem delimitações adotadas para nortear esta Tese.

As pesquisas de Jennings (2000) se constituíram simultaneamente durante a primeira fase decenal da cibercultura (entre 1990 e 2000) e demonstram um processo de transição entre as instituições tradicionais e novos arranjos. As investigações apresentadas por Wilson (2002) e Naimark (2004) oferecem uma prospecção do campo da arte digital ou *new media art* de âmbito internacional e confirmam possibilidades de articulação entre as áreas de ciências, tecnologias e educação. Essas pesquisas também apontam para um contexto gerado pela segunda fase decenal da cibercultura.

Na investigação de Wilson (2002) (ver Tabela 5), a distribuição das instâncias de difusão e de financiamento se apresenta equivalente entre os Estados Unidos e a Europa. Enquanto a localização das instâncias de reprodução de capital específico (da área econômica, de tecnologia, das ciências e de inovação – modelo¹⁷³ *think tanks*) ficou restrita aos EUA.

Embora o autor tenha relacionado um número maior de entidades como laboratórios de pesquisa em arte, ciência e tecnologia, essas instituições não coincidiram totalmente com as indicações de Jennings (2000).

Quanto às instâncias de reprodução acadêmicas (cursos de especialização e de graduação), no levantamento de Wilson (2002), observa-se a predominância de instituições estadunidenses. Por outro lado, o autor identificou entidades atuantes na condição de instâncias de difusão, de duas maneiras preponderantes, primeiramente, com a realização de eventos, competições e festivais de âmbito internacional, em seguida, com a comunicação em mídias tradicionais, também na Internet e distribuição em redes (*id.*).

Os apontamentos de cada investigação, as listas das entidades e suas especificidades variaram de acordo com a ênfase em uma ou mais ações, conforme projetos e programas desenvolvidos pelas organizações, porque a maioria desempenha múltiplas funções no **campo de poder** que acolhe as obras da arte digital ou *new media art*.

¹⁷³ O modelo de centro de pesquisa denominado *think tanks* foi moldado pelo mundo dos negócios e da ciência. (WILSON, 2002, p. 899).

As instâncias que contribuem para a institucionalização dos campos culturais ou artísticos se dividem segundo o papel que exercem no sistema de produção e de distribuição como argumenta Bourdieu sobre as condições de existência e diferenciação dessas instituições:

Segundo as tradições históricas próprias de cada formação social as funções de reprodução e de legitimação podem ser concentradas em uma única instituição, como no caso da Academia Real de Pintura, no século XVIII ou então divididas entre instituições diferentes – como o sistema de ensino, as Academias, as instâncias oficiais ou semi-oficiais de difusão (museus, teatros, óperas, salas de concerto etc.). (1982, p. 121).

Com a evolução da arte digital e na medida em que a dinâmica do campo da arte contemporânea foi ampliada pelas tecnologias de base infoeletrônicas para um sistema da arte digital tanto de produção quanto de circulação (como sistema de relações objetivas entre diferentes instâncias), combinaram-se as funções que os agentes e as instâncias cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão desses bens simbólicos (BOURDIEU, 1982, p. 105).

Nas pesquisas apresentadas, as instâncias identificadas se resumiram à consagração, difusão, ao financiamento e à reprodução, conforme denominação dos autores consultados, sendo notável a ausência de uma instância de difusão correspondente ao mercado de arte digital.

A constituição do campo nos estados de emergência e de autonomia (enquanto ao mesmo tempo se diferenciaram os agentes), pode ser compreendida à medida que se instituíram as instâncias de consagração, de distribuição e de reprodução, conforme demarcadas nessas diferentes investigações, tais condições possibilitaram brevemente perscrutar um sistema da arte digital.

Na condição propriamente dita do campo cultural e artístico, ainda segundo Bourdieu, os indícios de autonomia dos agentes vinculam-se aos procedimentos específicos e econômicos, enquanto as instituições se diferenciam para constituir esse sistema de relações de produção, circulação e consumo de bens simbólicos:

O que conduz a recensear não apenas os indícios de autonomia do artista (tais como os revelados pela análise dos contratos, como o aparecimento da assinatura, de afirmações da competência específica do artista ou do recurso, em caso de conflito, à arbitragem dos pares etc.), mas também os indícios da autonomia do campo, tais como a emergência do conjunto das instituições específicas que são a condição do funcionamento da economia dos bens culturais: lugares de exposição (galerias, museus etc.), instâncias de consagração (Academias, Salões etc.), instâncias de reprodução dos produtores (escolas de belas-artes etc.), agentes especializados (*marchands*, críticos, historiadores da arte, colecionadores etc.), dotados das disposições objetivamente exigidas pelo campo e de *categorias de percepção* e de *apreciação específicas*, irreduzíveis às que são utilizadas na existência ordinária e capazes de impor uma medida específica do valor do artista e de seus produtos. (1996, p. 326, grifo do autor)

O processo de emergência do campo da arte digital ocorre em meio a uma série de transformações. Com efeito, desde a década de 1990, internacionalmente, com a proliferação de festivais¹⁷⁴ e eventos criados para atender a demanda por bolsas e subsídios de interessados pela tecnocultura, foi impulsionado pelos interesses de um grupo nômade de frequentadores de encontros presenciais e, conseqüentemente, pela multiplicação de listas de discussão *online*, plataformas especializadas e redes sociais, num efeito típico da cibercultura. Nesse caso, ressalta-se a afirmação de Bourdieu sobre a constituição de um público específico, que acontece pela diversificação social e ampliação de um contingente, que seja capaz de propiciar condições mínimas de independência econômica e, também, um princípio de legitimação (1982).

Nesse caso, o público de frequentadores desses festivais e eventos era constituído praticamente pelos próprios agentes relacionados ao campo específico. Na mesma situação, aponta-se a quase total ausência de mercado para a arte digital ao longo da década de 1990, embora esses eventos de *new media art* fossem considerados fóruns frequentados por significativos artistas, críticos e teóricos (GREENE, 2004).

¹⁷⁴ Entre os eventos europeus podem ser citados: *Transmediale*, *Next 5 Minutes*, *Ars Electronica* e *ZKM* (GREENE, 2004).

Nesse período, a maior contribuição para a institucionalização do campo da arte digital se efetivou com uma mostra dessa produção em 1997 na Documenta 10 (Kassel - Alemanha) (*id.*).

A constituição de um corpo capaz de se diferenciar dos demais participantes de outros campos artísticos cada vez mais numeroso e diversificado de agentes, foi apontada como sintoma de autonomia. Bourdieu aponta que isso depende da profissionalização e deve-se reconhecer “os imperativos técnicos e as normas que definem as condições de acesso à profissão e de participação no meio” (1982, p. 100). Nesse caso, os imperativos técnicos se mostraram evidentes e excludentes para o campo da arte digital e, por sinal, se tornaram imprescindíveis para validar e cancelar o ingresso e a permanência dos agentes.

Entre as últimas condições para a constituição de um campo artístico, ainda segundo Bourdieu, reforçam-se a multiplicidade e a diversidade das instâncias de consagração em busca de uma legitimidade cultural, inclusive, o papel das instâncias de difusão (1982, p. 100).

Observa-se uma transição entre instituições tradicionais do campo da arte contemporânea e novas instituições do campo da arte digital. À medida que surgiram novos arranjos gerenciais, foi necessário constituir outras entidades e desenvolver ações compatíveis com a lógica cibercultural. As instâncias de difusão atuam em operações de seleção (premiações, concursos, programações) por serem consideradas legítimas representantes culturais no campo da arte digital, essas ações ocorrem principalmente por meio de festivais, encontros e fóruns *online* (com listas de discussão, plataformas, entre outras possibilidades) e também presenciais.

Shanken descreveu esses eventos preponderantemente como espaços de debates teóricos, enquanto muitos dos temas permaneciam exclusivos e restritos aos participantes da área, sem necessariamente privilegiar a constituição de uma história de arte específica para a arte digital ou *new media art* (2009). Consequentemente, quase nenhuma informação vem sendo democraticamente publicada, já que tem sido mantida em arquivos restritos e *online*, em fóruns ou em repositórios específicos de difícil acesso, confirmam Frieling e Daniels (2004).

A ausência de uma história para contextualizar a produção da arte digital ou *new media art* continua a mobilizar agentes no sentido de confirmar e validar um sistema de produção e de distribuição, inclusive, um mercado de arte digital e, conforme ponderou Bourdieu, a cerca das razões para a contemplação da obra de arte:

A história das instituições específicas indispensáveis à produção artística deveria acompanhar-se de uma história das instituições indispensáveis ao consumo, portanto, à produção dos consumidores e, em particular, do gosto, como disposição e como competência (1996, p. 326).

A constituição de um mercado de arte digital ainda precisa explicitar modos de produção e de circulação competentes em relação ao próprio campo da arte digital, além de considerar a divisão do trabalho (produção, reprodução e difusão), dos múltiplos agentes e das instituições, as condições de comunicação e de informação, a combinação e a articulação de redes e sub-redes, entre outros elementos.

Exemplarmente, Storz e Schwander com a participação de pesquisadores, teóricos, artistas e apoio de instituições acadêmicas e de tecnologia organizaram uma pesquisa prática¹⁷⁵ sobre a constituição de acervos (documentação, conservação, restauração) de arte digital (2010) entre 2009 e 2010.

Esta pesquisa discutiu um modelo de mercado para a arte digital e especialmente investigou como a produção da *net-based art* (trabalhos de arte publicados na *web*) ofereceria ou não condições para integrar coleções privadas e públicas.

¹⁷⁵ Dezesete artistas internacionais foram entrevistados sobre a constituição de uma coleção de arte digital (*DA Collection / Store Project*) além de curadores, pesquisadores e economistas. O Projeto foi criado pela UAS Northwestern Switzerland, Academy of Art and Design (Zurique – Suíça). (ARTIST'S STATEMENTS, 2010). Disponível em: < <http://www.oart.ch/publikation/02.php?m=1&m2=1&lang=e&dirid=11>> Acesso em: dez. 2010.

Nesse contexto, aumenta a discordância entre os agentes sobre a constituição de um mercado único ou singular para a arte digital¹⁷⁶; por isso, justificam-se as sugestões de combinar e experimentar diferentes teorias econômicas: do comércio tradicional da arte, das práticas de reconhecimento e de inovação, sob o conceito de dádiva ou de bens excedentes.

Contudo, foram somados os avanços das tecnologias infoletrônicas à multiplicidade de obras digitais, categorias e tipos de circulação e de interação na própria rede ou fora dela, como partícipe de uma protuberância cibercultural.

A partir do momento em que se trata de obras múltiplas facilmente reproduzíveis, existe o risco de banalização, da desvalorização social e econômica em contraste com o princípio de raridade cultuado pelo mercado de arte tradicional: “A extensão do rótulo artístico fora da definição tradicional da obra singular exige que sejam estabelecidos mecanismos de controle da raridade. A raridade artística é criada deliberadamente para ser economicamente valorizada.” (MOULIN, 2007, p. 93).

Desde a invenção da fotografia, a expansão do mercado de videoarte, o questionamento da obra de arte única e da sua lógica se acelera, outros argumentos foram sendo trabalhados: “Uma nova geração de colecionadores se interessa pela fotografia, pelo vídeo, pela arte em computador, cujas técnicas de produção lhes são familiares e cujos preços são relativamente acessíveis.” (*Ibid.*, p. 102).

Outra sugestão que poderia ser adotada pelos novos mercados de arte digital, funda-se na experimentação de teorias econômicas compatíveis com as lógicas da rede e de produção e de distribuição da arte digital, tais como do mercado econômico tradicional, da dádiva ou dos bens imateriais (SCHNEEMANN, 2010).

¹⁷⁶ Paul (2008) defendeu o estabelecimento do termo **arte digital** no final do século XX, com o advento e a consolidação das primeiras coleções organizadas por museus internacionais e galerias tradicionais do mundo da arte.

E conforme vaticina e sistematiza Trivinho, sem esquecer que, desde a década de 1970, esse arranjo de constituição do campo da arte digital ocorre no contexto da dromocracia, essa configuração se distribui no plano social-histórico, e é oportunamente nomeada como:

Ao mesmo tempo em que a dromocracia assume a sua condição tecnológica plena como cibercultura, esta se insere plenamente na história dos vetores dromológicos objetivos e procedimentais, *vis-à-vis*, na história dos pressupostos empíricos e práticos *sine qua non* do próprio processo de constituição da dromocracia (2005, p. 71).

A estratégia de renovação permanente e o descarte ininterrupto em relação ao campo da arte digital passaram a exigir certo comportamento. Além disso, o tempo é curto se for considerado que ele se sobrepõe a essa primeira condição as exigências da própria dromocracia cibercultural: “Um ser veloz, em cujo corpo a dromoaptidão se incrustou como *habitus*, representa um estado avançado, como figura psíquica típica da época, a introjeção dessa modalidade de violência.” (TRIVINHO, 2007, p. 223, grifo do autor).

Por outro lado, Moulin insiste na contínua validação da raridade de uma obra antiga ou moderna de acordo com a posição que o artista ocupou “nos quadros-de-honra da história da arte e cujo *pedigree* garante autenticidade e originalidade, constitui a referência maior do mercado de arte, qualquer que seja a heterogeneidade dos bens postos à venda nos diferentes segmentos do mercado.” (2007, p. 103, grifo do autor).

Vale lembrar que os princípios de diferenciação mais adequados para serem legitimados por um campo, para Bourdieu, se aproximam mais daqueles que exprimem a especificidade da prática artística, já que os tipos de produção erudita (pintura, música, romance, teatro, poesia etc.) tendem a alcançar a sua realização naquilo que possuem de mais específico em relação a qualquer outra forma de expressão (1982, p. 111).

No âmbito da arte digital, por exemplo, os princípios do uso das tecnologias digitais como ferramenta ou como mídia, segundo Paul (2008), foram defendidos como delimitadores para esta produção. Em muitas seleções, premiações, comissionamentos ou bolsas de financiamento, os integrantes das comissões julgadoras precisam ser indicados entre os profissionais do próprio campo em função das especificidades desta produção.

O próprio campo tende a produzir normas e critérios de avaliação de seus produtos e também esse campo inclina-se a obedecer à lei fundamental de reconhecimento cultural em geral empregada pelos próprios pares (clientes e concorrentes), conforme admoestação de Bourdieu:

Em consequência, o grau de autonomia de um campo de produção erudita é medido pelo grau em que se mostra capaz de funcionar como um mercado específico, gerador de um tipo de raridade e de valor irredutível à raridade e ao valor econômico dos bens em questão, qual seja a raridade e o valor propriamente culturais. (1982, p. 109)

As novas tecnologias incorporadas pelo mercado de arte contemporânea e adotadas pela produção e distribuição da arte digital, implicam uma contradição inerente entre unicidade e multiplicidade; entre raridade e abundância; arte e cultura digital. Com isso, para Moulin, as estratégias de valorização da arte contemporânea continuamente recriam novas raridades, novas formas de controle e de poder sobre os bens simbólicos:

Elas fazem com que os novos suportes sejam utilizados ao inverso de suas possibilidades tecnológicas e que as “peças”, as instalações, as fotografias, as fitas de vídeo não sejam produzidas além de certo limite numérico. É uma das razões pelas quais os mercados e os mundos da arte mantêm a assinatura do artista, ao mesmo tempo em que reclamam uma redefinição jurídica da originalidade e dos direitos do autor (2007, p. 104, grifo do autor).

Como outras formas de arte que a antecederam, também muitos tipos de produção da arte digital ou *new media art* contribuíram para uma mudança do objeto para o processo. Para Paul (2010), a arte digital se desenvolveu em razão das condições interativas e de temporalidade (*time-based*) das tecnologias e redes de base infoeletrônicas, participativa, colaborativa, customizável, variável, resistente à objetivação e atuando em contraposição a noções artísticas tradicionais.

Enquanto as mostras *online* podem ser acessadas diuturnamente, independentemente do local, os trabalhos também permitem alterações durante o período expositivo, desde a substituição de versões até os acréscimos resultantes da contribuição do público. Contudo, obras de arte digitais apresentadas tanto nos espaços institucionalizados da arte quanto nas redes, também contribuíram para renovar estratégias de valorização artísticas.

Embora as regras do colecionismo da arte digital tenham se tornado mais flexíveis, ao aceitar que o artista detivesse uma cópia ou que a obra integrasse mais de uma coleção, por exemplo, a Plataforma Rhizome estabeleceu critérios diferenciados de seleção, aceite e arquivamento para que obras de *new media art* integrassem mostras *online*. Por outro lado, a manutenção do código, fonte de obras digitais implica deter o controle do trabalho num servidor e, muitas vezes, o próprio artista mantém a hospedagem e oferece apenas um *link* para o *site* do museu.

Nessa mesma medida, o financiamento de apoio à produção e o comissionamento dos trabalhos de *new media art* foram incentivados por ações de várias instituições museológicas tradicionais e, desde em meados da década de 1990, no campo emergente estadunidense, conforme discutido pelas pesquisadoras Jennings (2000) e Morris (2001). Também, a maioria dessas práticas instituídas manteve proposições conservadoras sob o ponto de vista curatorial, expositivo e de seleção. Em contrapartida, surgiram outras entidades com propostas flexíveis e experimentais, com mostras *online* e programas relacionados aos propósitos intrínsecos dos trabalhos de *new media art*.

Em meados dos anos de 2000, muitos museus tradicionais¹⁷⁷ norte-americanos interromperam seus programas de apoio aos trabalhos de *new media art* com justificativas econômicas; por isso, o financiamento dos projetos passou a depender do interesse de organizações não governamentais, verbas públicas ou de entidades comerciais. Paul apresenta outras razões para a falta de continuidade dos programas de museus tradicionais: custos de manutenção e dificuldades técnicas, modificações conceituais e variabilidade de suportes (*display*) usados para essa produção (2010).

A autora defende que os projetos *online*, contudo, não permaneceram limitados às restrições institucionais, embora continuassem sujeitos a esse mesmo tipo de controle distribuído na rede (*id.*).

As instituições que vicejam no campo da arte digital e que se encontram distribuídas inclusive no ciberespaço também ensejaram as propriedades sociais dos agentes e das próprias instituições que, da mesma forma, transformam esse campo em espaço social, socialmente hierarquizado. Cada portal ou *site*, museu virtual ou fórum, demanda uma série de senhas infotécnicas de acesso às áreas restritas e muitas vezes esse portal está sujeito à cobrança de taxas para usufruto de bens simbólicos, de obras digitais ou de textos acadêmicos *online*.

Inúmeras organizações disponibilizam acervos digitais sem ônus e, no entanto, o acesso privado às funcionalidades dos aplicativos exige atualização constante da infraestrutura de base infotecnológica. Cada vez mais, tem sido exigido requalificação e formação de agentes e do público e assim se prossegue com a atualização veloz do parque infotecnológico segundo o regime dromocrático:

Nesse contexto, a “natureza” do acesso ao “tipo” de capital social de acesso acaba por modular ainda mais – para cima ou para baixo – a escalada da inserção da dromoaptidão própria dos sujeitos teleinteragentes na hierarquia dinâmica da cibercultura (TRIVINHO, 2007, p. 190, grifo do autor).

¹⁷⁷ Em 2003, o *Walker Center of Art* (Minneapolis - EUA) alterou seu programa de apoio a *new media art* por razões econômicas e destituiu o curador Steve Dietz.

Logo, não seria suficiente qualquer tipo de acesso, qualquer computador ou programa, qualquer capital cognitivo ou qualquer dromoaptidão, pois, conforme o autor, “o pertencimento ao *mainstream* predominante depende de uma fila a priori de fatores” (TRIVINHO, 2007, p. 190, grifo do autor).

A título de remissão, comenta-se a conceituação da dromocracia cibercultural e a nova lógica da desigualdade de acordo com o imperativo da dromoaptidão como um capital simbólico exigido para a manifestação individual, coletiva ou institucional, segundo Trivinho e se destaca sinteticamente que:

Tomada desde os seus rudimentos vetoriais até a sua modalidade presente, a dromocracia – vê-se, em suma –, de recurso estratégico ligado a tribos nômades e a coordenadas espaço-temporais específicas, vai, no compasso do desenvolvimento técnico e tecnológico civilizatório, erigindo-se, de modo aleatório, e se conformando, em consonância autoidentitária – para além da hierarquia e/ou dominância de classes ou estratos sociais –, como “regime social invisível” (como tal, transpolítico, conforme adiante explanado) justamente no miolo íngreme de outro, bem conhecido da cultura ocidental, a democracia, em sua expressão formal (política, jurídica e, portanto, abstrata, derivada do legado burguês oitocentista). (2005b, p. 13, grifo do autor)

Com efeito, a dromoaptidão deve ser convertida em *habitu*, uma maneira de ser e estar ou mesmo de agir cotidianamente “reconfirmado até a simbiose imaginária e o acoplamento corporal com o vetor implicado consolidarem o automatismo subjetivo e prático requerido” (*Ibid.*, p. 15).

Nesse contexto, brevemente explanado e já anteriormente ressaltado, cumpre recordar a invisibilidade do *modus operandi* da dromocracia cibercultural vigente em correspondência à condição transpolítica que, para Trivinho, pode se efetivar ou não através de *écrans*, mas depende do imperativo digital, da velocidade, das máquinas capazes de redes e, em especial, do ciberespaço: “Ela se instaura por meio das ações-acesso, ancorada na instituição da interatividade, sob a completa suspensão da geografia e na instantaneidade dos centésimos de segundo.” (1998, p. 134).

6 SISTEMA E REGIME DA ARTE DIGITAL

Nesta etapa da Tese, apresentam-se algumas considerações sobre o papel de uma das instâncias de consagração na institucionalização do campo da arte digital, em especial, o festival *Ars Electronica* (Linz – Áustria) quanto às posições dos agentes e das instituições.

Bourdieu vai apresentar a noção de campo que possibilita superar a dualidade entre leitura interna e análise externa sem prejuízos dessas duas abordagens (1982, 1989, 1996). O espaço das obras, para o mesmo autor, se conforma temporalmente como um campo de tomadas de posição e que somente poderiam “ser compreendidas relacionalmente, enquanto sistema de variações diferenciais, pode-se levantar a hipótese (confirmada pela análise empírica) de uma homologia entre o espaço das obras definidas em seu conteúdo propriamente simbólico” (1996, p. 234).

Dois estados, a emergência e a autonomia, ainda segundo considerações de Bourdieu (1982, 1989, 1996), estabelecem condições mínimas e necessárias para a constituição de um campo cultural.

Especificamente, trata-se do campo da arte digital nesta abordagem, tais situações foram demarcadas em consonância com as fases decenais¹⁷⁸ da cibercultura. Neste recorte e por razões específicas, a emergência do campo da arte digital foi inicialmente observada nos Estados Unidos.

A partir de uma seleção¹⁷⁹ de levantamentos sobre o campo emergente da arte digital foram identificados quatro trabalhos com patrocínio da *Rockefeller Foundation* (Nova Iorque – EUA) e da publicação *Leonard* do MIT Press (Massachusetts – EUA), realizadas sob o enfoque econômico, entre 1999 e 2004.

¹⁷⁸ As fases decenais apontadas por Trivinho e Cazeloto seriam: de 1960 a 1980, o nascimento militar e o desenvolvimento acadêmico da Internet e a descentralização social da informação; de 1980 a 2000, com o advento da Web, do *software* livre, a emergência de comunidades, dos usos táticos dos *media* interativos e mobilidade; “do início deste século até hoje, observaram-se a multiplicação e diferenciação acentuada dos canais de atuação *online* e dos dispositivos de convergência tecnológica e conexão, o desenvolvimento da *Web 2.0*, o surgimento das redes sociais (culturalmente conservadoras ou socialmente tensionais), a expansão do trabalho colaborativo online e a afirmação da tendência à mobilidade infotecnológica”. (2009, p. 11, grifo do autor).

¹⁷⁹ Foram utilizadas as pesquisas realizadas por Jennings (2000), Morris (2001), Naimark (2004) e Wilson (2002).

Essas pesquisas objetivaram identificar entidades e estruturas técnicas, de suporte financeiro e de infraestrutura, além de mapear tipologias que respondessem aos anseios dos próprios agentes e instituições nos EUA e às expectativas de um conjunto internacional. Na análise de Bourdieu, confirma-se:

De fato, apenas o conhecimento da estrutura pode dar os instrumentos de um verdadeiro conhecimento dos processos que conduzem a um novo estado da estrutura e que, a esse título, encerram também as condições da compreensão dessa estrutura nova. (1996, p. 234).

Nessa oportunidade, os levantamentos de Jennings (2000), Morris (2001) e Wilson (2002) não ficaram limitados ao espaço geográfico estadunidense. Afinal, o rol de instituições e de agentes mantinha várias redes de relações e sub-redes, de âmbito internacional, a partir do capital: econômico, social, cultural e simbólico específico.

O levantamento apresentado por Naimark (2004), também financiado pela *Rockefeller Foundation* (Nova Iorque – EUA), discutiu dois polos de produção para a arte digital, de um lado, a produção no campo da arte e, do outro lado, a produção no campo da tecnologia. Destacaram-se duas tipologias predominantes de organizações, primeiramente, centros de arte e tecnologia e, em seguida, laboratórios de pesquisa, delimitados pelas características e especificidades de cada um destes espaços e sistemas de produção e circulação de bens simbólicos.

Uma síntese das instâncias de reprodução, de consagração e de difusão que atuam para a constituição de um sistema de arte, foi apreendida nas análises empreendidas nesta Tese tratando-se das instituições selecionadas pelas pesquisas de Jennings (2000), Wilson (2002) e Naimark (2004).

Nesse caso, conforme argumentação de Bourdieu, esse sistema se define como um sistema de relações objetivas entre as instâncias que dependem da “função que cumprem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão de bens simbólicos” (1982, p. 105).

As seleções das instituições, apresentadas por Jennings (2000), Morris (2001), Wilson (2002) e Nainmark (2004) entre um rol de instituições atuantes no campo da arte contemporânea e, por continuidade e ruptura, no emergente campo da arte digital ou *new media art*, confirmaram aquelas instituições que combinam “a tradição e a inovação moderada na medida em que sua jurisprudência cultural exerce-se sobre contemporâneos” (BOURDIEU, 1996, p. 169).

Ainda segundo Bourdieu, seria através da delimitação entre o que merece ser transmitido e o que não merece, que se “reproduz continuamente a distinção entre as obras consagradas e as ilegítimas e, ao mesmo tempo, entre a maneira legítima e ilegítima de abordar as obras legítimas” (*Idem.*).

Por conseguinte, um segundo estado do campo da arte digital se precipita da emergência e se configura com a autonomia, (enquanto, ao mesmo tempo, se diferenciaram os agentes). Tal condição pode ser compreendida à medida que se instituíram as instâncias de consagração, de distribuição e de reprodução, conforme demarcadas nessas diferentes investigações, tais condições possibilitaram perscrutar brevemente um sistema da arte digital.

Em relação à situação do campo no Brasil, optou-se por circunscrever entidades e agentes, específica e resumidamente, em conformidade com participações e premiações identificadas no *Prix Ars Electronica* no período avaliado entre 1987 e 2007. Os apontamentos de cada levantamento, as listas das entidades e suas especificidades, o rol de agentes e suas atividades, delimitaram uma rede de relações que se configurou múltipla e descentralizada, já que cada elemento desempenha múltiplas e independentes funções no **campo de poder** que acolheu a arte digital ou *new media art*.

6.1 INSTÂNCIAS DE CONSAGRAÇÃO: REFLEXO DO ESPELHO

As instâncias de consagração na análise de Bourdieu (1996) desempenham nos campos, artístico e cultural, um papel fundamental ao validar o capital simbólico dos agentes e instituições, em suas lutas por conquistar e manter posições na estrutura dos sistemas simbólicos. Assim, para compreender o papel das instituições se propôs levantar uma rede de relações, brevemente resumida entre agentes envolvidos. Na prática, por outro lado, se questiona a condição dos limites¹⁸⁰ do campo: “Se é verdade que o real é relacional, pode acontecer que eu nada saiba de uma instituição acerca da qual eu julgo saber tudo, porque ela nada é fora das suas relações com o todo”. (BOURDIEU, 1989, p. 31). Neste caso de estudo, mesmo sem uma delimitação determinada de limites para o campo de produção, como um espaço social de relações objetivas, quando em fim se reconhece esse espaço, em cujo interior se isolou um objeto de estudo, pode-se “pelo menos desenhar as grandes linhas de força do espaço cuja pressão se exerce sobre o ponto considerado” (*Ibid.*, p. 31-32).

Este trabalho não se produz de uma única vez e, neste caso, dada a especificidade do campo da arte digital ou *new media art* e da sua incipiente institucionalização no âmbito da democracia cibercultural, qualquer tentativa acontece somente por uma série de aproximações, já que “constroem-se, pouco a pouco, espaços sociais os quais – embora só se ofereçam em forma de relações objetivas muito abstratas e se não posso tocá-los nem apontá-los a dedo – são o que constitui toda a realidade do mundo social” (*Ibid.*, p. 30).

Este primeiro estado do campo da arte digital coincide com o final da segunda fase decenal (1980 – 2000) do estirão histórico da cibercultura, pois com a emergência da *Web 2.0* foi possível a conformação das redes sociais, fatores promocionais do trabalho colaborativo e atividades de tempo livre, diferenciação dos canais de atuação *online*, seguidos pela afirmação da tendência à mobilidade infotecnológica, entre outros processos (TRIVINHO; CAZELOTO, 2009).

¹⁸⁰ Bourdieu explica que “o limite de um campo é o limite dos seus efeitos ou, em outro sentido, um agente ou uma instituição faz parte de um campo na medida em que nele sofre efeitos ou que nele os produz” (1989, p. 31).

As mudanças seguem impingindo à cibercultura no século XXI e, em especial, com a conformação e consolidação das redes sociais, traços e características que, segundo Trivinho, nas fases anteriores, se encontravam somente em potência:

A partir de, pelo menos, meados da década de 90, a cibercultura passou a ser, de ponta a ponta, cumulativa e imprevisivelmente, caracterizada por uma tessitura sociocultural (material, simbólica e imaginária) multicruzada e incontrolável (até prova consistente em contrário), animada por polidistribuição audiovisual e linguística recombinante, regida pela lógica do contágio e da irradiação e em desdobramento mundializado por aleatoriedade autopoietica, autogestionária e intra-ajustável, sob a sombra da incerteza estrutural, com amplo e frenético lastro em práticas colaborativas, de cocriação ou de compartilhamento que intensificaram as trocas interpares e de todos para todos nos interstícios civis e cotidianos, em âmbito virtual, reafirmando o prejuízo compulsório terminal da lógica da massificação da indústria cultural convencional. (2010, p. 37)

Consequentemente, a cibercultura adentrou o século XXI sob o signo da mudança. Embora, a interatividade tenha tido papel preponderante e se destacado entre tantos neologismos, principalmente, trata-se de compartilhamento, de contextos interativos e colaborativos e de redes sociais: “Ao que tudo indica, a ‘cibercultura’ poderá amanhã até prosseguir – de modo imperturbável – como *modus operandi* social-histórico de preservação do existente, mas não necessariamente com o significado que há bom par de anos lhe talha, em síntese, as características...” (*Ibid.*, p. 37, grifo do autor).

Entre 2005 e 2010, os avanços em direção à autonomia do campo da arte digital se produziram em ligação estreita com essas mudanças alardeadas na cibercultura e rearranjos tecnológicos. Principalmente, tais vantagens se desenvolveram com o advento das redes móveis e distribuídas (espaços públicos e privados) e cujos acessos em situação de trânsito ou de deslocamento, se encontram possibilitados, por exemplo, pelo uso de ferramentas e de instrumentos (PDA – *Personal Digital Assistants*).

Durante a emergência do campo da arte digital, anteriormente já comentado nesta investigação, reforçou-se o papel das discussões nas listas quanto à delimitação de uma taxonomia e, também, quanto ao estabelecimento de novas propostas de acesso aos bancos de dados e de visualização de obras, texto, imagens e dados.

Essa condição foi fruto da articulação entre desenvolvimento tecnológico, redes de base infotecnológicas e inúmeras manifestações de agentes e instituições envolvidos nos debates sobre o campo da arte digital ou *new media art*:

Compreender a gênese social de um campo, e apreender aquilo que faz a necessidade específica da crença que o sustenta, do jogo de linguagem que nele se joga, das coisas materiais e simbólicas em jogo que nele se geram, é explicar, *tornar necessário*, subtrair ao absurdo do arbitrário e do não-motivado os actos dos produtores e as obras por eles produzidas e não, como geralmente se julga, reduzir ou destruir. (BOURDIEU, 1989, p. 69, grifo do autor)

Neste recorte, entre as instituições representadas nos debates das listas de discussão, inicialmente, destaca-se o papel propositor em relação a uma taxonomia para a arte digital ou *new media art* realizado pelo V2_ *Institute for the Unstable Media* (entidade fundada em 1981, na cidade de Roterdã, Holanda). Outra contribuição importante para os debates das listas, já discutida nesta Tese, foi defendida pela pesquisadora Graham. A pesquisadora e, também, moderadora da lista CRUMB, apresentou um levantamento de palavras-chave e categorias para a arte digital ou *new media art* conforme especificações adotadas em festivais, plataformas, bibliografia de referência (2005).

No entanto, entre 2003 e 2009, a organização V2_ dedicou-se a delimitação de uma lista de palavras-chaves¹⁸¹ adotadas em taxonomias, bancos de dados ou depositórios institucionalizados, para contribuir com uma terminologia detalhada voltada ao campo da arte digital ou *new media art*, ainda considerado muito recente e complexo. A organização foi responsável pelo levantamento e pela seleção de instituições do campo que contribuíram nesse período para a proposição de taxonomias. Além disso, a equipe do V2_ discutiu uma metodologia comparativa entre as diferentes proposições (adotadas para seleção, preservação e documentação) elaboradas pelas entidades, em contraposição aos debates das listas realizados com participação de agentes ativos no campo da arte digital ou *new media art* e que se configurou pela oposição entre esses participantes e as instituições.

¹⁸¹ As organizações pesquisadas foram: *Rhizome*; *Daniel Langlois Foundation Centre for Research and Documentation*; *Netzspannung*; *Database of Virtual Art*; *The Walker Art Center's Collections and Resources and New Media Initiatives*.

Essa proposta delimitou um conjunto de instituições, distribuído geograficamente, de atuação tradicional na área da museologia e de atuação *online*, cujas bases de dados demonstravam diversidade disciplinar e de conteúdo, além de permitir acesso *online* e público. Vale lembrar, entre outros critérios da seleção, era desejável que o depositório das instituições pesquisadas aceitasse ser alimentado por diversas formas de contribuição, de acordo com o perfil de cada entidade, a partir de ações de comissionamento, de comunidades *online*, de premiações e de outras modalidades participativas.

A plataforma¹⁸² *Netzspannung* sediada na cidade de *Sankt Augustin* (Alemanha), encontrava-se entre as instituições de referência do campo, tendo sido selecionada pelo V2_ para integrar a amostra. A plataforma mantinha um depositório de *new media art*, com condições de acesso público, construído a partir de diversas possibilidades de visualização com uso de ferramentas tradicionais, randômicas, mapa semântico ou de acesso com uma linha do tempo. Entre outras finalidades do depositório objetivou-se o apoio educativo para professores de arte e de *media art education*.

Embora, a catalogação das informações (em inglês e alemão) apresentadas sobre artista, obra e contexto na base de dados possibilitasse acesso público, a relação de agentes ficou restrita a uma maioria de atuação internacional e, prioritariamente, localizada na Europa e nos Estados Unidos. Por outro lado, as duas ferramentas de pesquisa e de conhecimento (*knowledge discovery tools*) adotadas pela plataforma pretendiam oferecer ao usuário condições exploratórias numa interface entre arte, ciência e tecnologia, com uso de técnicas novas de navegação *web*.

Esses usos foram possibilitados pela adequação contínua da plataforma ao *modus operandi* da cibercultura, que desde o final da década de 1990, se mostra cumulativa e imprevisível, conforme Trivinho (2010) e, se caracteriza por um conjunto (material, simbólico e imaginário) de produção sociocultural.

¹⁸² A plataforma foi disponibilizada *online* em 2001 com o propósito de atuar com a divulgação de informações e pesquisas sobre *interactive art* e *media art education*. A plataforma (Sankt Augustin – Alemanha) oferece mais de 2500 obras, textos, imagens e dados para acesso. Disponível em < <http://netzspannung.org/about/?lang=en>> Acesso em: dez. de 2011.

As pesquisas apresentadas por Jennings (2000) conformadas durante o estabelecimento do campo emergente da arte digital ou *new media art* (exemplificado pela condição estadunidense) e, conforme análises desta Tese, apontaram entre as instâncias de consagração (exibição, distribuição e promoção), de atuação exclusivamente *online*, somente três entidades, todas localizadas nos Estados Unidos: a plataforma¹⁸³ *Rhizome* (*rhizome.org*) e duas organizações¹⁸⁴ sem fins lucrativos (ou fundações privadas), dedicadas ao financiamento e apoio da arte digital ou *new media art*, *Creative Disturbance* (www.creativedisturbance.net) e *Creative Capital Foundation* (<http://creative-capital.org/>).

As três entidades atuavam diferentemente no campo da arte digital ou *new media art*, já que as duas organizações tratavam de angariar fundos, localizar parceiros e distribuir recursos (capital de risco) para apoiar ações artísticas inovadoras, cujos critérios de seleção estavam baseados na viabilidade comercial de desenvolvimento.

As duas organizações que funcionavam principalmente como agentes financiadores da produção da arte digital ou *new media art*, também ofereciam um banco de dados *online* (de acesso público ou com restrições aos usuários) e, simultaneamente, atuavam no papel de instâncias de consagração. Embora sem permitir explícitas trocas e manutenção de parcerias entre as organizações e a comunidade.

Em especial, menciona-se a plataforma *Rhizome*, primeiramente, pela sua condição de depósito com a criação da base de dados *Artbase* (acervo público com 2.500 obras *online*) e, em seguida, por seu papel inovador no campo da arte digital. E, na medida em que a plataforma *Rhizome* se constituiu como um *locus* de produção e distribuição, seguindo os critérios confirmados por Bourdieu, também, pode ser compreendida como uma instância de consagração por seu papel de transformar a produção da arte digital ou *new media art* em capital simbólico (2004, p. 10).

¹⁸³ A plataforma *Rhizome* foi fundada em 1996 a partir de uma lista de emails com o propósito de atuar *online* e instituiu sua base de dados *Artbase* em 1999. Disponível em < rhizome.org/about/ > Acesso em: dez. de 2011.

¹⁸⁴ A organização *Creative Disturbance* foi fundada em São Francisco – Califórnia (EUA) por Roger Malina e Mark Beam em 1999. Disponível em < <http://www.collectiveintelligence.net/aboutUs.php> > Acesso em: dez. de 2011. A organização *Creative Capital* foi fundada em resposta ao contexto cultural estadunidense no ano de 1999 localizada em Nova Iorque (NI – EUA) com apoio da *Andy Warhol Foundation for the Visual Arts* e mais 22 sócios fundadores. Disponível em < <http://creative-capital.org/aboutus/story> > Acesso em: dez. de 2011.

Por outro lado, a coleção *Artbase* da plataforma *Rhizome* se apresenta numa estrutura não hierárquica, permite a busca detalhada, individualizada, de pesquisa e de conhecimento sobre o acervo em constante evolução e crescimento. Nesse momento, interessa ressaltar as condições de arquivamento das obras, evolução da coleção e de acesso oferecidas pela plataforma, diferenciadas, no caso de associados, público em geral ou entidades patrocinadoras.

A maioria dos procedimentos para a associação de artistas e para aceite de obras pela coleção *Artbase* já foi descrita em etapa anterior desta Tese e, oportunamente, a título de remissão, comparecem as proposições acerca do repositório, modos de arquivamento, de expansão do acervo e de acesso.

No entanto, a delimitação de entidades com exclusiva atuação *online* proposta por Jennings (2000) foi orientada principalmente pelos programas das instituições estadunidenses. Mesmo sem se restringir aos Estados Unidos, acabou por privilegiar um tipo de organização criado para atender a demanda específica por fundos da produção da arte digital ou *new media art* (as duas organizações foram fundadas em 1999) e que respondia a uma demanda específica e local.

Em contraposição às outras organizações, a plataforma *Rhizome* optou por desenvolver programas próprios de financiamento (com captação de recursos privados e públicos). Consequentemente, a organização se firmou por atuar com comissionamento de obras, com editais de apoio à produção e pela constituição de um extenso acervo *online* de *new media art* e incentivos a trocas e parcerias com a comunidade.

Por fim, as três organizações constituíram um conjunto ou base de dados com informações sobre obras e artistas comissionados (selecionados, premiações, bolsas e subsídios) em condições de ser consultado *online* com diferentes critérios de acesso. A base de dados *online*, por exemplo, mantida pela organização *Creative Capital*, inicialmente, foi organizada por critérios de busca convencionais¹⁸⁵, tais como: tipo de subsídios, ano ou etapa de produção, artista, disciplina e *medium*.

¹⁸⁵ Base de dados para consultas *online* e acesso público. Disponível em < <http://creative-capital.org/artistprojects/filter/status#textContent> > Acesso em: dez. de 2011.

Nessa condição do colecionismo digital, a base de dados¹⁸⁶ *online* da organização *Creative Disturbance* contém informações sobre a produção, além de especificações e características da arte digital ou *new media art* compiladas em fichas de acordo com a inscrição dos participantes; no entanto, sem possibilitar consultas públicas.

Ao mesmo tempo, os fóruns e festivais, de acordo com Manovich (2003, 2005), Wilson¹⁸⁷ (2002), Naimark¹⁸⁸ (2004), Paul (2008) e outros pesquisadores, foram os principais responsáveis pela constituição de espaços de discussão presenciais, de produção e divulgação entre agentes e organizações, conseqüentemente, se confirmaram no papel de instâncias de difusão da arte digital ou *new media art* durante a emergência do campo. Inúmeros festivais se estabeleceram por desempenhar um papel de validação das práticas artísticas emergentes em contraposição às demais estabelecidas e convalidadas pela maioria das instituições tradicionais da arte.

Embora, muitas galerias tradicionais e particulares tivessem exibido arte digital, Paul ratifica que a maioria das mostras em espaços considerados institucionais continuou a ocorrer no circuito dos festivais, fóruns e centro de mídias, como o *Center for Culture e Media* (ZKM) em Karlsruhe (Alemanha) e museus de tecnologia, como o *NTT Intercommunication Center* (ICC) fundado em 1997, pela empresa *Nippon Telegraph and Telephone Corporation* (NTT) em Tóquio (Japão) (2008).

Vale lembrar que, entre as décadas de 1980 e 1990, os principais fóruns para exposições da arte digital foram *Ars Electronica* (Linz – Áustria), *ISEA* (*Inter-Society for Electronic Ars*, evento itinerante com base na Holanda) e *Trasnmediale* (Berlim – Alemanha), entre outros. Condição de divulgação assumida pelos festivais que se confirmaria com o fortalecimento desse circuito internacional nos anos de 2000 (SHANKEN, 2009).

¹⁸⁶ Base de dados sobre a produção da *new media art* conforme inscrição dos participantes. Disponível em < <http://www.creativedisturbance.net/signup.php3> > Acesso em: dez. de 2011.

¹⁸⁷ As instâncias de difusão foram constituídas pelos eventos, competições e festivais de âmbito internacional, mas também com a comunicação em mídias tradicionais e na rede, de acordo com Wilson (2002).

¹⁸⁸ Naimark, em seu levantamento, concluiu que a *new media art* pode ser desenvolvida em dois tipos de instituições: centros de arte com interesse em tecnologia e laboratórios de pesquisa com interesse em arte, embora, muitos artistas da *new media art* prefiram se atuar de maneira independente fora das instituições tradicionais (2004, p. 12)

A cibercultura prossegue pela multiplicidade de práticas de compartilhamento, de criação e de trocas, possivelmente, segue sob o signo da mudança no século XXI e, nessa conjuntura, aumenta a importância dos depositórios, antes de acesso restrito, intermitentes e de disponibilidade vinculada aos calendários de festivais, já fortalecidos pelas finalidades educativas e, nesse contexto, ganharam maior abrangência na cena da arte digital ou *new media art*. Nessa direção, afirma-se a importância do festival *Ars Electronica* que, por sua realização ininterrupta desde a sua criação em 1979, já responde por um arquivo e banco de dados constituído por força de investimentos (material, pessoal e financeiro) na produção da arte digital ou *new media art*.

Nesta Tese, uma condição de recorte para a institucionalização da arte digital, foi identificar um conjunto de agentes e de instituições pertencentes ao campo, considerando-se inicialmente, essa emergência comparativamente ao campo da arte contemporânea. E, em seguida, com a constituição de um estado de autonomia, seria possível identificar, exemplarmente, as instituições de consagração, responsáveis pela transformação do capital econômico e social em capital simbólico.

A autonomia relativa do campo artístico como espaço de relações objectivas em referência aos quais se acha objectivamente definida a relação entre cada agente e a sua própria obra, passada ou presente, é o que confere à história da arte a sua autonomia relativa e, portanto, a sua lógica original. (BOURDIEU, 1989, p. 71)

Krajewski enfatizou o papel estratégico que muitos festivais desempenharam com a apresentação, contextualização e distribuição das práticas artísticas realizadas com uso de mídias emergentes, em contraposição a relutância histórica das instituições tradicionais. Os festivais contavam com maior flexibilidade para acompanhar a evolução dos formatos e das categorias de apresentação, se tornaram capazes de refletir as mudanças do campo da arte digital (*new media art*) ou mesmo antecipar as transformações tecnológicas. Estes eventos representavam uma plataforma ou espaço de contracultura, à margem do instituído e das instituições de arte tradicional (2006).

Entre as décadas de 1980 e 1990, foi identificada por Shanken a crescente importância de exposições, organizações e comunidades na produção, recepção e contextualização da arte digital ou *new media art*. Destaque-se a inclusão de universidades, corporações, governos e fundações que passaram a exercer um papel central de apoio financeiro e tecnológico do próprio campo e, nos anos de 2000, para o fortalecimento do circuito internacional de festivais (2009).

No final dos anos de 1980, muitos festivais de vídeo europeus¹⁸⁹ alteraram as suas denominações e incorporaram apresentações de novas mídias em suas programações quando adotaram terminologias variadas entre *media art*, multimídia e *digital art*. O festival *Ars Electronica* (Linz – Áustria) destaca-se pela sua longevidade, atuação continuada e conjunto de contribuições, já que acontece desde 1979, com uma programação baseada em música eletrônica e mostras audiovisuais, acompanhada por atividades e práticas artísticas diversificadas entre *workshops*, conferências, mostras e simpósios (KRAJEWSKI, 2006).

A criação do *Prix* pelo *Ars Electronica* em 1987 foi fundamental para a consolidação do festival. O prêmio já contabilizava mais de 37.432 submissões de trabalhos no total das categorias até 2009 e, principalmente, se tornou um fórum de discussão entre instituições e agentes (pesquisadores, artistas, profissionais e outros) e, também, *locus* para a realização de debates críticos no campo da arte digital ou *new media art*.

Contudo, por volta dos anos 2000, no âmbito dos festivais internacionais, a relação das categorias de produção da arte digital ou *new media art* foi tema constante das listas de discussão pela estreita vinculação com as propostas de taxonomia e ainda pelas possibilidades de consagração para os artistas do campo. Consequentemente, pode-se apreender um espelho do campo pela análise e configuração dos procedimentos de seleção e premiação desses eventos e, também, das práticas de colecionismo operadas pelas plataformas e repositórios dos acervos de *new media art*.

¹⁸⁹ No final dos anos de 1980, o festival berlinense *Berlin's Videofest* mantinha um diálogo crítico com a televisão, já nos anos de 1990, pelo interesse em multimídia e *media art*, chamou-se *Transmedia* e, consequentemente, motivado pela arte e cultura digital, desde 1998, foi denominado *Transmediale* (KRAJEWSKI, 2006).

Nos anos iniciais (edições de 1987, 1988 e 1989), o prêmio *Prix* se manteve fortemente vinculado às mídias tradicionais (*computer animation - computer music - computer graphics*), justificou-se inicialmente pela parceria permanente com a empresa de comunicação *Austrian Broadcasting Corporation* (ORF) (RANZENBACHER, 2004).

Em 1990, foi instituída a categoria *interactive art* e, em 1995, extinta a categoria *computer graphics* com a implantação de uma categoria relacionada às redes de base infoeletrônicas - *world wide web* (depois denominada *Net vision / Net excellence* em 2001). Nas edições seguintes, a justificativa para a continuidade das categorias tradicionais (*computer animation / film / VFX¹⁹⁰ - computer / digital music*) estava apoiada na permanente tensão entre os modos de produção (*old media versus new media*) (RANZENBACHER, 2004).

Por outro lado, desde os anos 2000, alguns estudos encetados por pesquisadores em repositórios¹⁹¹ de organizações e festivais de *new media art* contribuem para superar a ausência de informações disponíveis e públicas, também, para operar um deslocamento das disciplinas da *media art* da periferia para o centro da história da arte, tarefa realizadas com a revisão historiográfica dos arquivos *online*. As análises empreendidas pelo festival *Ars Electronica*, entre outros levantamentos sobre uma história de *media art* arquivada em bancos de dados, contribuíram para o desenvolvimento dos estudos culturais e de uma nova área de prospecção e estudos da imagem (GRAU, 2004).

Prioritariamente, duas investigações prospectivas dos arquivos do *Ars Electronica* já foram realizadas: a primeira¹⁹² em 2004 por ocasião dos 25 anos (*Timeshift: the world in twenty-five years*) e a segunda em 2009, na oportunidade dos 30 anos do festival (*Mapping the archive: Prix Ars Electronica*).

¹⁹⁰ Efeitos de programas de animação, a sigla *VFX* corresponde a uma abreviatura em inglês para o termo *visual effects* ou *Visual F/X* ou *VFX*.

¹⁹¹ O festival *Transmediale* (Berlim – Alemanha) e o instituto *V2_* (Roterdã – Holanda) foram precursores na revisão historiográfica de material arquivado em bancos de dados próprios (GRAU, 2004).

¹⁹² O levantamento, correspondente aos 25 anos do festival *Ars Electronica* (entre 1979 e 2004), adotou um processo de análise do material de arquivo denominado *memory theater* (RANZENBACHER, 2004).

O projeto *Timeshift: the world in twenty-five years*, com a ideia de apontar o futuro e retrospectivamente apreender esse período de 25 anos, contou com a aplicação de múltiplas abordagens¹⁹³ de análise e, inicialmente, para retomar um histórico do festival, optou-se pelo uso de uma técnica mnemônica (*memory theater* como modelo de representação de conhecimento) (RANZENBACHER, 2004).

Embora, o primeiro levantamento da história do festival tenha se realizado somente em 2004 e já reunisse pelo menos 9.000 páginas de material de catálogos entre depoimentos e resumos com palavras-chave, para Dirmoser, a produção de *new media art* se mantinha em potência, devido ao número crescente e considerável de manifestações diversificadas, contrariamente aos propósitos de uma institucionalização do campo. Justifica-se, já que essa exposição de *new media art* coordenada pela *Ars Electronica* dependia fortemente de organizações artísticas para se realizar (2004a) (ver Tabela 6).

A metodologia de pesquisa¹⁹⁴ para a primeira abordagem do projeto *Timeshift* foi formulada segundo uma concepção historiográfica dotada de uma temporalidade complexa e, ao ser aplicada aos arquivos do festival, permitiu obter um histórico cruzado¹⁹⁵ com tendências relacionadas aos temas, terminologias, rede de participantes, linha do tempo, entre outros resultados (*memory theater* – com a formulação do arquivo *ars cluster* e outros sub-temas). Um segundo levantamento com uso de técnicas de representação de arranjos em rede possibilitou criar uma ideia da exposição ao longo do tempo e, também, ressaltou a importância das redes de relação entre os sujeitos, dos círculos intelectuais e dos acadêmicos (RANZENBACHER, 2004).

¹⁹³ Estudos e arquivos. Disponível em < <http://www.servus.at/kontext/ARS/> > Acesso em: dez. de 2011.

¹⁹⁴ O método foi desenvolvido no início do século XIX pelo historiador alemão Aby Warburg e aplicado ao material documental e gráfico, nesse caso, trabalha-se com uma capacidade de dotar de conhecimento o arquivo, independentemente, da origem temporal do documento, constituindo-se um resumo mnemônico de tendências, temas, terminologias e aplicações. A técnica não oferece uma descrição temporal linear, por isso, optou-se por vincular as informações aos catálogos, assumindo-se uma perspectiva temporal em relação às diversas edições do evento (RANZENBACHER, 2004).

¹⁹⁵ Um arquivo qualificado dos dados (*concept cluster*) foi desenvolvido a partir da identificação temporal das informações das submissões (artistas, palavra-chave, literatura, membros do júri, entre outros elementos) e permitiu apresentar uma organização dos conceitos do campo. A apresentação em forma gráfica de rede (sem bordas – *concept cluster*) possibilita ao leitor realizar suas próprias rotas semânticas. Disponível em <http://www.servus.at/kontext/ARS/ars_cluster_E_1_1.ppt.pdf> Acesso em: dez. de 2011.

Uma terceira abordagem do projeto foi desenvolvida com a aplicação de uma ontologia, tipo *web* semântica, para permitir a exploração das relações entre entidades conceituais. Uma das condições, identificada pela análise desse conjunto de submissões¹⁹⁶, apontou um número reduzido de artistas (em torno de 100 participantes) como responsável pelos maiores projetos ao longo da história das edições e, também, confirmou o favoritismo de equipes permanentes quanto às chances de participação e premiação frequente na mostra (RANZENBACHER, 2004).

Coincidentemente, a literatura especializada e publicada¹⁹⁷ nesse período e, principalmente, nos Estados Unidos e Grã Bretanha, confirmou o predomínio dos mesmos 100 artistas. O fato do campo da arte digital ou *new media art* tornar-se mais restritivo foi uma surpresa para a organização do festival e se, em parte, justificou-se pelo tempo de duração para a realização dos projetos, por outro lado foi fruto da dependência de apoio financeiro, de recursos técnicos sempre atualizados, profissionalização de equipes, entre outras exigências (*Ibid.*).

Entre as temáticas desenvolvidas com frequência pelas participantes nesse período, observa-se a relação entre a produção de *media art* e o desenvolvimento de tecnologias. Tal vinculação pode ser conferida pelo conjunto de conceitos descritos e apresentados visualmente, à medida que a terminologia (*buzzwords*) se estabelecia ou terminava por ser substituída com rapidez. Por outro lado, projetos de grande envergadura foram fortemente influenciados pelas organizações e/ou participantes do festival, em especial, pela relação entre agentes com a conformação de redes que, em geral, significaram uma forma efetiva de estrutura comunicativa entre membros do júri das edições e desenvolvida nas redes internacionais (DIRMOSER, 2004a).

No entanto, a predominância das categorias tradicionais (*computer graphics*, *computer animation* e *computer music*) e do maior número de inscrições nestes segmentos também foi confirmada no compito dessa primeira investigação.

¹⁹⁶ Em 2004, foram computadas 35.000 submissões ao Prix (o prêmio foi criado em 1987, os dados se referem ao período de 1987 a 2003) e um total de 10.000 artistas (RANZENBACHER, 2004).

¹⁹⁷ O livro *New Media Art*, dos artistas Tribe e Jana, com apoio do editor Grosenick foi publicado pela Editora *Taschen* com primeira edição em 2006 e pode ser considerado um exemplar típico. Disponível em <<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art%2C+by+Mark+Tribe+and+Reena+Jana>> Acesso em: dez. de 2011.

Entre as proposições, a criação da categoria *Digital Communities* foi um dos resultados da revisão dos 25 anos do festival, com a intenção de ampliar o campo¹⁹⁸ da *cyberart* e tratar das consequências do alcance social da Internet, dos desafios da comunicação móvel e das redes sem fio. A categoria surgiu com a ideia de se tornar um fórum de discussão do potencial político dos sistemas de comunicação digital e para ampliar o alcance público do festival.

Nesse contexto, uma das visualizações apresentadas por Dirmoser, a partir do *memory theater* explorou a formação de redes entre os participantes, conforme uma ideia de distribuição do poder.

Essa análise utilizou informações do banco de dados¹⁹⁹ do período entre 1979 – 2003 para sugerir e configurar uma rede de relações²⁰⁰ entre agentes e instituições. Foram compilados dados para identificar instituições, artistas e teóricos com participação ativa no festival (1979 – 2003) e nas categorias do PRIX (1987 – 2003) (2004b).

Esse mapeamento de agentes e instituições possibilitou inferir uma periodização da história do festival, encadeamentos e transformações. Por outro lado, a trajetória social ou a série das posições sucessivas ocupadas por um mesmo agente (conforme os tipos de atribuição ou funções desenvolvidas) nas instituições (quadros técnicos, funções administrativas, participação em projetos, entre outros papéis) e, em especial, na estrutura das edições do festival (composição de comitês, membro de júri, artistas participantes, consultores, membros administrativos, conferencistas, detentores de bolsas ou residências artísticas, entre outras possibilidades) permitiu configurar uma situação de rede de relações entre os participantes.

¹⁹⁸ O termo *cyberart* foi adotado para nomear amplamente a produção da arte digital, em geral, usado pelo festival *Ars Electronica* para divulgar as edições de proposições inovadoras. Graham (2004) apresentou as lista de discussão CRUMB uma proposta de categorias sintetizadas a partir de teóricos, plataformas e festivais de *new media art* e a contribuição do *Ars Electronica* baseava-se nas seguintes categorias: *Digital Communities*, *Computer Animation / Visual Effects*, *Digital Music*, *Interactive Art*, *Net Vision*.

¹⁹⁹ Grande parte dos dados foi copilada e analisada manualmente com programas simples de geração estatística.
²⁰⁰ Outros detalhes e informações podem ser obtidos no banco de dados do festival (Projeto Pessoas Atribuições). Disponível em <http://90.146.8.18/en/archives/pp_prix_artist_abc.asp?letter=showall#> Acesso em: dez. de 2011.

Nesse contexto, as redes baseiam-se nas posições ocupadas e nas relações entre agentes e instituições.

É com relação aos estados correspondentes da estrutura do campo que se determinam em cada momento *o sentido* e o valor social dos acontecimentos biográficos, entendidos como *colocações* e *deslocamentos* nesse espaço ou, mais precisamente, nos estados sucessivos da estrutura da distribuição das diferentes espécies de capital que estão em jogo no campo, capital econômico e capital simbólico como capital específico de consagração. (BOURDIEU, 1996, p. 292, grifo do autor)

A delimitação das relações entre participantes tomou por princípio a realização de tarefas administrativas na estrutura do festival e em instituições ou organizações parceiras, posições ou troca de funções, convênios firmados, consultores, bolsas para artistas visitantes e residências artísticas, cargos e/ou participação em projetos, além da formação de equipes de âmbito internacional.

6.2 REDE DE RELAÇÕES, AGENTES E ESTRATÉGIAS

A rede de relações estabelecida entre os agentes e instituições participantes do festival se organiza hierarquicamente (quantitativamente por número de participações, premiações, entre outras ações) de forma relacional (conforme posições, gêneros da produção, categoria, geração, por país de origem, outros critérios) e se torna mais visível a partir da instituição do prêmio *Prix* em 1987.

Essa competição, organizada em torno das categorias de premiação, se tornou responsável por mobilizar internacionalmente uma legião de profissionais, técnicos, teóricos, críticos e artistas atuantes no campo conformado entre arte, tecnologia e sociedade a cada edição.

A primeira edição do festival aconteceu pela iniciativa de algumas instituições públicas, locais e regionais, também apoiada pela renovação industrial de Linz (Áustria) e, por causa da contribuição do centro de concertos *Bruckenerhaus* inaugurado em 1974, além do interesse estratégico da cidade por uma posição de futuro (PELIZZA, 2009).

A visualização dessa rede de participantes integrados ao festival *Ars Electronica*, conforme Dirmoser (2004b), ofereceu no mínimo cinco nós criados temporalmente pela vinculação entre agentes e instituições e, também, superpostos²⁰¹ a uma determinada localização geográfica.

Os principais núcleos identificados incluíram articulações, relações e transformações das redes formadas pelas equipes de direção, membros fundadores, artistas, coletivos, participantes da administração do festival, organizações e instituições parceiras. Essa abordagem delimitou as seguintes fases: I - Inicial ou de definição; II - Intensificação ou predomínio da orientação acadêmica e III - Consolidação e complementação (ver Tabela 6).

²⁰¹ Os nós delimitados permitem identificar as instituições ou agentes mais ativos e localizados nas cidades de Paris (FR), Viena e Linz (Áustria), Nova Iorque, Cambridge, Buffalo e Berkeley (EUA), Bonn, Munique, Berlim, Colônia, Leipzig, Dessau, Osnabrück e Frankfurt (Alemanha), Toronto (Canadá), Budapeste (Hungria), Londres (Inglaterra), Amsterdã e Roterdã (Holanda), Zurique (Suíça), Tóquio, Kioto e Kobe (Japão); os países França, Austrália, Finlândia, Rússia e Espanha.

Período	Fase	Agentes	Instituições / organizações
1979 - 1988	Inicial ou de definição *	Hannes Leopoldseder (diretor da ORF, fundador e diretor do festival) Herbert W. Franke (participante do simpósio) Otto Piene (artista, MIT, participante do simpósio) Hubert Bognermayr (artista, participante da administração / simpósio) Isao Tomita (artista, participante do simpósio) e outros agentes	Austrian Broadcasting Corporation (ORF) (Áustria) MIT (EUA) IRCAM (França) Klangwolke Festival (Áustria) Bruckner Festival (Áustria) Johannes Kepler University Linz (Áustria)
	1982	H. Leopoldseder Horst Stadlmayr (diretor do museu Brucknerhaus, participante da administração / simpósio)	
	1984	Gottfried Hattinger (participante da administração / simpósio) Christine Schöpf (ORF, participante da administração / simpósio)	
	1986	G. Hattinger e Peter Weibel (artista, consultor e co-organizador) Regina Patsch (participante da administração / simpósio)	Stadtwerkstatt (Áustria) Time's up (Áustria)
	1987	Estabelecimento do prêmio <i>Prix</i>	
1989 - 1995	Intensificação ou predomínio da orientação acadêmica	Peter Weibel G. Hattinger (1984 - 1992) Katharina Gsöllpointner (1992 - 1995) (participante da administração / simpósio) Gerhard Johann Lischka (participante da administração / simpósio) Christine Schöpf Brigitte Vasicek (participante da administração / simpósio)	ZKM (Alemanha) CAiiA STARS (Inglaterra / EUA) <i>Institut für Neue Medien</i> (Alemanha)
1996 - 2004	Consolidação e complementação	Gerfried Stocker (artista, diretor AEC, participante da administração / simpósio) Christine Schöpf (ORF, diretor AEC, participante da administração / simpósio) Edouard Bannwart (ART+COM) Horst Hörtnner (Futurelab) Jutta Schmiederer Reinhard Kannonier (<i>University of Art and Industrial Design</i>) Stella Rollig (<i>Lentos Art Museum</i>)	ART + COM (Alemanha) <i>Ars Electronica Center - AEC</i> (1996) (ARSBOX - CAVE) (Áustria) <i>Ars Electronica Futurelab</i> (1996) (Áustria) ICC (Japão) <i>O.K Center for Contemporary Art</i> (Áustria) <i>Klangwolke Festival - 1999</i> (Áustria) <i>Kunst - University of Art and Industrial Design - Linz - 2001</i> (Áustria) <i>Zurich University of the Arts (ZHdK)</i> (Suíça) <i>Lentos Art Museum - Linz - 2004</i> (Áustria)

* Leopoldseder denominou o período entre 1986-89 de fase de reconceituação do festival

Tabela 6: relação das fases conforme a visualização da rede, instituições e organizações (DIRMOSER, 2004b)

Fonte: Dados e informações complementares. Disponível em: < http://90.146.8.18/en/about/download/making_of.pdf > Acesso em dez. de 2011. > Acesso em dez. de 2011.

A relação foi desvelada com apoio da investigação pelo método de representação *memory theater* aplicado à história do festival desde sua criação em 1979 até 2003 (SCHÖPF, 2004).

Ao longo dos 25 anos do festival foi possível perceber a transferência da responsabilidade na primeira para a segunda fase, das instituições consolidadas nas áreas de comunicação e de pesquisa científica (ORF - *Austrian Broadcasting Corporation* e MIT) compartilhada com organizações e outros festivais locais (*Klangwolke Festival* e *Bruckner Festival*) para instituições na área de mídias (ZKM), plataformas e instituições de arte, de pesquisa e acadêmicas de âmbito internacional (CAiiA-STAR *Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, University of Wales College Newport* - Inglaterra e STAR *Science Technology and Art Research Centre, University of Plymouth* - EUA).

A primeira fase (Inicial ou de definição) delimitada entre 1979 - 1988 foi uma etapa de estruturação do festival e das relações entre as instituições de apoio. Em 1989, o prêmio *Prix Ars Electronica* foi estabelecido com a direção de Christine Schöpf (ORF) para se tornar um fórum internacional da criação artística e da inovação em mídia digital (*competition for cyberarts*). A definição de uma competição internacional foi conclusiva para o posicionamento do festival e, inicialmente, o prêmio recebeu inscrições em três categorias: *Computer Graphics, Computer Animation, Computer Music*. Tanto a seleção rigorosa dos membros do júri entre os maiores especialistas em cada categoria, quanto uma ampla cobertura jornalística a cada edição, contribuíram para que o prêmio internacional se tornasse dominante entre as competições no campo da mídia e da arte digital.

Em síntese, a cada edição e/ou nova categoria do prêmio *Prix*, o gerenciamento de cada categoria ficava a cargo de um membro administrativo (gerente de categoria) com orientação de um consultor especializado da área. Enquanto, a equipe e os membros do júri, a cada nova edição, discutiam e estabeleciam regras para o recebimento dos trabalhos (formatos e especificações técnicas) e critérios de avaliação para a premiação (PELIZZA, 2009).

Ao longo das edições do *Prix*, a alteração das categorias ocorreu em função de modificações, em parte, por sugestão das listas de discussão que as contestaram veemente e, também, pela transformação tecnológica.

Tais alterações, também, responderam pela evolução das estruturas do festival (apoio financeiro, parcerias com empresas de tecnologia, colaboração, teorização da produção da arte digital ou *new media art*, entre outros fatores). As próprias denominações e renovações das categorias contribuíram para criar uma hierarquia da produção:

Pode-se dar conta da estrutura quiasmática desse espaço, no qual a hierarquia segundo o lucro comercial (teatro, romance, poesia) coexiste com uma hierarquia de sentido inverso segundo o prestígio (poesia, romance, teatro), por meio de um *modelo simples* que leva em conta dois princípios de diferenciação. (BOURDIEU, 1996, p. 135, grifo do autor)

Essa avaliação de Bourdieu baseia-se em dois princípios, de um lado, as condições econômicas da produção (custos, demanda, ciclo de produção) e do outro, a distinção simbólica que depende e aumenta com a autonomia do campo, mas tende a variar em razão inversa aos ganhos econômicos (1996).

Com isso, na segunda fase da instituição do festival (Intensificação ou predomínio da orientação acadêmica), as alianças internacionais se fortaleceram e, também, se consolida o aspecto acadêmico com a direção artística de Peter Weibel.

Na terceira fase (Consolidação e complementação), a direção artística e gerencial de Gerfried Stocker (AEC) e de Christine Schöpf (ORF) (responsáveis por estabelecer temas e programas), com o apoio de uma equipe de consultores, permitiu eleger premissas próprias para o festival, além de manter parcerias com EUA, Ásia e outros países europeus, com o intuito de formar uma rede no campo da *media art* entre arte, ciência e indústria (SCHÖPF, 2004).

Conforme delimitação desta Tese se apresenta uma conformação da relação entre agentes e instituições. Inicialmente, em contraposição ao estado de emergência do campo anteriormente analisado nos Estados Unidos, se observa a manutenção da predominância de agentes estadunidenses na conformação da rede de poder oferecida pela análise do banco de dados, do período entre 1979 – 2003, por Dirmoser (2004b), do Festival *Ars Electronica* (ver Gráfico 1).

Nesta abordagem, as instituições e organizações foram classificadas de acordo com as funções ou papéis que desempenham no campo, seguindo critérios de Bourdieu (1996, 1982), como diferentes instâncias.

Na constituição do *Ars Electronica*, entre 1979 e 2003, um considerável número de instituições e organizações (locais e internacionais) desempenhou e alternou diferentes funções, contribuiu com recursos financeiros, técnicos e de mão de obra para o desenvolvimento da produção da arte digital ou *new media art* e, objetivamente, atuou em prol da institucionalização do campo.

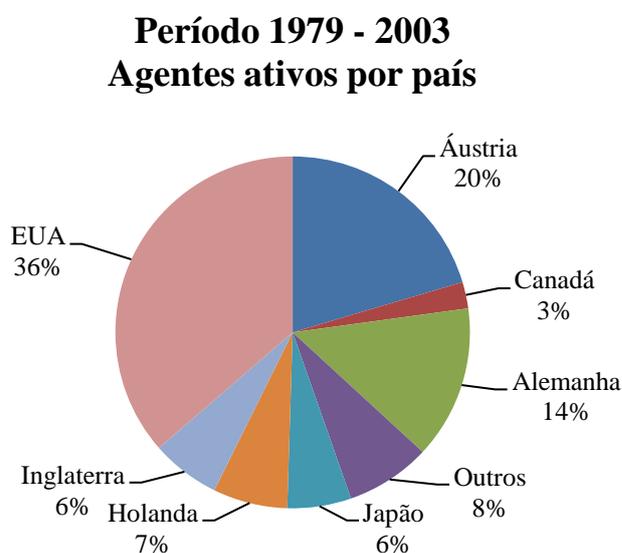


Gráfico 1: distribuição dos principais agentes (artistas, membros de júris e de comissões, teóricos, conferencistas) por país de origem, nas edições do festival no período considerado entre 1979 - 2003 e do prêmio *PRIX* entre 1987 – 2003.

Fonte: Baseado no levantamento - DIRMOSE, Gerhard. *ARS Personal Netz*, 2004b. Disponível em: < <http://www.servus.at/kontext/ARS/> > Acesso em dez. de 2011.

A distribuição das instituições e organizações confirma a tendência a uma crescente internacionalização ao longo dos 25 anos do festival, ainda com predominância de instituições estadunidenses, mas com maior participação europeia, principalmente, quanto às organizações não governamentais, entidades e plataformas artísticas e culturais (ver Gráfico 2).

A rede de poder oferecida pela análise do banco de dados por Dirmoser (2004b) do Festival *Ars Electronica* (1979 – 2003) possibilitou listar instituições e classificar de acordo com a função que desempenharam no campo, ao longo desse período, como instâncias: de consagração, de reprodução e de difusão.

Neste caso, em comparação ao estado de emergência do campo estadunidense, conforme já analisado, percebe-se um crescimento das instâncias de reprodução com apoio de indústrias e empresas de tecnologia e, também, das instâncias de comunicação e distribuição *online*.

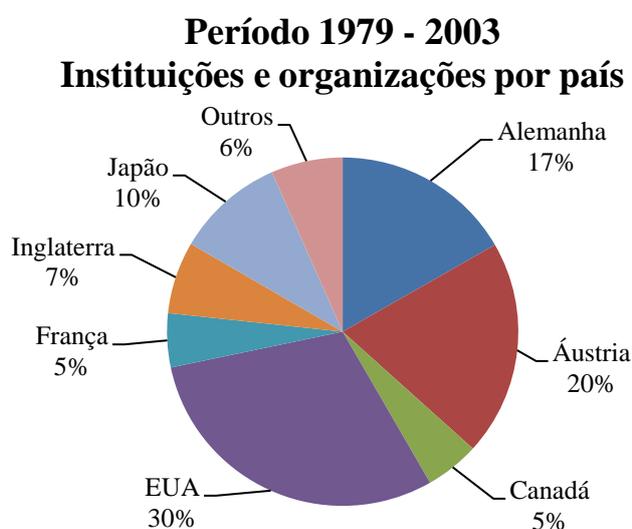


Gráfico 2 distribuição dos principais instituições e organizações por país de origem, nas edições do festival no período considerado entre 1979 - 2003 e do prêmio *PRIX* entre 1987 – 2003.

Fonte: Baseado no levantamento DIRMOSER, Gerhard. *ARS Personal Netz*, 2004b. Disponível em: < <http://www.servus.at/kontext/ARS/> > Acesso em dez. de 2011.

Entre 1979 e 2003, observa-se uma distribuição internacional e regular das instituições acadêmicas (instâncias de reprodução), mas destaca-se o privilégio de ação das novas formas institucionais, de empresas e organizações não governamentais com atuação *online* nos países europeus, em especial, na Alemanha (ver Tabela 7).

Por outro lado, o prêmio *Prix* possibilitou hierarquizar as categorias de produção, pelo número de inscrições, pelo período de oferta do prêmio, de acordo com a geração, exclusividade não comercial, enfim, com o número de vezes de premiação de cada artista ou entidade. Inicialmente, a premiação esteve vinculada às áreas de produção em música e audiovisual, tradicionais e reconhecidas, continuamente, outras possibilidades de premiação foram instituídas, quando se privilegiou a produção na rede, produção de código-fonte e outras manifestações entre arte, ciência e tecnologia.

<i>Ars Electronica</i> , instituições e organizações em rede	EUA	Áustria	Alemanha	Japão	Canadá	Inglaterra	Outros países europeus
Instâncias de consagração – digitais (exibição, distribuição e promoção) (coleções e acervos, bancos de dados online, premiação, bolsas, residências artísticas)	1	1	1				
Instâncias de reprodução (centros de pesquisa / <i>think tanks</i> / laboratórios) com apoio de empresas tecnológicas	3	1	4	3		1	1
Instâncias de reprodução (acadêmicas e tradicionais)	8	2	5	3	3	3	1
Instâncias de comunicação / difusão tradicionais	1	3					
Instâncias de comunicação e difusão (<i>online</i>)	3	4					5
Empresas / organizações de tecnologia	2	1					
60	18	12	10	6	3	4	7

Tabela 7: resumo das instituições, festivais, editoras, laboratórios e recursos acadêmicos em destaque no campo da arte digital ou *new media art* entre 1979 e 2003

Fonte: tabela produzida a partir da análise (ARS_Personal_NETZ_D_1_3) por Dirmoser (2004b) do Festival *Ars Electronica*

No entanto, a grande maioria das categorias vigentes no prêmio *Prix* (1987 – 2003) não aceitava inscrições de projetos de caráter exclusivamente comerciais. Em 1998, a criação da categoria U19_ *Freestyle computing* dedicada somente aos jovens com menos de 19 anos residentes na Áustria, pode ser compreendida como uma resposta às demandas locais e aos planos de fortalecimento do festival na comunidade.

Os trabalhos selecionados nessa categoria eram acompanhados por encontros entre candidatos e comissão de jurados, enquanto os premiados eram convidados para participar da programação do evento (PELIZZA, 2009).

A premiação para a categoria intitulada [*The Next Idea*], lançada em 2004, embora limitada a artistas entre 19 – 27 anos de idade (a média etária varia a cada edição), aceitava inscrições internacionais e, além de um prêmio em dinheiro, oferecia uma bolsa de residência artística (*Research and Artist-in-Residence*) de três meses no *Ars Electronica Futurelab* com apoio de uma equipe técnica para o desenvolvimento do projeto premiado.

A nova categoria corresponde também aos apelos geracionais, já que se propõe seletiva e por faixa etária e, além da premiação, oferece uma bolsa de residência artística, o que contribui para a profissionalização dos agentes e do campo. Em 2004, o júri apresentou como vencedor dessa categoria um coletivo de artistas japoneses e manifestou interesse em ampliar a participação de grupos²⁰² austríacos na competição nas futuras edições do prêmio (HÖRTNER, 2004).

Em relação à hierarquia de artistas premiados, ao longo das edições realizadas entre 1987 – 2003, a lista obtida nesta Tese para os primeiros trinta nomes apresenta os países Estados Unidos e Canadá com índices respectivamente de 33% e 27%, enquanto o valor de 33% representa o total dos principais artistas europeus participantes do festival, além do Japão que se destaca com 7% dos artistas premiados (ver Gráfico 3).

²⁰² Os artistas cujos trabalhos mereceram destaques eram originários dos Estados Unidos, Japão e Argentina. A categoria confirmou a internacionalização do prêmio, já que inscrições eram provenientes de países situados na Ásia, Europa, África, Austrália América do Norte e América do Sul. HÖRTNER, Horst. *Risky Investments for the Future of Interactive Media*. *Prix Ars Electronica 2004 / Jury-statement*, 2004. Disponível em < http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=12811 > Acesso em: dez. de 2011.

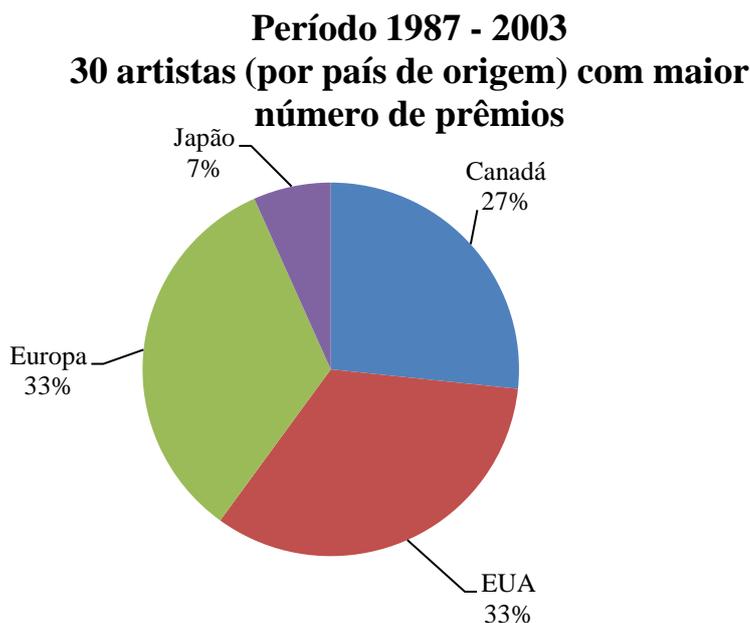


Gráfico 3: distribuição dos principais artistas (por país de origem) com maior número de premiações do prêmio *Prix* entre 1987 – 2003.

Fonte: Baseado na relação de artistas premiados nas categorias do *Prix Ars Electronica* por ano. Disponível em: <http://90.146.8.18/en/archives/pp_prix_artist_abc.asp?letter=a> Acesso em dez. de 2011.

Nesse caso, uma observação hierárquica realizada quantitativamente pelo número de prêmios recebidos deixa de contemplar outras relações entre agentes e instituições que ocorrem em diferentes níveis. Muitos artistas participaram e, inclusive, foram premiados em mais de duas categorias simultaneamente e, também, exerceram variadas funções ao longo do tempo: como membros de júri, com apresentações nos simpósios e fóruns das categorias, membro de comissões, consultores, entre outras possibilidades.

Por outro lado, projetos e trabalhos selecionados receberam apoio de empresas, instituições e de agentes que atuam no campo e, em geral, surgiram vinculados às tecnologias e demandas sociopolíticas dos próprios contextos de origem. O simples compilatório das premiações deixou de lado a discussão sobre as relações entre as categorias, as condições tecnológicas necessárias em cada projeto, diferenças entre as gerações e entre países e a velocidade do desenvolvimento tecnológico e demais excessos.

A velocidade técnica e tecnológica, para Trivinho, equivale a um macrovetor dinâmico exponencial de organização/desorganização e reescalonamento permanente de relações e valores sociais, políticos e culturais na atualidade e, tal condição, sendo pouco visível:

A invisibilidade do *modus operandi* dromocrático-cibercultural – invisibilidade fenomenologicamente paradoxal, como *transparência marcadamente imperceptível* (que indica que, para todos os efeitos, tudo se põe a olhos vistos, cabendo à percepção realizar o “trabalho de parto”) – patenteia a sua natureza transpolítica. Tal característica requalifica, em cadeia, necessariamente, tudo o que por ela e com base nela é engendrado. (2007, p. 75-76, grifo do autor)

Vale lembrar, a ausência de uma análise sob a perspectiva da história da arte, já que o material de divulgação do festival (catálogos e *sites*), mesmo citado na área acadêmica, exigiria maior reflexão. Insistentemente, ao longo desse período, se reforçaram²⁰³ parcerias com teóricos e historiadores para apresentações em fóruns locais e nas edições (RANZENBACHER, 2004).

Nessa direção, a categoria *Media.Art.Research award* dedicada a premiar e incentivar pesquisas teóricas no campo foi criada somente em 2007 a partir de uma parceria entre o *Ars Electronica* e o centro de pesquisas *Ludwig Boltzmann Institut* (Linz – Áustria).

²⁰³ A instituição do prêmio *Media.Art.Research Awards* em 2007 foi motivado por esse esforço teórico entre o festival e o centro de pesquisas *Ludwig Boltzmann Institut*, localizado em Linz (Áustria).

6.3 VALIDAÇÃO, MERCANTILIZAÇÃO E DENEGAÇÃO

Outra forma de análise, oportunamente, pode ser encontrada no projeto *Mapping the archive: Prix ars electronica* realizado em 2009, em comemoração aos 30 anos do festival, com apoio dos pesquisadores da organização *Ludwig Boltzmann Institute* (LBI), que resultou em seis diferentes visualizações de dados sobre o arquivo do *Ars Electronica*. A documentação foi apresentada²⁰⁴ na exposição durante a realização da edição *Human Nature* do festival em 2009 e mantém disponível uma versão *online*.

Do ponto de vista quantitativo, ao abordar esse fenômeno social complexo constituído pela história de 30 anos do festival *Ars Electronica*, Stefaner desenvolveu uma visualização específica dos dados das submissões²⁰⁵ (autor, país, ano, categoria, palavra-chave, vencedor) do *Prix Electronica* realizadas entre 1987 até 2009 (2009). Considerando que esses dados nunca tinham sido analisados, muitas complementações foram necessárias para adequar essas informações aos procedimentos.

A partir da primeira análise quantitativa das entradas individuais da matriz formulada com as submissões, Stefaner constatou que a distribuição das categorias revelava a centralizadora natureza do festival com a predominância da localização das inscrições provenientes da Europa e dos Estados Unidos (2010).

A distribuição foi analisada primeiramente com a totalidade das submissões, pelo número de submissão por categoria de premiação, por categorias, por países, por ano e, finalmente, por ano e categorias. Esse ordenamento por país confirmou a predominância estadunidense e de uma maioria de países europeus, com menor contribuição da Rússia e dos países dos continentes sul-americano, africano e asiático (com exceção do Japão).

²⁰⁴ A documentação resultou em uma exposição acompanhada pelas conferências sobre o tema que integraram a programação do evento.

²⁰⁵ O projeto *Mapping the Archive: Prix Ars Electronica* foi realizado em parceria com *Ludwig Boltzmann Institute for Media.Art.Research* e pelos pesquisadores *Dietmar Offenhuber*, *Evelyn Münster*, *Jaume Nualart*, *Moritz Stefaner* e *Gerhard Dirmoser*. O projeto foi apresentado na edição de 2009 em comemoração aos 30 anos do festival *Ars Electronica* e aos 22 anos de criação do prêmio *PRIX* (1987 – 2009). Disponível em < <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:44> > Acesso em: dez. de 2011.

Enquanto, Estados Unidos e Alemanha tiveram maior participação por país na área de computação gráfica, uma das principais categorias até meados da década de 1990, o Japão manteve uma participação predominantemente em arte interativa²⁰⁶, categoria instituída somente no ano de 1990. As principais categorias que se confirmaram pelo número de submissões na estrutura de premiação do *Prix Ars Electronica* ao longo do período avaliado foram *Computer Animation*²⁰⁷ (1987 – 1997), *Computer Graphics* (1987 – 1994) e *Computer Music* (1987 – em vigor) e, a partir do início dos anos de 1990, *Interactive Art* (STEFANER, 2010).

Em relação à distribuição de prêmios, em torno de 30% das submissões foram feitas pelos Estados Unidos vencedor de aproximadamente 60% das premiações da categoria²⁰⁸ *Golden Nica* (a maior premiação do *Prix*). O predomínio dos artistas estadunidenses se mantém também nessa segunda análise sobre o festival, que adotou um período mais longo (1979 – 2003) e, em especial, com a análise das categorias tradicionais e consolidadas sobre a evolução do *Prix Ars Electronica* (1987 – 2003).

Nesse caso, a distribuição da premiação entre os países dependia do contexto de desenvolvimento local da *electronic art* e, também, de variáveis que precisariam ser verificadas a partir de outros dados, tais com o número de inscrições em cada categoria. No entanto, a submissão da categoria *computer graphics*²⁰⁹ foi surpreendente maior durante a década de 1980. Outra variável que influenciou a distribuição estava relacionada à modificação (renovação, descontinuidade ou continuidade, atualização) das categorias ao longo do período de vigência da premiação (ver Tabela 8).

Fatores também apontados pelas listas de discussão, entre 2003 e 2005, com a delimitação de uma taxonomia e palavras-chave, diretamente responsável pelas denominações adotadas para elencar as categorias a cada edição.

²⁰⁶ A categoria arte interativa foi criada em 1990 e continua em vigência conforme a última edição do PRIX em 2010. Disponível em < http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_kategorien_uebersicht.asp > Acesso em: dez. de 2011.

²⁰⁷ A categoria teve a denominação alterada em 1998 para *Computer Animation / VFX* e em 2008 para *Computer Animation / Film / VFX*.

²⁰⁸ Numa análise mais detalhada dos dados, essa tendência de crescimento e de correlação positiva entre submissão e premiação estadunidense se tornou menos pronunciada (STEFANER, 2010).

²⁰⁹ A categoria vigorou de 1984 até 1997 e era aberta para inscrições de trabalhos com imagens criadas com uso de programas comerciais e não-comerciais, em diferentes áreas: arte, cultura, ciência e pesquisa. Disponível em < http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_kategorien_uebersicht.asp > Acesso em: dez. de 2011.

A ideia principal para Stefaner foi construir um mosaico da premiação para privilegiar a visualização da inscrição individual e a totalidade dos inscritos (37.432) como dados relevantes a serem considerados pela pesquisa (2010).

A visualização da distribuição por ano possibilitou definir três principais fases da premiação: a primeira fase de crescimento das submissões de 1987 a 1994; a segunda fase de 1995 a 2003 corresponde a uma súbita diminuição das inscrições, coincidente com a extinção da categoria *computer graphics* e com a introdução da categoria *world wide web*. Essa queda também foi justificada pela prática de submissão de múltiplas partes de um mesmo trabalho por ano na categoria *computer graphics*.

A terceira fase de 2004 a 2009 acontece em razão de uma forte diversificação entre as categorias, acompanhada por um aumento das submissões, em parte, resultante da introdução da categoria *Cybergeneration - U19 (freestyle computing)* para jovens artistas austríacos com menos de dezenove anos (2010) (ver Tabela 8).

Categoria por Ano	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
Computer graphic	5673																						
Computer animation	1718											Computer animation / visual effects				3605	Ca Film						
Computer music					Computer music							2711				Digital music				5582			
Interactive art															5497								
WWW									364	.Net		1278		Net vision / Net excellence			Net vision						
Digital communities [the next idea]															1594								
Hybrid art															962								
Cybergeneration - U19															1518								
Media research															150								

Tabela 8: renovação, descontinuidade ou continuidade, atualização das categorias 1987 - 2009 *Prix – Ars Electronica* (números referentes aos totais de submissão no período por categoria: *computer animation / film / VFX* -1058; *Net vision / Net excellence* - 1195; *Net vision* – 1085; *Cybergeneration – U19 (Freestyle computing* - a categoria foi criada em 1998, não foram obtidos dados entre 1998 - 2004) – 2968, baseada na proposta de visualização das categorias por Stefaner (2010)

Fonte: informações sobre premiações por ano do *Prix – Ars Electronica*. Disponível em: < <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:35>> Acesso em dez. de 2011.

Embora, a maioria dos conceitos de hierarquia (de cima para baixo) e do tipo analítico-sintético (processo de análise e síntese – esquemas de baixo para cima) possa ser considerada um procedimento padrão em pesquisas quantitativas e adotada em classificações científicas, também foi largamente utilizada para a visualização de dados na *web*, principalmente, até o final da década de 1990.

No entanto, a apresentação de coleções e acervos na rede com possibilidades de consulta *online* vem sofrendo com as transformações velozes da cibercultura. Por exemplo, os mesmos procedimentos comumente adotados por plataformas ativas, como a *Netzspannung*, com vistas a arquivar a produção da arte digital ou *new media art* em bancos de dados, já precisaram evoluir de classificações padrões para mapas semânticos.

A proposta *Mapping the archive: Prix ars electronica* (2009) de visualização de dados sobre a distribuição das submissões da premiação *Prix* adotou uma aplicação do conceito de *web* semântica, tal como um conjunto estruturado, descrito e inter-relacionado de metadados (*strings*, números e objetos complexos).

Consequentemente, essa condição de análise permitiu visualizar as informações de maneira coerente com os propósitos das redes de base infoeletrônicas, um conjunto de dados informacionais e de conhecimento, não apenas a partir de análises quantitativas ou, mesmo, qualitativas, mas com uma visualização compatível com um repositório *web*.

Em 2004, o total de inscrições na mostra foi de 3046 (superado em 2006, com 3.084 inscrições e depois em 2007) e as categorias dessa edição foram: *computer animation / film / VFX, interactive art, digital musics and sound art, digital communities, u19 freestyle computing, [the next idea], net vision e interactive art* (ver Tabela 8).

Em 2007, o *Prix Ars Electronica* atingiu o número recorde de 3.374 submissões enviadas por participantes de 63 países e distribuiu um total de 122.500 euros em prêmios, além das distinções e destaques (14 *Awards of Distinctions* e 74 *Honorary Mentions*) (RUCKERBAUER, 2007).

Num total de 37.432 inscritos, conforme o histórico de 22 anos de criação do *Prix* (1987 – 2009), somente 318 inscrições eram provenientes do Brasil (1,17%) e sete submissões receberam prêmios.

A primeira premiação, entre os destaques recebidos por artistas brasileiros, foi na categoria *computer animation* em 1991 e, em seguida, na categoria *computer graphic* em 1994. As categorias *computer animation* e *computer graphic* confirmaram a dominância dessa produção na década de 1990, com forte influência de participantes (em especial estadunidenses) do campo do audiovisual, da animação tradicional e dos primórdios da computação gráfica.

Nesse contexto, uma proposta de análise, resultante da parceria entre o festival e o centro de pesquisa *Ludwig Boltzmann Institut*, foi realizada por Offenhuber e Dirmoser com a intenção de investigar a série histórica das sessões de júri (entre 1987 e 2008) do prêmio *Prix Ars Electronica*.

Essa análise considerou a configuração de redes sociais²¹⁰ entre os protagonistas (artistas, jurados, membros dos comitês), em correlação ao desenvolvimento da produção de *media art* em todas as categorias do prêmio (2009).

Na visualização da rede dos protagonistas (artistas, membros dos comitês e dos júris) da categoria *Digital Communities*, a posição (ou nó) dos agentes foi estabelecida com a identificação das funções que cada um exerceu. E, sinteticamente, devido à multiplicação dos postos ocupados pelos participantes, foi possível observar a criação de sub-redes (*link up*) entre as categorias e, inclusive, categorias que permaneceram isoladas ou sob o domínio de um agente.

Essa visualização dos dados proposta por Offenhuber também confirma o isolamento de algumas categorias e domínio dos principais protagonistas, enquanto outros participantes criaram relações interdisciplinares por terem desempenhado funções em mais de uma categoria, como artistas, membros de comissão ou jurados, entre outras posições.

²¹⁰ A visualização da rede foi disponibilizada pela pesquisa *Mapping the archive: Prix ars electronica* realizada em 2009. Disponível em < <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:44> > Acesso em: dez. de 2011.

Alguns agentes apresentaram muitas conexões, o que pode significar: permanência na função, atuação em mais de uma categoria, manutenção ou multiplicação das posições ocupadas ao longo do período da análise, entre outras situações que fortaleceram o papel desses agentes (2010).

O próprio campo pode ser compreendido como multi e transdisciplinar, já que muitos artistas receberam prêmios em diferentes categorias e áreas de pesquisas, ao longo do período avaliado, no entanto a simples quantificação das premiações não permitiria obter a compreensão das redes formadas pelas diferentes possibilidades de associações entre os protagonistas do *Prix Ars Electronica*.

No final da década de 1990, em relação à participação dos agentes com inscrições oriundas do Brasil, dois prêmios foram recebidos na categoria *Computer music* (1995 e 1998) e, na década de 2000, um prêmio na categoria *Computer animation / visual effects* em 2005. Na sequência, dois prêmios foram outorgados respectivamente em 2006 e 2007, na categoria *Digital Communities* (ver Tabela 9).

Os prêmios recebidos pelos artistas oriundos do Brasil na categoria *Digital Communities* possibilitaram aos representantes dessas entidades não-governamentais integrar os comitês e os júris da mesma categoria nas edições seguintes, conforme regras do festival. Essa categoria²¹¹ foi criada em 2004 com intenção de destacar propostas sociais inovadoras na aplicação e apropriação de tecnologias por indivíduos ou comunidades.

²¹¹ Entre 2004 e 2007, foram aceitos 920 projetos, depois de selecionados preliminarmente pelos comitês, como aptos a participar da categoria (PELIZZA, 2009).

Categoria	Premiação	Autor	Obra	Ano
<i>Computer animation</i>	<i>Honorary mentions</i>	Nancy Kato ²¹²	<i>Visions from the Amazon</i>	1991
<i>Computer graphic</i>	<i>Distinction</i>	Ronaldo Kiel ²¹³	<i>D'Invenzione #04</i>	1994
<i>Computer music</i>	<i>Awards of distinction</i>	Flo Menezes	<i>Parcours de l'Entité</i>	1995
<i>Computer music</i>	<i>Awards of distinction</i>	Aquiles Pantaleão	<i>Three Inconspicuous Settings</i>	1998
<i>Computer animation / visual effects</i>	<i>Honorary mentions</i>	Guilherme Marcondes ²¹⁴	<i>Into Pieces</i>	2005
<i>Digital Communities</i>	<i>Awards of distinction</i>	Silvana Lemos de Almeida ²¹⁵	<i>Cyberela</i>	2006
<i>Digital communities</i>	<i>Honorary mentions</i>	Metareciclagem	<i>Metareciclagem</i> ²¹⁶	2006
<i>Digital communities</i>	<i>Golden nica</i>	Hermano Vianna (BR), Alexandre Youssef (BR), Ronaldo Lemos (BR), José Marcelo Zacchi (BR)	<i>Overmundo</i> ²¹⁷	2007

Tabela 9: lista de premiações recebidas por artistas brasileiros de 1987- 2005 *Prix – Ars Electronica*.

Fonte: informações sobre premiações por ano do *Prix – Ars Electronica*. Disponível em: < <http://www.aec.at/prix/>> Acesso em dez. de 2011.

Os projetos deveriam ser inscritos ou poderiam ser indicados por um representante das organizações responsáveis pelo projeto, por um membro do comitê internacional²¹⁸ (*International Advisory Board – IAB*) ou do júri.

²¹² Visões da Amazônia (*Visions from the Amazon*) Nancy Kato, dur. 3 min, Vídeo-cor U-Matic, 1991. US, color. *School of Visual Arts – NY/US*. Filme de animação que reúne imagens evocadas pelas lendas e mitos da Amazônia. (PENIDO, Stella Oswald Cruz. O cinema na Amazônia. Hist. cienc. saude-Manguinhos. Disponível em < http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-5970200000500015 > Acesso em: dez. de 2011.

²¹³ O artista vive e trabalha em Nova Iorque – EUA. (MELLO, Christine. Extremidades do vídeo. São Paulo: Senac, 2008).

²¹⁴ O artista vive e trabalha em Nova Iorque – EUA. Disponível em < <http://guilherme.tv> > Acesso em: dez. de 2011.

²¹⁵ Coordenadora da Rede *Cyberela*, responsável pelo Projeto *Cyberela* – Rádio-telecentros (região nordeste) realizado pela organização não-governamental CEMINA. O projeto recebeu o prêmio *Prix Ars Award of Distinction Digital Communities* em 2006.

²¹⁶ A MetaReciclagem foi criada como uma rede distribuída em parceria com a ONG Agente Cidadão em São Paulo (SP) e desde 2002 atua no desenvolvimento de ações de apropriação de tecnologia, de maneira descentralizada e aberta. Recebeu o *Prix Ars Award of Distinction Digital Communities* em 2006.

²¹⁷ O site colaborativo foi criado voltado para a cultura brasileira e vem sendo desenvolvido pela própria comunidade, recebeu o *Prix Ars Award of Distinction Digital Communities* em 2007. O projeto resultou na criação do Instituto Overmundo, uma entidade sem fins lucrativos.

²¹⁸ Atualmente, os membros do comitê internacional (uma comissão intermediária encarregada de contribuir com a seleção, nomear ou excluir participações) podem indicar projetos para participar da categoria *Digital Communities* (PELIZZA, 2009).

No recorte desta Tese, a reflexão sobre a função desempenhada pelo festival *Ars Electronica* como instância de consagração se restringe ao período entre 1989 e 2009, conforme análises apresentadas pelos pesquisadores em dois momentos: em 2004 - *Timeshift: the world in twenty-five years* (25 anos do festival) e em 2009 - *Mapping the archive: Prix ars electronica* (30 anos do festival).

Essas reflexões foram realizadas comparativamente a partir de levantamento, experimentação e análise de dados disponíveis (listas de artistas, de jurados, premiações, biografias, textos críticos e outras informações) do arquivo do festival *Ars Electronica*, das visualizações resultantes e, também, da sistematização teórica dessas abordagens. Entre as posições ocupadas pelos agentes desse campo (*new media art*) nas edições do prêmio *Prix* destacam-se as participações como consultor, gerente de categoria, membro de comitês internacionais (*International Advisory Board - IAB*), membro de júri das premiações ou como integrante das atividades dos simpósios, oportunidades divididas de acordo com especificações de cada categoria e a programação do festival.

Exemplarmente, ressalta-se a elaboração e a definição da categoria *Digital Communities*. Segundo Pelizza, tal conjunto seguiu um trâmite próprio, primeiramente, com critérios apresentados pelo consultor austríaco Andreas Hirsch; a cada edição, com ajustes para a abertura da seleção de acordo com as últimas tendências dessa temática; algumas submissões aceitas anualmente apenas de projetos considerados representativos; a nomeação anual dos membros dos comitês e dos júris; a pré-seleção de todos os projetos e análise das nomeações dos membros, realizadas pelo consultor Andreas Hirsch e pela gerente da categoria Ingrid Fischer-Schreiber (membro administrativo); os encontros entre jurados e deliberações; fórum *Digital Communities* com participação dos ganhadores da premiação durante a semana do festival (2009).

Os tipos de participação estavam subordinados às regras das categorias, do prêmio e do festival, dependiam da própria estrutura administrativa e financeira, além de outras limitações. Em síntese, as participações poderiam ser agenciadas pelo convite aos representantes internacionais, pelo revezamento entre os pares, por mérito e indicação de premiação recebida anteriormente, pela política de renovação dos quadros e dos comitês, entre outras delimitações.

Os processos de seleção e julgamentos dos projetos inscritos a cada edição obedecem a prazos e a procedimentos de acordo com cada categoria. Os comitês internacionais (*IAB*), de acordo com um levantamento nos arquivos do *Prix Ars Electronica* circunscrito ao período de 2004 a 2007, foram criados²¹⁹ na categoria *Digital Communities* no ano de 2004, com repetições e alterações das indicações de membros a cada ano.

Uma simplificada totalização²²⁰ dos membros do comitê internacional (edições 2004, 2005, 2006 e 2007) da categoria *Digital Communities* delimitou uma distribuição dos países de origem dos agentes com preponderância para Estados Unidos e Áustria, destacou a participação de países da Ásia (Japão com 5 membros) e da África, além da presença do Brasil, com 4 membros (ver Gráfico 4).

Em 2004, o conjunto dos membros do *IAB* foi nomeado pela gerente da categoria *Digital Communities* entre representantes de projetos premiados em outras categorias, outros participantes do simpósio e renomados especialistas internacionais da área e, também, conforme o estabelecimento de contatos profissionais ou encontros em eventos acadêmicos e outros festivais internacionais.

²¹⁹ O Comitê Internacional foi criado na categoria DC por Ingrid Fischer-Schreiber, inicialmente, por membros que tivesse participado das edições do prêmio *Ars Electronica* e, nos anos seguintes, por ganhadores da categoria. FISCHER-SCHREIBER, Ingrid. Email trocado com a autora. Assunto: *Digital Communities*, segunda-feira, 19 de março de 2012 (11:41) .

²²⁰ Dados sobre os participantes dos comitês internacionais (*IAB*) da categoria *Digital Communities*. Disponível em < http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixAdvisoryBoard.asp?iProjectID=14267 > Acesso em: jan. 2012.

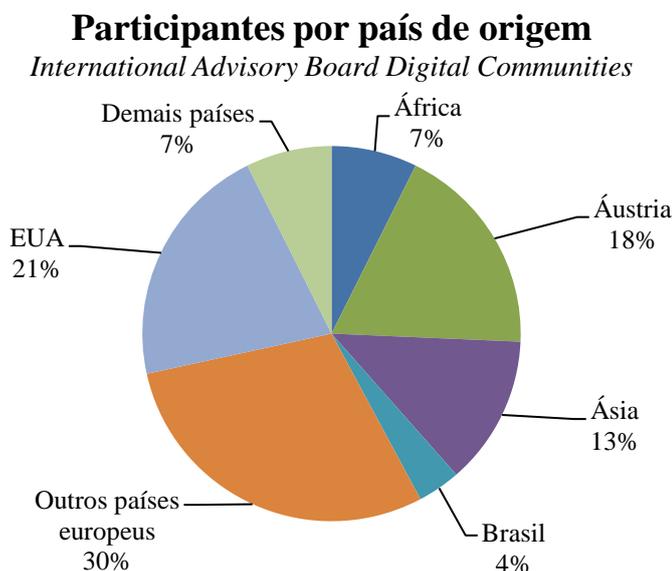


Gráfico 4: distribuição dos participantes do comitê internacional (IAB) das edições de 2004, 2005, 2006 e 2007 da categoria *Digital Communities* do *Prix Ars Electronica*

Fonte: informações sobre membros dos comitês por ano do *Prix – Ars Electronica*. Disponível em: < http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixAdvisoryBoard.asp?iProjectID=14267 > Acesso em dez. de 2011.

A diversidade de ocupações²²¹ entre os agentes ampliava as possibilidades de participação em redes internacionais e em fóruns específicos e de áreas correlatas (grupos de *emails*, listas de discussão, *chats*, revisão de artigos, contribuições em publicações *online*).

No entanto, os participantes dos comitês não integram nenhuma rede específica de comunicação relacionada ao prêmio Prix (FISCHER-SCHREIBER, 2012). Exemplarmente, a premiação do projeto *Cyberela* em 2006, possibilitou à protagonista integrar as redes da categoria, no ano seguinte, como membro do comitê (2007) e, depois, como júri (2008).

²²¹ Os agentes ciberculturais e membros da categoria *Digital Communities* realizam diversas funções, muitas vezes simultâneas e, por exemplo, de atuação em órgãos públicos ou decisórios de políticas públicas, em organizações do terceiro setor, redes sociais, instâncias de reprodução (instituições de ensino), instâncias de comunicação *online* ou como artistas, curadores e críticos, entre outras participações.

As indicações para integrar o primeiro comitê internacional da categoria *Digital Communities* foram feitas diretamente a participantes ou membros dos júris do festival *Ars Electronica* e, nas edições seguintes, os convites passaram a ser dirigidos aos premiados pelo conhecimento dos objetivos da categoria (FISCHER-SCHREIBER, 2012).

A participação do Brasil se manteve ao longo das primeiras quatro edições da categoria *Digital communities* (2004 a 2007) com a manutenção dos membros indicados, renovação por premiação ou convite direto (ver Tabela 10).

Júri / Advisory Board	<i>Digital communities</i>	<i>Digital music and sound art</i>	<i>Interactive art</i>	<i>Hybrid art</i>
Advisory Board 2004	André ²²² Lemos Carlos ²²³ Afonso			
Advisory Board 2005	André Lemos Carlos Afonso Patricia ²²⁴ Canetti			
Advisory Board 2006	André Lemos Carlos Afonso Patricia Canetti			
Advisory Board 2007	Silvana Lemos de Almeida Carlos Afonso Patricia Canetti			
*Advisory Board 2008	Ronaldo Lemos ²²⁵ André Lemos			
Júri 2007	André Lemos			
Júri 2008	Silvana Lemos de Almeida			
Júri 2010			Giselle Beiguelman	Eduardo Kac
Júri 2011	Tiago Peixoto	Marcos Boffa	Giselle Beiguelman	
Advisory Board 2011	André Lemos Ronaldo Lemos			

Tabela 10: compilação de lista de participantes brasileiros membros de júri e de comitês do *Prix – Ars Electronica*, primeiro período corresponde aos 22 anos de criação do Prêmio (1987- 2009) e o segundo período, 2010-2011, corresponde aos anos recentes. **Advisory Board 2008* : o comitê de 2008 não foi analisado.

Fonte: informações sobre membros e comissões por ano do *Prix – Ars Electronica*. Disponível em: < <http://www.aec.at/prix/>> Acesso em dez. de 2011.

²²² Em 2011, entre outras atividades, André Lemos atua como professor da Universidade Federal da Bahia, artista e pesquisador sobre cibercultura.

²²³ Carlos A. Afonso, entre outras atividades, em 2010, era representante das organizações não governamentais sem fins de lucrativos junto ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) e diretor da Rede de Informações para o Terceiro Setor (Rits).

²²⁴ Em 2000, Patricia Canetti criou o site Canal Contemporâneo, portal sobre a produção, discussão da arte e a formação de uma comunidade *online*.

²²⁵ Em 2010, era Diretor do centro tecnologia e sociedade da FGV (RJ). Entre outras atividades, consultor para o Comitê Gestor da Internet do Brasil, nas áreas de Cultura Digital e combate ao *Spam*.

No processo do júri da categoria *Digital Communities*, primeiramente, solicita-se que cada membro do comitê internacional (*IAB*) realize as avaliações iniciais (de acordo com os critérios de seleção) de uma série de projetos submetidos à categoria. Os resultados das avaliações ficam arquivados em um banco de dados e, depois, podem ser consultados pelo júri durante os trabalhos de seleção. Nessa primeira fase, os membros do comitê podem solicitar documentos adicionais aos responsáveis pelos projetos inscritos (PELIZZA, 2009).

A contribuição do comitê aparece à medida que nomeia projetos interessantes. As indicações podem ser enviadas por email, twitter ou diretamente para o site do festival *Ars Electronic*. Alguns dos membros enviam pareceres e justificativas a respeito dos projetos nomeados, sem ser obrigatório (FISCHER-SCHREIBER, 2012).

Os membros do comitê *IAB* trabalham com autonomia garantida e não atuam como um comitê formal, mas respondem como um *pool* de especialistas internacionais²²⁶ e, especialmente, devem: considerar especificidades linguísticas; revisar projetos online das comunidades, em geral, complicados para serem apreendidos. E, por fim, os membros devem considerar em função da maior proximidade com os locais de origem, especificidades culturais e outras *expertises*.

Com efeito, os especialistas precisam adotar abordagens coerentes com o estado da arte em relação à tecnologia, os aspectos da diversidade cultural entre regiões, por exemplo, ao comparar produções dos Estados Unidos, Europa e América Latina.

Observa-se que as posições ocupadas e as trajetórias dos agentes do campo da arte digital ou *new media art* precisaram ser construídas, gradativamente e no arco temporal de ocorrência do festival, pois não se encontravam completamente prontas e reconhecidas.

²²⁶ Os critérios seguiram os parâmetros apresentados para a seleção dos participantes: “*Particular emphasis is placed on a project’s level of community innovation, its sustainability in cultural, economic and environmental terms, and its use of technology in ways that are sensible and user-friendly. Depending on the particular situation, this might simply be creating a smart linkup to pre-existing tools or optimizing the use of available infrastructure.*” *Prix. Digital communities*, 2011. Disponível em < <http://www.aec.at/prix/en/kategorien/digital-communities/> > Acesso em: dez. de 2011.

Da mesma maneira, ao se contrapor ao campo existente da arte contemporânea, da ciência ou da tecnologia, a condição de institucionalização da arte digital exigiu uma configuração nova de lugares de produção, de redes, de relações sociais e profissionais, gerou confrontos, oposições e estratégias, conforme, em determinado momento, analisou Bourdieu:

Mais do que uma posição completamente pronta, que bastaria ocupar, como aquelas que, através das funções sociais que cumprem ou reivindicam, estão baseadas na própria lógica do funcionamento social, a “arte pela arte” é uma posição por construir, desprovida de qualquer equivalente no campo do poder, e que poderia ou deveria não existir. Embora esteja inscrita em estado potencial no próprio espaço das posições já existentes e alguns poetas românticos já lhe tenham delineado a exigência, aqueles que pretendem ocupá-la não a podem fazer existir senão construindo o campo no qual poderia encontrar lugar, ou seja, revolucionando um mundo da arte que a exclui, de fato e de direito. (1996, p. 95, grifo do autor)

Entre as ocupações e as posições já ocupadas, em determinado momento da sua trajetória pessoal e acadêmica, em 2010, André Lemos (BR) participou de uma rede²²⁷ profissional compartilhada com Andreas Hirsch. Enquanto, Carlos Afonso (BR) e Andreas Hirsch estiveram oportunamente no encontro *World Summit Information Society* (2003) realizado em Genebra (Suíça).

Por outro lado, Canetti (BR) foi convidada para participar do festival *Ars Electronica* em 2004, em companhia de Ricardo Ruiz (midiatatica.org) com apoio dos patrocinadores do festival²²⁸ *Nokia Trends* e, entre 2005 e 2008, integrou o comitê da categoria *Digital Communities*. A participação de Ronaldo Lemos se justifica pela sua atuação como membro do site *overmundo* e, em seguida, em função do prêmio recebido em 2007, surgiu o convite para participar do comitê da categoria em 2008.

²²⁷ Em 2010, o pesquisador foi convidado pelo consultor Andreas Hirsch (AT) para contribuir com uma compilação sobre o tema do evento *Creative Industries Styria, Convention 2010*. Disponível em < <http://andreleamos.info/category/mobility/> > Acesso em: dez. de 2011.

²²⁸ O evento de âmbito internacional *NokiaTrends* foi criado pela empresa Nokia (telefonia celular) em 2004, acontece em São Paulo (SP) e em outras cidades brasileiras. Diferentes curadores independentes já organizaram a programação e a edição de 2006 contou com a participação de Lucas Bambozzi, curador do arte.mov (Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis).

Nesse contexto, observa-se entre os agentes a necessidade de confirmar um distanciamento em relação às instituições consagradas, como o Estado, a Academia e os meios de comunicação tradicionais. No entanto, sem reconhecer ou admitir independência absoluta, já que a maioria dessas entidades continuou apoiando e patrocinando esses novos programas e festivais:

Essa fórmula geradora, que e a forma transformada das propriedades contraditórias da posição, permite chegar a uma compreensão verdadeiramente genética de muitas das particularidades das tomadas de posição dos ocupantes dessa posição, compreensão recriadora que não tem nada de uma forma qualquer de empatia projetiva. (BOURDIEU, 1996, p. 98, grifo do autor)

A mesma preocupação em se distanciar de todos os lugares sociais “(e dos lugares-comuns nos quais comungam aqueles que os ocupam)” se multiplica com a recusa de regular-se pelas expectativas do público, popularizando a produção ou antecipando o interesse popular (*id.*).

No caso do festival *Ars Electronica*, o público principal continuou sendo formado por especialistas, enquanto a programação se dividia em atividades, restritas e outras abertas ou livres, com maior participação popular, contudo, destaca-se a preocupação com a questão pública da arte desde as primeiras edições. Recentemente, já foram apresentados alguns eventos da programação em espaços funcionais (*shopping centers*, estações de metro ou aeroportos).

Além disso, em 2011, um total de 69.725 visitantes compareceu ao festival, que contou com a contribuição de 278 artistas e cientistas de 34 países²²⁹ convidados para a realização dos simpósios. O modelo²³⁰ adotado pelo festival se apoia em parcerias com empresas e organizações como: *European Commission*, *IKEA*, *Sony DADC*, *Siemens*, *Mobilkom Austria*, *University of Linz* e *MIT Media Lab* (EUA) (RUCKERBAUER, 2011).

²²⁹ Os participantes eram provenientes dos seguintes países: Áustria (79), Japão (67), Alemanha (25), EUA (21), Inglaterra (12) e Espanha (11). Entre as instituições destacaram-se: *CERN* (Suíça), *Harvard University* (EUA), *MIT Media Lab Boston* (EUA), *University of Tsukuba* (Japão), *Marshall McLuhan Program in Culture and Technology* Toronto (Canadá), *Laboratoire d'Astrophysique de Marseille* (França), *University of Maryland* (EUA) e *NASA* (EUA) (RUCKERBAUER, 2011).

²³⁰ Desde 2000, o Plano de desenvolvimento de Linz, cidade sede do festival, adotou políticas públicas para a cultura que pretendem tornar a pesquisa artística livre de restrições econômicas e culturais - *Cultural Development Plan* (KEP) (PELIZZA, 2009).

As redes internacionais sustentadas pelo festival vêm sendo potencializadas com a atuação coordenada pelo *Futurelab* como um mediador e responsável por transformar os conceitos artísticos em aplicações factíveis com apoio aos projetos selecionados pelo Prix e com o desenvolvimento de atividades produtivas na área. Desde sua criação em 1996, o *Futurelab* assumiu uma posição estratégica, conduziu o festival *Ars Electronica* de uma posição local de atração das elites internacionais pelas mídias digitais até alcançar uma condição global de exportador criativo e inovador. Muitos projetos desenvolvidos pelo *Futurelab* foram realizados com parcerias de instituições e empresas de outros países europeus, Estados Unidos e Japão. Verbas e subsídios para a realização do festival vêm sendo obtidos por meio de apoios comerciais (PELIZZA, 2009).

Ainda apontando Bourdieu, em outra situação de análise desse autor, a revolução simbólica empreitada pelos artistas contrários a demanda da burguesia, tratando-se da arte pura no contexto da arte moderna, foi possível fazer desaparecer o mercado desses bens simbólicos:

Essa antinomia da arte moderna como arte pura manifesta-se no fato de que, à medida que a autonomia da produção cultural aumenta, vê-se aumentar também o intervalo de tempo que é necessário para que as obras cheguem a impor ao público (a maior parte de tempo contra os críticos) as normas de sua própria percepção, que trazem consigo. (1996, p. 101)

Por outro lado, as disposições e a tendência de adotar a origem social como explicação independente e trans-histórica, justificada pela relação entre o *habitus* e o campo, ainda que o capital econômico herdado libere os agentes das urgências e das demandas imediatas, não asseguram mais a liberdade subjetiva:

Em termos mais gerais, e contra a representação mecanicista da influência das determinações sociais aceita com muita frequência pela história social ou pela sociologia da arte e da literatura, os efeitos prováveis das propriedades que estão associadas aos agentes, seja no estado objetivado, como o capital econômico e a renda, seja no estado incorporado, como as disposições constitutivas do *habitus*, dependem do estado do campo de produção. (*Ibid*, p. 102, grifo do autor)

A importância de caracterizar as diferentes posições permite encontrar os agentes singulares e retornar às propriedades pessoais pressupostas e exigidas para a ocupação e a realização das potencialidades inscritas:

Estando mais ou menos igualmente providos de capital econômico e de capital cultural, os escritores saídos das posições centrais no seio do campo do poder (como os filhos de médicos ou de membros das profissões “intelectuais” as quais a linguagem da época dava o nome de “capacidades”) parecem predispostos a ocupar uma posição homóloga no campo literário. (BOURDIEU, 1996, p. 105, grifo do autor)

Enquanto, a distribuição das categorias de inscrição possibilitada pela visualização dos prêmios pressupõe uma hierarquia entre os gêneros, em relação à exclusividade não comercial das obras e, também, de gerações no conjunto dos dados do *Ars Electronica* (1987 – 2009), a rede de poder entre membros de júri e comitês se mostra em múltiplos centros e ramificações. Conforme comentário de Bourdieu, as formas de poder relacionadas à produção simbólica se apresentam em diferentes configurações difíceis de serem apreendidas, em especial nas redes da cibercultura:

O poder simbólico, poder subordinado, é uma forma transformada, quer dizer, irreconhecível, transfigurada e legitimada, das outras formas de poder: só se pode passar para além da alternativa dos modelos energéticos que descrevem as relações sociais como relações de força e dos modelos cibernéticos que fazem delas relações de comunicação, na condição de se descreverem as leis de transformação que regem a transmutação das diferentes espécies de capital em capital simbólico e, em especial, o trabalho de dissimulação e de transfiguração (numa palavra, de eufemização) que garante uma verdadeira transubstanciação das relações de força fazendo ignorar-reconhecer a violência que elas encerram objetivamente e transformando-as assim em poder simbólico, capaz de produzir efeitos reais sem dispêndio aparente de energia. (1989, p. 17)

Essa rede criada pelos membros dos júris e comitês se configura volumosa ao longo do período da análise e repleta de ligações nas categorias tradicionais e de duração continuada.

Exemplarmente, a categoria *Interactive Art* (1990 – em vigor) se estabeleceu em uma rede ramificada, complexa e com ligações entre as demais categorias. Enquanto, a categoria *Computer Animation*, criada em 1987, longeva, concentrada e várias vezes renovada (de acordo com as tecnologias) manteve mais ligações internas entre os agentes e com a categoria *Computer Graphic* (1987 – 1994) que foi extinta em 1994. A maioria das categorias adota restrições ou não aceita trabalhos de caráter exclusivamente comercial. O maior número das orientações quanto à submissão trata das especificações técnicas e apresenta critérios da seleção, que podem variar a cada edição.

Em 2007, a criação de uma categoria dedicada à produção teórica (*Media.Art.Research Award*) fortaleceu mais um agente em atuação na rede de poder do campo da arte digital ou *new media art* e incentivou o desempenho nas funções de pesquisador, crítico, curador ou acadêmico (ver tabelas 11 e 12).

O material textual, iconográfico e videográfico gerado com a realização do prêmio *Prix* desde a primeira edição em 1987 juntamente com documentos e todas as informações sobre as participações foram coletados e integram o arquivo do festival *Ars Electronica*.

A extensão, diversidade e abrangência dessas informações foram compiladas num banco de dados que permanece, em parte, público e acessível *online*. O festival *Ars Electronica*, com a criação desse arquivo se tornou responsável por gerenciar e qualificar uma das maiores e internacionalmente reconhecidas coleções do campo da *media art* (PELIZZA, 2009).

O festival no compito das revisões históricas realizadas por ocasião dos seus 25 e 30 anos de existência contribuiu para uma extensa reflexão sobre a produção da arte digital ou *new media art*. A partir dessas revisões, em síntese, se justificaram inúmeras alterações na estrutura e na programação, como: inclusão e exclusão de categorias, revisão dos rumos e da contribuição do festival, modificações das equipes diretivas e administrativas, entre outras modificações.

O funcionamento ininterrupto do festival, consolidação da instituição e alcance internacional, aquisição e comissionamento de obras, apoio à pesquisa histórica com a criação de uma categoria de premiação específica, desenvolvimento do depósito da coleção de *media art* e tantos outros fatores possibilitaram à entidade angariar uma posição de destaque e dominante como instância de consagração no campo. Em relação às trajetórias, se observa que os deslocamentos dos agentes nas redes de poder do júri aconteceram com o surgimento de novas categorias, participação simultânea em duas ou mais categorias e premiações, entre outras possibilidades.

Categorias	Submissão	Participações	Crítérios
<i>*[the next Idea]</i>	Trabalhos de inovação em arte, design e tecnologia.	Trabalhos exclusivamente comerciais não são aceitos. Aceita trabalhos de jovens acima de 19 anos de todo o mundo.	Relevância para a comunidade artística, tecnológica e social. Conteúdo artístico e/ou técnico inovador. Prêmio Bolsa de Residência Artística para produção/finalização do projeto (no caso de grupos, limitada a três participantes).
<i>Media.Art.Research Award</i>	Temas relacionados a pesquisa acadêmica, (mediação, documentar, arquivar), publicações de trabalhos da mídia arte etc. Incentivar competências em estudos culturais, <i>media theory</i> e ciência da computação.	Trabalhos acadêmicos, pesquisas, livros, publicações etc.	
<i>*Digital Communities</i>	Sistemas de redes digitais com potencial sócio-político, comunidades, com uso de software livre, computação ubíqua, comunicação móvel, diversidade cultural, expressão artística e tecnologias acessíveis. <i>Cloud intelligence - eRights / eDemocracy / eGovernance</i> e outras qualificações.	Trabalhos e projetos sociais, políticos, culturais e artísticos. Grupos, organizações e comunidades. Projetos criados por organizações do terceiro setor. Trabalhos exclusivamente comerciais não são aceitos. Trabalhos realizados em parcerias com entidades comerciais podem ser aceitos com restrições.	

Tabela 11: compilação de informações sobre critérios e restrições das categorias do Prêmio (2012) e da categoria *Media.Art.Research Award*

Fonte: informações gerais sobre as categorias do *Prix – Ars Electronica*

*Categorias e denominações referentes à edição de 2012. Disponível em: <
<http://www.aec.at/prix/en/kategorien/>> Acesso em dez. de 2011
 Categoria *Media.Art.Research Award*. Disponível em: <
http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_kategorien_allgem.asp?iProjectID=13816> Acesso em dez. de 2011.

Categorias	Submissão	Participações	Crítérios
<i>*Computer Animation / Film / VFX</i>	Trabalhos de computação gráfica 2D e 3D , animação computacional, curtas digitais, personagens de animação, <i>Computer graphic (CG)</i> animação abstrata, visualização científica, comerciais, <i>music videos</i> , <i>visual effects</i> .	Trabalhos independentes em arte e ciência, produções comerciais de filmes, publicidade e entretenimento.	Estética, originalidade, potencial da concepção e inovação.
<i>*Digital Musics and sound art</i>	Performances audiovisual, <i>soundspace</i> , rádio, <i>sonic sculpture</i> , <i>net-music</i> , <i>generative music</i> , <i>digital DJ-culture</i> , <i>mash-ups</i> , <i>music video</i> , <i>computer compositions (algorithmic, acousmatic and experimental)</i> , analógicos e electro-acoustic metodologias.	Trabalhos individuais, coletivos, institucionais ou organizações. Trabalhos exclusivamente comerciais não são aceitos. (ano de criação: últimos dois anos)	Inovação e criação artística, estética e originalidade, potencial da concepção, técnica e qualidade.
<i>*Interactive Art</i>	Aberta a formatos variados, de performances, instalações, network, interatividade, telepresença e realidade virtual, realidade aumentada, interfaces inovadoras.	Trabalhos individuais, coletivos, institucionais ou organizações. Trabalhos exclusivamente comerciais não são aceitos. (ano de criação: últimos dois anos)	Qualidade artística e design de interação, diálogo entre conteúdo e interatividade. Relevância sócio-política da interação.
<i>*Hybrid Art</i>	Trabalhos com uso híbrido e transdisciplinares da mídia artística: trabalhos autônomos, performances e representações, software, arte generativa, vida artificial, ambientes multiusuário, arquiteturas, arte transgênica, automação, cinético e robótica, intervenções em espaços públicas com uso de mídia.	Trabalhos individuais, coletivos, institucionais ou organizações. Trabalhos exclusivamente comerciais não são aceitos.	Mistura de gêneros e novas formas de expressão artística, fronteiras entre arte e ciência, arte / social / ativismo político, arte e cultura pop.
<i>*u19 – create your world</i>	Trabalhos livres em computação, filmes animados, gráficos, desenhos, som e games, software e hardware.	Inscrições limitadas a artistas austríacos menores de 19 anos (ou residentes permanentes). Sem restrições as ferramentas usadas.	

Tabela 12: compilação de informações sobre critérios e restrições das categorias do Prêmio (2012) e da categoria *Media.Art.Research Award*

Fonte: informações gerais sobre as categorias do *Prix – Ars Electronica*

*Categorias e denominações referentes à edição de 2012. Disponível em: <

<http://www.aec.at/prix/en/kategorien/> > Acesso em dez. de 2011

Categoria *Media.Art.Research Award*. Disponível em: <

http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_kategorien_allgem.asp?iProjectID=13816> Acesso em dez. de 2011.

Além dos deslocamentos entre categorias como membros de júri e outras atividades nos eventos da programação, alguns artistas participantes de várias edições, também assumiram posições muitas vezes por influência e transformação da própria produção, passada ou presente, com a evolução das tecnologias.

Por outro lado, o confronto geracional, o deslocamento dos subsídios e o apoio à produção teórica e de obras (bolsas, comissionamento e residências artísticas) foram motivos para a criação de novas e específicas categorias.

Certos artistas que se tornaram dominantes numa categoria, passaram a atuar em outra, seguindo as transformações tecnológicas, por exemplo, da categoria *computer graphics* para a categoria *computer animation*:

De um lado, deslocamentos que se circunscrevem em um mesmo setor do campo de produção cultural e correspondem a uma acumulação mais ou menos importante de capital: capital de reconhecimento para os artistas situados no setor dominante simbolicamente, capital econômico para aqueles que se situam no setor heterônomo; do outro, deslocamentos que implicam uma mudança de setor e a reconversão de uma espécie de capital específico em outra - por exemplo, com os poetas simbolistas que se voltam para o romance psicológico - ou mesmo do capital simbólico em capital econômico - no caso da passagem da poesia ao romance de costumes ou ao teatro, ou, mais claramente ainda, ao cabaré ou ao folhetim. (BOURDIEU, 1996, p. 292 – 293)

Embora, algumas revisões pontuais a cerca da manutenção ou não das categorias tenham sido realizadas constantemente tendo em vista as rápidas mudanças tecnológicas, em especial, ressalta-se a importância do papel das redes de poder das sessões de júri.

Nesse caso, as modificações das regras de aceite e validação das obras foram sugeridas e aconteceram a cada edição de acordo com a dinâmica de cada grupo de jurados e categoria. Observa-se que a autonomia do campo artístico, conforme Bourdieu, se apresenta como responsável por conferir à história da arte sua lógica original:

Para explicar o facto de a arte parecer encontrar nela própria o princípio e a norma da sua transformação – como se a história estivesse no interior do sistema e como se o devir das formas de representação ou de expressão nada mais fizesse além de exprimir a lógica interna do sistema – não há necessidade de hipostasiar, como frequentemente se faz, as leis desta evolução; se existe uma história propriamente artística, é, além do mais, porque os artistas e os seus produtos se acham objectivamente situados, pela sua pertença ao campo artístico, em relação aos outros artistas e aos seus produtos e porque as rupturas mais propriamente estéticas com uma tradição artística têm sempre algo que ver com a posição relativa, naquele campo, dos que defendem esta tradição e dos que se esforçam por quebrá-la. (1989, p. 71-72)

As redes de poder entre agentes foram fortemente influenciadas pelos seus organizadores e participantes. A distribuição da premiação em relação à predominância de origem por país e do maior número de prêmios recebidos pelos artistas em determinadas categorias responderam pela conformação de redes entre esses participantes.

A própria revisão da história do festival ressaltou a importância do arquivo, cujos dados contêm informações prestadas pelos projetos apresentados e, também, possibilitou rastrear um recorte da história da mídia, embora incipiente em função da rapidez das transformações tecnológicas desse período.

Nessa direção, as instâncias de difusão atuaram em operações de seleção (premiações, concursos, programações) por serem consideradas legítimas representantes culturais no campo da arte digital. Essas ações ocorreram principalmente por meio de festivais, encontros e fóruns *online* (com listas de discussão, plataformas, entre outras possibilidades) e presenciais numa conformação típica da cibercultura.

A maior parte das sessões de júri e das delimitações das categorias observadas nesse recorte sobre o *Prix Ars Electronica* impede o aceite de obras consideradas exclusivamente comerciais. E, compensatoriamente, aplicam-se vários incentivos à produção de obras por meio de bolsas e de residências artísticas, capacitação profissional, validação com outorga de premiações, renovação geracional e se abrem outras possibilidades de ganhos futuros para os premiados.

Essa rede que se estabeleceu entre agentes, instituições, organizações e entidades, também, mantém vínculos com as instâncias de consagração e de reprodução tradicionais do campo da arte contemporânea. Alguns dos programas expositivos do festival já percorrem um circuito internacional de mostras, com apresentações no Japão. Além disso, os dirigentes²³¹ e membros administrativos costumam frequentar fóruns, simpósios e programas em diferentes países no circuito globalizado da arte digital ou *new media art*.

Observa-se na exemplificação de Bourdieu num outro momento da produção artística e, sobretudo, pertinente à divisão do poder que se elabora entre agentes e instituições para a consolidação do campo:

Logo, não se pode compreender inteiramente o funcionamento e as funções sociais do campo de produção erudita sem analisar as relações que mantém, de um lado, com as instâncias, os museus, por exemplo, que têm a seu cargo a conservação do capital de bens simbólicos legados pelos produtores do passado e consagrados pelo fato de sua conservação e, de outro lado, com as instâncias qualificadas, como por exemplo o sistema de ensino, para assegurar a reprodução do sistema dos esquemas de ação, de expressão, de concepção, de imaginação, de percepção e de apreciação objetivamente disponíveis em uma determinada formação social (entre eles, os esquemas de percepção e apreciação dos bens simbólicos). (1982, p. 117)

Por outro lado, a necessidade de renovar o modo de produção exigiu das instâncias de difusão, como o festival *Ars Electronica*, o esforço de garantir a produção de receptores aptos a consumir e “a receber (pelo menos a médio prazo) a cultura feita, mas também a produção de agentes capazes de reproduzi-la e renová-la” (BOURDIEU, 1982, p. 117).

²³¹ Gerfried Stocker diretor artístico do festival participou a convite do Instituto Sérgio Motta do Fórum Internacional A&T Perspectivas Críticas em Arte e Tecnologia - 2009, realizado em São Paulo (SP).

Com isso, a revisão das categorias, dos critérios de seleção e de premiação a cada edição foi resultante de uma preocupação motivada pela constante renovação e ampliação do público, das intenções e interesses específicos do festival em busca de parceiros, de financiamento e de apoio de outras instituições e conforme Bourdieu:

Se não há dúvida de que a orientação e a forma da mudança dependem do “estado do sistema”, ou seja, do repertório de possibilidades atuais e virtuais oferecido, em um momento dado, pelo espaço das tomadas de posições culturais (obras, escolas, figuras exemplares, gêneros e formas disponíveis etc.), elas dependem também e sobretudo das relações de forças simbólicas entre os agentes e as instituições que, tendo interesses inteiramente vitais nas possibilidades propostas como instrumentos e apostas de luta, aplicam-se, com todos os poderes de que dispõem, em fazer passar ao ato aquelas que lhes parecem mais de acordo com suas intenções e seus interesses específicos. (1996, p. 229-230, grifo do autor)

Finalmente e em síntese, as estratégias dos agentes e das instituições dependem da posição dos agentes na estrutura do campo, de acordo com a distribuição do capital específico, do reconhecimento, institucionalizado ou não. Esse capital foi concedido aos agentes por seus “pares-concorrentes” e pelo público; também foi responsável por orientar as escolhas daqueles que serão indicados por atualizar e produzir, por renovar as estruturas do campo e instituir novas posições, conforme análise de Bourdieu (1996, p. 235, grifo do autor):

Mas, inversamente, as apostas da luta entre os dominantes e os pretendentes, as questões a propósito das quais se defrontam, as próprias teses e antíteses que eles se opõem mutuamente, dependem do estado da problemática legítima, isto é, do espaço das possibilidades legadas pelas lutas anteriores que tende a orientar a busca das soluções e, por conseguinte, o presente e o futuro da produção. (*Ibidem*, grifo do autor)

O breve arrazoado sobre o estado do campo da arte digital se apresenta por este recorte, de forma exemplar, na emergência estadunidense, em seguida, refletido a partir das questões suscitadas pelos debates nas listas de discussão, por fim, no estado de autonomia do campo enquanto validado pelas instâncias de consagração e, em especial, pela institucionalização do festival e do prêmio *Prix Ars Eletronica*.

A autonomia de um campo pode ser compreendida na medida em que se estabelecem poderes capazes de definir critérios, determinar normas de produção, avaliação, seleção e premiação de seus produtos “e, portanto, para retraduzir e reinterpretar todas as determinações externas de acordo com seus princípios próprios de funcionamento” (BOURDIEU, 1982, p. 106).

Tal condição foi analisada conforme recorte sugerido, brevemente pelo histórico do festival e do prêmio *Prix Ars Electronica* e, em princípio, na medida em que as redes de poder prescritas por Dirmoser e Offenhuber (2009), ofereceram um panorama das relações estabelecidas pelos membros das sessões de júri e, nesse caso, puderam ser contrapostas à síntese elaborada sobre as categorias de premiação e os demais mapeamentos dos agentes e instituições.

Contrariamente a estrutura das sessões de júri do *Prix Ars Electronica*, algumas entidades dedicadas à produção, reprodução e distribuição da arte digital ou *new media art* e, exemplarmente, papel desempenhado pela plataforma Rhizome, já adotaram resultados de premiações (obras e artistas) realizados a partir de sistemas automatizados (rede e agentes). A votação pelos membros da plataforma optou por uma metodologia²³² automática com a expectativa de equalizar as intenções da comunidade e a participação do público.

No entanto, no cômputo geral, observa-se uma denegação da economia nesse estado de autonomia do campo, já que a maioria das categorias do *Ars Electronica* excluiu uma condição exclusivamente comercial das obras, tendo em vista a ausência ou se não a restrição de um mercado de arte específico para a produção a *media art*.

De um lado, um campo de produção estabelece seu próprio mercado e depende para sua reprodução de um sistema de ensino, também, da atuação em correspondência às instâncias de legitimação. Enquanto, do outro lado, essa oposição foi confirmada por Bourdieu, pelo modo de produção característico de um campo de produção organizado em relação a uma demanda externa, social e culturalmente inferior (1982). Nesse caso, uma demanda para a arte digital ou *new media art* pode ser fruto de parcerias entre as estruturas do festival *Ars Electronica* e as indústrias e empresas de tecnologia.

²³² A adoção da metodologia *instant runoff voting* - IRV foi anteriormente exemplificada nesta tese.

A própria oposição entre esses mercados possíveis, por exemplo, da arte contemporânea e da arte digital ou *new media art*, também comanda a representação que os agentes fazem da sua profissão, além de constituir um princípio fundamental das taxonomias, já discutidas nesta Tese e, que respondem por classificar e hierarquizar as obras (a começar pela sua própria obra):

Um trabalho intelectual que se realiza coletivamente no interior de unidades de produção diferenciadas e muitas vezes hierarquizadas técnica e socialmente e que depende, em ampla medida, do trabalho coletivo, passado ou presente, e de instrumentos de produção dispendiosos, acaba por desvencilhar-se da área carismática que envolve o escritor e o artista tradicionais, pequenos produtores independentes, senhores dos seus instrumentos de produção que mobilizam em sua prática apenas seu próprio capital cultural percebido como dom da graça. (BOURDIEU, 1982, p. 153)

As análises empreendidas de um lado, com o intuito de mapear uma intersecção entre as diferentes áreas - arte, ciência e tecnologia (WILSON, 2002) e, do outro, objetivando a justificativa de apresentar uma combinação entre laboratórios de pesquisa e locais de produção da arte digital ou *new media art* (NAIMARK, 2004), já ressaltaram uma reconfiguração desse campo, inclusive dos lugares ou espaços de criação:

A transformação dos instrumentos e dos produtos da atividade artística precede e condiciona necessariamente a transformação dos instrumentos de percepção estética, transformação lenta e trabalhosa já que se trata de minar um tipo de competência artística e substituí-la por outro tipo, por um novo processo de interiorização forçosamente longo e difícil. A inércia característica das competências artísticas (ou melhor do *habitus* cultivado) faz com que, nos períodos de ruptura, as obras produzidas segundo um novo modo de produção estejam fadadas a serem percebidas, durante certo tempo, através dos instrumentos antigos de percepção, justamente aqueles contra os quais elas se constituíram. (BOURDIEU, 1982, p. 293, grifo do autor)

Inicialmente, postulou-se que a instituição do campo da arte digital ocorreu em contraposição ao campo da arte contemporânea. Da mesma forma, foram incentivadas estratégias, disputas e acordos entre participantes que vieram a possibilitar a institucionalização de um conjunto de entidades configuradas de acordo com expectativas dessas instituições e agentes.

A definição de um sistema e regime da arte contemporânea proposta por Cauquelin (2005) reforça a comunicação em rede dos agentes desse campo de produção.

No entanto, a consideração de um sistema de arte digital e seu regime não pode deixar de lado, a expressão da velocidade técnica e tecnológica, nem o “*modus operandi* dromocrático-cibercultural” (TRIVINHO, 2007, p. 72, grifo do autor) e, por isso, um regime próprio da arte digital só pode ser propugnado pela condição transpolítica:

A violência da técnica própria do *modus operandi* da condição dromocrática é transpolítica tanto por sua invisibilidade quanto pelo fato de – conforme anteriormente sinalizado – ela se realizar, identica e inteiramente, ao largo do resgistro político institucional. (*Ibid.* , p. 81, grifo do autor)

As várias modalidades de comparação exploradas nesta Tese entre os sistemas de bens simbólicos, da arte digital ou *new media art* e da arte contemporânea, forneceram informações sobre os estados de emergência e de autonomia do campo da arte digital.

Esses esquemas de comparação apontaram uma série de transformações necessárias e possíveis expectativas das relações objetivas entre as diferentes instâncias conforme a função que exercem na divisão do trabalho de produção, de reprodução e de difusão desses bens.

Por outro lado, foi possível identificar práticas e procedimentos, por exemplo, de financiamento e de apoio compartilhados pelos campos da arte contemporânea e da arte digital ou *new media art* e rupturas quanto aos modos de colecionismo, preservação e conservação e, no caso dos mercados, uma considerável negação:

Esse universo relativamente autônomo (o que significa dizer também, é claro, relativamente dependente, em especial com relação ao campo econômico e ao campo político) dá lugar a uma economia às avessas, fundada, em sua lógica específica, na natureza mesma dos bens simbólicos, realidades de dupla face, mercadorias e significações, cujo valor propriamente simbólico e o valor mercantil permanecem relativamente independentes. (BOURDIEU, 1996, p. 162)

Uma condição da estrutura das relações objetivas entre as posições no campo de produção e a estrutura das relações entre as tomadas de posição no espaço das obras, conforme critérios de Bourdieu (1996), foi apresentada neste recorte, pela configuração do festival e do *Prix Ars Electronica* (1979 – 2009), já que representam uma instância de consagração e, também, uma rede de poder entre agentes e instituições do campo da arte digital ou *new media art*.

Consequentemente, se estabeleceu um conjunto de agentes e instituições, pertencente ao campo da arte digital ou *new media art* e partícipe da produção do valor da obra e, em especial, que atua por distinguir obras e estabelecer hierarquias:

Sendo dado que a obra de arte só existe enquanto objeto simbólico dotado de valor se é conhecida e reconhecida, ou seja, socialmente instituída como obra de arte por espectadores dotados da disposição e competência estéticas necessárias para a conhecer e reconhecer como tal, a ciência das obras tem por objeto não apenas a produção material da obra, mas também a produção do valor da obra ou, o que dá no mesmo, da crença no valor da obra. (BOURDIEU, 1996, p. 259)

Por outro lado, aponta-se uma condição permanente de disputa e pressão “sociodromocrática pantópica” de outro tipo de “nova hierarquia imperceptível dos modos de acesso às senhas infotécnicas de acesso” (TRIVINHO, 2007, p. 39) que se refaz diuturnamente entre os agentes e as indústrias tecnológicas que exercem infinita pressão pela substituição total e contínua do conjunto de equipamentos e de infraestrutura necessários à manutenção do campo da arte digital ou *new media art*.

O festival Ars Electronica atua como uma instância de consagração e se tornou representativo para esse campo. Enquanto, espaço de posições objetivas repete modelos do campo da arte contemporânea, em relação às etapas das sessões dos júris e dos comitês internacionais, conforme as distinções e consagrações distribuídas entre os agentes participantes das edições do festival e do prêmio, bolsas e subsídios para a produção de obras.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A institucionalização do campo da arte digital, nos estados emergência e de autonomia, se constituiu em oposição ao campo da arte contemporânea, já que os sistemas simbólicos, campo artístico e cultural, conforme defendeu Bourdieu (1982, 1996), dependem da diferenciação das instâncias e da função que desempenham na divisão do trabalho (de produção, reprodução e distribuição) e, também, demandam a constituição de um mercado de consumidores e, principalmente, da profissionalização dos agentes e de condições mínimas de reprodução.

Na medida em que o sistema da arte digital se formalizou com a diferenciação e configuração de instâncias específicas (consagração, reprodução e distribuição), na mesma proporção os agentes se multiplicaram, se diferenciaram e desenvolveram um conjunto típico de capacidades para atuar no campo.

Entre os inúmeros paradoxos da produção da arte digital ou *new media art* como partícipe da democracia-cibercultural, continuamente se reforça a cisão entre obras e processos de mediação, resultante do uso de tecnologias avançadas pelos produtores e em geral não disponíveis ou acessíveis ao público. Outra condição comentada que restringe a recepção e, de certa maneira, as análises das obras, se concentra nos processos de distribuição e reprodução, já que a maioria dos dados sobre essa produção permanece em bancos de dados *online* com condições restritas de acesso (idioma, senhas infotecnológicas, tecnologia e rede).

Por outro lado, a distribuição de informações por mídias tradicionais (impressas) tem sido insuficiente para caracterizar inúmeros aspectos dessa produção. Em relação aos acervos, às práticas de colecionismo e aos locais expositivos revelaram-se diversas dificuldades, não aprofundadas na presente abordagem.

A primeira etapa desta pesquisa baseia-se em dados empíricos selecionados entre *emails* trocados pelos agentes participantes das listas de discussão, arquivados em bancos de dados e disponíveis para consulta *online*.

Neste caso, trata-se de um conjunto específico de ações promovidas no ciberespaço por indivíduos e entidades culturais, públicas ou privadas, de cunho social e/ou sem fins lucrativos, principalmente baseados nos EUA, no Brasil e em países da Europa, tais como Alemanha, Inglaterra, Itália e Espanha.

Esta opção de pesquisa foi justificada pela importância dessas comunicações, na primeira fase decenal da cibercultura até criar uma cultura das listas (autoria compartilhada, coletiva e *group authorship*, estruturas *hiperlinkadas* entre *websites* e excesso de citações e/ou plágios) (BERRY, 2001; LOVINK, 2009). As listas de discussão se tornaram responsáveis por divulgar, desenvolver e criticar questões concernentes ao campo da arte digital, também funcionaram em oposição aos tradicionais e influentes canais das revistas de crítica de arte (*Artforum*, *Flash Art* e *Art News*) (GREENE, 2004).

Em especial, tratou-se da plataforma de arte *Rhizome*, a partir de uma análise dos procedimentos e da estrutura do sistema e do gerenciamento da coleção *ArtBase*, além das relações entre os participantes na qualidade de associados, da comunidade e demais agentes do campo.

A segunda etapa desta pesquisa seguiu uma metodologia comparativa relativa às estruturas que compõem o sistema da arte tradicional conforme definições de Bourdieu (1982, 1989, 1996 e demais referências) e, ainda, em seus desdobramentos para o sistema da arte digital. Em relação aos conceitos dedicados trabalhados sobre o conjunto do levantamento, optou-se por seguir o arcabouço teórico desenvolvido na lógica da democracia cibercultural e o conceito de transpolítica conforme discutidos por Trivinho (2001a, 2007 e demais referências); também, aspectos da argumentação de Virilio (1984, 1996 e demais referências). Ainda, foram consultadas referências *online* e impressas da literatura selecionada e, em várias oportunidades, cotejaram-se as duas possibilidades de edição para uma mesma obra.

Os elementos do campo considerados indispensáveis para essa conformação, seguindo as delimitações de Bourdieu (1996), se resumem ao *habitus* específico, a estrutura, a *doxa* e as leis ou normas que regulam a luta pela dominação do próprio campo.

Oportunamente, a partir da investigação de um recorte das listas de discussão foi possível levantar uma taxonomia, seguida pelos parâmetros, oposições, propriedades e metodologias aplicados nessa formalização.

Vale lembrar que a definição de uma taxonomia refletiria indiretamente as lógicas de distribuição de subsídios, bolsas, ações de comissionamento e de curadoria, inclusive determina regras para inscrições em eventos.

Enquanto, as práticas de arquivamento por *tags* adotadas por plataformas e festivais alternativos, para a constituição dos próprios bancos de dados criados compartilhados com os usuários ativos, possibilitaram outras manifestações entre entidades e a lógica de rede. Nessa condição, Galloway e Thacker (2007) defenderam uma forma de compreensão da rede a partir de uma contínua indissociabilidade entre tecnologia e política, ao mesmo tempo, material e imaterial, também composta por agentes humanos e não-humanos. No entanto, Galloway e Thacker (2007) assumiram nessa argumentação e defesa da lógica de rede, um conceito tradicional de política.

Com efeito, nesta Tese não se tratou de política, mas de transpolítica, num sentido construído para além de Baudrillard (1996) e de Virilio (1984), conforme explicitado por Trivinho (1998, 2001a, 2007).

A transpolítica se refere às intencionalidades e consequentes ações, segundo Trivinho (1998), que ocorrem num espaço imaterial, na dependência de máquinas de comunicação, proveniente de um saber instrumental instituído, tecnicista e, conseqüentemente, de suas produções nas redes e pelas redes e, em especial, no ciberespaço. Por conseguinte, concorda-se com o autor, pois se defende que a condição da arte digital, em seu estatuto, papel e destino, se configura pelas “estruturas e condições contextuais de base (sociais, culturais e transpolíticas) da relação entre estética e tecnologia comunicacional avançada” (TRIVINHO, 2007, p. 215).

Tais aspectos foram retomadas para avaliar minimamente um recorte e estado atual desse campo de produção e circulação em relação a proposição de institucionalização de um sistema próprio da arte digital na cibercultura. Em especial, ressaltou-se a própria dimensão dos processos simbólicos baseados na lógica invisível da velocidade (VIRILIO, 1984, 1996) e, nessa direção, a condição transpolítica da cibercultura.

Esse contexto implica na superação do político como vetor de produção, organização e transformação das condições sociais, também responde pela reescritura do Estado moderno e sua incapacidade de gestar políticas compatíveis e consonantes com as atualizações tecnológicas, com as exigências de interatividade e de acesso pleno.

Vale lembrar que, o conceito do *habitus* definido por Bourdieu (1982, 1996) segue reafirmado e renovado, já que para Trivinho (2001 a, 2007), a comunicação eletrônica significa vetor processual de democratização da existência e o comportamento interativo se configura como um procedimento padrão já instaurado na democracia-cibercultural. A própria institucionalização do campo da arte digital vai acontecer em oposição às estruturas do campo da arte contemporânea.

Na mesma medida em que Cauquelin (2005) considera indispensável a existência de um sistema de arte contemporânea, minimamente, para apreender o conteúdo das obras de arte, também se justifica o surgimento de um sistema de arte digital.

Ainda que, em contraposição ao campo da arte contemporânea, por exemplo, quanto às instâncias de consagração (de apoio à produção), o campo da arte digital vai se diferenciar pelas agências financiadoras globalizadas, entre empresas de tecnologia e de comunicação, fundos públicos e de apoio à cultura digital, principalmente, exemplificado no âmbito do festival *Ars Electronica*.

Muitas das parcerias firmadas nos últimos anos pelo festival, como instância de consagração do campo da arte digital, apontam para o fortalecimento, estreitamento e permanência dos laços entre arte, sociedade e tecnologia, principalmente, em consonância com o papel desempenhado nessa estrutura pelo *Furelab*.

Enquanto, inúmeros autores pesquisados advertiram que, conjuntamente e, com poucas exceções, a arte digital foi mantida fora dos discursos da história, teoria da arte e do campo instituído da arte (*mainstream*). A consolidação, formação e estabelecimentos de redes entre os agentes e instituições, além da criação de plataformas e canais de discussão com inúmeras finalidades, em muito, constituíram comunidades e continuam a contribuir com o debate sobre esses temas polêmicos.

Essa situação de ausência, também, tem sido combatida pelo próprio movimento de agentes e de novas instituições, tendo visto o crescente incentivo às pesquisas teóricas pelo festival *Ars Electronica*, o desenvolvimento de bancos de dados *online* com acesso público, a maior disponibilidade de acervos e de informações sobre a produção da arte digital ou *new media art* na própria rede e, também, publicações impressas compatíveis com essa temática, além da contínua ampliação do número de eventos e fóruns de divulgação internacional.

Nesse contexto, um conjunto de artistas internacionais, distribuídos nas categorias, hierarquizados e separados em faixas geracionais, recebe anualmente a consagração de um dos mais disputados prêmios do campo. As próprias trajetórias dos agentes se transformaram com o empuxo e a velocidade dos avanços tecnológicos.

Vale ressaltar que o festival *Ars Electronica*, além da tradicional premiação e da efetiva consagração dos artistas ganhadores do prêmio *Prix*, foi responsável por estabelecer um conjunto de regras e de procedimentos de apoio à produção: concessão de bolsas (residência artísticas) aos premiados na categoria [*the next idea*] aberta à candidaturas internacionais; contribuição para a formação de uma novíssima geração (exclusiva aos jovens com idade inferior a 19 anos e residentes austríacos) selecionada pela categoria *UI9 – freestyling computing* entre outras possibilidades de ofertadas durante a programação de cada edição, financiamento de projetos e profissionalização.

Ao combinar procedimentos tradicionais como sessões de júris, apoio de comitês internacionais, premiações, bolsas e hierarquização de categorias com tecnologias sofisticadas, articuladas e disseminadas pelas redes de base infoeletrônicas, o festival mantém as regras do jogo da arte em vigor.

Ao mesmo tempo, a formação dos agentes e o lugar de produção da arte digital se diferenciam, conforme constataram Wilson (2002) e Naimark (2004), pelo compartilhamento dos espaços de produção entre laboratórios de pesquisa, de tecnologia e de arte, tanto quanto do conhecimento entre princípios teóricos, práticas e procedimentos aplicados aos processos de criação entre arte, ciência e tecnologia.

O campo de poder visualizado na rede de relações entre os membros dos júris das categorias do prêmio *Prix* (1987 – 2009) exemplifica como se reproduziram as práticas do sistema de arte, quais foram as transformações na hierarquia dos gêneros, as posições ocupadas e como se movimentam as trajetórias dos agentes. Outra opção de rede de relações foi observada na distribuição das premiações por artista e conforme país de origem ao longo do período analisado de existência do prêmio (1987 – 2003).

Em relação à restrição e ao alcance do prêmio, as próprias análises empreendidas pelo festival já atestaram as fronteiras do campo pelo número de 100 artistas premiados num período de 25 anos do *Prix* (1989 – 2003). Em síntese, confirmou-se a predominância de artistas estadunidenses e com maiores participações nas categorias consolidadas.

Cumprе ressaltar que a metodologia de pesquisa empreendida para a produção desta Tese selecionou uma série de instituições e agentes, entre artistas, teóricos, críticos, pesquisadores e outros participantes, para estabelecer uma rede de relações e prospectar dois estados, especificamente, de emergência e de autonomia, do campo da arte digital. A coleta das informações para municiar as análises quantitativas e qualitativas, de acordo com cada etapa temporalmente demarcada, foi produzida manualmente a partir de consulta a bancos de dados e aos arquivos *online* e, em especial, já disponibilizados na rede pelas entidades selecionadas: lista de discussão *CRUMB*, plataforma *Rhizome*, festival *Ars Electronica* e prêmio *Prix Ars Electronica*.

Os levantamentos realizados por Jennigs (2000), Morris (2001) e Naimark (2004) e a investigação de Wilson (2002) forneceram um mapeamento do campo da arte digital ou *new media art* com detalhadas informações sobre instituições e agentes.

As diferentes listagens possibilitaram contrapor estruturas e funções, de instituições e agentes, de acordo com as definições das instâncias delimitadas por Bourdieu (1996, 1982), de modo a explorar uma configuração do campo emergente estadunidense e sua expansão internacional.

Entre as listas das instâncias de financiamento e de difusão compiladas nas diversas análises sobre o campo emergente, as novas organizações de apoio à produção e circulação da arte digital que atuam na e em rede, ainda encontram dificuldades para compartilhar procedimentos e consolidar possibilidades compatíveis, por exemplo, com a criação de um mercado de arte digital e, também, pela contínua denegação impetrada pelas próprias instâncias de consagração.

Consequentemente, um espelho do campo pode ser apreendido pela análise e configuração dos procedimentos de produção e de circulação, dessas instituições, organizações, festivais e fóruns, notadamente, das práticas de colecionismo operadas pelas plataformas e repositórios dos acervos de *new media art*.

Nesta Tese, algumas pesquisas e metodologias adotadas no campo da arte digital foram selecionadas e discutidas comparativamente. Exemplarmente, o primeiro levantamento sobre o festival *Ars Electronica* realizado pela própria entidade em 2004 (*Timeshift: the world in twenty-five years*) e, em seguida, as análises desenvolvidas em parceria com *Ludwig Boltzmann Institut for Media.Art.Research* em 2009 (*Mapping The Archive: 30 Years of Ars Electronica*).

A primeira abordagem sobre o festival *Ars Electronica* utilizou análises quali-quantitativas (consulta aos arquivos e ao banco de dados da entidade) e foi desenvolvida com a metodologia de análise *memory theater* com a intenção de trabalhar com vários estudos de caso.

Em síntese, a visualização das informações numa forma gráfica (setores sem bordas – *concept cluster*) resultou da configuração dos dados do arquivo (artistas, palavra-chave, literatura, membros do júri, entre outros elementos) distribuídos de acordo com áreas temáticas, tecnologias e aplicativos tecnológicos.

Outra opção dessa primeira abordagem foi constituída pela formalização de uma rede local e internacional (de agentes e instituições) e, permitiu criar uma rede de relações entre os mais ativos participantes atuantes em cinco etapas correspondentes ao histórico do festival (1979 – 2004). O levantamento para essa configuração também foi realizado com análise quali-quantitativa de informações.

Por outro lado, conforme alegaram Offenhuber e Dirmoser (2004), as redes semânticas se tornaram um paradigma e ultrapassaram as aplicações tradicionais em ciência e tecnologia para a representação do conhecimento, já que possibilitam um raciocínio diagramático. A exploração desses conceitos de pesquisa foi importante para comparar condições existentes nas redes com ou sem uso de aplicativos²³³ automáticos, considerando a disponibilidade e consulta de bancos de dados *online*.

Em 2009, o uso de aplicativos para visualização de redes de relações, interativo e com inserção de imagens, som e texto, permitiu criar uma exploração dinâmica das estruturas sociais a partir do arquivo do festival *Ars Electronica* (*Mapping The Archive: 30 Years of Ars Electronica*). O levantamento reuniu e apresentou visualizações dinâmicas e gráficas de três processos: análise quantitativa e qualitativa das submissões; criação das redes de relações (sessões de júris) e contextualização do histórico do prêmio *Prix*.

Destacou-se, por último, a pesquisa de Pelizza (2009) sobre as sessões de júri da categoria *Digital Communities* (2004 – 2007) do *Prix Ars Eelectronica* que utilizou metodologias quali-quantitativas e automatizadas para avaliar um *corpus* de análise de 920 formulários inscritos para as seleções da categoria.

Entre esses levantamentos (quantitativos, qualitativos e automatizados com uso de *software*) foram selecionadas duas abordagens com o propósito de desenvolver uma análise comparativa da autonomia do campo: a formalização de uma rede de relações entre instituições e agentes (*ARS-Datenbank personen/projekt-zuordnung*) no contexto histórico do festival (1979 – 2004); as redes formadas por membros (convidados e artistas premiados) das sessões de júri das categorias do prêmio *Prix* (*Media Art as Social Process*) no período de 1987 a 2009.

Os procedimentos automatizados de análise de dados permitem uma variação maior dos padrões de pesquisa e ampliam a abordagem, combinam máquinas e humanos, em síntese, possibilitam coleta de dados²³⁴ e análises compatíveis com os processos em curso nas redes de base infoeletrônica.

²³³ O *software semaspace* foi desenvolvido por Gehard Dirmoser e Dietmar Offenhuber em 2004. Disponível em < <http://offenhuber.net/semaspace-in-two-research-projects-on-artistic-scientific-collaboration/>> Acesso jan. de 2012.

²³⁴ Métodos com uso de programas tipo *web crawling* e análise semântica. Uso de aplicativos para análise textual (*leximancer* e *inforapid search and place*) e para análise estatística (*SPSS 13 – macintosh*) (PELIZZA, 2009).

Exemplarmente, a plataforma *Rhizome*, criada Mark Tribe em 1996 (Berlim - Alemanha) e, mais tarde, transferida para Nova Iorque (EUA), incentivou a criação de categorias e seleções de obras de arte digital por processos que combinam²³⁵ ação humana e não-humana. A plataforma possibilitou a adição de trabalhos por terminologias escolhidas pelos participantes à coleção *Artbase*, enquanto esses termos ou *tags* eram reunidos em um banco de dados e, entre outras práticas, incentivou curadorias *online* e críticas pelos membros da comunidade e, conseqüentemente, combinou funções entre os agentes em diferentes posições e hierarquias.

No entanto, as etapas da premiação, as condições de oferta das bolsas de produção, a exposição *online* do acervo da coleção *Artbase* perpetuam procedimentos tradicionais da arte quanto à consagração num campo artístico ou cultural, enquanto a velocidade de distribuição das informações (video, áudio, imagem e texto) nas redes de relacionamento (*twitter*, *Orkut*, *facebook* ou *sites*) multiplica trajetórias, diversifica posições e diminui chances de consolidação de um percurso artístico. Com isso, inúmeros procedimentos padrões da arte contemporânea já foram apropriados pelo sistema da arte digital e vice-versa, em suma, o compartilhamento do jogo tradicional da arte produziu avanços e retrocessos.

Acredita-se na importância dessa investigação para alimentar proposições vindouras e por sugerir amplamente a constituição do campo da arte digital na cibercultura, absolutamente, sem impingir fronteiras, tendo em vista, os diferentes estados e configurações partilhados internacionalmente. Finalmente, esta Tese só se concretizou graças à contribuição de inúmeros agentes do campo da arte digital e, oportunamente, foi possível indentificar Paul Virilio, entre os autores destacados pelo levantamento histórico de 25 anos do *Ars Electronica* e, surpreendentemente, nomeado pelo próprio festival, como santo protetor.

²³⁵ Os termos comparativos foram adotados por Galloway e Thacker, 2007.

REFERÊNCIAS

- ADRIAN, Robert. Email, date: Sun, 11 May 1997. *Net.art on nettime*. Disponível em: <<http://www.ljudmila.org/nettime/zkp4/37.htm>> Acesso em: jan. 2011.
- ANDERSON, Perry. *As origens da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- ARMITAGE, John. *Beyond postmodernism? Paul Virilio's hypermodern cultural theory*. In: CTheory.net, 11/15/2000. Disponível em: <www.ctheory.net/articles.aspx?id=133> Acesso em: out. 2011.
- BARRETO, Ricardo; PERISSINOTTO, Paula. (Org.). *Internet Art*. São Paulo: IMESP, 2002.
- BAUDRILLARD, Jean. *A transparência do mal: ensaios sobre os fenômenos extremos*. São Paulo: Papyrus, 1990.
- _____. *As estratégias fatais*. Rio de Janeiro: Rocco, 1996.
- _____. *La transparencia del mal: ensayo sobre los fenômenos extremos*. Barcelona: Anagrama, 1991a.
- _____. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'água, 1991b.
- BAZZICHELLI, T. *A Reflexion on the activist strategies in the Web 2.0 era: towards a new language criticism*. Vector b, número 22, jan.de 2009. Disponível em: <http://virose.pt/vector/b_22/bazzichelli.html> Acesso em: set. de 2010.
- _____. *Networking: La rete come arte*. Milano: Costa e Nolan, 2006. Disponível em: <<http://www.networkingart.eu/libro.html>> Acesso em: set. de 2010.
- BELTING, Hans. *O fim da história da arte uma revisão dez anos depois*. São Paulo: Cosac & Naify, 2006a.
- BERNSTEIN, Charles. *Electronic pies in the poetry skies*. In: BOUSQUET, Marc; WILLS, Katherine (eds.). *The politics of information: the electronic mediation of social change*. California: Alt-X Press, 2003. Pp. 7-12. Disponível em: <<http://www.altx.com/ebooks/infopol.html>> Acesso em: abr. 2011.

BERRY, Josephine. *The thematics of site-specific art on the net*. Thesis submitted to the University of Manchester for the Degree of Art History in the Faculty of Arts. School of Art History and Archaeology. England, 2001. Disponível em: <http://www.metamute.org/files/thesis_final.pdf> Acesso em: out. 2011.

BERWICK, Carly. Net gains. *In: ARTnews*, December 2002. 101(11), pp. 86-89.

BITSTREAMS, 2001. Disponível em: <<http://artport.whitney.org/exhibitions/past-exhibitions.shtml>> Acesso em: dez. 2010.

BOURDIEU, Pierre. *O poder simbólico*. Lisboa: Difel, 1989.

_____. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: EDUSP; Porto Alegre: Zouk, 2007.

_____. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 1982.

_____. *As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

_____. *Produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos*. São Paulo: Zouk, 2004.

_____. *Questões de sociologia*. Lisboa: Fim de século, 2003a.

BOURDIEU, Pierre; DARBEL, Alain. *O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público*. São Paulo: EDUSP; Zouk, 2003b.

BOUSQUET, Marc. *The politics of information: an introduction*. *In: BOUSQUET, Marc; WILLS, Katherine (Ed.). The politics of information: the electronic mediation of social change*. California: Alt-X Press, 2003. Pp. v-vii. Disponível em: <<http://www.altx.com/ebooks/infopol.html>> Acesso em: abr. 2011.

CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2005a.

_____. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005b.

CAZELOTO, Edilson. *A inclusão digital e a reprodução do capitalismo contemporâneo*. Tese, 165 fl. Programa de pós-graduação de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, São Paulo, 2007. Disponível em: < http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5738> Acesso em: nov. de 2011.

COOK, Sarah. *An interview with Larry Rinder*, 2001. Disponível em: < http://www.crumbweb.org/getInterviewDetail.php?id=11&ts=1294858593&op=3&su_blink=17> Acesso em:dez. 2010.

CORNELL, Lauren. *Interview with Charlie Gere, Christiane Paul, Jemima Rellie*, commissioned by Rhizome, 20 June 2007. Disponível em: < <http://rhizome.org/thread.rhiz?thread=26268&text=48766#48766> > Acesso em:maio de 2011.

_____. *Survey*: rhizome.org. Art spaces archives project AS-AP, 2011. Disponível em: < <http://www.as-ap.org/content/survey-rhizomeorg> > Acesso em: maio de 2011.

COSTA, Iná Camargo; CEVASCO, Maria Elisa. *Para a crítica do jogo aleatório dos significantes*. In: JAMESON, Frederic. Pós-modernismo: a lógica do capitalismo tardio. São Paulo: Ática, 1995. pp. 5 -11.

COX, Geoff. *Antisocial networking*. In: REYES-GARCÍA, Everardo; SALEH, Imad. *Web Studies 2010*. Proceedings of the 1st. International Congress. Paris: Europa Productions, 2010. p. 9-18.

CUBITT, Sean. *Virilio and new media*. In: *Theory, Culture & Society*, December 1999, Vol. 16 (5 -6), Sage, London, Thousand Oaks and New Delhi, Pp. 127-142. Disponível em: < <http://tcs.sagepub.com/content/16/5-6/127> > Acesso em:out. de 2011.

DANIELS, Dieter. *Media → art / art → media*. Forerunners of media art in the first half of the twentieth century, 2004. Disponível em: <http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/forerunners/1/> Acesso em: nov. de 2010.

_____. *Strategies of interactivity*, 2000. Disponível em: <<http://www.medienkunstnetz.de/source-text/65/>> Acesso em: nov. 2010.

DAWSON, Leilani. *Standardized terms for contemporary avant-garde art*, 2011. Disponível em: <http://www.franklinfurnace.org/research/texts_about_ff/ff_vocabulary_project.php> Acesso em: abr. 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34, 1997. v. 5.

DEPOCAS, Alain. Foreword. *In: DOCAM. Cataloguing guide*. DOCAM Research Alliance and of the Centre for Research and Documentation (CR+D), 2009. Disponível em: <<http://www.docam.ca/en/foreword.html>> Acesso em: dez. de 2010.

DESCAMPS, Christian. *Novas interrogações das ciências humanas*. Entrevista de Paul Virilio concedida a Christian Descamps. 6 de set. 1981. Ideias contemporâneas: entrevistas do Le Monde. São Paulo: Ática, 1989b. p. 160-168.

DESERIIS, Marco; MARANO, Giuseppe. *Net.art: L'arte della connessione*. Milano: Shake, 2003. Disponível em: <<http://www.thething.it/netart/>> Acesso em: out. 2011.

DIETZ, Steve. *Por que não tem havido grandes net-artistas?* *In: LEÃO, Lúcia*. (Org.) *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Anna Blume, 2004.

DIRMOSER, Gerhard. 25 years of Ars Electronica: a survey as memory theater. *In: Catalog. Ars Electronica*, 2004a. Disponível em: <http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=12936> Acesso em: dez. de 2011.

_____. *ARS personal netz*, 2004b. Disponível em: <<http://www.servus.at/kontext/ARS/>> Acesso em dez. de 2011.

EMPYRE discussion list in Jan 2004. *Nova media storia: Histories and characters*. Disponível em: <<https://mail.cofa.unsw.edu.au/pipermail/empyre/2004-January/thread.html>> Acesso em: jan. 2011.

FAUCONNIER, Sandra; FROMMÉ, Rens. Deliverable 1.3. Description models for unstable media art. In: _____. *Capturing Unstable Media. Institute for the Unstable Media V2_*: Rotterdam, 2003b. Disponível em: <
<http://capturing.projects.v2.nl/download.html> > Acesso em: jan. 2011.

FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-moderno*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FISCHER-SCHREIBER, Ingrid. Email trocado com a Denise Bandeira. Assunto: *Digital communities*, segunda-feira, 19 de março de 2012 (11:41).

FREIRE, Cristina. *Poéticas do processo: arte conceitual no museu*. São Paulo: MAC/Illuminuras, 1999.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

FREITAG, Bárbara. *Habermas e a teoria da modernidade*. Caderno CRH. Salvador, n.º 22. p. 138-163, jan/jun., 1995. Pp. 138 – 164. Disponível em: <
<http://www.cadernocrh.ufba.br/viewarticle.php?id=326> > Acesso em set. de 2011.

FRIELING, Rudolf. *Form follows format tensions, museums, media technology, and media art, 2004*. Disponível em: <
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/museum/scroll/>
 Acesso em: nov. 2010.

_____.; DANIELS, Dieter. Introduction. Media art can only be conveyed by multimedia. In: _____. (Ed.). *Media Art Net: Survey of Media Art*. Vienne: Springer Verlag, 2004. p. 13-18. Disponível em: <
http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/editorial/ > Acesso em: nov. de 2010.

GALLOWAY, Alexander R.; THACKER, Eugene. On misanthropy. In: KRYSA, Joasia. (ed.) *Curating immateriality: the work of the curator in the age of network systems*. London: Autonomedia, 2006. Pp. 159 - 174. Disponível em: <
<http://www.kurator.org/publications/curating-immateriality/> > Acesso em: ago. 2010.

_____. *The Exploit: A theory of networks (Electronic mediations, vol. 21)*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

_____. *Protocol*, or, how control exists after decentralization. In: Rethinking marxism. Vol.13, Number 3/4 (Fall/Winter 2001b). Pp. 81 – 89. Disponível em: < <http://hem.passagen.se/kozelek/rm/9.pdf> > Acesso em: abr. 2011.

GALLOWAYS, Alex. *Conversions*. Rhizoma, 2001a. Disponível em: < http://www.noemalab.org/sections/ideas/ideas_articles/pdf/galloway.pdf > Acesso em: dez. 2010.

GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo: Editora da Unesp, 1991.

_____. *Dimensões da modernidade*. Transcrição da conferência proferida no CIES/ISCTE em 28 de nov. de 1987. Tradução de Rui Pena Pires. Revista Sociologia, N.º. 4, 1988. Pp. 237 – 249. Disponível em: < sociologiapp.iscte.pt/pdfs/36/407.pdf > Acesso em: out. 2011.

GLOEBEL, Johannes E. *Re: Definitions*. E-mail to new-media-curating@jiscmail.ac.uk (New-Media-Curating Discussion List). Sun, 5 Sep 2004 12:11:38. Disponível em: < <https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A1=ind04&L=new-media-curating#2> > Acesso em: dez. 2010.

GORIUNOVA, Olga. *Swarm Forms: On platforms and creativity*, 2007. In: MUTE. Disponível em: < <http://www.metamute.org/en/Swarm-Forms-On-Platforms-and-Creativity> > Acesso em: abr. 2011.

_____.; SHULGIN, Alexei. *From art on networks to art on platforms*. In: KRYSA, Joasia. (ed.) *Curating immateriality: the work of the curator in the age of network systems*. Data Browser Vol.3. London: Autonomedia, 2006. p. 237-265.

GRAHAM, Beryl. *Categories and taxonomies of media art* (Sep 2004) (41,000 words). Following are edited excerpts from the CRUMB new media curating discussion list, 2004 a. Disponível em: < <http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html> > Acesso em: jan. 2011.

_____. *A small collection of categories and keywords of new media art*, 2004 b. Disponível em: < http://www.intelligentagent.com/RISD/A_table_of_categories_of_digital_art.html > Acesso em: jan. 2011.

_____. Taxonomies of new media art: real world namings. *In: TRANT, J.; BEARMAN, D. (eds.). Museums and the Web 2005: Proceedings.* Toronto: Archives & Museum Informatics, 2005. Disponível em: <
<<http://www.archimuse.com/mw2005/papers/graham/graham.html>> Acesso em: jan. 2011.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão.* São Paulo: Senac, 2005.

_____. *Integrating media art into our culture: art history as image science,* 2004. Disponível em: < www.mediaarthistory.org/refresh/.../Grau.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

GREENE, Rachel. *Internet art.* Londres: Thames and Hudson, 2004.

_____. Web work: a history of internet art. *In: ArtForum, International,* Vol. 38, May, 2000. Disponível em: <
http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_9_38/ai_65649375/ > Acesso em: jan. 2011.

GUNNELL, Bárbara; BRIGHT, Martin. *Creative survival in hard times: a new deal of the mind report for arts council England.* London: AC, 2010.

GUSTAFSON, Brent. *Building the 50/50 voting app, 2010.* Disponível em: <
<http://blogs.walkerart.org/newmedia/author/brent/> > Acesso em: abr. 2011.

GUTIÉRREZ, Lourdes Cilleruelo. *Arte de internet.* Genesis y definición de un nuevo soporte artístico (1995 – 2000). 391 fls. Tesis doctoral. Director Josu Rekalde Izagirre. Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea. Facultad de Bellas Artes. Ciudad Bilbao, España. Departamento de Pintura, 2000. Disponível em: <
http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf > Acesso em: out. 2011.

GYSI, Karen. *The votes are in—50/50 exhibition features works on Paper selected by both the public and the Walke, 2010.* Disponível em: <
<http://media.walkerart.org/pdf/2010/50%2050%20release.pdf> > Acesso em: abr. 2011.

HABERMAS, Jürgen. *Modernidade versus pós-modernidade.* In: *Arte em revista.* n° 7, Ano 5, agosto, 1983. São Paulo: Kairós, 1983. Pp. 86-91.

_____. *O discurso filosófico da modernidade: doze lições*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

HART, Hugh. *Walker visitors vote for half the works to view in new show, 2010*. Disponível em: < http://www.artnews.com/issues/article.asp?art_id=3174 > Acesso em: abr. 2011.

HARVEY, David. *A condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

HELSINKI Agenda. *Strategy document on international development of new media culture policy*. Proposed by the international expert meeting on media arts and media culture policy, Helsinki, August 22-23, 2004. Disponível em: < http://www.ifacca.org/media/files/040916Helsinki_agenda_final.pdf > Acesso em: dez. 2011.

HISTORIES of curating new media art – process or product (oct 2005) (26,500 words), 2005. <<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>> Disponível em: <<http://www.crumbweb.org>> Acesso em: jan. 2011.

HÖRTNER, Horst. *Risky investments for the future of interactive media*. Prix Ars Electronica 2004 / Jury-statement, 2004. Disponível em: < http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=12811 > Acesso em: dez. de 2011.

IPPOLITO, Jon. *Conversations and interviews with curators, artists and directors in the context of thesis research during the academic year 2006-2007*. October 26, by Karen Verschooren, 2006. Boston (EUA). Disponível em: < http://www.three.org/ippolito/writing/ippolito_verschooren_interview.html#sdfootnote7sym > Acesso em: dez. 2010.

_____. Topic: Join or leave new-media-curating. Mon, 22 Jun 2009 19:09:40 - 0400. In: *CRUMB Discussion List*. Disponível em: < <http://www.crumbweb.org/discItemDetail.php?&useArch=1&archID=5076&op=2&sublink=1&fromSearch=1&> > Acesso em: abr. 2011.

JAMESON, Frederic. *Pós-modernismo: a lógica do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1995.

JENNINGS, Pamela. *New media arts* | New funding models report prepared for Creativity & Culture. The Rockefeller Foundation, December 2000. Disponível em: <http://www.pamelajennings.org/pdf/new_media_arts_new_funding_models.pdf> Acesso em: dez. de 2011.

JORGE, Ana Maria Guimarães. *Topologia da ação mental: introdução à teoria da mente*. São Paulo: Annablume, 2006.

KASTNER, Jeffrey. Bit by bit, the digital age comes into artistic focus. *In: New York Times*, March 18, 2001. Disponível em: <http://www.feldmangallery.com/media/fudge/general%20press/2001_fudge_NYtimes_kastner.pdf> Acesso em: dez. 2010.

KATEGORIAEN. Prix Ars Electronica, 2007. Disponível em: <http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prix_kategorien_uebersicht.asp> Acesso em: dez. 2010.

KRAJEWSKI, Piotr. An inventory of media art festivals. *In: KRYSA, Joasia* (ed.). *Curating Immateriality: The work of the curator in the age of network systems*. Data Browser Vol.3. London: Autonomedia, 2006. Pp. 223-235.

KRYSA, Joasia. Introduction. *In: _____* (ed.) *Curating immateriality: the work of the curator in the age of network systems*. London: Autonomedia, 2006. p. 7-25.

_____. Curating after the net. *In: REYES-GARCÍA, Everardo; SALEH, Imad*. *Web studies 2010*. Proceedings of the 1st. International Congress. Paris: Europa Productions, 2010. p. 54- 60.

_____. Curating immateriality: the work of the curator in the age of network systems. *In: _____* (ed.) *Curating immateriality: the work of the curator in the age of network systems*. London: Autonomedia, 2006. Pp. 2 – 19.

_____. *Distributed software curating: the politics of curating in/as (an) open system(s)*. A thesis submitted to the University of Plymouth in partial fulfillment for the degree of doctor of philosophy. 170 fl. School of Computing, Communications & Electronics Faculty of Technology, Version Beta 0.1, august 2007.

LOVEJOY, Margot. *Digital currents*. Art in the electronic age. Londres: Routledge, 2004.

LOVINK, Geert. *Dynamics of critical internet culture (1994–2001)*. Amsterdam: Institute of network cultures, 2009. Disponível em: < http://networkcultures.org/_uploads/tod/TOD1_dynamicsofcriticalinternetculture.pdf > Acesso em dez. de 2011.

_____. *Zero comments kernels of critical internet culture*. New York: Routledge, 2007.

LOVINK, Geert; ZEHLE, Soenke (ed.). *Incommunicado reader*. Amsterdam: Institute of network cultures, 2005. Disponível em: < <http://www.virtueelplatform.nl/en/2646> > Acesso em: ago. 2010.

LUNENFELD, Peter. Introduction. Screen grabs: the digital dialectic and new media theory. In: _____. (ed.). *The digital dialectic: new essays on new media*. Massachusetts: MIT, 2001. p. xiv-xxi.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. In: Revista Galáxia, n. 4. São Paulo: PUC SP, 2002. p. 19-32.

MADER, Rachel. Offside commentaries: net-based art and the art system. In: SCHWANDER, Markus; STORZ, Reinhard. (ed.). *Owning online: art selling and collecting netbased artworks*. Basel: UAS Northwestern Switzerland, Academy of Art and Design, 2010. Disponível em: < <http://www.oart.ch/publikation/inhalt/PDF/01-Rachel-Mader-e.pdf> > Acesso em: dez. 2011.

MAFFESOLI, Michel. *A transfiguração do político: a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MANDEL, Ernest. *A Crise do capital: os fatos e sua interpretação marxista*. São Paulo: Ensaios, 1990.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (Org.). *O chip e o caleidoscópio*. Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005. p. 25-50.

_____. *The language of new media*. London: MIT Press, 2001.

_____. New media from Borges to HTML. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; MONTFORT, Nick (ed.). *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003. p. 13-23.

MC ANDREW, Claire. (Org.) *The international art market 2007-2009: trends in the art trade during global recession*. Helvoirt: the european fine art foundation (TEFAF), 2010. Disponível em: < <http://www.tefaf.com/media/tefaf09media/TEFAF-AMR2010-key-findings.pdf> > Acesso em: dez. 2011.

MONTFORT, Nick (ed.). *New media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003. p. 13-23.

MÖNTMANN, Nina (ed). *Art and its institutions: current conflicts, critique and collaboration*. Helsinki: Black Dog Publishing, 2006.

MORIGI, Marisa. *New media, new museum practices? Museums respond to the challenges of digital art*. Master of art in museum professions, Seton Hall University. Jüger Heinrichs, Ph. D. Advisor. May 2004. 64 fls. Disponível em: < [http://domapp01.shu.edu/depts/uc/apps/libraryrepository.nsf/resourceid/091754018FAC8B6C85256EC50053B438/\\$File/Morigi-Marisa_Master.pdf?Open](http://domapp01.shu.edu/depts/uc/apps/libraryrepository.nsf/resourceid/091754018FAC8B6C85256EC50053B438/$File/Morigi-Marisa_Master.pdf?Open) > Acesso em: dez. 2011.

MORRIS, Suzan. *Museums and new media art*. A research report commissioned by The Rockefeller Foundation. October 2001. Disponível em: < http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf > Acesso em dez. de 2011.

MOULIN, Raymonde. *O mercado de arte: mundialização e novas tecnologias*. Porto Alegre: Zouk, 2007.

NAIMARK, Michael. *Truth, beauty, freedom and money: technology-based art and the dynamics of sustainability*, 2004. Disponível em: < <http://www.artslab.net/> > Acesso em: dez. 2010.

_____.; SUTTON, Gloria Hwang. Chronological age: Ars Electronica's timeline project 1979-2003. In: STOCKER, Gerfried; SCHÖPF, Christine. *Catalog Ars Electronica 2004*. Timeshift: The World in Twenty-Five Years. Hatje Cantz Verlag: Austria, 2004. Disponível em: < http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_catalog.asp?iProjectID=12920 > Acesso em:abr. de 2011.

NAMING / categorising new media art (2001). *Developing a vocabulary for types of new media art*, 2001. Disponível em: < <http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html> > Acesso em: dez. de 2010.

O'REILLY, Tim. What is Web 2.0. *Design patterns and business models for the next generation of software*, 2005. Disponível em: < <http://www.oreilly.com/> > Acesso em: abr. de 2011.

OFFENHUBER, Dietmar. *Media art as a social process*. The prix Ars Electronica jury sessions, July 13, 2010. Video, 19 min. Transcrição do áudio. Disponível em: < <http://ttv.mit.edu/videos/7857-media-art-as-a-social-process-the-prix-ars-electronica-jury-sessions> > Acesso em: dez. de 2011.

_____; DIRMOSE, Gerhard. *Media art as a social process*. Network of all jurors, associated with the individual jury sessions they participated in, 2009. Disponível em: <<http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:6> > Acesso em:dez. de 2011.

_____; _____. *Vizualization showcase*. Information visualization of media art archives. Ludwig Boltzmann Institute for Media.Art.Research, 2009. Disponível em: < <http://vis.mediaartresearch.at/webarchive/public/view/mid:1>> Acesso em:dez. de 2011.

PAUL, Christiane. *Challenges for a ubiquitous museum: presenting and preserving new media*, 2004. Programmatic key text in preparation for Refresh! The First International Conference on the Histories of Art, Science and Technology. Disponível em: < <http://193.171.60.44/dspace/handle/10002/305>> Acesso em: dez. de 2011.

_____. *An interview with Christiane Paul*, 2001. Entrevista concedida a Sarah Cook. Disponível em: < <http://www.crumbweb.org/getInterviewDetail.php?op=3&sublink=&id=10&fromSearch=1>> Acesso em: dez. de 2010.

_____. *Context and archive: presenting and preserving net-based art*. In: Netpioneers 1.0 – Contextualizing Early Net-Based Art. Berlin, New York: Sternberg Press, 2010. p. 101-120.

_____. Digital art / public art: governance and agency in the networked commons. In: *Symposium out of time space: critical dialogues on visibility and alterity for the fall of 2007*, November 9, University of California, Berkeley – EUA

_____. *Digital art*: revised and expanded edition. London: Thames & Hudson, 2008.

_____. Flexible contexts, democratic filtering and computer-aided curating: models for online curatorial practice. In: KRYSA, Joasia (ed.). *Curating Immateriality: The work of the curator in the age of network systems*. Data Browser, Vol.3. London: Autonomedia, 2006. p. 85-105.

_____. *New media art and institutional critique: networks vs. institutions*. In: WELCHMAN, John C. (ed). *Institutional critique and after*. Volume 2. Southern California consortium of art schools symposia, 2006. pp. 191-211. Disponível em: < http://intelligentagent.com/writing_samples/CP_New_Media_Art_IC.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

_____. The database as system and cultural form: anatomies of cultural narratives. In: VESNA, Victoria (ed.). *Database aesthetics: art in the age of information overflow*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2007. p. 95-109.

PELIZZA, Annalisa. *Tracing back communities: an analysis of ars electronica's digital communities archive from an ANT perspective*, 2009. 310 fl. University of Milan-Bicocca QUA_SI Project. Quality of Life in the Information Society. PhD Course. Tutor: Prof. Guido Martinotti. Department of Sociology and Social Research. Disponível em: < <http://www.peacelink.it/mediawatch/docs/3064.pdf> > Acesso em: dez. de 2011.

PERISSINOTTO, Paula. *Contribuição enviada por Paula Perissinotto, curadora geral do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), para o debate sobre Arte e Tecnologia Digital no Fórum da Cultura Digital Brasileira*. In: SILVA, Cícero Inácio da. (Org.). *Arte digital: uma cultura em processo de formação*. Relatório da curadoria de Arte Digital, 2009. Pp. 24 – 25.

PETIT, Philippe. *El cibernundo: la política de lo peor*. Entrevista de Paul Virilio con Philippe Petit . Madrid: Teorema, 1997.

PLAGENS, Peter. BitStreams - multimedia art exhibition at Whitney Museum of American Art. In: *ArtForum*, jan, 2001. Disponível em: < http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_5_39/ai_75577197/?tag=content;coll1 > Acesso em: dez. 2011.

RANZENBACHER, Heimo. *Memory theater*. Interview with Gerhard Dirmoser by Heimo Ranzenbacher. In: STOCKER, Gerfried; SCHÖPF, Christine. *Timeshift: the world in twenty-five years*. Ars Electronica, 2004. Festival for art, technology and society. Linz: Hatje Cantz Verlag, 2004. Pp. 117 – 121. Disponível em: < http://90.146.8.18/en/archiv_files/20041/FE_2004_dirmoserranzenbacher_en.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

RELATÓRIO da primeira reunião do GT de arte digital. Brasília, 15 de outubro de 2009.

REYES-GARCÍA, Everardo; SALEH, Imad. *Web studies 2010*. Proceedings of the 1st. International Congress. Paris: Europa Productions, 2010. p. 9-18.

REZENDE, Marcelo. *Virilio teme o novo 'terror'*. Suplemento Ilustrada. Folha de S. Paulo, terça-feira, 20 de agosto de 1996, 4º Caderno.

RHIZOME ArtBase . *Become a member! or renew your membership! Member benefits*, 2010b. Disponível em: < <http://rhizome.org/join/individual/> > Acesso em: abr. 2011.

_____. *Commission*, 2010c. Disponível em: < <http://rhizome.org/commissions/> > Acesso em: abr. de 2011.

_____. *Oriantation*, 2010a. Disponível em: < <http://rhizome.org/orientation/> > Acesso em: abr. de 2011.

_____. *Management policy*. Updated November 20, 2002. Disponível em: < http://www.experimentalvcenter.org/history/pdf/rhizomeartbase_2744.pdf > Acesso em: abr. 2011.

_____. *2011 – 2012 Commission cycle procedures*, 2011. Disponível em: < <http://rhizome.org/commissions/procedures/> > Acesso em: abr. 2011.

RINDER, Lawrence (Larry). An interview with Larry Rinder, 2001. Entrevista concedida a Sarah Cook. Documento Disponível em: < <http://www.crumbweb.org/getInterviewDetail.php?id=11&ts=1294858593&op=3&sublink=17> > Acesso em: dez. de 2010.

RINEHART, Richard. *Preserving the rhizome artbase*, 2002. Disponível em: < www.experimentalvcenter.org/history/.../rinehartpreservingartbase_2745.pdf > Acesso em: abr. de 2011.

ROUSSOU, Maria. The shock of the news: Steve Dietz's dismissal from the Walker Art Center. In: *VCMnet magazine*, Issue 1, September 2003. Disponível em: < http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/VCMnet_03/mroussou_vcmnet03_sdie tz.pdf > Acesso em: dez. 2011.

RUCKERBAUER, Christopher. *Origin: how it all begins*. Ars Electronica 2011. Disponível em: < http://www.aec.at/press/files/2011/09/Wrapup_Ars-Electronica-Festival_2011_EN.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

_____. *Press lounge*. Prix Ars Electronica 2007: The Results, 2007. Disponível em < http://90.146.8.18/en/global/press_detail.asp?iPressID=214&iAreaID=5 > Acesso em: jan. de 2012.

SANTAELLA, Lúcia. *A ecologia pluralista das mídias locativas*. In: Revista Famecos. Dossiê ABCiber. Porto Alegre, n. 37, dez. 2008. Quadrimestral. p. 20-24. Disponível em: < <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/5550/5034> > Acesso em: dez. 2011.

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

SANTOS, Laymert Garcia dos. *Prefácio*. In: VIRILIO, Paul. *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996. pp. 9 – 15.

SCHLEINER, Anne-Marie. Fluidities and oppositions among curators, filter feeders and future artists. In: *Intelligent agent, 2003*. Disponível em: < <http://www.opensorcery.net/opposition.pdf> > Acesso em: abr. 2011.

SCHNEEMANN, Peter. *Problems of compatibility: on the relationship between net-based art and market in a media history perspective*, 2010. In: SCHWANDER, Markus; STORZ, Reinhard. (ed.). *Owning online: art selling and collecting netbased artworks*. Basel: UAS Northwestern Switzerland, Academy of art and design, 2010. Pp. 19 – 28.

SCHOLZ, Trebor. The participatory challenge. In: KRYSA, J. (ed.). *DATA browser 03. Curating immateriality. The work of the curator in the age of network systems*. Autonomedia: New York, 2006.

SCHÖPF, Christine. *The making of ...* In: LEOPOLDSEDER, Hannes; SCHÖPF, Christine; STOCKER, Gerfried (ed.). *Ars Electronica, 1979-2004: the network for art, technology and society: the first 25 years = 25 Jahre Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft*. Ostfildern-Ruit: D.A.P., Distributed Art Publishers, 2004. Pp. 19-25. Disponível em: < http://90.146.8.18/en/about/download/making_of.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

SCHWANDER, Markus; STORZ, Reinhard. (ed.). *Owning online: art selling and collecting netbased artworks*. Basel: UAS Northwestern Switzerland, Academy of art and design, 2010. Disponível em: < <http://www.ooart.ch/publikation/inhalt/PDF/Owning-Online-Art-e.pdf> > Acesso em: dez. de 2010.

SCOTT, Andrea. Bitstreams. In: *Frieze*, n. 61, set. 2001. Disponível em: < <http://www.frieze.com/issue/review/bitstreams/>> Acesso em: dez. 2010.

SERRA, Paulo. *Manual de teoria da comunicação*. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2007. Disponível em: < http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110824-serra_paulo_manual_teorica_comunicacao.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

SHANKEN, Edward A. Historicizing art and technology: forging a method and firing a canon. In: GRAU, Oliver (ed.). *Media art histories*. Cambridge: MIT Press, 2007. p. 43-70.

_____. *Art and electronic media*. London: Phaidon Press, 2009.

SILVA, Cícero Inácio da. (Org.). *Arte digital: uma cultura em processo de formação*. Relatório da curadoria de Arte Digital. 2009.

SPRICIGO, Vinicius P. *Relato de outra modernidade: contribuições para uma reflexão crítica sobre a mediação da arte no contexto da globalização cultural*. 186 fl. Tese (Doutorado). Orientador Prof. Dr. Martin Grossmann. Departamento de Biblioteconomia e Documentação Escola de Comunicações e Artes/USP, 18/12/2009. Disponível em: < <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-31032010-090437/pt-br.php> > Acesso em: dez. 2011.

STALLABRASS, Julian. *Art now: art and money online*, 2001. Disponível em: < http://www.tate.org.uk/britain/exhibitions/artnow/art_and_money_online/default.shtm > Acesso em: dez. 2010.

_____. *Contemporary Art: A very short introduction*. New York: Oxford University Press, 2004.

STATEMENT of the Jury. *Net connectivity! Prix Ars Electronica 1997*. Disponível em: <
http://90.146.8.18/en/archives/prix_archive/prixJuryStatement.asp?iProjectID=2552>
 Acesso em: dez. 2010.

STEFANER, Moritz. *The design of “X by Y” an information-aesthetic exploration of the ars electronica archives*. In: STEELE, Julie; ILIINSKY, Noah (ed.). *Beautiful visualization: looking at data through the Eyes of experts*. Sebastopol: O'Reilly Media, April 2010. Pp. 205 – 225. Disponível em: < <http://moritz.stefaner.eu/write-talk/publications/> > Acesso em: dez. de 2011.

_____. *Visual tools for the socio-semantic web*. Master's thesis interface design programme University of Applied Sciences Potsdam, June 2007. Supervisors: Prof. Boris Müller, Prof. Danijela Djokic. 112fl. Disponível em: <
<http://moritz.stefaner.eu/downloads/theses/Stefaner-2007-Visual%20tools%20for%20the%20socio-semantic.pdf> > Acesso em: dez. de 2011.

STOCKER, Gerfried. *Sich weiter ...an idea moves on ...* In: LEOPOLDSEDER, Hannes; SCHÖPF, Christine; STOCKER, Gerfried (ed.). *Ars Electronica, 1979-2004, the network for art, technology and society : the first 25 years = 25 Jahre Netzwerk für Kunst, Technologie und Gesellschaft*, 2004. pp. 118 – 139. Disponível em: < http://90.146.8.18/de/about/download/an_idea_moves_on.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

_____.; SCHÖPF, Christine. *Timeshift*. In: _____. (ed.) *CATALOG. Timeshift: the world in twenty-five years*. Ars Electronica. Linz: Hatje Cantz Verlag, 2004. Disponível em: <
http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_catalog.asp?iProjectID=12920 > Acesso em:dez. de 2011.

TAXONOMIES of media art (sep 2004). *Edited excerpts from the CRUMB New Media Curating discussion list*, 2004. Disponível em:
 <<http://www.jiscmail.ac.uk/lists/new-media-curating.html>> Acesso em: jan. 2011.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. Pierre Bourdieu: a teoria na prática. In: *RAP Rio de Janeiro 40* (1): 27-55, jan./fev. 2006. Disponível em: <
www.scielo.br/pdf/rap/v40n1/v40n1a03.pdf > Acesso em: dez. 2010.

TRIBE, Mark; JANA, Reena; GROSENICK, Uta. *New media art*. Los Angeles: Thaschen, 2007.

TRIVINHO, Eugênio. *A cidade na civilização midiática avançada: glocalização, dromocratização e transpolitização da experiência urbana contemporânea*. In: Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, p. 1-11, julho/dezembro 2006b. pp. 1 – 11.

_____. *A dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Cibercultura, iconocracia e hipertexto: autolegitimação social na era da transpolítica e dos signos vazios*. In: Revista Galáxia, n.o 1, 2001b. Pp. 111-126.

_____. [Introdução / memória de contexto]. *Cibercultura e humanidades: acerca da articulação nacional. De um novo campo científico interdisciplinar no Brasil*. In: TRIVINHO, Eugênio; CAZELOTO, Edilson. (Org.). *A cibercultura e seu espelho [recurso eletrônico]: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. São Paulo: ABCiber / Instituto Itaú Cultural, 2009.

Disponível em:

<http://abciber.org/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf> Acesso em: jan. 2011.

_____. *A condição transpolítica da cibercultura*. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 31, dezembro de 2006a. Porto Alegre: FAMECOS, 2006a. Pp. 91 -101.

_____. *A cidade na civilização midiática avançada: glocalização, dromocratização e transpolitização da experiência urbana contemporânea*. In: Intexto, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 15, p. 1-11, julho/dezembro 2006b. pp. 1 – 11.

_____. *Cibercultura e existência em tempo real*. Contribuição para a crítica do *modus operandi* de reprodução cultural da civilização mediática avançada. In: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. XVI Encontro Nacional da COMPOS, Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, Curitiba – PR, 2007b. p. 1-17.

_____. *Introdução à dromocracia cibercultural: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada*. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 28, dezembro 2005a, quadrimestral. pp. 62 – 78.

Disponível em: <

<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3338/2595>
> Acesso em: jan. de 2010.

_____. *Dromocracia, cibercultura e transpolítica: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada*, 2005b. In: XIV COMPÓS: Niterói/RJ. GT - Tecnologias Informacionais de Comunicação e Sociedade. COMPÓS: Niterói, 2005b. pp. 1 – 22.

_____. *Espaço público, visibilidade mediática e cibercultura: obliteração estrutural da esfera pública no cyberspace*. In: Revista Famecos. Porto Alegre. V. 17, n.º 3. Setembro/dezembro, 2010. Pp. 266-277.

_____. *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual*. Rio de Janeiro: Quartet, 2001a.

_____. *Cibercultura, iconocracia e hipertexto: autolegitimação social na era da transpolítica e dos signos vazios*. In: Revista Galáxia, n.º 1, 2001b. Pp. 111-126.

_____. *O mal-estar da teoria: demissão intelectual na aurora da cibercultura*. In: Revista FAMECOS, Porto Alegre, n.º 14, abril de 2001c, quadrimestral. Pp. 76 – 83.

_____. Para compreender o híbrido, o imaterial e o móvel sob o prisma da liberdade e da solidariedade: Introdução geral. In: TRIVINHO, Eugênio *et al.* (Org.). *A cibercultura em transformação* [recurso eletrônico]: poder, liberdade e sociabilidade em tempos de compartilhamento, nomadismo e mutação de direitos / organização. CENCIB/PUC-SP. Coleção ABCiber ; v. 2. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2010. Pp. 30- 46. Disponível em: <http://abciber.org/publicacoes/livro2/pdf/Eugenio_Trivinho_intro.pdf > Acesso em: dez. de 2011.

_____. *Redes: Obliterações no fim do século*. São Paulo: Annablume/FAPESP, 1998.

_____. *Visibilidade mediática e Violência transpolítica na cibercultura: condição atual da repercussão social-histórica do Fenômeno glocal na civilização mediática avançada*. Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura, apresentado no XVII Encontro Nacional da COMPÓS, realizado na Universidade Paulista (UNIP), em São Paulo/SP, em junho de 2008.

_____. *Dromocracia, cibercultura e transpolítica: contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada*, 2005. In: XIV COMPÓS: Niterói/RJ, 2005.

_____; CAZELOTO, Edilson. Apresentação. In: _____. (Org.). *A cibercultura e seu espelho: campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa*. São Paulo: ABCiber; Instituto Itaú Cultural, 2009. Pp. 10 – 12. Disponível em: <http://abciber.org/publicacoes/livro1/a_cibercultura_e_seu_espelho.pdf > Acesso em: jan. 2011.

VAN NIEKERK, Leone Anette. *Documenta 11 as exemplar for transcultural curating: a critical analysis*. Doctoral Thesis. Supervisor Dr A A du Preez. Department of Visual Arts University of Pretoria, South Africa, 2007. Documento eletrônico Disponível em: < <http://upetd.up.ac.za/thesis/available/etd-08112008-190627/>> Acesso em: dez. de 2010.

VIRILIO, Paul. *El cibermundo: la política de lo peor*. Entrevista con Philippe Petit. Madrid: Teorema, 1997.

_____. *Guerra e cinema*. São Paulo: Página Aberta, 1993.

_____. *Popular defense and ecological struggles*. New York: Semiotex (e), 1990.

_____. Velocidade. Folhetim. Suplemento. Folha de S. Paulo, sábado. 15 de fevereiro de 1989, nº 631. pp. g2 – g7.

_____. *A bomba informática*. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

_____. *Era pós-industrial cria nômade à procura de trabalho*. Suplemento Mais! Jornal Folha de S. Paulo. Domingo, 21 de agosto de 1994. p. 6-4.

_____. *From modernism to hypermodernism and beyond: Interview with John Armitage*. Part one: on theory, culture and society. In: ARMITAGE, John (ed.). *Virilio live: Selected Interviews*. London: Sage, 2001. Pp. 15 -50.

_____. *Mundo será uma 'telecidade', diz Virilio*. Ilustrada, Jornal Folha de S. Paulo. Terça-feira, 13 de julho de 1993. p. 4-5.

_____. *Novas interrogações das ciências humanas*. Entrevista a Christian Descamps, 6 de set. 1981. *Idéias contemporâneas: entrevistas do Le Monde*. São Paulo: Ática, 1989b. pp. 160 – 168.

_____. *O espaço crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2005.

_____. *On art, technoculture and the integral accident*. Interview with Jérôme Sans. Part four. In: ARMITAGE, John (ed.). *Virilio live: Selected Interviews*. London: Sage, 2001. Pp. 113 – 120.

_____. *Os motores da história*. In: ARAÚJO, Hermetes Reis de (Org.). *Tecnociência e cultura: ensaios sobre o tempo presente*. Estação Liberdade: São Paulo, 1998. Pp. 65 – 90.

_____. *Perception, politics and the intellectual: Interview with Niels Brügger*. Part three: on speed-space and chronopolitics. In: ARMITAGE, John (ed.). *Virilio live: Selected Interviews*. London: Sage, 2001. Pp. 82 – 96.

_____. *Preface*. In: ARMITAGE, John (ed.). *Virilio live: selected interviews*. London: Sage, 2001. Pp. xi – xiii.

_____. *The lost dimension*. New York: Semiotext(e), 1991.

_____. *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. *Velocidade*. Folhetim. Suplemento. Folha de S. Paulo, sábado. 15 de fevereiro de 1989, n. 631. p. g-2-7.

_____; LOTINGER, Sylvere. *A guerra pura: a militarização do cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

WACQUANT, Loïc. Mapear o campo artístico. In: *Sociologia, problemas e práticas*. Revista n.º 48, 2005, pp. 117-123. Disponível em: < www.scribd.com/doc/.../Loic-Wacquant-Mapear-o-campo-artistico > Acesso em: dez. de 2011.

WASIELEWSKI, Amanda. *Curating in the Rhizome: the role of the curator in exhibition of web-based activist art*. *Museums, galleries, exhibitions Jean-Paul Martinon visual cultures*, 2005. Disponível em: < www.amandawasielewski.com/writing/2005-CURATING%20RHIZOME.pdf > Acesso em: abr. 2011.

WILSON, Stephen. *Information arts: intersections of art, science and technology*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press, 2002.