

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



CYBORG ART

**Uma Reflexão Sobre o Impacto Das Redes Sociais na
Arte Contemporânea**

Francisco José Sêco Pinto

Trabalho de Projeto

Mestrado em Arte Multimédia
Especialização em Audiovisuais

Trabalho de Projeto orientado pelo
Professor Doutor João Paulo Queiroz

2018

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Francisco José Sêco Pinto declaro que a presente dissertação / trabalho de projeto de mestrado intitulada *CYBORG ART, Uma Reflexão Sobre o Impacto Das Redes Sociais na Arte Contemporânea*”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

A handwritten signature in black ink that reads "Francisco José Sêco Pinto". The signature is written in a cursive, flowing style.

Lisboa, 23-10-2018

Resumo

A presente dissertação toma como objectivo a reflexão sobre os efeitos das redes sociais na arte, mais precisamente a experiência de um objeto artístico através do filtro da *câmara/ecrã*. Para compreender este fenómeno, causado pelo aparecimento da tecnologia mais marcante do séc. XXI — a internet — este texto começa com um estudo sobre o estado da contemporaneidade, segundo quatro termos que a definem, a aceleração, o pós-humano, a pós-verdade, e o antropoceno, que outrora foram aplicados à era mecânica, ganham agora uma nova potência sobre era digital. Seguido de um acompanhamento da história da arte dentro do espaço temporal de 1950 a 2000, onde são discutidos os cópia e múltiplo (Marcel Duchamp), distopia (Nam June Paik), individualização do espectador (James Turrell), e a aceitação de novas plataformas artísticas (Petra Cortright). Após esta contextualização estabelece-se a reflexão sobre o ser humano depois do “último homem” (Nietzsche, 2015, p.32), enquanto *cyborg*, fundado na sua dependência da máquina. Destacando o relacionamento do *cyborg* com os objetos portadores de ecrã, e a sua dependência dos mesmos, assim como as consequências na forma como encaram a imagem, depois de serem expostos a milhares de exemplares diariamente. No que respeita ao patamar artístico, constata-se a necessidade de revolucionar os termos pelos quais se caracteriza a arte contemporânea a fim de entender a arte *cyborg*, através do texto de Hito Steyerl “A Poor Image” que analisa os temas propostos por Benjamin, comparando a crise imagética da era mecânica da pós-fotografia e a era digital pós-internet. Observada esta questão, prossegue-se com uma análise de alguns artistas e obras contemporâneas relevantes a estes temas como os de: Camile Henrot, Hennessy Yougman, Jon Rafman, Mariana Silva, MoMAR, Mumtazz, Pedro Barateiro e Tobias Rehberger. Por fim, encerra-se com o acompanhamento do trabalho artístico que despontou a realização desta dissertação, intitulado “The Hive”.

Palavras chave: *cyberspace*; *cyborg*; *hive mind*; internet; redes sociais.

Abstract

The present dissertation aims to reflect on the effects of social networks in contemporary art, more precisely the experience of an artistic object through the camera / screen filter. To understand this phenomenon, caused by the arrival of the most outstanding technology of the 21th century - the internet - this text begins with a study on the state of contemporaneity, according to four terms that define it, the acceleration, the post-human, the post-truth, and the anthropocene, which were once applied to the mechanical age, gain now a new power over the digital age. Followed by an accompaniment of the history of art within the space of time from 1950 to 2000, studying the terms copy and multiple (Marcel Duchamp), dystopia (Nam June Paik), individualization of the spectator (James Turrell), and the acceptance of new platforms (Petra Cortright). After this contextualization is established the reflection on the human being after the "last man" (Nietzsche, 2015, p.32), as cyborg, based on its dependence on the machine. Highlighting the cyborg's relationship to screen objects, and their addictedness on them, as well as the consequences on the way they view the image, after being exposed to thousands of copies daily. Regarding the artistic level, it is necessary to revolutionize the terms by which contemporary art is characterized in order to understand cyborg art, through the text of Hito Steyerl "A Poor Image" that analyzes the themes proposed by Benjamin, comparing the imagistic crisis of the mechanical era of post-photography and the post-internet digital era. This is followed by an analysis of some contemporary artists and works relevant to these themes, such as Camile Henrot, Hennessy Yougman, Jon Rafman, Mariana Silva, MoMAR, Mumtazz, Pedro Barateiro and Tobias Rehberger. Finally, it closes with the accompaniment of the artistic work that emerged the realization of this dissertation, titled "The Hive".

Keywords: *cyberspace; cyborg; hive mind;* internet; social networks;

Agradecimentos

Primeiramente gostaria de agradecer ao Professor João Paulo Queirós, que orientou esta tese de mestrado, por todo o apoio e aconselhamento.

Em seguida, a Andreia César, pelas muitas discussões em torno dos temas aqui abordados, pelas horas dedicadas ao apoio deste trabalho e pelo suporte incondicional, sem o qual esta dissertação não existiria.

Ao Manuel Furtado dos Santos, que apoiou este projecto desde do seu início em 2016, cujas as observações dedicadas ajudaram a moldar todo trabalho hoje existente e, ainda, por acreditar neste trabalho recebendo no espaço expositivo da Galeria Mute o projeto “The Hive”.

Por fim gostaria de agradecer a todos os meus professores e colegas do mestrado, pelo crescimento mútuo, através das conversas em torno dos projectos artísticos de cada um, e por toda ajuda que todos disponibilizamos uns aos outros por meio das plataformas digitais.

to my internet provider

Índice de figuras

Fig. 01 - Josef Albers, *Homage to the Square*, 1964. 76,2 x 76,2 cm, Contribuição da Josef Albers Foundation 1978, Tate.

Fig. 02 - Marcel Duchamp, *Rotary Glass Plates (Precision Optics)*, 1920. Vidro pintado, ferro, motor elétrico, e madeira 165.7 x 157.5 x 96.5 cm. Foto: Yale University Art Gallery

Fig. 03 - Jordan Belson, Still de *Bardo* (Vortex Concerts), 2001.

Fig. 04 - James Turrell, *Light Reignfall*, 2011, Los Angeles County Museum of Art.

Fig. 05 - John Maeda, *Fireball*. desenho digital, dimensões variáveis.

Fig. 06 - Nam June Paik, *Electronic Superhighway*, 1995, Cinquenta e um ecrãs CRT, circuito de televisão fechado, neon, ferro, madeira, cor, som, loop, Smithsonian American Art Museum.

Fig. 07 - Mumtazz, *REVOLUTION*, 2008, Acrílico sobre tela.

Fig. 08 - Jon Rafman, *View of Harbor*, 2017. Óculos de realidade virtual e simulação 3D, cor, som; 8"00.

Fig. 09 - Vista 3D (topo) The Hive, 2018.

Fig. 10 - Still de Vídeo; 2001: A Space Odyssey (1968), Black Mirror (2011), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Ghost in the Shell (1995), La jetée (1962), Neuromancer (1984), Nineteen Eighty-Four (1949), Strange Days (1995), Star Wars (1977), The Matrix (1999), THX 1138 (1971).

Fig. 11 - Francisco Pinto, *The Making of a Cyborg*, 2017, Óleo sobre linho, 135 x 192cm.

Fig. 12 - Francisco Pinto, *Blueprints*, 2018, Spay e posca sobre papel, 42 x 29,7cm.

Fig. 13 - Francisco Pinto, *Corpo Linear*, 2015, Plástico (HDPE), dimensões variáveis.

Fig. 14 - Francisco Pinto, *hivehelmet #4* 2019, Madeira, Lego Technic, telemóvel, tinta, dimensões variáveis.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1. INTRODUÇÃO	3
1.1 - CENÁRIO DE INVESTIGAÇÃO	3
1.2 - METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO	3
1.3 - INFLUÊNCIA DO MATERIAL ANALISADO NO TEXTO	3
CAPÍTULO 2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	5
2.1 CONTEMPORANEIDADE	5
2.1.1 <i>Quatro conceitos para o novo milénio</i>	7
2.1.1.1 <i>Aceleração</i>	8
2.1.1.2 <i>Pós-humano</i>	8
2.1.1.3 <i>Pós-verdade</i>	9
2.1.1.4 <i>Antropoceno</i>	10
2.2 DA COMPUTER-ART À INTERNET-ART	10
CAPÍTULO 3. CYBORG ART: O Impacto Das Redes Sociais Na Arte Contemporânea.....	19
3.1 DEFINIÇÃO DE CYBORG	19
3.1.1 <i>Do Último Homem ao Cyborg</i>	20
3.1.2 <i>O Cyborg Passivo/Ativo</i>	21
3.1.3 <i>Swarm Thought E A Hive Mind</i>	22
3.1.4 <i>Tecnologia para a Bidimensionalidade</i>	23
3.1.5 <i>A Habituação à Violência das Imagens</i>	27
3.1.6 <i>Influência das Redes Sociais no comportamento do Cyborg</i>	30
3.1.7 <i>Um Novo Entendimento Da Obra De Arte, Steyerl Vs Benjamin</i>	31
3.2 RELAÇÃO DO CYBORG COM A ARTE	33
3.2.1 <i>Cyborg enquanto espectador</i>	35
3.2.2 <i>Público na arte contemporânea</i>	35
3.3 CYBORG ART	36
3.3.1 <i>Instagram Art ou passive Cyborg Art</i>	36
3.3.2 <i>Cyborg Active Art</i>	37
3.3.3 <i>Pontilhismo Pós Pixel</i>	38
3.3.4 <i>Estereoscopia na Arte</i>	40
3.3.5 <i>Cyborg e os múltiplos mídias</i>	41
CAPÍTULO 4. PROJETO ARTÍSTICO: THE HIVE	44
4.1. <i>The Making of a Cyborg & Blueprints</i>	45
4.2. <i>Corpo Linear</i>	47
4.3. <i>Capacetes e Mascara</i>	47
4.4 <i>The Hive</i>	48
CAPÍTULO 5. CONCLUSÃO	49
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
APENDICE - DEFINIÇÕES RELEVANTES NO ÂMBITO DO PROJETO	57
ANEXOS	59

Societies have always been shaped more by the nature of the media by which men communicate than by the content of the communication. (McLuhan, 1967, p. 9).

CAPÍTULO 1. INTRODUÇÃO

1.1 - Cenário De Investigação

A presente dissertação parte do interesse no impacto da experiência da arte a através do filtro da *câmara/ecrã*, assim como nos factores que influenciam este fenómeno, como consequência da imersão na internet e da cultura das redes sociais, a adição ao ecrã e o aumento do consumo de imagens. Sendo estas mesmas as características que levaram à categorização de um novo humano da era contemporânea — o *cyborg* —, enquanto utilizador simbiótico da tecnologia da imagem e do *cyberspace*.

1.2 - Metodologia de Investigação

Neste primeiro capítulo pretende-se elucidar sobre as mudanças ocorridas na percepção da imagem e consequentes da tecnologia, com a finalidade de estabelecer um diálogo entre a forte influência da internet na arte contemporânea. Por conseguinte, apresenta-se uma contextualização ao abrigo de quatro termos pelos quais é possível caracterizar a realidade nos dias de hoje: a *aceleração*, o *pós-humano*, a *pós-verdade* e o *antropoceno*. Após percebidas as consequências das novas tecnologias, observam-se as alterações no meio artístico durante as décadas, de 1950 e de 2000, discutindo os conceitos de cópia e de múltiplo em Duchamp, passando pela distopia em Nam June Paik e a individualização do espectador no trabalho “Perpetual Cells” de James Turrell, até ao início do milénio, com os *hackings* de Cory Arcangel e o desafio para a aceitação de novas plataformas no mundo da arte como “VVEBCAM” de Petra Cortright.

1.3 - Influência do Material Analisado no Texto

Tal como anteriormente referido, a presente reflexão ocupa-se da influência da internet e da dependência do ecrã (cuja materialização na rede social serve de exemplo), e do seu impacto na arte contemporânea, tanto na produção como recepção da obra. Sublinha-se assim, o facto da internet, e das tecnologias associadas à mesma, estarem relacionadas com todos os eventos e produtos da contemporaneidade. As questões aqui abordadas são trabalhadas de um ponto de vista pessoal. Na produção de um documento deste género está implícito um grande número de horas em relação com um ecrã, porém neste caso em específico esse tempo foi dividido entre dois ecrãs de dois dispositivos móveis, um computador e um smartphone, sendo a característica de maior relevância ter sido escrito numa

aplicação na internet, assim como cerca de 90% da bibliografia desta dissertação está disponível na internet, mesmo a grande parte de manuscritos, publicados em modo físico.

Constitui-se uma nova denominação para o ser contemporâneo, o descendente do “Último Homem” que se gere na esfera do individualismo, e pelo princípio do prazer, características desenvolvidas dentro das influências de uma sociedade capitalista (Nietzsche, 2015, p.32), o *cyborg* não se afigura liberto pela máquina mas sim em tal ordem aprisionado por ela chegando este aprisionamento a ser a sua principal característica. Tal como qualquer outro ser, o *cyborg* existe num habitat próprio, neste caso virtual o — *cyberspace* — e é caracterizado pelo modo como se movimenta neste terreno, ou seja como se relaciona dentro da rede. O *cyborg* dentro da rede é completamente contaminado pelo pensamento, opinião ou comportamento do grupo, perdendo a suas faculdades enquanto pensador individual, o que leva à introdução do termo de *Hive Mind*, termo este utilizado para descrever um grupo de seres que partilham uma consciência, normalmente interligados por uma rede telepática. Assim, depois da definição destes termos procede-se a uma uma reflexão sobre como este tipo de pensamento que está aliado e influenciado pela tecnologia que estabeleceu um novo tipo de relação com a imagem, tendo em conta a propagação do acesso a dispositivos portadores de ecrãs a qualquer altura do dia, no subcapítulo “Tecnologia para a Bidimensionalidade”. Consequentemente em “A Habituação à Violência das Imagens” analisam-se as consequências do aumento de imagens que o homem contemporâneo é exposto no dia-a-dia, resultando numa ligação mais rápida a cada estímulo visual, e à obrigação da opção entre duas alternativas: ou processar mais rápido e mais efectivamente o conteúdo de uma imagem; ou apreendê-la apenas superficialmente. Estas questões são analisadas em paralelo com o trabalho de Nam June Paik, que se debruçou sobre uma sociedade inundada pelas imagens produzidas pela televisão e sobre os impactos que tiveram estes dispositivos para o mundo da arte.

Após estudada a relação do homem contemporâneo com a imagem enquanto objeto, é agora feita uma reflexão sobre o que significa a imagem/arte para o *cyborg* enquanto ser visualmente fatigado. Começando com o texto de de Hito Steyerl “A Poor Image”, que analisa os temas propostos por Benjamin em “Era da reprodutibilidade técnica”, reflectindo sobre a crise imagética na arte, sobre qual a importância do conceito de originalidade dentro do digital recusando por completo o conceito de aura, uma vez que depois da internet e do múltiplo elevado ao seu expoente máximo, a valorização de uma obra não pode passar por um objeto original, mas sim por o seu nível de transitoriedade.

O *cyborg* enquanto observador de arte, caracterizado pela sua velocidade, a sua relação com as obras de arte (em instituições como museus públicos) é cada vez mais caracterizada pelo uso tanto das câmaras como pela partilha de imagens, resultando numa experiência filtrada por esses dispositivos. O maior destaque firma-se, porém, na relação do *cyborg* com a arte enquanto produtor, continuando o discurso repartido, ou seja, focando a atenção do texto tanto nos pontos positivos como nos negativos. Observa-se assim, primeiramente, a uma arte produzida por um *cyborg passivo*, superficial e popular nas novas plataformas de disseminação de imagens, comparando-o com o termo de Duchamp *retinal art*. Por outro lado, o *cyborg ativo* ilumina o seu discurso com a imensidão de conteúdo relevante disponibilizado ao público após da internet, resultante num trabalho reativo aos problemas da contemporaneidade: como o comentário político (Pedro Barateiro), a denúncia da opressão, a luta pela igualdade na forma dos movimentos feministas e LGBTQ+ (Hennessy Yougman) uma maior consciência ambiental e a defesa desses princípios (Mariana Silva, Mumtazz), a exploração da nova relação de sobrecarga para com a imagem (Camile Henrot) aliados a novos estudos sobre a percepção (Jon Rafman, MoMAR), novas leituras de antigos movimentos ou temáticas que se tornaram relevantes e a relação do ser humano imerso na tecnologia e a expansão da técnica na prática artística (Tobias Rehberger).

Este texto termina com a apresentação de um portfólio acompanhado, correspondendo a uma materialização artística dos conteúdo até agora abordados.

CAPÍTULO 2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1 Contemporaneidade

O termo contemporaneidade é vago e escapatório dado o facto de se referir ao presente, porém, no contexto da arte, ou seja, na arte contemporânea, é geralmente uma referência do período histórico que se inicia com as segundas vanguardas do século XX a partir de 1960 até aos dias de hoje. Boris Groys utiliza a linguística para atacar este problema, ao desconstruir a palavra defende que ser con-temporâneo não significa estar *no* tempo, mas sim *com* o tempo, uma ideia que surge da palavra, alemã para contemporâneo, *Zeitgenossisch*, que pode ser compreendida como “camarada do tempo” (Groys, 2009, em-linha).

Na época de Homero, a humanidade oferecia-se, em espetáculo, aos deuses do Olimpo: agora, ela fez de si mesma o seu próprio espetáculo. Tornou-se suficientemente estranha a si mesma, a fim de conseguir viver a sua própria destruição, como um gozo estético e primeira ordem (Benjamin, 1975, p. 24)

Pensando nas palavras de Walter Benjamin (acima transcritas), na procura da resposta “quem é o homem contemporâneo?”, é necessário, antes de mais, perceber o contexto em que surge este homem filho de uma sociedade modernista. Guy Debord, um dos grandes críticos deste período, refere que a vida das sociedades nas quais predominam as condições modernas de produção, são marcadas por uma imensa acumulação de espetáculos, tendo como resultado a transferência para a representação e consecutiva artificialização da experiência vivida. (Debord, 2012, p. 9). Segundo Debord o mundo ter-se-á tornado numa sala de cinema, em que os indivíduos estão completamente isolados uns dos outros e da vida real e física, consequentemente condenados a uma existência de profunda passividade (Groys, 2009, em-linha). Este sintoma de alienação parece tornar-se cada vez mais evidente na era digital.

Existe ainda um outro fenómeno relevante na época contemporânea: a homogeneização dos habitantes da aldeia global, ou seja, assiste-se nos dias de hoje a uma americanização do povo contemporâneo, tendo como consequência a designação do ser humano como *people*. (Silva, 2011, p. 49). Assim o problema da homogeneização, (ou uma ocidentalização dos povos) está ligado à apresentação do produto da vedeta (Debord, p. 35). A palavra *people* representa tudo aquilo a que o povo está excluído, mas os ricos e poderosos não. Ao apenas mostrar *people*, os *mainstream media* censuram, do modo mais eficaz a representação legítima e toda a visibilidade do povo. Estes mesmos povos, que expostos a esta ruminância estereotipada de imagens estão, também eles, na iminência de desaparecer dentro deste processo de homogeneização (Silva, 2011, p.50). Enquanto veneradores de um estilo de vida superior, a maioria corre o risco de ficar presa a estas propostas bidimensionais refletindo a falta de sentido crítico. Marchall McLuhan descreve estas preposições como consequências de um povo radicalmente visual enquadrado num espaço virtual uniforme, e em constante mutação (1967, p.45).

A perda da identidade e da liberdade, o controlo da população por parte dos *media* e a entrada num sistema virtual são características aplicadas à contemporaneidade mas também são extremamente distópicas. A *distopia* marca o género literário popularizado no séc. XX, com obras como “O Admirável Mundo Novo” de Aldous Huxley, esta história acontece no ano 2540, num mundo transhumanista onde tecnologicamente se controla a natalidade, a *psique*, o ambiente, a integração social e até mesmo o envelhecimento dos seres humanos. Aqui são estudadas as mudanças sociais destes seres, enquanto alerta para o avanço tecnológico. Com igual importância existe a obra de Orwell “1984”, sendo um romance que

toma lugar na “Pista de Pouso Número 1” a antiga Grã Bretanha, onde se vive num estado de guerra perpétua, como consequência foi implementado um sistema governamental de total vigilância. É nesta obra que surgem conceitos importantes para pensar a atualidade como: O Grande Irmão¹, a novilíngua², o crime de pensamento, a teletela³ e o famoso $2+2=5$ ⁴. Compreende-se a adesão ou a popularidade deste género de ficção dentro da nova sociedade do espetáculo, funcionando pois como uma analogia quase perfeita ao presente. Mas, apesar de estarem metaforicamente próximas da realidade e do seu vincado tom profético, estas obras não previram aquele a que podemos chamar como um dos maiores fatores para as alterações na vida contemporânea: a internet.

No século XXI a noção de *rede* tornou-se a chave para a compreensão da contemporaneidade, dando um novo sentido ao termo de globalização. Esta rede não tem centros nem distinção do espaço e do tempo real, exercendo um corte com o anterior pensamento acerca da experiência digital. Neste sentido, as *redes sociais* nada têm a ver com o que até agora foi definido como social e, vistas pelo o espectro de antigos conceitos (o que acontece frequentemente), podem mesmo ser apelidadas como anti-sociais (Santos, 2018, p.141). Por consequência, são essas que aliadas às novas tecnologias de imersão (3D, AR, VR)⁵ afundam cada vez mais o homem contemporâneo num pensamento de espectador passivo e isolado.

2.1.1 Quatro conceitos para o novo milénio

Após estes breves parágrafos é dedutível que este novo século pode ser definido por alguns conceitos chave — aceleração, pós-humano, pós-verdade, antropoceno —, que outrora foram aplicados à era mecânica, ganham agora uma nova potência sobre era digital. Em 1985 Italo Calvino preparou uma palestra sobre o futuro da cultura literária para o próximo milénio, dividida em seis “memos”: *Lightness*, *Quickness*, *Exactitude*, *Visibility* e *Multiplicity*; estes conceitos foram aplicados não só à literatura como a toda a cultura e as suas bases. Seguindo

¹ O grande irmão ou big brother é o chefe absoluto do regime totalitário que existe na obra 1984, aqui este é apresentado como quase omnipresente através das tecnologias de vigilância.

² Novilíngua, é o dicionário onde o governo altera o significado de termos em seu benefício Assim como os erradica, proibindo a sua utilização.

³ Teletela, é o aparelho instalado em cada casa, uma espécie de televisão com microfone e câmara que é acionada pelo governo para controlar e comunicar com a população.

⁴ $2+2=5$, é um exemplo da informação prestada pelo sistema governamental, que trâmite informação falaciosa mas que o povo tem de tomar com valida, sem questionar.

⁵ Três Dimensões, Realidade Aumentada e Realidade Virtual

o exemplo de Calvino, são de seguida apresentados quatro conceitos e noções chave para o novo milénio, descrevendo a tecnologia, o estado social, a política e o ambiente.

2.1.1.1 Aceleração

A velocidade definiu a revolução industrial, assim como todos os seus processos técnicos e culturais, este conceito conheceu na época da revolução digital, uma nova face: a aceleração da informação, das trocas, da comunicação, das ideias, do pensamento, do dinheiro, estendendo-se, portanto, a todas as esferas da vida humana (Santos, 2018, p.128).

Paul Virilio aponta o homem contemporâneo como “desterritorializado” do seu solo nativo, do modo de vida *hie et nunc* (aqui e agora) e *in situ* (no sítio) para abraçar a aceleração tanto da história como da própria realidade (2000, p.27). Estas manifestações da aceleração são consequência da eficácia da internet. Por sua vez, Hartmut Rosa defende este conceito como uma nova forma de totalitarismo, dado que nada escapa aos seus efeitos, criando um mundo onde a reação passou a triunfar sobre a ação (Rosa in Santos, 2018, p.128).

2.1.1.2 Pós-humano

A sociedade sempre esteve dividida pelas ideias em que crê. No mundo ocidental (no ocidente ou no contexto ocidental) o "ideal ascético" (Nietzsche, 2015), proveniente de uma cultura socrática-judaica-cristã entrou em decadência, graças a teorias como "A Evolução das Espécies" de Darwin (entre outros contributos da ciência, da psicanálise e da filosofia), despontando novos formatos de dogma e novas doutrinas. Entre eles podemos nomear *pós-humanismo* e o *transhumanismo* ou *H+*, um movimento intelectual que ambiciona desprover os seres humanos das condicionantes físicas do corpo, assim como o melhoramento das suas faculdades através do desenvolvimento tecnológico. O termo pós-humanismo define a relação cada vez mais próxima e funcional do ser humano com a tecnologia; Este foi cunhado na exposição de 1992 com o mesmo título, que se realizou no museu de arte contemporânea de Lausanne, curada por Jeffrey Deich. (Santos, 2018, p.139). Relativamente ao transhumano o filme de Andrew Niccol “Gattaca” (1997) passa-se numa sociedade transhumanista e explora os conflitos e competições sociais dos humanos com os seus pares artificialmente concebidos e geneticamente alterados para serem intelectualmente superiores e livres de doenças. Paradoxalmente este movimento (assim como outros, espalhados pela internet) são fundados sobre o legado das sociedades secretas e do fanatismo supersticioso (Livingstone, 2015).

2.1.1.3 Pós-verdade

A *pós-verdade* é definida pelo *Oxford Dictionary* como relacionando ou sublinhando o carácter de certas circunstâncias nas quais os factos são menos influentes na formação da opinião pública do que os apelos à emoção e à crença pessoal (Oxford Dictionary, 2018, em-linha). A pós-verdade marca assim a era da descredibilização e da manipulação da objectividade, como também indicado pelo *Oxford Dictionary*: "Nesta era da política da pós-verdade, é fácil seleccionar os dados e chegar a qualquer conclusão que desejar" (Oxford Dictionary, 2016, em-linha).

Tendo sido nomeada como "a palavra do ano" em 2016 pelo mesmo dicionário, este termo passou da periferia a uma das palavras mais usadas para descrever o estado distópico de *fakenews* que se proliferou pelo jornalismo contemporâneo, principalmente a vertente política, sendo um dos principais eventos a campanha à presidência dos Estados Unidos por Donald Trump.

O jornalismo online é definido pela sua rapidez, pelo *clickbait*⁶ de *head lines* muito mais sensacionalistas que os respectivos artigos; seguidos por uma legião de leitores de cabeçalhos e comentadores de *Facebook* que vivem num tempo onde a opinião de umas das partes supera os factos da outra. Contudo ainda existe a vertente tecnológica da questão, não só a edição de imagem aliada à velocidade exuberante da disseminação de imagens (indiciada nos anos 90), hoje é também possível de se realizar manipulações com *software* de inteligência artificial, podendo ser aplicado para alterar o movimento facial de um orador, num vídeo pré-gravado ou *live*, com este tipo de edição é possível alterar o que foi dito por qualquer pessoa, e substituí-lo por outra informação. Usando estas tecnologias Jordan Peele e a BuzzFeed⁷ criaram um vídeo do antigo presidente dos Estados Unidos Barack Obama, onde o mesmo expressava opiniões insultuosas sobre o atual presidente, e diversos outros assuntos polémicos (Vincent, 2018, em-linha) Como uma satirização ao estado da média o *The Economist* publicou a seguinte frase no *Twitter*: "Obama founded ISIS. George Bush was behind 9/11. Welcome to post-truth politics"⁸

⁶ Clickbait: Cabeçalho de uma notícia ou uma imagem provocadora que compele o utilizador a abrir um determinado link.

⁷ Jordan Peele, actor e cineasta norte americano, produziu o vídeo com o coprodução da BuzzFeed uma empresa que produz notícias para plataformas online.

⁸ Link para a publicação: <http://econ.st/2eCASwE>

2.1.1.4 Antropoceno

Antropoceno é um termo proposto por Paul Crutzen, para designar uma nova era geológica na qual se entrou, onde a ação humana sobre a terra superou a influência natural, desequilibrando o sistema terrestre ao mesmo tempo que este se desloca violentamente numa direção imprevisível (Santos, 2018, p.129). O antropoceno é na verdade uma consequência de comportamentos que começaram durante a revolução industrial e que se foram alargando desde então. Mas só no início do nosso milénio e depois de muitos estudos nesse sentido é que se percebeu a gravidade desta situação. Com a internet existe muita disseminação de informação, representando uma das causas para o crescimento da consciência ambiental dos últimos vinte anos. Contudo o contrário também é verdade, no sentido em que a propaganda da desinformação nunca foi tão abrangente como hoje, o que aliado à negação e aos interesses económicos e políticos torna difícil a luta a favor do ambiente Portugal é um bom exemplo destes dois extremos: em 2016 todo o país esteve quatro dias a utilizar apenas energias renováveis, assim como metade da energia utilizada diariamente é proveniente destes meios desde 2013 (Observador, 2016, em-linha). Todavia, devido a interesses financeiros por parte das grandes empresas energéticas, poderá avançar com a exploração petrolífera na costa vicentina, apoiada por um grupo que valoriza a economia e a criação de empregos acima do ambiente, ignorando todos os protestos que foram exercidos a partir do anúncio do concurso até hoje (Brito, 2018, em-linha). Trata-se de uma mentalidade que se está a propagar cada vez mais por todas as potências europeias, e ganha um novo plano de importância na sociedade americana.

2.2 Da Computer-Art à Internet-Art

Para compreender a *Internet-Art*, é fundamental recuar às suas origens, analisando os desenvolvimentos, da *Computer-Art* e *Digital-Art*, assim como estes três movimentos consecutivos foram influenciados pelas vanguardas antecedentes, como: A *Op-Art*, o *Dadá*, o *Fluxus* e a *Conceptual-Art*. Tendo em conta que a importância destes movimentos residiu nas instruções formais, no foco do conceito, e a interatividade e participação dos espectadores (Paul, 2003, p. 12), estes quatro movimentos artísticos informam a arte digital contemporânea assim como as suas semelhanças ajudam a compreender os seus conceitos chave.

As concessões que existem entre a arte digital e as obras da *Op-Art* relacionam-se

como empregam o movimento, a luz, a ilusão para uma imersão do espectador, assim como a criação de formas abstratas (Paul, 2016, p.6). Josef Albers trabalha numa escala tão próxima ao espectador que nos permite designar de quase íntima, este utiliza a presença da luz metaforicamente, através dos métodos tradicionais da pintura, que é revelado pelo seu estudo da contraposição entre a relação do humano com o espaço físico à sua volta e os efeitos psicológicos e ilusões por ele criadas, mais especificamente a percepção da cor e o seu efeito no espectador (Foster, 2004, p.346). Isto é especialmente visível na série de pinturas “homage to the square” na figura um. Aqui existe um trabalho de luz e cor que permite ao espectador entrar num túnel virtual, apresentado num plano bidimensional.

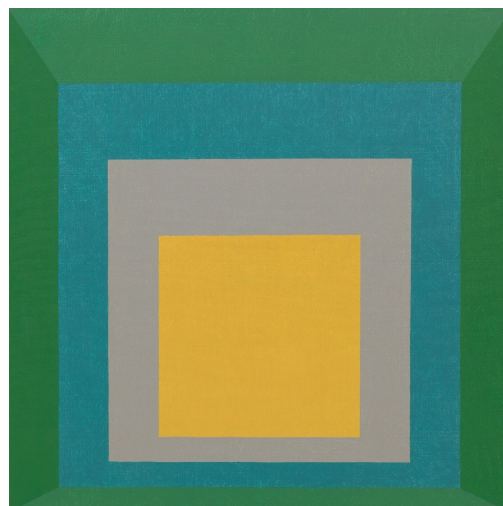


Fig. 01 - Josef Albers, *Homage to the Square*, 1964. 76,2 x 76,2 cm, Contribuição da Josef Albers Foundation 1978, Tate.

A construção a partir da aleatoriedade é uma das principais características dos poemas e jogos dadaístas, representando uma ligação muito clara com os algoritmos e também uma grande proximidade às regras e aos protocolos que regem os programas computacionais (Paul, 2003, p.12). Dentro do espectro da arte conceptual constata-se também que existe uma ligação directa à arte digital, com a subversão do objecto artístico em prol do conceito. Marcel Duchamp é um artista exemplar na ligação entre estes dois movimentos mencionados: ao longo da sua carreira apresenta numerosas obras que trabalham a manipulação, o *found object*⁹ e o *ready made*¹⁰, estes associados aos conceitos de cópia e de múltiplo são elementos chave para entender a arte digital (Paul, 2003, p.13). Existe na a peça “Rotary Glass Plates” de Duchamp (Fig. 02), estas características refletindo volumes virtuais, projetados por objectos existentes e através de um efeito óptico, que nesta peça é bastante próximo de uma estética computacional.

⁹ Found object, objecto encontrado, relativo à produção de uma obra de arte através de um objecto encontrado, pode ser associado a termos como a found footage, found image, assemblage ou movimentos artísticos como a arte conceptual, arte proverá e décollage.

¹⁰ Ready made é também um objeto encontrado (objet trouvé), mas detém uma grande ligação à obra “A fonte” de Duchamp, assim este termo é utilizado em obras de arte que se aproximem ou referenciam em alguma maneira o modo Duchamp trabalhou o objecto encontrado.



Fig. 02 - Marcel Duchamp, *Rotary Glass Plates (Precision Optics)*, 1920. Vidro pintado, ferro, motor elétrico, e madeira 165.7 x 157.5 x 96.5 cm. Foto: Yale University Art Gallery

O fascínio pela pesquisa da percepção e pela criação de espaços virtuais de luz e cor é muito característica do cinema, mais especificamente no ramo do cinema abstracto, que surge do campo do cinema experimental com composições de cor obtidas na película por meios alternativos, ou com a utilização de aparelhos como osciloscópios¹¹. Uma vez que esta estética cinematográfica não só foi uma grande influência para a *Computer-Art*, como passou a ser executada digitalmente com o aparecimento dos primeiros computadores. Um exemplo desta transição é Jordan Belson, que em 1957 colaborou com Henry Jacobs no Planetário de Morisson em San Francisco para produzir uma série de concertos de música electrónica acompanhados por projecções, intitulados “Vortex Concerts” (Fig. 03), (Keefer, 2012, em-linha).

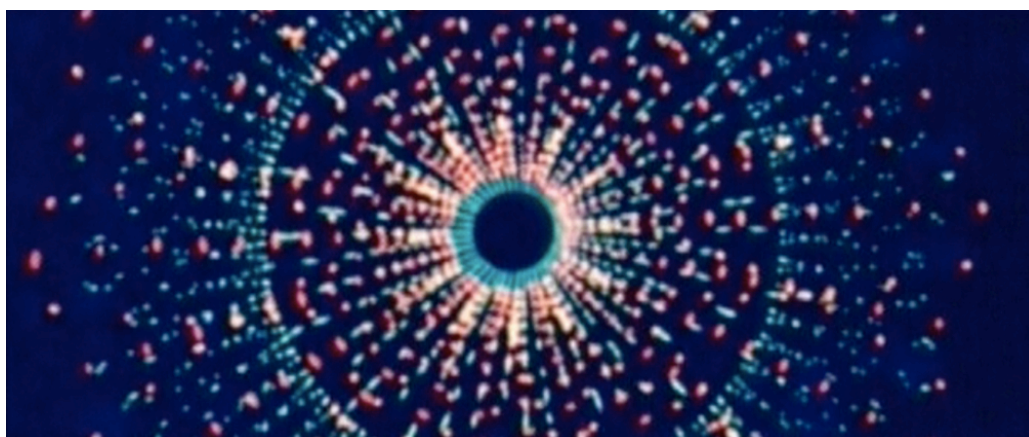


Fig. 03 - Jordan Belson, Still de *Bardo (Vortex Concerts)*, 2001.

¹¹ O osciloscópio é um instrumento medidor de sinais electrónicos, convertendo-os em grafismos no ecrã do aparelho, referindo duas ou mais dimensões dependendo dos sinais eléctricos.

A interatividade da obra de arte com o espectador, baseada em premissas e regras que geram um sistema para a criação de um acontecimento, começou nas experiências do movimento *Fluxos*, em forma de performances e *happenings*. Esta fusão é a base para a presente infraestrutura interdisciplinar do mundo artístico digital (Paul, 2003, p.13).

O *Fluxus* consistiu um movimento alternativo nascido nos anos 60 (embora tenha apenas sido reconhecido cerca de dez anos mais tarde), no seio de um grupo de jovens artistas influenciados por John Cage. Foi um estilo que atraiu minúsculas audiências e nenhuma crítica durante a sua atividade, é tido como um novo *Dada* devido à ênfase na experimentação (Higgins, 2012, p.157). Hoje é reconhecida a sua extrema importância para a arte contemporânea e é olhado com uma certa nostalgia. E os seus criadores estão entre os nomes mais reconhecíveis da arte contemporânea — entre eles Allan Kaprow, George Maciunas, Joseph Beuys, Nam June Paik, Wolf Vostell, Yoko Ono, Takako Saito —. As experiências ligadas à tecnologia no movimento *Fluxus* culminaram na criação da EAT (*Experiments in Art and Technology*) fundada em 1960 por Billy Klusser e com a participação de John Cage, Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Jean Tinguely, Jasper Johns entre outros. EAT era uma organização com o intuito de estabelecer ligações entre artistas e engenheiros, para a realização de performances auxiliadas pelas últimas tecnologias (Paul, 2003, p.19).

Um dos artistas do movimento fluxos mais importantes para o contexto da *Digital-Art* e *Internet-Art* foi Nam June Paik; em 1965 o artista Coreano, a trabalhar nos Estados Unidos, optou pelo primeiro equipamento portátil de captação de vídeo o Portapak da Sony (Ruhrberg, 2012, p.592). Nesse dia filmou a procissão que seguia o Papa Paulo VI pelas ruas de New York, resultando num vídeo de vinte minutos que exibiu no café Go-Go em Greenwich Village, este vídeo é tomado como o nascimento da *vídeo-art* (Mugaas, 2010, em-linha).

Ainda antes da internet Nam June Paik propôs a discussão sobre a difusão globalizada das imagens e das suas consequências para a sociedade, com a peça “Good Morning Mr. Orwell” o artista faz referência e trata as mesmas premissas que o romance distópico *1984*, assim, esta peça foi emitida dia 1 de Janeiro desse mesmo ano. Este vídeo resultou de uma colaboração entre as quatro maiores estações televisivas mundiais, concentrando a WNET TV em New York e o Centre Pompidou em Paris, sendo transmitida para a Alemanha e para a Coreia do Sul (estes são também os locais onde Paik construiu a sua carreira), 25 milhões de espectadores assistiram ao que foi a primeira instalação de vídeos transmitida em directo via satélite. O espectáculo de cerca de uma hora, consistia num conjunto de performances e actuações de músicos e artistas do círculo artístico de Paik, como John Cage, Peter Gabriel,

Merce Cunningham e Joseph Beuys. O vídeo pode ser visto online através do Youtube¹², e está actualmente exposto no Paik Art Center, em Gyeonggi-do, Coreia do Sul numa composição de múltiplos ecrãs.

Dentro deste contexto o termo *arte multimédia* surge nos anos 70 dentro do ramo da *new media art* que foi usado nas últimas décadas do século XX para designar vídeo, performance e outros formatos híbridos (Paul, 2003, p.7). Nesta altura existia um pensamento de rede como algo futurista e velocista, mas inserido numa realidade distópica e pessimista, o que resulta numa forma de encarar o progresso tecnológico no sentido da imersão virtual e individualista. Walter Pichler explora essas ideias, com uma série de esculturas onde concilia arquitetura, design e escultura, construindo o que o próprio chamou de “quartos individuais”, sendo estes capacetes em poliéster, acrílico e alumínio. Pinchler, defendia que a média existia a fim de incitar sonambulismo e hipnotizar o público, retirando-lhes os seus maiores atributos, desta forma, as próteses que criou não servem para aumentar as capacidades humanas mas sim para individualizar o sujeito libertando-o das condicionantes da vida em sociedade. (Art Selectronic contributors, 2013, em-linha).

A série “Perpetual Cells” de James Turrell também são espaços fechados e autónomos construídos especificamente para uma pessoa de cada vez, mas que a perceção do espaço é desafiada pela luz. “Reignfall Light” (Fig.04) é uma destas células, que proporcionam uma experiência imersiva ao espectador: colocam-se uns auscultadores, deita-se numa cama que desliza até à câmara esférica; lá dentro um conjunto de fontes luminosas saturadas de cor envolvem o espectador — uma experiência que revela o poder multidimensional da luz assim como a complexidade dos órgãos sensoriais humanos. Mais uma vez, o interesse deste artista reside na psicologia perceptiva, sendo esta a especialização em que se formou no Pomona College (Govan, 2017, em-linha).

¹² <https://youtu.be/0oUdl-KFCyU>



Fig. 04 - James Turrell, *Light Reignfall*, 2011, Los Angeles County Museum of Art. Foto: Florian Holzherr

A década de 90 marca a época em que os computadores se tornaram um objeto comum no cotidiano a nível mundial e também pelo início da era da revolução digital. (Paul, 2003, p.7). O computador foi passando de um estatuto de ferramenta para um médium artístico válido, dando origem à designad *Computer-Art*, dentro de um campo abrangente e com alguns nomes como *arte multimédia* e *ciberarte*, tudo formatos que tornaram o digital o médium que definiu aquela década (Paul, 2016, p.1). Como consequência é também durante esta altura que os museus e galerias começaram a dedicar exposições exclusivamente a este tema (Paul, 2003, p.23), como é o exemplo da *Documenta X*, a última do milénio, curada por Catherine David e marcada pelo estudo do trabalho artístico *online*, aqui foi exposto o primeiro *website* enquanto obra de arte. É também importante referir que muitos espaços e eventos nasceram dedicados ao trabalho artístico no campo dos novos *media*, como: ICC *Intercommunication Center*, Tokyo; ZKM *Center for Culture and Media*, Karlsruhe, Alemanha; EMAF *European Media Art Festival* , Osnabrück, Alemanha.

Em 1993 a internet é lançada para o público, no entanto trabalhava em sistemas fechados, e demorou alguns anos até que o *software* alcançasse as faculdades necessárias para

a criação de *websites* de comunicação não profissional (fóruns)¹³. Durante este período eram utilizados sistemas bastante arcaicos: as listas de e-mail faziam parte de uma lista física, onde era possível consultar todos os utilizadores da internet. (Herzog, 2016). O trabalho de computador estava limitado a slides, vídeo ou impressão, e mesmo depois do aparecimento do CD-ROM, a indústria ainda tinha dificuldade de distribuição. Foi com o aparecimento da *World Wide Web*, que se possibilitou um *broadcast* digital de conteúdos em massa. (Maeda, 2000, p.243). A princípio os trabalhos centraram-se á volta do hipertexto, como na série de *Vídeopoemas* de Ernesto Melo e Castro, que se estende de 1969 com “Roda-Lume” até 2005 com “Gerador de Universos”. Tal como Melo e Castro muitos outros artistas desta época tinham uma formação científica de base, neste caso engenharia, mas também programação, biologia, matemática, design, entre outros. O conhecimento destas áreas aplicado à produção artística fez com que as barreiras entre arte, ciência, tecnologia e design se fossem esbatendo (Paul, 2003, p.21).

Um dos principais nomes dos primórdios da *Computer-Art* é John Maeda, que começou a usar as ferramentas da programação para criar primitivas pinturas digitais e curtas animações, durante a sua formação no MIT (Massachusetts Institute of Technology) em Boston. Em 1965 recriou digitalmente o mural do artista Kenneth Noland que estava localizado à entrada do instituto (Maeda, 2000, p.20). O seu trabalho evoluiu para uma desconstrução do mundo digital, em forma, cor e *lettering*, criando um universo colorido e harmonioso, de uma complexidade extrema, como é o caso do trabalho “Fireball” na Fig.05. Por outro lado existe um estudo intensivo ao longo da sua carreira sobre o *pixel*, e a sua relação com a perceção humana, que começa na peça “Electric Dot” onde são mostrados três pixels de três ecrãs de características diferentes, com uma grande ampliação a fim de tornar evidente as suas distintas marcas (Maeda, 2000, p.69). Numa das suas peças, Maeda dá ainda mais relevância à perceção e às expectativas gráficas em relação às imagens transmitidas por ecrãs. Afirmando que o consumidor comum não se diz satisfeito com um ecrã de 13”, que tem um monitor de 640x480 pixels, ou seja 307,200 elementos visuais que se atualizam sessenta vezes por segundo. Maeda, sublinha a crescente exigência do utilizador em relação à tecnologia, e a falta de consciência da enorme quantidade de elementos que se encontram ao seu dispor, assim a peça consiste em vários painéis, sendo que o primeiro painel começa no número 1 e o último painel termina com o número 307,200, que o artista estima que demore

¹³ Um dos fóruns de comunicação mais importantes desta altura, e que ainda funciona hoje me dia, como uma plataforma agora mais ligada a notícias e à distribuição de artigos sobre arte é o <http://rhizome.org/>

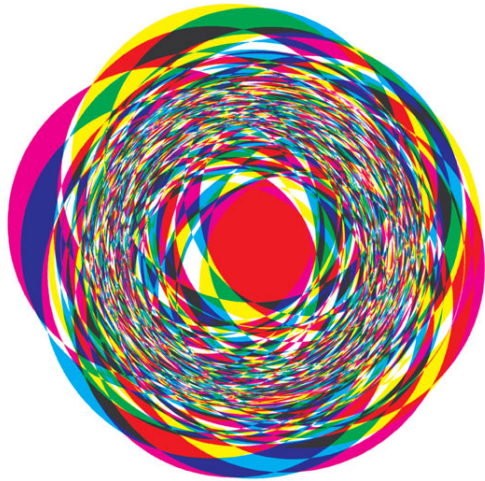


Fig. 05 - John Maeda, *Fireball*.
desenho digital, dimensões variáveis.

cerca de oitenta e cinco horas para um humano contar todos os números de um único painel (Maeda, 2000, p.77). Os trabalhos de John Maeda inspiraram a criação do programa *Processing*, que consiste numa linguagem de programação concebida para aplicações na artes visuais e com o objectivo de ensinar programação num contexto visual. Em 2001, Maeda era o membro do MIT e responsável pelo *Media Lab Aesthetics and Computation Group*, foi aí que dois alunos, Casey Reas, Benjamin Fry desenvolvam a ideia para este *software* (Maeda, 2009, em-linha).

Na primeira década do novo milénio pode-se/consegue-se já distinguir duas fases da arte digital: a primeira fase foi o culminar da integração da tecnologia na vida social, fenómeno que tinha vindo a aumentar exponencialmente nas duas décadas anteriores, o que levou à especulação de que todos os meios artísticos iriam ser absorvidos pelo digital, seja por digitalização ou por passarem a existir no plano digital, pelo o uso dos computadores para auxiliar a sua produção e ou existência (Paul, 2003, p.53). Como por exemplo em “The Visitor - Living by Numbers” (2001) de Luc Curchesne, que é uma instalação imersiva, inspirada pelo filme “Theorema” (1969) de Pier Paolo Pasolini e por um sonho que a sua filha teve aos dez anos: dentro de uma cúpula invertida que levita a um metro e setenta do chão, são projectadas ruas de uma cidade, para que um espectador, possa fazer escolhas em relação ao percurso e às interações com os habitantes (como no filme de Pasolini) o que leva a uma relação cada vez mais pessoal e um senso de comunidade cada vez mais forte (Paul, 2003, p.191), existindo como um comentário utópico, sobre as relações de intimidade que são criadas por via da internet, e as possibilidades que esta apresenta.

A segunda face existe como consequência da primeira, no sentido em que a implementação destas tecnologias disputou interesse por parte dos artistas, empregando cada vez mais no seu trabalho tecnologias digitais, tirando partido das possibilidades expositivas e interativas das novas plataformas. O que resultou numa distinta estética que engloba estes novos trabalhos produzidos e transmitidos através do meio digital (Paul, 2003, p.54). Assim

como todo um espectro cultural que a acompanha, mais especificamente as comunidades da arte generativa, a música computadorizada, animação digital, cultura VJ, *Glitch-Art*, e as ferramentas *Open Source*. Philip Galanter definiu por *Arte Generativa* qualquer prática artística em que o artista usa um sistema, com um conjunto de regras, um programa de computador ou uma máquina com a intenção de conceder à peça algum grau de autonomia (Paul, 2016, p.151). “Super Mario Clouds” (2002) de Cory Arcangel encaixa perfeitamente nesta descrição: a peça consiste numa instalação de vídeo que resulta de *hacks* de cartuchos do jogo Super Mário Bros (1985) para a NES (*Nintendo Entertainment System*), onde todos os gráficos e níveis foram retirados do jogo deixando apenas o fundo azul onde as pequenas nuvens pixelizadas que movem lentamente da direita para a esquerda, o vídeo foi inicialmente colocado no Website pessoal do artista como um código aberto (Cornell, 2015, p.18). Arcangel encara esta paisagem familiar, que foi abandonada e extinta de conteúdos como um *ready-made* onde é possível apreciar a sua beleza obsoleta (Cornell, 2015, p.31).

Nos anos 00 foi quando a produção de obras de arte, criadas e distribuídas exclusivamente online se estabeleceram no mundo da arte. No ano 2000 o Centre Pompidou organizou uma exposição inteiramente virtual que podia ser visitada através do site: centrepompidou.fr/netart. Um outro exemplo é uma das mais importantes artistas deste ramo é Martine Neddham, devido à criação do site <http://mouchette.org> em 1996. A artista toma o pseudónimo Mouchette, uma pré-adolescente de treze anos, que cria um site pessoal, onde se introduz e o usa como plataforma comunicativa. Este site explora as relações de desconhecidos na internet assim como a manipulação da identidade cibernética, razão pela qual a artista manteve o anonimato até à viragem do milénio (Neddham, 2018, em-linha). Por sua vez, o vídeo "VVEBCAM" de Petra Cortright, originalmente publicado no YouTube em 2007, explora as condições de assistir a vídeos online, como uma vigilância passiva da tela de vídeo, que espelha a existência do seu espectador. O vídeo consiste em monólogos da artista gravados com uma *webcam* de baixo custo, sobrepostos a padrões de relâmpagos e gatinhos. O seu olhar passivo misturado com estas imagens psicadélicas confere ao vídeo uma qualidade hipnótica, acentuada pela música de fundo “Summer Frosby” dos Ceephax. Esta peça levanta questões de como e onde uma obra de arte *online* é exibida, bem como quais são as técnicas “aceites” da sua produção e disseminação. Na publicação original a artista associou o vídeo a uma enorme lista de *tags*, conectando o vídeo a pesquisas como “Paris Hilton” ou “ESPN” conseguindo assim uma enorme disseminação do seu trabalho e inserindo o mesmo no contexto que o mesmo aborda, a audiência passiva. (Artsy, 2018, em-linha)

CAPÍTULO 3. CYBORG ART: O Impacto Das Redes Sociais Na Arte Contemporânea

3.1 Definição de *Cyborg*

Estabelecido o que para esta dissertação é relevante acerca do homem contemporâneo, é importante voltar ao seu foco: partindo da premissa de que, num futuro não muito distante, existirão graves consequências da implantação de uma sociedade *cyborg*, conseqüentemente manifestas no campo arte, tanto na sua produção como na sua recepção. Com isto pretende-se comentar a prática e experiência artística contemporânea segundo a colocada superação do homem pelo *cyborg*.

Observe-se a seguinte definição de *cyborg* do Oxford Dictionary: *A fictional or hypothetical person whose physical abilities are extended beyond normal human limitations by mechanical elements built into the body.* (Murray, 2017), é pressuposto que este não exista enquanto ser, sendo ficcional ou hipotético, e tomando a sua definição como um avanço, das capacidades humanas. Philip K. Dick pensou sobre um conceito semelhante, o *android*, defendendo que o que define um ser como *android* ou humano não é a sua origem, mecânica ou orgânica, mas sim as suas ações perante os seus semelhantes. Assim um *android* pode agir humanamente; o que torna esta questão relevante é a possibilidade do inverso com humano poder comportar-se como um *android* (Dick, 2006, p.14). Posto isto, o entendimento do termo *cyborg* para este trabalho é primeiramente para referir o homem contemporâneo — dentro de um meio puramente consumista, capitalista e materialista — dependente tão intensamente do consumo dessa matéria que ele próprio criou, tornando-o uno com a máquina. Ou seja, o termo *cyborg* refere-se àquele que existe em simbiose com a tecnologia através do vício, deixando de existir se este elo for quebrado.

Atendamos então ao surgimento do *cyborg* estabelecendo uma comparação na passagem entre antecessor e sucessor evolutivo, a fim de analisar mais aprofundadamente esta transição. Esta hipótese surge no âmbito do texto “Cyborg Manifesto” de Donna Haraway, no qual se estabelece um paralelismo entre a passagem do animal para o homem com a passagem do homem para o *cyborg*, sendo esta última a que irá ser analisada em seguida, na forma da passagem do “último homem” segundo a determinação de Nietzsche (2015) para o *cyborg*.

3.1.1 Do Último Homem ao Cyborg

*CLOTHING IS A EXTENSION OF THE SKIN
THE WHEEL IS A EXTENSION OF THE FOOT
THE BOOK IS A EXTENSION OF THE EYE
ELECTRIC CIRCUITRY AN EXTENSION OF THE CENTRAL NERVOUS SYSTEM*
(McLuhan, 1967, p.41).

Na citação acima Marshall McLuhan refere a progressão da técnica desde do mito de Prometeu¹⁴, como uma extensão do homem ao longo dos milénios mas é quando a extensão do cérebro se funde com o circuito electrónico que podemos distinguir uma nova etapa evolutiva, e mais um nível na mudança na percepção. Tal como anteriormente mencionado, um dos fatores de maior relevância para o presente texto assenta na evidente perda das funções do olho humano ao relacionar-se apenas com imagens desconexas do contexto espacial do observador na contínua captação de informação — o ecrã bidimensional abre-se como profundidade gerada através de uma ilusão de ótica, o desenho assistido por computador, o holograma, os capacetes de realidade virtual, dão exemplos das técnicas que recondicionaram a visão para um plano superante (e senão desvinculador) de um observador simplesmente orgânico (Crary, 2017, p.22).

Nietzsche não acreditava que a máquina pudesse vir a ser um auxiliar e ainda menos um libertador do Homem. Contrariando o profetismo de Marx que defendia que este processo só poderia provocar a escravatura e reduzir à miséria os trabalhadores sujeitos a uma “aristocracia do dinheiro” (Nietzsche, 2015, p.13). O conceito de *cyborg* referenciado neste projeto, parte do pressuposto acima referido, pois o sucessor do “Último Homem” não se afigura liberto pela máquina mas sim em tal ordem aprisionado por ela chegando este aprisionamento a ser a sua principal característica — na dependência das suas próprias criações.

¹⁴Todavia, Epimeteu, pouco refletindo, tinha esgotado as qualidades a distribuir, mas faltava-lhe ainda prover a espécie humana e não sabia resolver o caso. Entretanto, Prometeu veio examinar a partilha; viu os animais bem providos de tudo, mas o homem nu, descalço, sem cobertura nem armas, e aproximava-se o dia em que ele devia sair do seio da terra para a luz. Então Prometeu, não sabendo o que inventar para dar ao homem um meio de conservação, roubou a Hefaisto e a Ateneia o conhecimento das artes com o fogo, pois sem o fogo o conhecimento das artes é impossível e inútil, e presenteou com isto o homem. O homem ficou assim com a ciência para conservar a vida. (Ésquilo, 2014, p.235)

3.1.2 O *Cyborg Passivo/Ativo*

Para definir o *cyborg* será necessário compreender o seu carácter “espetacular” dentro do digital. Jacques Rancière estipula o paradoxo do espectador: “não há teatro sem espectador”, ou seja, é o espectador que alimenta o espetáculo, porém ele é um indivíduo que permanece face ao superficial, ignorando o processo de produção dessa superfície ou a realidade que a aparência envolve (Rancière, 2010, p.8), o que faz com que o espectador entre no jogo ilusório do espetáculo que permite que este resulte. Contudo, este mesmo facto faz com que o espectador não veja para além disso, pois está imerso na sua passividade. Posto isto torna-se relevante o argumento de Debord: a humanidade existirá enquanto representação, e o indivíduo deixará de existir como próprio para decair para o parente. Esta passagem encontra-se na obra “A sociedade do espetáculo” lançado precisamente no mesmo ano que a tecnologia da *internet* surgiu na ARPANET (Kholeif, 2016, p.25).

O médium da *internet*, sendo pensado como a utopia da era da informação, portanto, todo o conhecimento humano à disposição de toda a humanidade, tornando possível o processo último de iluminação. Contudo, esta expectativa da democratização da informação não se efectiva, pela desigualdade na sua disseminação, estando continuamente a caminhar para uma maior desigualdade. O problema da afirmação da *internet* enquanto a grande democratizadora do conhecimento, reside na falta de ambição do *cyborg passivo* relativamente ao saber, uma característica já presente no seu antecessor o “Último Homem” que apenas ambiciona o próprio prazer entregando-se ao vazio, tal como referido por Nietzsche (2015, p.32).

Tal como o *android*, o *cyborg passivo*, tornou-se um meio, mesmo sem o saber ou consentir, deixando-se esmagar e manipular pela rede e pelo pensamento em rede (Dick, 2006, p.44). Nesta rede existe um bombardeamento de pseudo-realidades e universos absorventes que rapidamente produzem falsos humanos, tão falsos como a informação que os ataca. O que leva a uma questão paradoxal: falsas realidades criam falsos humanos (*cyborgs passivos*) ou estes dão origem a falsas realidades com o fim de transformar outros humanos em imitações de si próprios (Dick, 2006, p.125). Existe ainda outra característica, responsável por manter a passividade, a familiarização do conteúdo fácil, ou seja, o *cyborg* que por definição não se procura superar ou aprender, vive numa situação onde toda a informação lhe é disponível é completamente bidimensional, criando uma aversão ao estímulo e a tudo o que lhe é estranho e ou novo.

Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts . . . A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding. . . . (Gibson, 1995, p.13)

Por sua vez, o *cyborg ativo* pode ser considerado a outra face desta moeda, meio humana meio máquina, este apesar de também habitar o *cyberspace*, aprendeu a navegá-lo e a tirar total partido das suas benéficas características. Assim utiliza a *internet* como um meio para aceder ao infundável conhecimento nela contido, a fim de se educar. Aqui existe uma subversão da fisicalidade dos materiais assim como do capitalismo, uma vez que o conteúdo digitalizado é disponibilizado gratuitamente (no entanto ilegalmente) em certos *sites* da *internet*, como é o exemplo dos filmes e livros que o *cyborg ativo* consome. Também é quebrada a relação entre mestre e aprendiz, pois o *cyborg* pode ter acesso à informação anteriormente prestada por conhecedores espalhados pelo mundo, a qualquer altura. O que leva à característica mais importante do *cyborg* ativo: a capacidade de navegar e pesquisar, excluindo a informação irrelevante ou superficial para se focar no verdadeiro conhecimento.

3.1.3 *Swarm thought & Hive Mind*

Hive Mind é um conceito denominador de um grupo, popularizado pela ficção científica e inspirado na ordem dos *Hymenoptera*, correspondendo ao grupo de insectos que tem a colmeia como unidade reprodutiva, centrando-se em torno da rainha¹⁵. Assim este conceito é utilizado para descrever um grupo de seres que partilham uma consciência, normalmente interligados por uma rede telepática com a consequência de uma perda total ou parcial da individualidade (*SFE Contributors*, 2017, em-linha). Assim a *Hive Mind* pode ser descrita como a mente colectiva enquanto o *Swarm Thought* é o pensamento ou o tipo de pensamento por ela transmitido/utilizado.

O interesse neste conceito parte da maneira como o mesmo interage dentro da *internet*, com a sua presença na vida contemporânea definindo o seu utilizador como parte de uma colmeia unificada. Numa sociedade onde 80% da população comunica primariamente pela *internet* (Kholeif, 2016, p.27), a informação é hierarquizada por instrumentos avaliativos sendo estes modelos que alimentam as máquinas abstratas da *governance* política da contemporaneidade, produzindo novas subjetividades e competições (Santos, 2018, p.45).

¹⁵ No grupo dos *Hymenoptera* é um dos maiores grupos de insectos com cerca de 115000 espécies, os exemplos mais notáveis relacionados com a *Hive Mind* são as abelhas ou as formigas.

A este propósito, Tim Weninger, publicou um artigo e apresentou um artigo sobre a sua investigação, começando com uma exploração da evolução dos *media* que tem início com a rádio, passando pela televisão e por fim a internet. Weninger ilustra como a vida social se foi adaptando a estas fontes de informação cada vez mais fortes e presentes. A sua tese é que com a multiplicação de fontes informativas torna-se impossível para o indivíduo processá-las a todas, como consequência este vê-se dependente da opinião pública gerada na *internet* para a selecção e classificação da informação como mais ou menos relevante, tal como é possível constatar no site reddit.com (um site onde o conteúdo que está em destaque é decidido pelas votações dos seus utilizadores, o que ilustra exatamente esse sistema). Assim se chega à reflexão sobre a qualidade do conteúdo, pois o único conteúdo que sobrevive é o populista, o de fácil digestão, e um conteúdo sério que demore mais do que meros segundos a apreender fica esquecido no fundo da página. Este exemplo demonstra o que acontece quando a cultura é degirida por estes meios democráticos que dependem do número de *clicks*, pois como Oscar Wild refere em “The Picture of Dorian Gray”: “To be popular one must be a mediocrity”. Também Richard Mills dedica um artigo a este site, referindo pontos muito semelhantes a Weninger, contudo o foco deste estudo está na opinião “não *mainstream*”. Mills analisa o *site* como um opressor de minorias (uma característica democrática) e mostra como uma opinião que não seja a mais comum é facilmente rebaixada independentemente do seu valor. Em ambos os artigos o conceito de *Hive Mind* foi explorado num sentido da perda da individualidade em prol de uma opinião maioritária (Mills, 2011, em-linha).

3.1.4 A Tecnologia para a Bidimensionalidade

Neste subcapítulo não se pretende explorar as eventuais modificações físicas na percepção causadas pela alteração da tecnologia das imagens (por alguns tidas como desenvolvimentos de deficiências que os ecrãs foram provocar, de que são exemplos a visão tubular ou perda de visão periférica e a falta de desenvolvimento da percepção de distâncias; assim como também não se toma por referente a bidimensionalidade dos ecrãs e a ilusão de tridimensionalidade apresentada por os mesmos. Apesar da evidente importância destes dois pontos, estabelece-se como fundamental neste momento da presente reflexão a observação de um outro ponto não menos importante a que corresponde o impacto da tecnologia na sociedade e no comportamento humano, influenciando todos os campos da vida contemporânea, introduzindo-se ainda a tese de uma notável falta de profundidade de pensamento e predisposição crítica em relação á imagem como consequência dessas mesmas

tecnologias. Karl Marx referencia este fenómeno com uma brilhante analogia, onde estabelece uma relação direta com um avanço tecnológico significativo com os parâmetros sociopolíticos: “The hand-mill gives you society with the feudal lord; the steam-mill society with the industrial capitalist.” (Marx, 1955, p.73).

Como anteriormente referido nesta dissertação, uma das maiores influências tecnológicas para a mudança do paradigma na percepção humana e captação foi a fotografia. Este fenómeno foi encarado por Benjamin como o início da crise imagética do seguinte século, crise esta amplificada pelo outro médium fundamental na disseminação da imagem a que corresponde o cinema — que depois de estar acessível a um público considerável no século XIX, foi o despontar, de modo relativamente independente, da intenção da obra de arte se endereçar às massas (Benjamim, 1975, p.27). Dentro deste novo paradigma visual, da relação do homem com a tecnologia “o olho confunde-se com a objectiva da câmara” (Benjamim, 1975, p.27), numa complexa remodelação visual do indivíduo onde o observador é transformado em algo calculável e regularizável pondo a visão humana num patamar permutável (ou seja possível de ser alterada, neste caso pela tecnologia) (Crary, 2017, p.21). No cinema contemporâneo ou, mais especificamente, nas consequências do mesmo, a elaboração de um filme (sobretudo num mundo do pós-cinema), proporciona um espectáculo impossível de ser imaginado por um povo anterior. Representa-se um conjunto de atividades que não podiam ser encaradas sob qualquer outra perspectiva, que só são desmontadas depois de expor o espectador aos estranhos elementos que produzem esta visão deslocada do corpo — máquinas de filmar, tripés, gruas, *dollys*¹⁶ aparelhos de iluminação, numerosos assistentes, etc. O objectivo do cinema é precisamente este, até mesmo o mais informado dos espectadores se abstraíam deste aparelho de ficção, sendo aí que o olho do espectador se funde com a câmara (Benjamim, 1975, p.25).

I'm an eye. A mechanical eye. I, the machine, show you a world the way only I can see it. I free myself for today and forever from human immobility. I'm in constant movement. I approach and pull away from objects. I creep under them. I move alongside a running horse's mouth. I fall and rise with the falling and rising bodies. This is I, the machine, manoeuvring in the chaotic movements, recording one movement after another in the most complex combinations. (Berger, 2008, p.18)

Nos dias de hoje, a fusão do mecânico com o orgânico opera nos telemóveis com

¹⁶ Câmara Dolly ou Dolly, é um carro que corre sobre um carril, contém uma câmara e muitas vezes um banco para o operador de câmara, este aparelho permite filmar planos em movimento com o máximo de estabilidade da câmara, o carro pode ser empurrado por um assistente ou motorizado.

funções que anteriormente estavam apenas ao alcance de um computador. Esta conexão abrange todo o espectro da vida contemporânea, através não só dos dispositivos móveis mas também dos televisores, dos *spots* publicitários, dos cinemas, das lojas e até dos automóveis. Assim a produção tecnológica continua a proliferar, impulsionada pelos motores especulativos do mercado, dramaticamente representados pela aceleração da digitalização que se sente desde da viragem do século, caracterizada pela digitalização e impressão tridimensional, que anuncia uma nova desmaterialização (e rematerialização) do objecto na vida quotidiana (Cornell, 2015, p.15). Em menos de dez anos o número de substituições de telemóveis de dois milhares de milhão para sete, de 2005 a 2015. O número de horas passadas ao telemóvel está também a subir exponencialmente, aumentando 65% a cada dois anos. O mesmo estudo concluiu que o um utilizador em média olha para o telemóvel mais de quinze mil vezes por semana (Aiken, 2016, p.18). Existem dois fatores que contribuíram para este aumento do uso do telemóvel, tanto enquanto meio de consumo imagético como produtor e proliferador. O primeiro é o factor do fascínio tecnológico para com o ecrã. Desde que em 1998 a Siemens lança o S10 o primeiro telemóvel com ecrã a cores, mas só no primeiro ano do novo milênio é que o ecrã colorido foi posto à prova com o Samsung SCH-V200 (o primeiro telemóvel com câmara integrada). Com o passar dos anos, os telemóveis foram incorporando ecrãs cada vez maiores para satisfazer a crescente ânsia imagética por eles criada.

O ecrã é, ao mesmo tempo, um espaço real e a condição de desrealização daquilo que é produzido por um realizador. (...) O ecrã não é um espaço fictício e é o lugar da ficção. Ele é o lugar das operações ficcionais. O nascimento dos ecrãs instalou-o no espaço social um dispositivo tão enigmático como a imagem que ele torna manifesta. (Mondzain, 2009, p.39)

É por causa destes novos dispositivos que a natureza e o sentido da imagem estão a mudar, esta já não tem o mesmo efeito que outrora teve no teatro ou na pintura. Torna-se necessário questionar o utensílio assim como o utilizador para descobrir onde esta relação fusional priva o espectador da sua capacidade crítica. O ecrã determina o mundo actual, deu lugar a um dispositivo sem precedentes na construção do imaginário produzindo não só os referidos efeitos fusionais como também *confusionais*. O ecrã estabelece um novo ritual de transubstanciação, assim “o verbo fez-se corpo, a imagem perdeu a sua carne” instaurando uma nova relação entre a *mimesis* e a ficção (Mondzain, 2009, p.42). Uma vez que o homem contemporâneo é um ser visual apoiado nos objetos, o ecrã providencia uma experiência diferente, de uma visão plana que dispensa a relação espacial do corpo, dando como assumida uma abstração da espacialidade (Crary, 2017, p.44), tendo como

consequência a perda do tato como componente visual. Esta automatização foi a condição para que o observador entrasse nas tarefas do “consumo espetacular” (Crary, 2017, p.43). Conclui-se assim que, todas estas mudanças foram introduzidas dentro de uma sedução tecnológica entrando no quotidiano, sendo para o *cyborg* uma realidade. O expoente máximo desta tendência observa-se na cada vez mais precoce relação entre humano e tecnologia, de que é exemplo uma criança, ou um bebé, que utiliza o telemóvel ou *tablet* como um brinquedo, desenvolvendo uma aptidão para o aparelho muitas das vezes antes sequer da fala (Aiken, 2016, p.68).

O segundo factor contribuinte para o aumento do uso de telemóvel é a incorporação do acesso à *internet*, que veio a aumentar a bidimensionalidade do pensamentos (ou a passividade). Esta característica pode ser seguida por uma breve cronologia histórica dos meios de comunicação, tendo o seu início na rádio que, por ser apenas sonora tem a tendência de acompanhar uma ação do seu espectador, depois com o aparecimento da televisão e a introdução da imagem, passa a ser requerido um nível de atenção maior ao espectador, o que contribui para o descarte da ação, contudo a atenção é também dissolvida à medida que o mesmo espectador se dissolve no conteúdo passivo. Na *internet* existem ainda mais estímulos, por ser altamente interativa e, ao mesmo tempo, imersiva, comparável à passividade de ver televisão ou mesmo a uma chamada telefónica (Aiken, 2016, p.23). A diferença chave da *internet* para os outros meios funda-se na troca de informações, de impressões ou imagens em tempo real, dentro de um plano deslocado do real — o *cyberspace*. Marshall McLuhan defende que o ambiente que o homem cria torna-se o seu médium que o vai definir dentro do próprio médium. Com a TV e a música pop, o pensamento e a ação estão mais próximos, assim sendo o envolvimento social é proporcionalmente maior (McLuhan, 1967, p.158), o que é agravado pela introdução da *internet*. A reeducação da visão tem sido a imposição do desenvolvimento tecnológico através dos tempos; dada a vasta gama de técnicas de computação gráfica, que reconfiguraram as relações do sujeito observador, a difusão de imagens geradas por computador em número astronómicos, gera-se a implantação de espaços virtuais fabricados (Crary, 2017, p.21). Dentro destes *Non-Sites* surge um observador como amador (como o espectador ativo, pensador passivo e mega-fónico), o consumidor móvel de imagens ilusórias, entendidas como mercadorias (Crary, 2017, p.30), tornando através da *internet* o observador no estado de espectador passivo, o que poderá significar no contexto da presente reflexão, um *cyborg passivo*.

Com a explosão da *internet* nos anos 90 e com o seu crescimento exponencial, não houve ainda tempo para olhar e analisar de forma sistemática e atenta sobre este novo ambiente e o seu potencial no comportamento humano (Wallace, 2001, p.1); existe no entanto um campo do conhecimento que ambiciona fazer isso mesmo. *Cyberpsychology* ou a *ciberpsicologia* é o estudo do impacto da tecnologia emergente no comportamento humano, não se referindo apenas à *internet* mas a qualquer elemento digital ou tecnológico (Aiken, 2016, p.10). A *internet* é um médium tão influente porque engloba todos os seus antecessores, para além de os tornar obsoletos, porque estão inseridos em sistemas demasiado lentos para sustentar as necessidades de um *cyborg*. No caso da televisão mais especificamente na esfera do entretenimento: em 2011 é lançado a Netflix, um *site* que permite aos utilizadores pagar para ver em *stream* as séries e os filmes disponíveis — o serviço permitiu que as séries deixassem de se inserir no sistema ritualístico de assistir a um episódio por semana no mesmo dia e á mesma hora, para agora estarem disponíveis por inteiro, vinte e quatro horas por dia, o que resultou num grande aumento do consumo das mesmas, uma vez que hoje muitos utilizadores vêem uma *season* completa no mesmo dia, sucedendo numa procura cada vez maior de conteúdo massificado. Antes do Netflix já existam serviços piratas muito semelhantes, e até com mais conteúdos, como o Watchseries.com e o português Wareztuga.pt, mas o grande impacto da Netflix dá-se precisamente com a legalização deste processo, assim como a maior facilidade de acesso, levando a uma utilização de todas as faixas etárias, sendo desta forma que a velocidade da *internet* entrou realmente no mundo televisivo.

3.1.5 A Habituação à Violência das Imagens

A habituação à violência das imagens refere-se às consequências do aumento do número de imagens a que o homem contemporâneo é exposto no dia-a-dia, à força que a imagem tem na formação da sociedade, como uma das principais características do *cyborg*. A força da imagem reside na necessidade de ver do *cyborg*, na sua capacidade de se tornar invisível no meio da multiplicidade, e na distância entre o que lhe é dado a ver e o objectivo desejado, tal como apontado Mondzain: “Sem o desejo de ver não há imagens, mesmo se o objeto deste desenho não é senão o próprio olhar” (2009, p.31). O contexto cíclico da imagem também é uma das suas forças, uma vez que esta necessidade vem do consumo de imagens que, ao alimentar esse desejo produz mais imagens e consequentemente mais desejo... — este é um mecanismo utilizado por todos os média, principalmente os que estão relacionados directa ou indirectamente com a publicidade, que ao oferecerem imagens de consumo

indiferenciado torna-se máquinas de produção violenta. Citando uma vez mais Mondzain, “A violência do visível não tem outro fundamento senão a abolição, intencional ou não, do pensamento e do juízo” (2009, p.37). Acerca deste mesmo assunto John Berger afirmou que com a normalização da abordagem destas imagens existe cada vez menos uma noção do seu impacto total perante a sociedade. Neste mecanismo o homem contemporâneo aceita o sistema total de imagens da mesma maneira que aceita um elemento do clima” (Berger, 2008, p.130).

Os nossos olhos acham mais cômodo reproduzir numa dada ocasião, uma imagem já frequentemente produzida, do que fixarem-se no que é diferente e novo numa impressão. (Nietzsche, 1999, p.199).

Na acima transcrita citação de Nietzsche depreende-se uma referência não só ao conhecimento dos processos visuais, bastante importantes para o desenvolvimento da filosofia em volta da visão como da imagem retiniana, podendo comparar-se ao modo de encarar as imagens no mundo hodierno, após a violência das imagens. Ou seja, parece mais fácil bloquear o conteúdo do que absorvê-lo ou refletir sobre ele. Os sistemas que controlam a imagem ambicionam assegurar o silêncio do pensamento, pois quando esse mesmo pensamento desaparece, é a imagem que é acusada de todos os males sob o pretexto de estar descontrolada. Posto isto, é lógico que a violência do visível está relacionada com a culpabilização da imagem, e com a guerra declarada ao pensamento (Mondzain, 2009, p.72). Dentro deste interface de sistemas de que forma estará a subjetividade em risco de se tornar um condição precária? (Crary, 2017, p.23) — esta questão pode ser respondida com o exemplo da democratização da informação nas redes sociais como o Reddit ou o Instagram. A generalização e a erradicação do pensamento em relação às imagens expostas, torna o mundo numa totalidade, onde o “Tempo” cessou e o “Espaço” desapareceu dentro da aldeia global, absorvido por um mundo digital bidimensional. Segundo McLuhan estamos de volta ao espaço acústico, começando-se novamente a estruturar o sentimento primordial, as emoções tribais das quais alguns séculos de alfabetização nos separam (McLuhan, 1967, p.63).

O trabalho de Nam June Paik é bastante ilustrativo do que até agora foi referido neste capítulo: Paik pensa a hegemonia dos *mainstream media*, controlados por interesses político-económicos, estabelecendo uma crítica à sociedade que acompanhou a sua carreira artística. O artista seguiu a visão MacLuhan, assim como acreditava que estes novos meios tecnológicos poderiam ser utilizados para despertar uma nova consciência social e política (Elwes, 2005, p.5). A obra “Electronic Super Highway”, de Nam June Paik (Fig. 06), intitula a exposição

coletiva com curadoria de Omar Kholeif, Emily Butler, Mahera e Mohammad Abu Ghazaleh, que esteve patente de 29 de Janeiro até 15 de maio de 2016 na Galeria Whitechapel em Londres, e no MAAT de 8 de novembro a 19 de março de 2018 em Lisboa. Esta enorme exposição teve como objetivo desvendar o impacto que as tecnologias como o computador e a *internet* influenciaram os artistas e as sociedades que os continham, desde 1960 até aos dias de hoje.



Fig. 06 - Nam June Paik, *Electronic Superhighway*, 1995, Cinquenta e um ecrãs CRT, circuito de televisão fechado, neon, ferro, madeira, cor, som, loop, Smithsonian American Art Museum.

Em *Electronic Superhighway* Nam June Paik revela o seu fascínio pelo sistema rodoviário americano tornando-se sensível o impacto que a cultura americana teve no artista: luzes de néon circunscrevem os monitores, referindo os mapas multicoloridos e brilhantes, assim como os tão comuns sinais de motéis e restaurantes; nos monitores vêem-se imagens psicadélicas retiradas de filmes e vídeos da pop americana (Smithsonian, 2006, em-linha). Hoje com a *internet* e a conseqüente homogeneização da cultura, todas estas referências se misturam retirando a cultura diversificada que outrora se mostrou naquele país. *Electronic Superhighway* é uma visão de uma rede de ligações que fornece uma desenfreada quantidade de imagens sem que o observador tenha de se deslocar para se relacionar com o objeto real (Respini, 2018, p.18). Apesar desta peça ter sido concebida num contexto da rede televisiva, a relação com o mundo digital é indiscutível, suportada por um percurso artístico de investigação da velocidade, da rede e da disseminação das imagens, *Electronic superhighway* evoca também um processo simulado de consumo, apresentado como num vídeo jogo (Kholeif, 2016, p.21). O uso escultórico de múltiplos aparelhos televisivos de pequeno porte em vez de grandes ecrãs ou uma projeção, revela um comentário sobre a multiplicidade de ecrãs que começaram a ser espalhados pela América nos anos 50 (Moszynska, 2013, p.94),

ganhando hoje uma nova leitura com o novo patamar em que o *cyborg* se relaciona com o pequeno ecrã, tanto pelo facto de todos possuírem um computador, muitas vezes portátil como pela omnipresença dos *smartphones*.

3.1.6 Influência das Redes Sociais no comportamento do *Cyborg*

O núcleo artístico que trabalhava dentro dos *media* digitais nos anos 90 agrupava-se em comunidades *on-line*, como o Nettime, o Rhizome e o The Thing. Mais tarde a experiência de comunicação interpessoal foi se tornando num aspecto comum da cultura global, evoluindo através de múltiplas plataformas fundadas na primeira década do novo milénio, das quais se destacam: Wikipedia (2001); Friendster (2002); Blogger (2003); MySpace (2003); Second Life (2003); Facebook (2004); Flickr (2004); Reddit (2005); YouTube (2005); Twitter (2007); Tumblr (2007); Grindr (2009); Instagram (2010). Todos estes *sites* tornaram-se lugares comuns e de interesse social e profissional, mudando radicalmente a cultura e a sociedade, arrancando-a da era da televisão para a era da média democratizada (Cornell, 2015, p. 10). É a partir deste *cyberespace* que se organizam os espectadores, contidos numa grande distância e numa escuridão relativa que tenta, através da imersão, abolir a distância dos corpos ao ecrã mas também dos espectadores entre eles. Assim, neste espaço tem lugar ao mesmo tempo a comunidade do espectáculo e a solidão da visão (Mondzain, 2009, p.39). O *cyberespace* também é caracterizado pela sua relatividade temporal, ou seja, por uma perda da noção do tempo dada pelo nível de imersão do observador. Uma página pessoal pode ser um grande consumo de tempo, e também é um promotor do aumento do foco no *eu*, sublinhando uma exagerada sensação de que os outros estão atentos ao conteúdo partilhado. Apesar do interesse poder ser manifestado de várias formas, em muitos casos não é possível quantificar qual foi o grau de interesse da pessoa, ou quanto tempo dedicou aquele conteúdo, contudo existe uma tendência para inflacionar a quantidade de tempo que esse conteúdo suscitou interesse na audiência (Wallace, 2001, p.35). Hoje a forma mais comum de quantificar a apreciação cibernética surge sob a forma de *likes* (ou *upvotes*), que apenas revelam um clique, e não a sua intencionalidade, interesse, ou se de facto a publicação foi vista. O que é relevante é a importância que o *cyborg* dá ao número de *likes* em cada publicação, esperando sempre superar a sua média, e perdendo o controlo quando algum conteúdo passa despercebido — pois, mesmo quando superada esta média, o resultado assentará sobre satisfação pouco duradoura porque de agora em diante todas as publicações têm de chegar àquele valor, o que resulta numa influência da criação de conteúdo.

Desta forma o conteúdo partilhado nestas redes não sobrevive e não se propaga pela sua qualidade, mas sim pela sua popularidade: os sujeitos nelas envolvidos estão sobre pressão de um grupo e descartam ou não questionam a importância da informação que recebem pelos seus sistemas sensoriais (Wallace, 2001, p.59), dando assim mais importância ao que está a ser dito pelo grupo, formulando uma opinião com base na visão desse grupo e ignorando alguma reflexão sobre o tema. Dentro de um sistema onde tudo é decidido por uma popularização, não existe lugar para a autenticidade, sendo este um dos factores que contribui para que o utilizador passe a utilizar uma máscara, em vez de se expor realmente ao *cyberespace*. A este propósito, Patricia M. Wallace descreve o conceito de *internet personas* como uma personalidade distinta ou uma máscara, que é a definição do comportamento deste utilizador *online*, e que essa tendência cibernética é um factor de influência para o seu comportamento no mundo real (Wallace, 2001, p.21). Apesar de relevante para o entendimento da dinâmica do *cyborg* em relação à criação de conteúdo, esta lógica é aplicável ao utilizador da internet antes da viragem do século, ou a um *pré-cyborg* por assim dizer, mas não ao *cyborg*, uma vez que hoje o *cyberespace* não é uma influência na personalidade mas sim uma das partes mais importantes para a formação deste ser, existindo uma inversão da máscara. Isto é, a personalidade criada na *internet* deixa de ser uma momentânea formulação utilizada para interagir com os seus pares naquele sistema, para afirmar-se como o verdadeiro eu do *cyborg* (e não mais uma simples *persona*/máscara), num processo de inversão que implica, conseqüentemente, que o seu corpo e a personalidade que se envolve com outras pessoas no dia-a-dia fora do *cyberspace* pode ser agora tomado como apenas um *host*.

3.1.7 Um novo entendimento da obra de arte, Benjamin vs Steyerl

Tal como já mencionado o novo milénio é marcado pelas rápidas introduções de novas tecnologias no quotidiano, sendo a mais marcante a internet, que alterou a maneira como se comunica, trabalha, socializa, entre muitos outros aspetos (Aiken, 2016, p.8). Estando incluído neste conjunto o domínio da arte, que foi bastante influenciado pelo aparecimento de algumas destas novas tecnologias, sobretudo as de reprodução imagética que, aliadas à velocidade da internet estabeleceram um novo entendimento de *imagem*. No qual se evidencia um paralelismo com as alterações e expansão do campo (tanto temático como técnico) e da arte produzida durante o século XIX depois da invenção da fotografia. Torna-se evidente, para este momento desta reflexão, a importância vital do pensamento de Walter Benjamin em relação à imagem:

“A singularidade de uma obra de arte é inseparável da sua incorporação no tecido da tradição. Uma antiga estátua de Vênus estava num contexto tradicional diferente com os gregos, que a fizeram como um objeto de veneração, do que os clérigos da Idade Média, que a viram como um ídolo sinistro. Ambos, no entanto, foram igualmente confrontados com a sua singularidade, isto é, a aura.” (Benjamin, 1975, p.2)

“Uma análise da arte na era da reprodução mecânica deve fazer justiça a essas relações, pois elas conduzem-nos a um insight muito importante: pela primeira vez na história da palavra, a reprodução mecânica emancipa a obra de arte de sua dependência parasitária da aura. De uma fotografia-negativa, por exemplo, pode-se fazer qualquer número de impressões; pedir a impressão autêntica não faz sentido. Mas no instante em que o critério de autenticidade deixa de ser aplicável à produção artística, a função total da arte é invertida.” (Benjamin, 1975, p.3)

A recontextualização através da apropriação, da montagem, ou da relação entre a cópia e o original são características predominantes do meio digital. No entanto, surgem no contexto artístico com os dadaístas, os surrealistas e os cubistas no início do século XX. O ensaio de Benjamin 'A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica' (do qual se retirou o fragmento acima citado), abre a discussão sobre o impacto da reprodução trazida pelos novos *media* da fotografia e do cinema: sublinha-se a importância aqui como o autor refere a importância da presença da obra de arte no espaço e no tempo, assim como a sua autenticidade, no processo da sua validação. Ao conjunto destes fatores (contexto espaço-temporal e autenticidade) chama-se “aura” da obra de arte e, no mesmo momento em que é identificado por esta designação, o carácter fundado por esse conjunto revela-se como posto em causa, uma vez que as reproduções mecânicas e a criação de cópias idênticas impossibilitaram a utilização destes antigos paramentos (Paul, 2003, p. 55).” O mesmo pode-se constatar se pode constatar na seguinte observação de Berger: *Quando a câmara reproduz uma pintura, ela destrói a singularidade de sua imagem. Como resultado, seu significado muda. Ou, mais exatamente, seu significado se multiplica e se fragmenta em muitos significados.*(Berger, 2008, p.19)

Também a este respeito, Hito Syrely, publicou um texto intitulado “A poor image” onde defende que com o aparecimento da internet o conceito de imagem e de obra de arte foi completamente alterado, uma vez que o conceito de aura e de obra original está completamente ultrapassado. Segundo a artista, o grande propulsor desta alteração foi Marcel Duchamp, com a introdução do *ready-made*, mas hoje os novos *media* artísticos causam ainda mais problemas a estas antigas definições, sobretudo a performance devido à sua efemeridade e o recurso à documentação enquanto obra. Contudo, parece ser efetivamente a internet a principal responsável, uma vez que possibilitou os múltiplos infinitos: a fotografia utiliza múltiplos desde cedo, mas contidos devido a uma limitação tecnológica inicial e o facto de ainda estar sujeita à ideia de objeto original; no meio digital a fotografia passa a ser um

código, transferível pela internet, assim, quando um utilizador clica e abre uma fotografia esta materializa-se numa nova imagem, para que mais tarde a “fechar”, destruindo-a para sempre. Porém, essa imagem-código não é apenas uma réplica de uma imagem original preexistente, é a mesma, proveniente (claro está) do mesmo código, apesar de ser sempre outra (Steyerl, 2009, em-linha). Esta é a razão fundamental para qual o conceito de obra original ser completamente reformulado no pós-internet. Syrely, aborda não só como o conceito de imagem se alterou, mas também como as imagens que são consumidas na contemporaneidade — de modo radicalmente diferentes — das suas precursoras (antes da introdução da internet), são estas imagens que vão dar o nome ao mencionado texto, *poor image* (2009, em-linha) definindo-se como como uma cópia em movimento, geralmente de baixa qualidade, sendo um fantasma da sua precursora, num estado miniaturizado, distribuída gratuitamente, comprimida, acessível em conexões de internet mais lentas, reproduzida, alterada, além de copiada e colada através de canais externos de comunicação, não sendo mais que um rasto, em AVI ou JPEG, entre outros formatos de baixa resolução (Steyerl, 2009, em-linha). Syrely defende que a imagem ao perder a sua substância visual, recupera um pouco do seu impacto político, criando uma nova aura em torno dela: esta aura não se baseia na permanência do original, mas na transitoriedade da cópia. Ou seja, a *poor image* não se baseia no real, em vez disso detém-se sobre as suas condições reais de existência, a sua circulação, dispersão digital, temporalidade fraturada, a sua flexibilidade e ainda sobre o desafio da apropriação (Steyerl, 2009, em-linha), explorando territórios para além das leis atuais da imagem. Um exemplo que ultrapassa as novas definições depois da quebra da aura, desafiando as definições pré-estabelecidas do que pode ser um objecto artístico validável, *onde e como se distribui*, é a série “Excellences & Perfections” de Amalia Ulman. A artista publica, a 19 de abril de 2014, a primeira imagem da série no *instagram*, sobre um fundo negro podia-se ler *Part I “Excellences & Perfections”* (Davis 2017a, em-linha); as restantes fotografias da série, foram sendo postadas nesta plataforma, ao longo de três meses, onde a artista através de vários adereços e também locais, simulou uma *makeover*. Comentando o estilo de vida fantasioso e consumista que se faz mostrar no *instagram*, através de *personas* digitais, que cada vez mais absorvem completamente a identidade do seu hospedeiro (New Museum, 2016, em-linha).

3.2 Relação do *cyborg* com a arte

Quando uma imagem é apresentada como uma obra de arte, o modo de interpretação do espectador sobre a mesma é afetado por uma série de assunções e conceitos *a priori*, como

beleza, verdade, gênio, forma, gosto etc. (Berger, 2008, p.11). Apesar de ter existido ao longo da história da arte uma grande evolução de todos estes termos em relação à arte esta afirmação continua relevante pois prende-se com a metodologia da interpretação humana, que mais uma vez se altera na era do *cyborg*. Assim, é sobretudo na interpretação (ou na ausência dela) que se encontra o problema que surgiu após a crise imagética proposta por Benjamin. Hoje na era do consumo massificado espelha-se o consumo de objetos de arte. Colocar um vídeo *online* é uma prática comum, a auto-documentação tornou-se uma prática do quotidiano, mas também uma obsessão — em plataformas como o *Facebook* ou *Instagram*, são apresentados vídeos, fotos e textos de maneira indistinguível da prática artística pós-conceptual (Groys, 2009, em-linha), o que levanta vários problemas; como afirmou Benjamin: “as massas procuram a diversão, mas a arte exige a concentração” (1975, p.32). Esta aproximação de produção leva paradoxalmente a uma separação: por um lado o material conceptual por outro o superficial, no fundo, a mesma distinção do *cyborg* ativo e passivo.

É deste modo necessário sublinhar que a arte só se diferencia da produção imagética das massas através do conteúdo activo, uma vez que ambas se apresentam de igual modo nas plataformas *on-line*. Assim a parte da produção artística passiva, ter-se-á entregado ao superficial dando origem a uma “arte de instagram”. Apesar de ainda rotulada como “arte” e apresentada em grandes galerias e museus, na verdade parece não se distinguir de um *post* apresentado num outro contexto, como por exemplo as pinturas das irmãs Allie e Lexi Kaplan. Este tipo de produção artística recorre à formalidade e à técnica na busca da sua legitimação, evocando a precedente tradição das obras de arte, à qual se anexa uma estratégia de mercado passando por uma publicitação junto de público menos informado (ou contemplador impressionável), mas agora mais vasto, podendo assim descartar por completo uma efetiva reflexão crítica e avaliação de sobre a adequação pressupostos teórico-práticos. Ao mesmo tempo que se expande segundo o modelo capitalista, a nova “arte” opera precisamente dentro do mesmo modelo da imagem massificada, levando à difusão da fronteira entre as duas. Esta é a “arte” praticada pelo *cyborg passivo*, que se entregou à rede, onde todas as suas opiniões e decisões são tomadas por um colectivo de seguidores online. Contudo, existe também o reverso deste estado, o *cyborg ativo*, um ser que apesar de estar acorrentado à tecnologia, nasceu com ela e aprendeu a beber da fonte infinita de conhecimento proveniente da internet, usando esse conhecimento para ultrapassar os limites humanos. Esta bifurcação radical é apenas aplicável em alguns casos excepcionais, uma vez que em cada ser humano e também em cada *cyborg* não existe uma total passividade ou

atividade, mas sim numa predominância de um destes estados, que irá definir o caráter desse ser.

3.2.1 *Cyborg* enquanto espectador

Brevemente a realidade deixará de ser o standard no qual se julga a imperfeição da imagem, para ser a imagem virtual o standard pelo qual se julgará as imperfeições da realidade (Harum Faroky parallel I-IV in Kholeif, 2016, p.68).

Esta frase de Harum Faroky reflete como a relação do ser contemporâneo com a velocidade da tecnologia relativa a imagem é importante para a actualidade, no sentido em que é o principal condicionador à mudança da experiência da realidade. Assim esta rápida alteração, irá afetar todos os campos ligados á visão, principalmente o campo da arte. Posto isto, antes de falar sobre a ação do *cyborg* enquanto produtor, é preciso estabelecer qual a relação do *cyborg* com a arte enquanto espectador, inserindo-o no público da arte contemporânea.

3.2.2 Público na arte contemporânea

Para o público contemporâneo a definição de cultura democratizou-se quase ao ponto da extinção, através dos sistemas de consumo de conteúdo proporcionados pela internet, cada vez menos curados e cada vez mais dependentes da escolha do espectador. Não tendo em conta a diferenciação de categorias como a cultura e o entretenimento, o conceito chave passa a ser a relevância em vez da qualidade, (Davis, 2017b, em-linha) como consequência existe uma mudança no modelo que as instituições abordam a cultura. No caso dos museus, Berger aponta o futuro destas instituições também como mecanizado, onde os visitantes poderão visualizar as obras em ecrãs, numa espécie de escada rolante (Davis, 2017b, em-linha). Esta velocidade existe também em resposta à velocidade em que o espectador se encontra no *pós-internet móvel*, onde o público está sujeito a constantes estímulos provenientes dos dispositivos que o acompanham, por exemplo ao longo de um visita a um museu, para que possa fotografar todas as obras de interesse, como se tratasse de um dispositivo de validação da obra, resultado na experiência da obra através do filtro da câmara/ecrã, trazendo obviamente não só alterações como também impedimentos à conveniente leitura da obra. A visita ao museu para o *cyborg passivo* não é uma atividade intelectual de procura de conhecimento ou enriquecimento do próprio, mas sim uma *photo-opp* onde principalmente as pinturas passam a ser meros fundos, como que paisagens desfocadas por trás de uma *selfie*, para que possa ser publicada numa das várias redes sociais, uma vez que nestes círculos esta

atividade é bastante apreciada, pois neste cenário o retratado obtém um estatuto de erudito/intelectual. É também importante referir que este comportamento é encorajado pelos museus como uma oportunidade de *marketing* para que a instituição chegue a cada vez mais pessoas, que por sua vez a divulguem, para que exista um aumento do número de visitantes todos os anos, para que se reflita monetariamente.

Este aumento da visibilidade do museu, obviamente é benéfico para a instituição, mas também para aqueles que o frequentam num registo mais ativo. O *cyborg ativo*, apesar de compartilhar de algumas das atividades acima descritas, é frequentador de outros locais ligados à produção/exposição artística, como por exemplo galerias ou feiras de arte e é, por definição, capaz de absorver conteúdo, formular novas leituras, que se adequam à velocidade da sua atividade.

3.3 Cyborg Art

For every piece of utopic potential there is a counter form distopic argument (Kholeif, 2016, p.27). Esta pequena frase de Omar Kholeif descreve bastante bem o que se pretende com dissertação, especialmente no que concerne o impacto da rede na arte, como uma dualidade que, à medida que adiciona vantagens, traz também alguns perigos. Em seguida procede-se à breve observação sobre os mesmos.

3.3.1 Instagram Art ou passive Cyborg Art

Apesar de qualquer produção artística ser uma ação, nem sempre é efectivamente *ativa*, nomeadamente quando é marcada por uma ausência de pensamento. No mundo onde as plataformas digitais têm milhares de milhões de espectadores, qualquer um está a uns cliques de se tornar *influencer*, *instagram model* ou, simplesmente, o abrangente *content creator*. Estes títulos para além de um estatuto de fama são bastante bem remunerados através das receitas de anúncios, em *sites* como o patreon. Este é domínio do *cyborg passivo*, tanto enquanto espectador como criador, contudo, constata-se uma crescente aproximação entre a produção artística dita ativa e a produção o das massas aplidada por Duchamp como *retinal art*,¹⁷. A este mesmo propósito Boris Groys afirma que com a produção imagética das massas a obra de arte torna-se “real” e profana dado que integra informações sobre o seu autor como

¹⁷ Retinal Art, é um termo utilizado para designar um tipo de trabalho que não aceite como arte, devido a estar desenquadrado do seu contexto contemporâneo, neste caso uma obra com falta de conteúdo conceptual e apenas focado na mimesis. *Duchamp paved the way for Conceptual art—work that was “in the service of the mind,” as opposed to a purely “retinal” art, intended only to please the eye.* (Bodinson, 2018, em-linha)

uma pessoa que é também profana. Para referir outro paralelo, pois na internet a arte é apresentada como uma documentação de um verdadeiro processo de trabalho que ocorre fora do digital, no mundo real. Deste modo, na internet a arte opera no mesmo espaço e como processos semelhantes ao do planeamento militar, dos negócios turísticos ou fluxos de capital (Groys, 2017, em-linha). Assim existem bastantes casos de criadores famosos dentro destas plataformas, sem nunca criarem um produto relevante no contexto artístico, mas também existem casos que chegaram ao público através da internet, e mais tarde reconhecidos pela comunidade artística, como é o exemplo de Ryan Trecartin.

Existem cores, formas e texto que só são possíveis de mostrar no universo cibernético, mas são extremamente familiares ao *cyborg* (Kholeif, 2016, p.21). É exatamente neste domínio que trabalha o artista americano Ryan Trecartin. Michael Wang teoriza que o trabalho deste artista visualiza o novo estado quase-físico da média digital, sempre em fluxo (Cornell, 2015, p. 15): produzindo rápidos, coloridos e cacofónicos vídeos, que se encontram num estado de constante construção, com novas actuações e edições; passando-se em diferentes locais, com atuações erráticas e comportamentos incoerentes, acompanhados de um diálogo frenético. Em “Premium Streak”, os personagens quebram a quarta parede para perguntar aos espectadores questões relacionadas com a juventude, a cultura americana e a mudança de identidade; todos os participantes fazem-se acompanhar de uma câmara, criando uma multiplicidade de ângulos, que acabam por serem esmagados dentro do vídeo final. Assim, mesmo se um ator sair do personagem e receber indicações, tudo isso é mostrado, como uma analogia à vida contemporânea na América (Respini, 2018, p.255).

3.3.2 *Cyborg Active Art*

John Berger refere que quando uma pintura é mostrada num ecrã de televisão existe uma mutação, esta entra na casa de cada espectador, cercada pelo seu papel de parede, pelos móveis e pelas suas lembranças. A pintura entra na atmosfera daquele espectador, tornando-se um ponto de discussão; ao mesmo tempo, desta mutação de significado, a mesma pintura entrou em milhares de outras casas, em milhares de contextos diferentes... Depois da câmara, a pintura viaja para o espectador em vez do espectador para a pintura. Nestas viagens o seu significado é diversificado (2008, p.20). A dinâmica da divulgação de material, é uma das grandes características da internet, com a possibilidade de transmitir vídeos *on-line*, um número crescente de materiais raros reapareceu ao público, em diversas plataformas, legal e ilegalmente, como por exemplo em *sites* extremamente bem curados como Ubuweb ou em

grandes acumulações de todo o tipo de conteúdos como o Youtube e o PirateBay (Steyerl, 2009, em-linha). É esta exposição ao material que define o *cyborg ativo* enquanto artista, o acesso ilimitado ao conteúdo, fundando as bases para as temáticas mais abordadas no *pós-internet*, como o comentário político, a denúncia da opressão, a luta pela igualdade na forma dos movimentos feministas e LGBTQ+, uma maior consciência ambiental e a defesa desses princípios, a exploração da nova relação de sobrecarga com a imagem aliados a novos estudos sobre a percepção, novas leituras de antigos movimentos ou temáticas que se tornaram relevantes, em suma, a relação do ser humano imerso na tecnologia e a expansão da técnica na prática artística.

Hennesy Youngman é uma personagem criada por Jayson Musson, para aparecer como protagonista nas suas *performances*, este produz conteúdo destinado à “internet no geral” com uma série de episódios intitulados “Art Thoughtz”. Durante dois anos Youngman apresentou críticas e conselhos relacionados com o mundo da arte contemporânea onde o próprio incorpora sempre uma estética e linguagem urbana e estereotipada, comentando assim a importância das relações raciais/culturais nos *mass media* (Considine, 2012, em-linha). O formato é descontraído e familiar típico de um vídeo de YouTube, ou seja, não fazendo parte da normativa e, como consequência, não sofrendo os mesmos encargos ou consequências permite uma crítica institucional o mais honesta e credível possível, que denuncia um sistema discriminatório.

Camile Henrot trabalhada dentro de outro tipo de crítica capturando a presente condição de fadiga do espectador em relação às imagens, o vídeo “Gross Fatigue” (2013) é editado no formato como muitas imagens são consumidas hoje em dia, num ecrã e com múltiplas camadas de janelas. A obra foi filmada nos arquivos da coleção científico/natural da Smithsonian Institution; a montagem e sobreposição dessas imagens é mostrada ao som de uma batida de *Hip Hop* e é narrada uma mistura de lendas da criação do universo das várias religiões e culturas (Chauveau, 2013, em-linha), repondo um novo entendimento da história, não pelo antigo sistema cronológico, mas por uma rede de ligações de imagens, inspirado pelas tábuas de Aby Warburg, e no sistema que está a ser criado dentro do mundo digital (Respini, 2018, p.21).

3.3.3 Pontilhismo Pós Pixel

“1661-1910 from Nagasaki, Meiji, Setti” de Tobias Rehberger consiste num estudo da imagética pornográfica tradicional japonesa do início do século XX. Estas imagens cobrem a

totalidade das paredes da área expositiva, misturando-se com os diversos vasos instalados, criando um efeito onde os arranjos florais parecem planar pelo espaço. Com estas instalações o artista imerge o espectador num meio colorido e gerando uma relação ilusória. O ponto mais importante no contexto desta dissertação é o da utilização o dispositivo móvel para a manipulação da percepção do espectador: a pixelização, presente no papel de parede e nos mosaicos dos vasos — que, pelo tamanho dos seus quadrados de cor, quando relativamente próximo da parede, provoca a distorção completa da imagem no olhar do espectador — é como que reduzida pela câmara do telemóvel conferindo uma melhor leitura das figuras representadas (Rehberger, 2015, em-linha) Um paralelismo técnico com o pontilhismo pode ser aqui encontrado, uma vez que algumas destas propostas são muito semelhantes assentando em pressupostos comuns, ou seja, tal como no séc. IX também hoje se sente uma revolução visual, fazendo com que exista uma pesquisa em relação à percepção em muitas áreas como a ciência e a arte. Contudo, hoje o uso do padrão, da grelha, da separação da cor e a formação de pequenos quadrados ou pontos coloridos não são associados à visão humana, mas sim ao pixel. Um exemplo disso mesmo é dado pela artista Mumtazz, trabalhando com influências e de diferentes culturas e tempos históricos (Faria, 2017, em-linha). Na pintura da figura sete encontra-se a pele de um tigre como imagem da revolução da antiga China; aqui neste formato pixelizado, refere não só uma consciência de mudança (Mendes, 2016, p.5), como uma relação temporal, que actualiza aquela revolução, tentando quebrar as barreiras temporais e físicas entre o orgânico e do digital.



Fig. 07 - Mumtazz, *REVOLUTION*, 2008, Acrílico sobre tela.

3.3.4 Estereoscopia na Arte

A tecnologia associada à estereoscopia é uma constante crescente na sociedade e na arte, principalmente na forma de *realidade aumentada* e *realidade virtual* (Fig. 08). Este termo refere-se a uma realidade que imerge o espectador num mundo tridimensional gerado por computador, permitindo uma interação com o universo por ele formado. O termo foi cunhado por Jaron Lanier, que fundou a empresa VLP Research em 1983, a primeira a introduzir no mercado produtos com *realidade virtual imersiva*. Um destes produtos consiste numa luva que permite interagir com mundos virtuais, e em 1984 um capacete com dois ecrãs, permitindo visão estereoscópica dos modelos (Paul, 2003, p.246). Desde então a indústria e o interesse coletivo por estas tecnologias tem crescido, em 2011 a Nintendo lançou o 3D móvel, criando a primeira consola que permite jogar, capturar e visualizar fotografias em três dimensões sem a necessidade de óculos especializados. Hoje existem câmaras estereoscópicas em maior parte dos telemóveis de gamas altas, e muitas ferramentas para a construção de aplicações que utilizam realidade aumentada como o Unity3D e o Vuforia (SDK), o exemplo com maior sucesso no ramo das aplicações móveis é claramente o Pokémon Go, que espalhou os pequenos monstros digitais por todo o globo. A imersão do espectador também é uma constante no cinema, elevando-se a outro patamar com a introdução do IMAX. Com todas estas tecnologias a relação do 3D no contexto artístico é cada vez mais uma ferramenta, estabelecendo uma relação de grande proximidade com o espectador, como uma curiosidade tecnológica, uma sensação de contemporaneidade e, assim, como um comentário à necessidade de distração das massas.

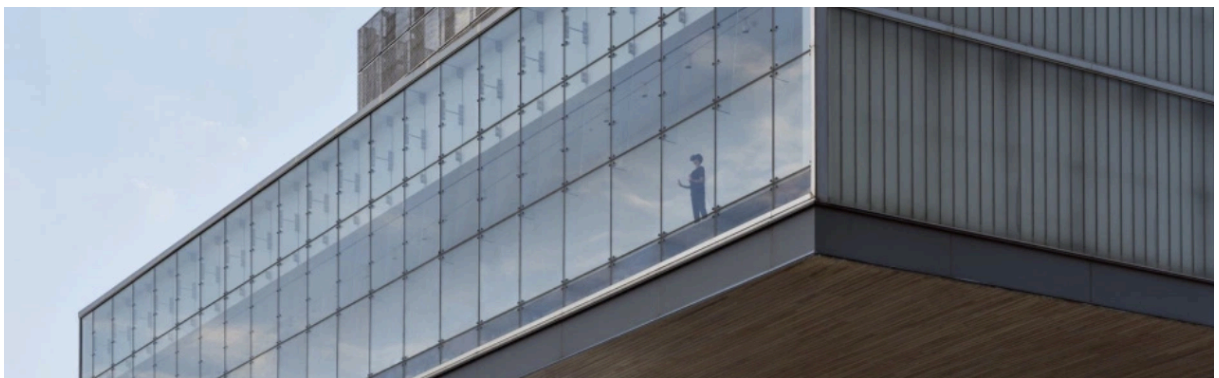


Fig. 08 - Jon Rafman, *View of Harbor*, 2017. Óculos de realidade virtual e simulação 3D, cor, som; 8"00.

O colectivo de artistas MoMAR, criou uma instalação de vídeo, que consiste numa aplicação de realidade aumentada com o título “Hello, we're from the internet”. O grupo de

oito artistas usaram as pinturas de Jackson Pollock expostas no MoMA como fundo para as suas animações fazendo, deste modo, também um comentário contra o elitismo e a exclusividade que se faz sentir na cena artística em Nova Iorque (DeGeurin, 2018, em-linha).

Uma das tecnologias associadas a esta onda tecnológica foi desenvolvida para a utilização dos Oculus Rift¹⁸ nos quais os sensores do aparelho captam os movimentos da cabeça do utilizador, possibilitando a geração de uma experiência de visualização a 360°. O grupo de artistas ativistas *Don't Follow the Wind*, utilizaram esta tecnologia para um dos seus vídeos, “A Walk in Fukushima”, a peça de aproximadamente sete minutos pode ser vista na íntegra no Youtube¹⁹, e relata as consequências geopolíticas da explosão para naquele habitat.

Por fim é importante referir um tipo de trabalho que não utiliza a tecnologia no sentido literal, mas pensa sobre o impacto que a imersão tem no mundo contemporâneo. No projeto “Olho Zoomórfico” de Mariana Silva, mostrado no museu Calouste Gulbenkian e com curadoria por Leonor Nazaré, estabelece uma reflexão sobre os fenómenos de extinção em massa das espécies e prática da captura de imagem em habitat natural, a par de um questionamento sobre as relações humanas com a tecnologia e principalmente com a produção de imagens virtuais (Nazaré, 2017, p.1) para a criação de ambientes que poderão num próximo futuro substituir o real, a partir de dispositivos de realidade virtual cada vez mais avançados.

3.3.5 Cyborg e os múlti-médios

O *cyborg* produz arte num plano de múltiplos médios, uma vez que está inserido num tempo para além da técnica — a *Pós-Técnica* é a noção de obra de arte que não depende de um aperfeiçoamento técnico especificamente por parte do artista surgindo com o *readymade* de Duchamp ultrapassando as limitações da produção técnica. Pode-se argumentar que o afastamento do purismo da técnica, da representação mimética e da relação com a realidade pode ser encontrada já no pré-impressionismo, contudo não é suficientemente subversiva, pois era ainda sustentada por a mesma base de partilha de informação que é passada de mestre para aprendiz ao longo de um grande período de dedicação aos métodos da pintura, que só se diluiu durante as primeiras vanguardas. A *Pós-Técnica* tomou o seu expoente nos anos 60, com a arte conceptual e com o minimalismo, como Joseph Kosuth, Sol LeWitt, Donald Judd, Richard Serra e Dan Flavin, estes artistas popularizaram a produção industrial, ultrapassando

¹⁸ *Oculus rift*, o aparelho da *X-box one* foi um dos primeiros *headsets* modernos que permite jogabilidade em realidade virtual.

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Z4pfNqFWvBM>

por completo a ideia da manufatura, da criação como desempenho técnico apenas projetando as suas peças, para que fossem produzidas por técnicos especializados, garantindo uma quantidade e escala maior das obras e, principalmente, um maior foco no conceito. Neste contexto existe alguma semelhança com o que acontece com um grupo de artistas contemporâneos, geralmente estabelecidos num mercado mais alto, que possuem com grandes ateliês onde trabalham com, por vezes, exércitos de assistentes especializados em diferentes áreas.

A relação do *cyborg* com a técnica é influenciada por todos estes fatores, mas diferenciando-se na medida em que na maioria dos casos este produz as suas obras, existindo espaço também para uma produção tradicional, ou projetual, e ainda a colaboração. Um dos exemplos notáveis é “Image Atlas” (2012) de Tanyim Simon que consiste num *web-based project* realizado em colaboração com o ativista e programador Aron Swartz (1986-2013), uma obra que permite ao espectador usar um teclado para pesquisar diferentes palavras-chave, aparecendo na projeção os resultados da pesquisa de imagens em diferentes países. Os resultados assimétricos desvendam os possíveis conceitos de neutralidade do espectador frente aos algoritmos dos motores de busca (Respini, 2018, p.109). O *cyborg* trabalha em múltiplos *media* em resposta à sobrecarga da informação de uma sociedade colaborativa influenciada pelos sistemas de troca e partilha de *data* na internet. As mesmas trocas e acesso a mais informação disputou o interesse do público para novos *hobbies* mais criativos, dando-se a conceção de espaços colaborativos ou *maker spaces*²⁰ e os fab labs onde os seus utilizadores podem realizar os seus projectos, tendo acesso às ferramentas do local, como máquinas de corte computadorizadas, (CNC)²¹ e laser, digitalização e impressão 3D, grandes máquinas de carpintaria e serralharia, entre outras. Estes espaços contribuem para uma relação diferente com técnica, expandido a quantidade de *media* ao alcance dos artistas, aliado ao facto de terem ao seu dispor 24 horas por dia qualquer informação técnica, o que não requer uma total absorção do conteúdo, superando a técnica não pela rejeição da mesma, mas por uma absorção rápida (o que também significa superficial) e gratuita, que permite igualmente uma incidência no conceptual.

Existem muitos artistas contemporâneos que trabalham num variado leque de *media*, mas um dos mais relevantes exemplos (uma vez mais, para esta reflexão) é Pedro Barateiro

²⁰ Laboratório de fabricação digital e prototipagem com o objectivo de apoiar a criatividade e o desenvolvimento de novos projectos colaborativos através de acesso a equipamentos e conhecimento (FabLab Lisboa, 2013, em-linha).

²¹ C.N.C. Comando numérico computadorizado

com a sua exposição “Palmeiras Bravas, the current situation” curada por Pedro Lapa, que integrou em 2015 o ciclo de exposições temporárias no Museu Berardo, dedicada ao papel da narrativa como forma de conhecimento. Apresentando várias narrativas sobre o estado da cultura e da sociedade contemporânea, o artista trabalha a relação do espectador da arte com um simples consumidor e, por sua vez, como o consumidor em cada um, contamina a experiência estética. Daqui resulta uma hibridez de objetos em constante conflito, divididos entre tensões e mitificações das narrativas (Barateiro, 2015, p.129). A exposição começa com um vídeo apresentado numa televisão sobre uma estrutura de ferro, na primeira sala apresentava-se ainda um conjunto de esculturas em MDF cobertas por cimento na forma do *smile* no logótipo da *amazon*; dispostos no chão à direita e à esquerda da sala estavam dois pequenos contentores de plástico que continham vários objetos em têxtil e cerâmica com serigrafia aplicada. Na segunda sala encontravam-se dispostas três lonas com uma fotomontagem, uma na parede, a segunda pendurada no teto na diagonal, e a terceira colocada no chão. Na sala seguinte disponham-se várias instalações em cerâmica, madeira e cartão configurados como outros objetos como livros ou jornais, intervencionados pelo artista; aqui apresentava-se também uma instalação mutável em ferro negro e ainda um conjunto de fotografias, *posters*, desenhos e pinturas emolduradas que percorriam a totalidade das laterais da sala. Por fim encontravam-se duas pinturas instaladas, uma sobre uma cadeira e outra na parede, uma estrutura em ferro, coberta por folhas de palmeira, acompanhadas por representações das mesmas folhas em ferro pintado de azul; debaixo da estrutura, foram colocadas partes dos troncos das palmeiras que foram cortadas devido à praga de escaravelhos que abalou a população desta espécie por toda a Europa a partir do ano de 2007 intitulando a exposição, e ainda um vídeo narrado por Lula Pena sobre todo o conteúdo conceptual que fundamenta as obras e confere unidade a este projecto expositivo.

Esta multiplicidade de *media* revela a absorção e o nivelamento de todas os anteriores sistemas de relacionamento com a produção técnica que surgiram ao longo da história da arte. Esta liberdade técnica do *cyborg* é uma das características que é cada vez mais presente numa nova geração de artistas. O que por sua vez influenciou o projeto artístico que esta dissertação acompanha.

CAPÍTULO 4. PROJECTO ARTÍSTICO

A presente dissertação corresponde à fundamentação teórica do projecto artístico que seguidamente se apresenta. Deste modo, compreende-se que este trate de todas as preocupações e consequências apontadas anteriormente. Assim, existe uma preocupação em comentar tanto uma cultura saturada imagetivamente como criadora de constante produto imagético irrelevante, como também a sua obsessão em experienciar a realidade através de dispositivos portadores de câmara. Posto isto, pela exposição "The Hive" (Fig. 09) pretende-se reflectir e salientar as consequências deste tipo de relação com a tecnologia. A premissa deste projecto é chegar à *Hive*, sendo esta uma espécie de rede *social cyborg* que irá ser desenvolvida no futuro — aqui os espectadores têm acesso, através de implantes ao *feed* visual dos outros utilizados que se encontram ligados à rede, estabelecendo assim uma *hive mind* visual. O projecto está dividido em duas salas, tal como na rede, entre capturadores de imagens e espectadores; na primeira os visitantes podem experienciar as obras à sua volta através de capacetes, estas imagens serão captadas e enviadas para a segunda localização, onde os espectadores podem ser imersos no campo visual de outro, tornando-se completamente passivos.

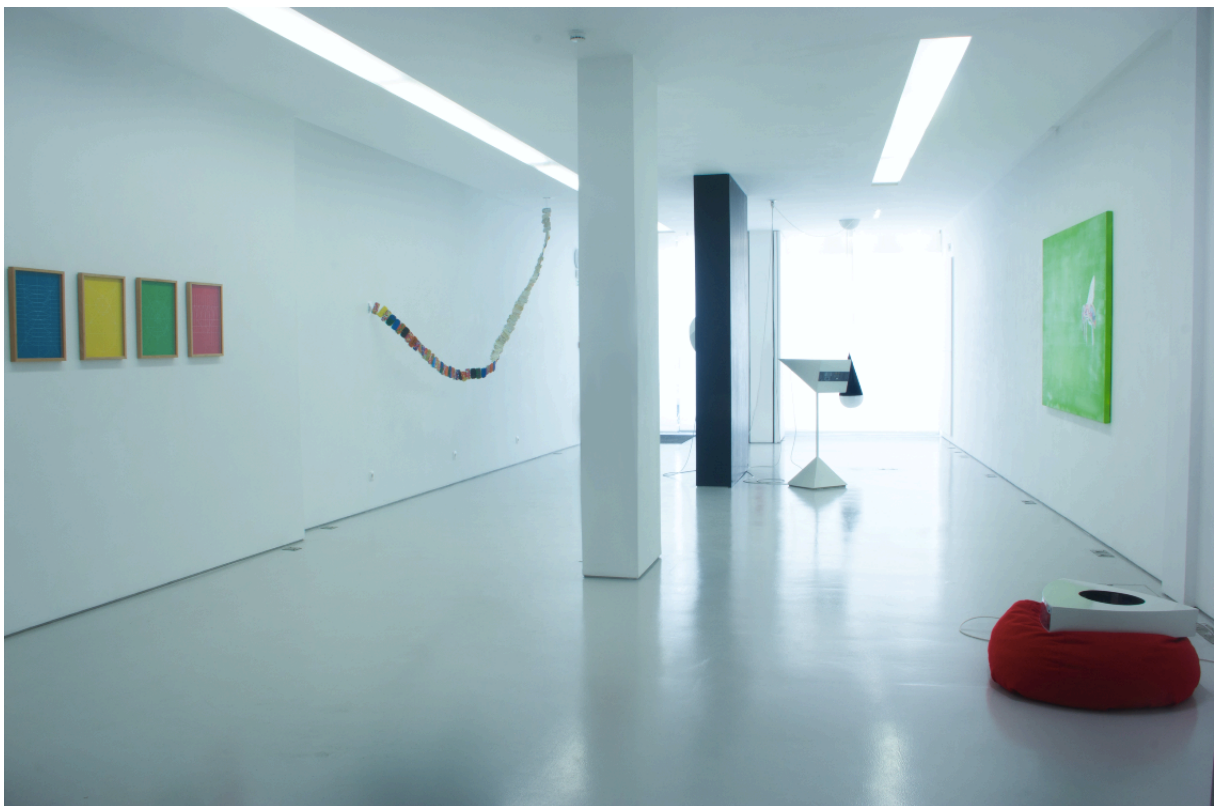


Fig: 09 - Vista The Hive, 2019.

Após uma reflexão intensiva sobre o passado e o presente da experiência da imagem, de como esta se alterou perante o homem em sociedade e, como consequência, para a arte, é agora frente ao projecto artístico apresentado que se irá refletir sobre o futuro. Tal como muitas das referências literárias e cinematográficas deste projecto (Fig. 10) que, ao explorarem o género da distopia e conhecidas por mostrarem um futuro hiperbólico servem de comentário perspicaz à atualidade, representando inclusivamente as bases as bases para a criação de movimentos como o *cyberpunk*.



Fig: 10 - Still de Vídeo; 2001: A Space Odyssey (1968), Black Mirror (2011), Blade Runner (1982), Gattaca (1997), Ghost in the Shell (1995), La jetée (1962), Neuromancer (1984), Nineteen Eighty-Four (1949), Strange Days (1995), Star Wars (1977), The Matrix (1999), THX 1138 (1971).

4.1. The Making of a Cyborg & Blueprints

A pintura apresentada no contexto deste projecto assim como a série de quatro desenhos, incorpora temas e conceitos do colectivo de obras no qual se inserem, mas estabelecendo sobretudo uma relação directa com os capacetes, no mesmo patamar da relação do *cyborg* colecionador de imagens com qualquer evento relevante para o mesmo, ou seja, estas obras são experienciadas principalmente através de um dispositivo destorcedor da realidade.

A pintura intitulada “The Making of a Cyborg” (Fig. 11) é uma nivelção da anatomia de uma abelha do mel (*Anthophila*), como representante do conceito de *hive mind*, sobre um fundo que representa o *green screen*, correspondendo este a uma ferramenta utilizada no cinema/TV para misturar diferentes captações de imagens, tanto reais como artificiais. Assim o corte anatómico aqui representado existe como um elemento de estudo sobre a criação do *cyborg* e da sua mentalidade em relação à imagem, enquanto o *green screen* remete toda esta reflexão para o plano do *cyberspace*.



Fig: 11 - Francisco Pinto, *The Making of a Cyborg*, 2017, Óleo sobre linho, 135 x 192cm.

A série de quatro desenhos “Blueprints” (Fig. 12) parte de um desenho de Duchamp (“Plan du Porte Bouteilles”, 1964). Cada desenho existe como um estudo para as planificação dos quatro capacetes presentes na mesma sala, o que justifica seu caráter de desenho técnico, assim como os traços brancos sobre o papel colorido remete para uma *blueprint*, capturando o processo criativo do projecto ao mesmo tempo que refere a estética computacional antiquada.

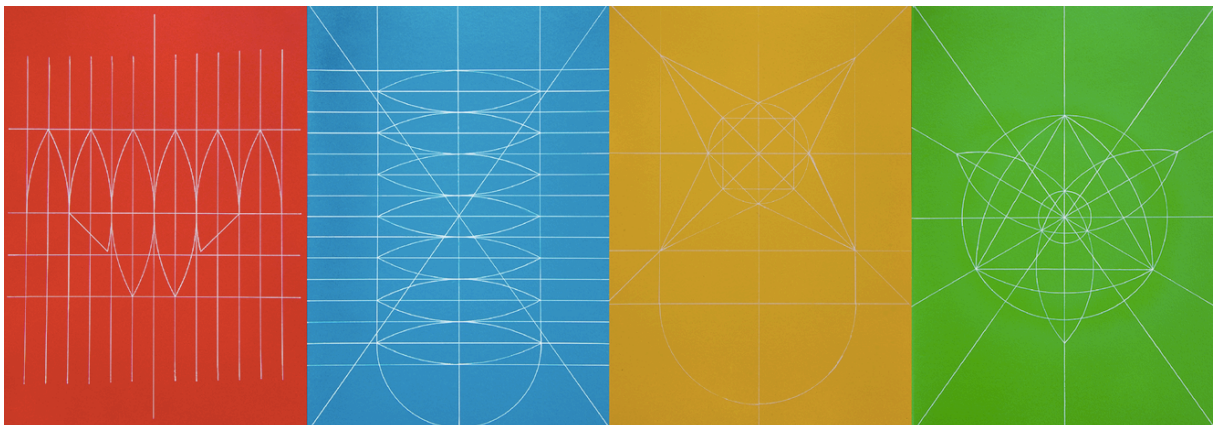


Fig: 12 - Francisco Pinto, *Blueprints*, 2018, Spay e posca sobre papel, 42 x 29,7cm.

4.2. Corpo Linear

A obra *Corpo Linear* (Fig. 13) é constituída por pequenos elementos escultóricos, sendo estes reproduções de telemóveis em plástico de modelos possuidores de uma câmara/ecrã mas já considerados como ultrapassados e obsoletos. A montagem das esculturas nesta instalação é inspirada pelas formas geradas no processo de separação de moléculas de DNA por eletroforese, existe também a referência à perda da informação gerada pelo filtro da câmara/ecrã, no sentido em que a própria peça é um culminar de nivelções de três elementos; a *tecnologia* na forma de *plástico*, o *Homem* em DNA e por fim a *obra de arte* representada pela *linha*.



Fig: 13 - Francisco Pinto, *Corpo Linear*, 2015, Plástico (HDPE), dimenções variáveis.

4.3. Capacetes e Mascara

Quatro capacetes brancos com um mecanismo em lego pretendem perturbar a captação de imagem de um telemóvel que está no interior dos mesmos. Estes objetos filtrados por uma lente, fazem referência a três grandes momentos da alteração da percepção por meio da expansão ocular, começando pela lente, alastrando-se à fotografia mecânica e por último ao digital, referindo-se à proliferação da imagem que é sentida na contemporaneidade. A forma dos capacetes faz com que a toda a face do espectador fique coberta, retirando-lhe a sua identidade, ao mesmo tempo que o insere dentro da exposição como parte da peça, recebendo assim um carácter de máscara. A um nível mais formal, estes capacetes/máscaras são influenciados por toda a jandra da ficção científica que também fundamenta os temas deste

projeto. Posto isto, as peças são brancas e aerodinâmicas referindo-se a naves espaciais existentes num futuro distópico (Fig. 14).



Fig: 14 - Francisco Pinto, hivehelmet #4 2019, Madeira, Lego Technic, telemóvel, tinta, dimensões variáveis.

4.4 The Hive

A segunda parte do projeto refere-se ao futuro do *cyborg* e às transformações sociais que este acarretará. Comenta-se a sociedade contemporânea segundo uma perspectiva profética ou ficcionada sobre o seu destino. É apresentada, deste modo a materialização de uma rede social futurista onde cada utilizador se funde numa *Hive Mind* na internet, e na qual cada utilizador pode escolher, dentro do conjunto de utilizadores ligados à rede, aceder a um *feed* visual em directo de um outro. Isto é, o utilizador pode substituir o que está a ver pela visão de um outro utilizador, em tempo real, criando uma visão coletiva, uma *Hive Vision*, que deriva diretamente do conceito de *Hive Mind*. Esta ideia resulta numa instalação habitável, onde quatro ecrãs transmitem o *feed* em directo captado pelos capacetes, num ambiente escuro, acompanhado por uma composição de sonora.

CAPÍTULO 5. CONCLUSÃO

Esta dissertação, tal como o trabalho prático que ela informa, é estruturada num sistema bipartido assente numa dualidade de sistematização de conteúdos, presente numa análise das influências das internet para a arte contemporânea dividida entre aspectos positivos e negativos, representados pelo *cyborg activo* e o *cyborg passivo*.

Posto isto, o primeiro capítulo analisa como no século XXI a noção de *rede* se tornou a chave para a compreensão da contemporaneidade (dando um novo sentido ao termo de globalização), subjugada a quatro conceitos que a acompanham: a *aceleração*, o *pós-humano*, a *pós-verdade*, o *antropoceno*. No percorrer destas largas décadas entre 1950-2010 surgiram muitos novos conceitos artísticos que acompanharam os todos desenvolvimentos tecnológicos, comentando e criticando todas as alterações. Hoje, em retrospectiva, muitos destes conceitos artísticos trabalham ganham um carácter reconhecidamente profético, como por exemplo o uso dos conceitos de *cópia* e de *múltiplo* no trabalho de Duchamp, ou como Nam June Paik inserido no movimento fluxus trabalhando a proliferação da imagem trazida pela televisão, salientando pontos marcantes relativamente ao modo como a imagem passou a ser percebida depois da internet; por sua vez, James Turrell com a série “Perpetual Cells” concebidos para individualizar o observador num matrix de cor, produzindo uma entrada numa rede de substituição da realidade. Por fim encontra-se um conjunto de artistas que operaram no início dos anos 2000, a primeira geração de *internet artists*, que estenderam o conceito de artista ao produzirem no campo do *hacking* (Cory Arcangel) e dos sistemas de canais ditos não dignos (Petra Cortright).

O início do milénio é também a data em que surge o *cyborg*: o conceito de *cyborg* firma-se a chave deste projeto, o sucessor do “Último Homem”(Nietzsche, 2015, p.32) não se afigura liberto pela máquina mas sim em tal ordem aprisionado por ela chegando este aprisionamento a ser a sua principal característica. Philip K. Dick afirmou que durante anos o tema da sua escrita partiu da ideia de que o “demónio tem uma cara de metal” chegando posteriormente à conclusão que a ideia que afinal descrevia não seria tanto uma cara mas sim uma máscara, a cara verdadeira é o reverso da máscara, pois o metal frio coloca-se sobre a carne macia (Dick, 2006, p.81). O termo criado (*cyborg*), teve um impacto superior ao espectador, porque permitiu pensar nesses temas de um modo evolutivo, como a história da arte está organizada, como uma série de eventos e transições que surgem e coabitam uma linha temporal, assim como repartir a personalidade do *cyborg* — foi fulcral para desmontar a opinião massificada da relação com tecnologia, tanto do lado do fanatismo extremo como a da

recusa e suspeição do novo. Uma vez que muitos dos estudos sobre os impactos da internet focam-se ou no lado positivo referente ao poder de investigação acedendo à maior fonte de informação disponível, ou no lado negativo perdendo-se num infinito de conteúdo medíocre, sendo no equilíbrio destes dois opostos que assenta o conceito de *cyborg*.

O termo *Hive Mind* é utilizado para descrever um grupo de seres que partilham uma consciência, normalmente interligados por uma rede telepática com a consequência de uma perda total ou parcial da individualidade enquanto o *Swarm Thought* é o pensamento ou o tipo de pensamento transmitido/utilizado. Daqui podem estabelecer-se bastantes paralelismos com o modo como a informação é democratizada dentro da internet, sendo bastante útil para isolar comportamentos chave que ocorrem em grupos formados em redes sociais. Este tipo de pensamento aliado à tecnologia da internet estabeleceu uma nova ordem de pensamento, influenciada pelos os dispositivos que lhes dão acesso, agora disponíveis ao utilizador na forma de *smart phones*, 24 horas por dia. Desta forma, e tal como indicado no subcapítulo “Tecnologia para a Bidimensionalidade”, a tecnologia teve como efeitos na sociedade e no comportamento humano a produção excessiva de imagens, onde está incluída a documentação de experiências em segunda mão (filtradas pela câmara/ecrã) e a auto-documentação, influenciou todos os campos da visão e da percepção humana contemporânea, como propiciou falta de profundidade de pensamento crítico em relação à imagem. Seguidamente em “A Habituação à Violência das Imagens” averigou-se o impacto e as consequências, sendo estas a relação mais rápida e mais superficial com a imagem. Conceitos presentes na obra “Electronic Superhighway” de Nam June Paik, expressos em comparação com o complexo sistema de estradas na América do Norte, assim como a contaminação da imagem se espalhou pelo mundo através de uma americanização do globo.

Todas estas componentes descrevem o comportamento do *cyborg*, culminando na rede interactiva e propulsora da disseminação massificada da imagem — a rede social. Mas após o estudo das influências da imagem torna-se conclusivo que o *cyberspace* não seja apenas uma influência para a personalidade do *cyborg* mas sim uma das partes integrantes da formação deste ser. Observa-se assim a uma inversão do conceito de máscara associado à *persona* cibernética: a personalidade criada na internet deixa de ser uma momentânea formulação utilizada para interagir com os seus pares naquele sistema, num *cyborg* esta *personal/máscara* é o seu *verdadeiro eu*, conseqüentemente o seu corpo e a sua personalidade que se envolve com outras pessoas no dia-a-dia fora do *cyberspace* parece representar apenas um *host*.

As analogias usadas no texto o texto “Era da reprodutibilidade técnica” de Walter Benjamin para comentar a actualidade são abundantes (talvez até em demasia), o que levou a uma necessidade da actualização destes temas e termos para serem aplicados verdadeiramente à era digital. É precisamente esta atualização que a artista alemã, Hito Steyerl pretende com o seu texto “A poor Image” onde é analisado o conceito de aura e de original num contexto no qual o infinito se apresenta como uma realidade que ultrapassa estes sistemas de pensamento, e onde todos os conteúdos existem à disponibilidade de todos no formato de *poor image*, ou seja, no formato de uma cópia em movimento, geralmente de baixa qualidade, sendo um fantasma da sua precursora, num estado miniaturizado, distribuída gratuitamente, comprimida, acessível em conexões de internet mais lentas (2009, em-linha). Dentro deste sistema de imagens pobres reside a relação do *cyborg* com a arte — por um lado, com um vasto conhecimento de conteúdos raros que antes da internet seriam difíceis de assistir, mas condicionados à redutora experiência do ecrã.

A internet como disseminadora de todos os materiais digitais e como principal influência na sociedade contemporânea tem o poder de aproximar e uniformizar materiais pelo meio de apresentação, isto é, os vídeos, as fotos e os textos que são apresentados na internet diferem em conteúdo mas não em formato. Assim, as imagens e certos conteúdos presentes em plataformas como o Facebook ou Instagram, são apresentados de maneira indistinguível da prática artística pós-conceptual. Esta aproximação de conteúdo leva paradoxalmente a uma separação e a uma maior importância no reconhecimento do conteúdo sério. O que significa que, por um lado o material conceptual por outro o superficial, no fundo a mesma distinção do *cyborg activo e passivo*.

A principal característica do *cyborg* enquanto observador é a velocidade, sendo esta, ou de processamento que se reflete no tempo em que este se relaciona com a imagem. Um dos pontos que se refere muitas vezes em visitas guiadas a museus é que em média um visitante passa dois segundos a observar cada peça, o que é tido como um número infimamente pequeno e acompanhado de uma reação bastante surpresa por parte do visitante quando é confrontado com este valor. Porém será interessante pensar que numa rede social como o Instagram a média em que um utilizador vê cada imagem é de menos de um segundo, e que este tipo de relação violenta com as imagens tem repercussões reais no modo como o *cyborg* encara a realidade. No entanto existe uma outra característica influenciada pela rede para a interação com a obra: a ligação ativa pela qual o espectador/contemplador passou [desenvolver] O que também se constata no aumento da criação de obra nesse sentido, na

forma de instalações e performances interativas (por exemplo), mas principalmente na arte digital onde o *cyborg* encontra uma fusão entre a realidade quotidiana e o *cyberspace* (Silva, 2017, em-linha).

No seguimento da dualidade apresentada ao longo desta dissertação, a *Cyborg Art* não é exceção uma vez que, apesar de qualquer produção artística corresponder a uma ação, nem sempre é efetivamente ativa, ou seja, quando é marcada por uma ausência do pensamento, principalmente num mundo dominado pelo *cyberspace* onde qualquer pessoa tem a potencialidade de se apresentar e ser influenciada enquanto criadora por milhares de milhões de utilizadores.

Afirma-se como uma necessidade a produção de obra relevante, que reflecta de forma consciente o carácter e as questões do seu meio. Este corresponderá ao trabalho do *cyborg ativo*, tendo um discurso informado pela abundante quantidade de conteúdos de interesse que consome diariamente resultante num trabalho reativo aos problemas da contemporaneidade.

Deste modo os artistas referenciados (Camile Henrot, Hennessy Yougman, Jon Rafman, Mariana Silva, MoMAR, Mumtazz, Pedro Barateiro e Tobias Rehberger) acabam por resumir toda a análise e consequências da internet no mundo da arte, que foi estudada ao longo desta dissertação, uma vez que trabalham estes temas com uma distinção da passividade que é sentida no meio da produção imagética contemporânea. Essa distinção tem a maior evidência na componente teórica forte que suporta cada um dos trabalhos artísticos destes *cyborgs ativos*, apesar de usarem os mesmos *media*, tanto no sentido de técnica de produção e estética imagética, como na maneira que se propagam pelo *cyberspace* por intermédio das redes sociais, sendo esta a principal razão pela qual existe um crescimento de artistas contemporâneos a produzir dentro destas duas fações.

Para o encerramento desta reflexão apresenta-se um portfólio, manifestando a materialização dos conteúdos abordados ao longo dos anteriores capítulos, numa descrição acompanhada de imagens das obras correspondentes, e que estão em exposição nos meses de fevereiro e março de 2019 na galeria Mute em Lisboa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aiken, Mary. 2016. *The Cyber Effect: A Pioneering Cyberpsychologist Explains How Human Behaviour Changes Online*, Reino Unido, Hachette UK.

Art Selectronic contributors. 2013, *Virtual Worlds: Walter Pichler's Futuristic Visions*, in ArtsElectronic [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL: <https://artselectronic.wordpress.com/2013/02/04/virtual-worlds-walter-pichlers-futurist-visions/>>.

Artsy. 2018, Petra Cortright, in Artsy.net [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL:<https://www.artsy.net/artwork/petra-cortright-vvebcam>>.

Barateiro, Pedro. 2015. *Palmeiras Bravas, The Current Situation*, Lisboa, Lisboa, Fundação de Arte Moderna e Contemporânea Coleção Berardo.

Benjamin, Walter. 1975, *Textos de Walter Benjamin*, São Paulo, S.A. Cultural e Industrial.

Berger, John. 2008. *Ways of Seeing*. Inglaterra, Penguin.

Bodinson, Sara. 2018. *Marcel Duchamp and the ready made in MoMA Learning* [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/dada/marcel-duchamp-and-the-readymade>.

Brito, Ana. 2018, “Empresa do petróleo no Algarve já teve 200 milhões de apoios fiscais.” *Publico*” [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL:<https://www.publico.pt/2018/03/18/economia/noticia/empresa-do-petroleo-no-algarve-ja-teve-200-milhoes-deapoios-fiscais-1806925>>.

Chauveau, Jonathan. 2013. *Grosse Fatigue* in camllehenrot.fr [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL: <https://www.camllehenrot.fr/en/work/68/grosse-fatigue>>.

Considine, Austin. 2012. *Biting Humor Aimed at Art “NY Times”* [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://www.nytimes.com/2012/03/01/fashion/hennessy-youngman-offers-offbeat-art-criticism.html>>.

Cornell, Lauren; Halter Ed. 2015. *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, Cambridge, MIT Press.

Crary, Jonathan. 2017 *Técnicas do Observador*, Lisboa, Orfeu Negro.

Davis, Ben. 2017a. *State of the Culture, II: From Post-Internet Art to Influencer Art to... Mystery Art “art net news”* [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://news.artnet.com/opinion/influencer-art-1185683>>.

Davis, Ben. 2017b. *State of the Culture, Part I: Museums, ‘Experiences,’ and the Year of Big Fun Art “art net news”* [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://news.artnet.com/opinion/state-of-the-culture-part-i-1184315>>.

Debord, Guy. 2012, *A Sociedade do Espetáculo*, Lisboa, Antígona.

DeGeurin, Mack. 2018. *Internet Artists Invaded the MoMA With a Guerrilla Augmented Reality Exhibit in Motherboard* [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL: https://motherboard.vice.com/en_us/article/8xd3mg/moma-augmented-reality-exhibit-jackson-pollock-were-from-the-internet>.

- Dick, Philip K. 2006. O Andróide e o humano, Lisboa, Vega.
- Elwes, Catherine. 2005. Video Art A Guided Tour, Londres, I.B.Tauris & Co Ltd.
- Ésquito, 2014. Prometeu Agrilhoado, Lisboa. Edições 70.
- FabLab Lisboa, 2013. About Us in Fablab Lisbon [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:http://fablablisboa.pt/?page_id=412>.
- Faria, Nuno. 2017. Mumtazz | Hilaritas - Ascensor D'Mentee in CIAJG [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:http://www.ciajg.pt/_mumtazz_hilaritas&ct=626&mop=56>.
- Foster, Hal; Krauss, Rosalind; Bois, Yve-Alin; Buchloh, Benjamin H.D. 2004. Art Since 1900, Londres, Thames & Hudson.
- Gibson, William. 1995. Neuromancer, Londres, Victor Gollancz Ltd.
- Govan, Michael. 2017, James Turrell, Light Reignfall, in LACMA.org [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL: <http://www.lacma.org/art/exhibition/james-turrell-light-reignfall>>.
- Groys, Boris. 2009, Comrades of Time, “*e-flux*” [Consult. 2017-06-10]. Disponível em <URL: <http://www.e-ux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/>>.
- Groys, Boris. 2017, Art, Technology, and Humanism, “*e-flux*” [Consult. 2017-06-10]. Disponível em <URL:<http://www.e-ux.com/journal/82/127763/art-technology-and-humanism/>>.
- Haraway, Donna. 1991 A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century, Nova York, Routledge.
- Herzog, Werner, 2016. Lo and Behold, Reveries of the Connected World [Registo vídeo]. EUA: Magnolia Pictures Classics. 1 disco (DVD).
- Higgins, Hannah. 2012. Fluxus experience. Estados Unidos da America, University Of California Press.
- Keefer, Cindy. 2012, Jordan Belson: Films Sacred and Profane, in Harvard Archive [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL: <http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2012octdec/belson.html>>.
- Kholeif, Omar; McCormack, Séamus. 2016. Electronic Superhighway: From Experiments in Art and Technology to Art After the Internet. Londres, Whitechapel Gallery.
- Livingstone, David. 2015. Transhumanism: The History of a Dangerous Idea, Estados Unidos, Sabilillah Publications.
- Maeda, John. 2000. Maeda & Media, Londres, Thames & Hudson.
- Maeda, John. 2009, When a Good Idea Works, in MIT Technology Review [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL: <https://www.technologyreview.com/s/414828/when-a-good-idea-works/>>.
- Marx, Karl. 1955. The Poverty of Philosophy, Paris, Progress Publishers.
- McLuhan, Marshall. 1967, The Medium is the Massage, Califórnia, Gingko Press Inc.

- Mendes, Margarida. 2016. Folha de sala da exposição: Matter Fictions, Lisboa, Fundação de Arte Moderna e Contemporânea Coleção Berardo.
- Mills, Richard, 2011, Is reddit.com a mouthpiece for the 'Hive Mind', or a Collective Intelligence approach to Information Overload?, in ResearchGate [Consult. 2017-10-11]. Disponível em <URL:<https://www.researchgate.net/publication/283322275>>
- Mondzain, Marie-Jose. 2009. A Imagem Pode Matar, Lisboa, Vega Editora.
- Moszynska, Anna. 2013. Sculpture Now, Londres, Thames & Hudson.
- Mugaas, Hanne. 2010, The Year Video Art Was Born, in Guggenheim.org [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL: <https://www.guggenheim.org/blogs/the-take/the-year-video-art-was-born>>.
- Murray, James. 2017, Cyborg in Oxford Dictionaries, [Consult. 2017-04-09]. Disponível em <URL:<https://en.oxforddictionaries.com/definition/cyborg>>
- Nazaré, Leonor. 2017. Mariana Silva: Olho Zoomórfico, Camera Trap, Lisboa, Museu Calouste Gulbenkian
- Neddham, Martine. 2018, Mouchette, in Neddham.org [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL: <http://neddam.org/info>>.
- New Museum. 2016. Amalia Ulman used her social media profiles to stage a five-month scripted performance inspired by extreme makeover culture. in newmuseum.org [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://www.newmuseum.org/exhibitions/view/amalia-ulman-excellences-perfections>>.
- Nietzsche, Friedrich. 1999. Para Além do Bem e do Mal: prelúdio a uma loso a do futuro Lisboa, Relógio D'Água.
- Nietzsche, Friedrich. 2015, Assim Falava Zaratustra, Lisboa, Guimarães Editores.
- Observador. 2016, "Portugal usou apenas energias renováveis durante quatro dias consecutivos[Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL:<https://observador.pt/2016/05/18/portugal-usou-apenas-energias-renovaveis-durante-quatro-dias-consecutivos/>>.
- Oxford Dictionary. 2016, Word of the Year 2016 is [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL:<https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016>>.
- Oxford Dictionary. 2018, Post-truth [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL:<https://en.oxforddictionaries.com/definition/post-truth>>.
- Paul, Chistiane. 2003. Digital Art, Londres, Thames & Hudson.
- Paul, Chistiane. 2016. A Companion to Digital Art, Londres, Wiley Blackwell.
- Rancière, Jacques. 2010 O Espectador Emancipado, Lisboa, Orfeu Negro.
- Rehberger, Tobias. 2015. Interview with Tobias Rehberger at Fondation Beyeler at Art Basel Miami Beach 2015 in VernissageTV [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://vernissage.tv/2015/12/14/interview-with-tobias-rehberger-at-fondation-beyeler-at-art-basel-miami-beach-2015/>>.

Respini, Eva. 2018. *Art in the age of the internet 1989 to today*, Londres, Institute of Contemporary Art in Boston and Yale University Press.

Santos, José Manuel dos; Soares, António. 2018. *Electra*, nº1, Edição Lisboa. ISSN 2184-2108, Março.

SFE Contributors, 2015, Hive Mind, in *Encyclopedia SF* [Consult. 2017-04-08]. Disponível em <URL:http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hive_minds>.

Silva, Daniela. 2013. “Um novo espectador na era digital, Interactividade e arte digital” *Wall Street International Magazine* [Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://wsimag.com/pt/arte/33830-um-novo-espectador-na-era-digital>>.

Silva, Rodrigo; Nazaré, Leonor. 2011, *A República por Vir: Arte, Política e Pensamento para o Século XXI*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.

Smithsonian. 2006. Exhibition Label, Smithsonian American Art Museum in SAAM[Consult. 2018-08-30]. Disponível em <URL:<https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478>>.

Steyerl, Hito. 2009. In Defense of the Poor Image in *e-flux journal*[Consult. 2018-08-31]. Disponível em <URL:<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>.

Virilio, Paul. 2000, *From Modernism to Hypermodernism and Beyond*, London, Sage Publications.

Vincent, James. 2018, Watch Jordan Peele use AI to make Barack Obama deliver a PSA about fake news in *The Verge* [Consult. 2018-07-11]. Disponível em <URL:<https://www.theverge.com/tldr/2018/4/17/17247334/ai-fake-news-video-barack-obama-jordan-peelee-buzzfeed>>.

Wallace, Patricia. 2001. *The Psychology of the Internet*, Inglaterra, Cambridge University Press.

Weninger, Tim. 2014, Changing the hive mind in TED talk [Consult. 2017-04-08]. Disponível em <URL:<https://www.youtube.com/watch?v=IVsz5xFd3qU>>.

APÊNDICE - DEFINIÇÕES RELEVANTES NO ÂMBITO DO PROJETO (retiradas do Oxford Dictionary)

filtro

substantivo masculino

1. Um dispositivo poroso para remover impurezas ou partículas sólidas de um líquido ou gás que passou por ele.

Ex: 'um filtro de óleo'

2. Uma ponta de filtro.

Ex: 'um filtro de cigarro'

3. Uma tela, placa ou camada de uma substância que absorve luz ou outra radiação ou absorve seletivamente alguns dos seus componentes.

Ex: 'filtros podem ser usados em fotografia para reduzir a nevoeiro'

4. Computação (no software de edição de imagem): uma função usada para alterar a aparência geral de uma imagem de uma maneira específica.

Ex: 'muitas aplicações oferecem filtros para sobrepor às fotos'

5. Computação: Um software que processa dados antes de os passar para outra aplicação, por exemplo, para reformatar caracteres ou remover tipos indesejados de material.

Ex: 'O senhor Porter disse que esses filtros foram removidos porque diminuíram o acesso à Internet.'

mainstream media

substantivo masculino

1. (tratado como singular ou plural) Formas tradicionais de comunicação em massa, como jornais, televisão e rádio (em oposição à Internet) consideradas coletivamente.

Ex: 'A mainstream media nem sempre cobre essas questões mais importantes'

Média

substantivo masculino

1. (The Media)(tratado como singular ou plural) Formas tradicionais de comunicação em massa, como jornais, televisão e rádio (em oposição à Internet) consideradas coletivamente.

Ex: 'suas exigências foram divulgadas pela média'

Medium

substantivo masculino

1. Uma agenda ou meio de fazer algo.

Ex: 'usando a mais recente tecnologia como medium de criação de novos empregos'

2. Um meio pelo qual algo é comunicado ou expresso.

Ex: 'aqui a língua galesa é o medium de instrução'

3. A substância interveniente através da qual as impressões sensoriais são transmitidas ou as forças físicas são transmitidas.

Ex: 'comunicação de rádio não precisa de um médium físico entre duas estações'

4. A substância na qual um organismo vive ou é cultivado.

Ex: 'estas células são cultivadas num medium rico em nutrientes'

5. Um líquido (ex, óleo ou água) com o qual os pigmentos são misturados, como um aglomerante, para fazer tinta.

Ex: 'Nós temos disponível uma grande variedade de pigmento seco, óleo e medium.'

6. O material ou forma usada por um artista, compositor ou escritor.

Ex: 'a tinta a óleo é o medium mais popular para pintar'

Distopia

substantivo feminino

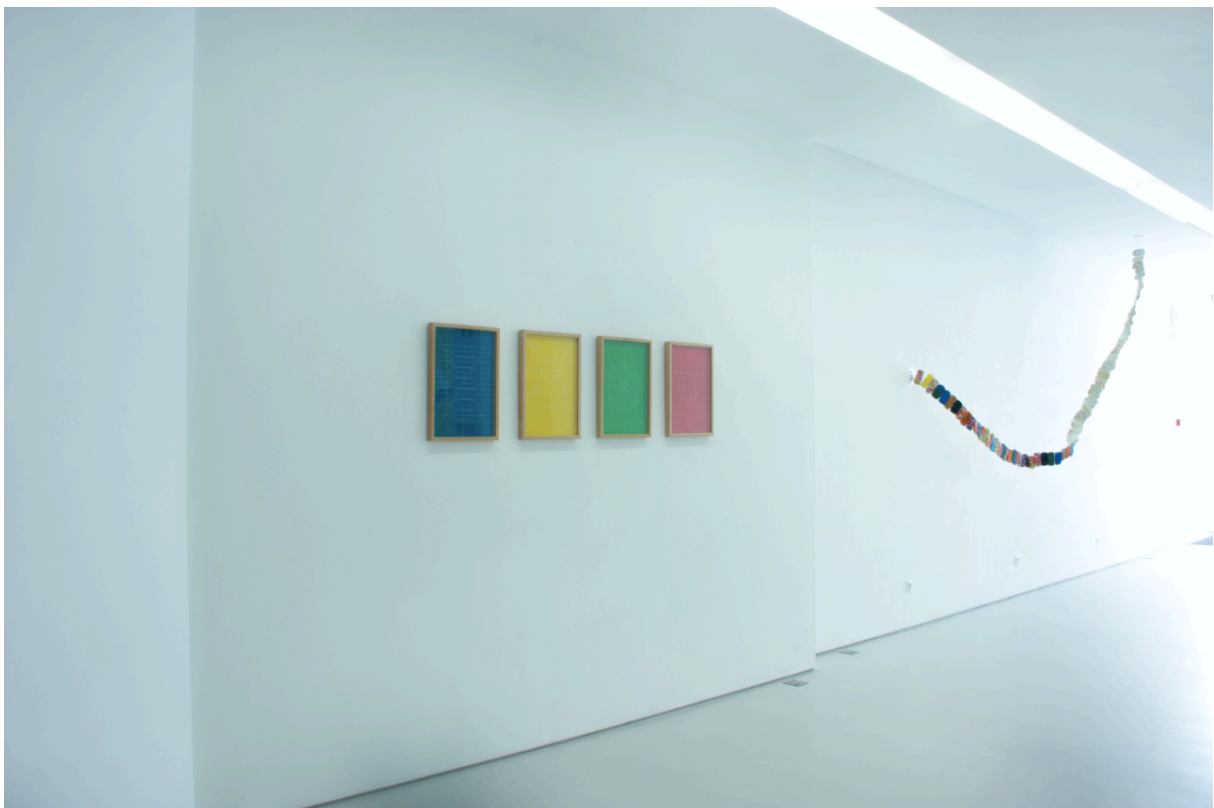
1. Um mundo imaginário ou sociedade onde existe grande sofrimento ou injustiça, tipicamente sobre um regime totalitário ou pós-apocalíptico.

Ex: 'No romance de 1932 " O Admirável mundo novo", Huxley criou uma das distopias mais memoráveis do século 20 , sendo também uma das mais assustadoramente pessimistas.'

ANEXOS



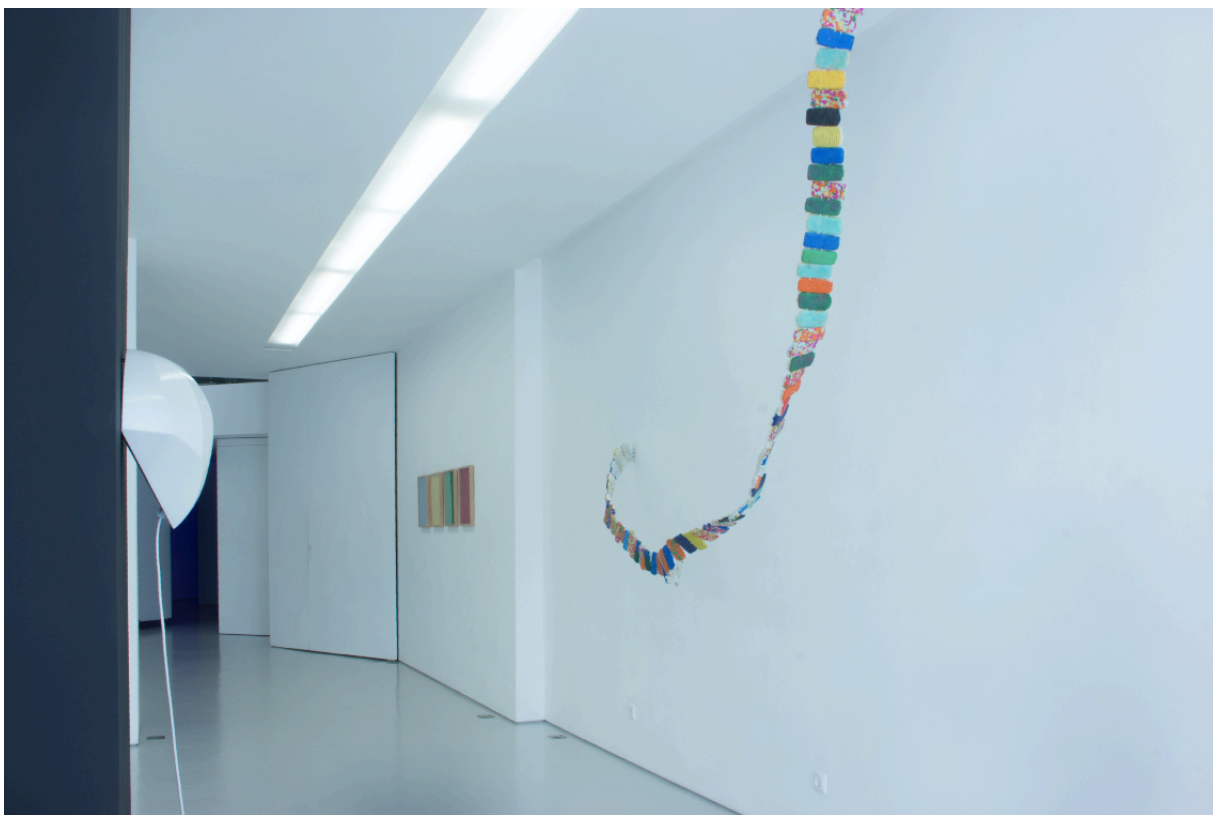
Vista da Exposição “The Hive” na Galeria Mute



Vista da Exposição “The Hive” na Galeria Mute



Vista da Exposição “The Hive” na Galeria Mute



Vista da Exposição “The Hive” na Galeria Mute



Francisco Pinto, hivehelmet #1, 2019, Madeira, Lego Technic, tablet, tinta, dimensões variáveis.



Vista da Inauguração da Exposição "The Hive" foto: Francisca Correia do Vale



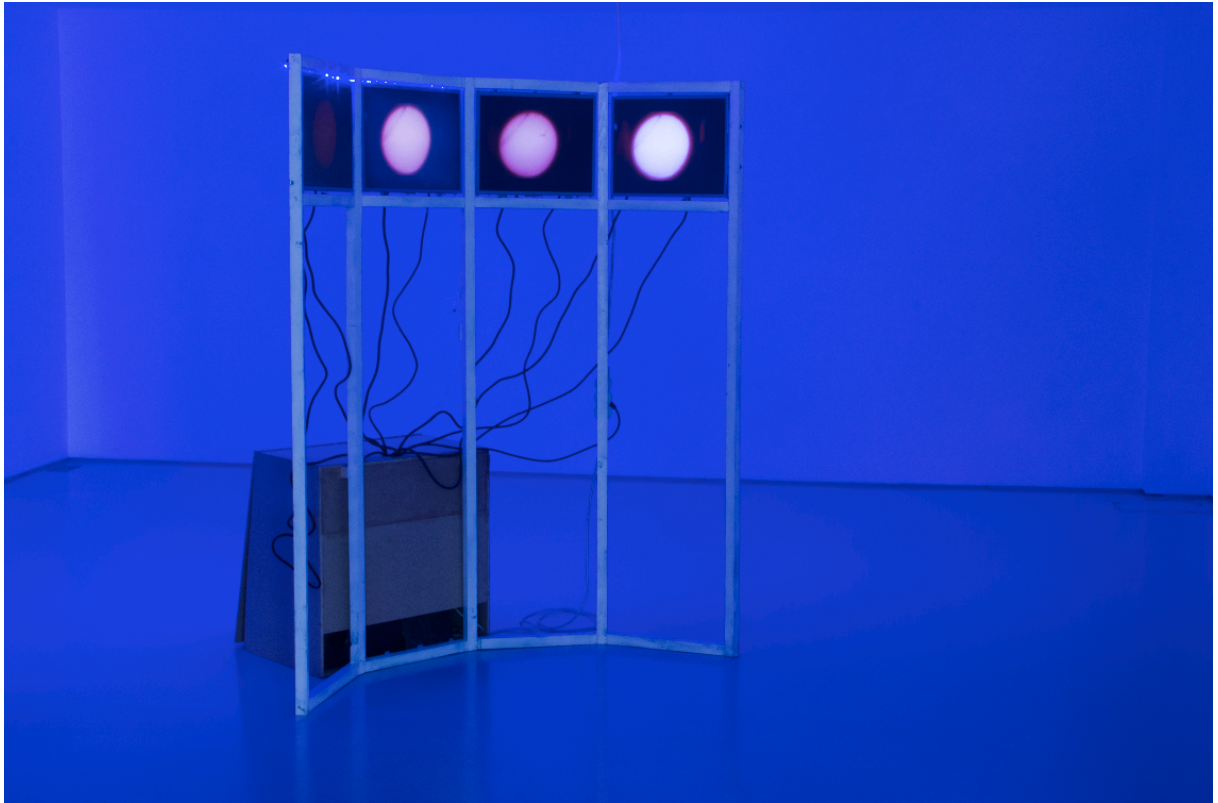
Francisco Pinto, hivehelmet #3, 2019, Madeira, Lego Technic, telemóvel, tinta, dimensões variáveis.



Vista da Inauguração da Exposição “The Hive” foto: Francisca Correia do Vale



Francisco Pinto, hivehelmet #2, 2019, Madeira, Lego Technic, tablet, tinta, dimensões variáveis.
Vista da Inauguração da Exposição “The Hive” foto: Francisca Correia do Vale



Francisco Pinto, The Hive, 2019, Madeira, computador/media player, quatro monitores, colunas, subwoofer, madeira, spray, som stereo, 2'11'' loop dimensões variáveis.



Vista da Inauguração da Exposição "The Hive" foto: Francisca Correia do Vale