

LUCAS FARINELLA PRETTI

POÉTICAS DO COMUM

UNESP - Universidade Estadual Paulista
Instituto de Artes (IA)

SÃO PAULO, 2017

LUCAS FARINELLA PRETTI

POÉTICAS DO COMUM

REFLEXÕES SOBRE ARTE GESTADA COLETIVAMENTE
NOS ESPAÇOS INFORMACIONAIS DA CIDADE DE SÃO PAULO

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes (IA)
da UNESP - Universidade Estadual Paulista como
requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: ARTES VISUAIS

Linha de Pesquisa: PROCESSOS E PROCEDIMENTOS ARTÍSTICOS

Orientadora: PROF^A DR^A ROSANGELA DA SILVA LEOTE

SÃO PAULO, 2017

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da
UNESP

P942p	Pretti, Lucas Farinella, 1983-. Poéticas do comum : reflexões sobre arte gestada coletivamente nos espaços informacionais da cidade de São Paulo / Lucas Farinella Pretti. - São Paulo, 2017. 184 f. : il. color. Orientador: Prof^a. Dr^a. Rosangela da Silva Leote. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes. 1. Arte pública – São Paulo. 2. Crowd funding. 3. Cibercultura. 4. Arte e tecnologia. I. Leote, Rosangela da Silva. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título. CDD 700.105
-------	---

Para Fran

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora, Rosangella Leote, pela demonstração de sabedoria ao ceder o espaço necessário para a gestação e desenvolvimento deste trabalho, desde o anteprojeto de pesquisa. Obrigado pelas provocações certas e pela paciência ao observar meu processo criativo, nem sempre linear e tranquilo.

Agradeço aos artistas-pesquisadores que compuseram a banca de qualificação, Giselle Beiguelman e Milton Sogabe. Foi a partir de seus comentários experientes e rigorosos que este trabalho encontrou sua vocação.

Agradeço ao Tiago F. Pimentel. Agradeço imensamente. Este parceiro de criação me surpreende diariamente com sua generosidade e comprometimento, cabeça e coração brilhantes com que tive o privilégio de partilhar parte deste trabalho. Bróder, façamos muitos outros objetos mágicos!

Agradeço também às dezenas de pessoas que acreditaram em mim quando repeti para elas a frase provo “As ruas são para dançar”, nos idos de 2011. Ricardo Gimenes Peres, Andressa Vianna, Rafael Frazão, Thiago Carrapatoso, Gilberto Vieira, Malu Andrade, Leonardo Foletto, Julia Aguirre Alvarez, Malu Hatum, Luane Araújo, Jean Gold, Fabián Alonso, Evelyn Gomes, André Deak, Breno Castro Alves, Ana Maria Tannus, Luiz Feijão Veronesi, Mauricio Coronado Jr., Lopes Lopes, Georgia Nicolau, Antonieta Alves, Cassia Cazita, Luana Geiger, Kelli Garcia, Miguel Peixe, Bruno Fernandes, Fernanda Ligabue, André Takahashi, Bárbara Trugillo, Alexandra Ucanda, Rafa Ella Nepomuceno, Daniela Silva, Dalva Santos, Pedro Markun, Jonaya de Castro, Julienne Codognotto, Fabricio Muriana, Mauricio Alcântara, Rafael Bresciani, Carol Gutierrez, Luis Eduardo Tavares, Guilherme Cianfarani, Natalia Garcia, Luiza Peixe, Gabriela Agustini, João Baptista Lago, Mariana Nobre, Sabrina Duran, e tantos outros que deixei de fora – além dos mais de 100 artistas inscritos e quase 300 financiadores –, fizeram o Baixo-Centro e despertaram em mim a urgência do comum.

Agradeço finalmente a Francele Cocco, minha companheira de vida, a quem também dedico este trabalho. Hay tantas cosas, yo solo preciso dos: mi guitarra y vos. Eu não seria nada sem nosso diálogo diário.

RESUMO

Este trabalho analisa o conceito de *commons* digital, originado no campo da cibercultura, no contexto de ações artísticas produzidas nos últimos anos na cidade de São Paulo. Valendo-me principalmente das teorias de Antonio Negri, Nicolas Bourriaud, Guy Debord e Gilles Lipovetsky, parto da retomada do “comum” como valor intrínseco à sociedade informacional, sigo com sua análise nos campos da arte pública e artemídia para, enfim, classificar cinco aspectos das *poéticas do comum* (p. 118), a partir de três modelos de casos: BaixoCentro (2012), Pimp My Carroça (2012) e Piscina no Minhocão (2014). Por fim, apresento os primeiros resultados da ação *Terrenos Apaixonantemente Objetivos*, que aplica a ideia do comum à deriva situacionista, e detalho a concepção e desenvolvimento do *Derivoscópio*, obra integrante da ação, um aparato vestível construído com *hardware* e *software* livres.

Palavras-chave: arte coletiva; arte pública; ativismo; *commons*; *crowdfunding*; cultura livre; derivas; poéticas do comum.

ABSTRACT

This work analyzes the concept of digital commons, originated in the field of cyberculture, in the context of artistic actions produced in the last years in the city of Sao Paulo, Brazil. Based primarily on the theories by Antonio Negri, Nicolas Bourriaud, Guy Debord and Gilles Lipovetsky, I start from the resumption of the “common” as an intrinsic value to the Information Society to proceed with its analysis in the fields of Public Art and New Media Art. Then, I classify five aspects of the poetics of the common (p. 118), based on three case models: BaixoCentro (2012), Pimp My Carroça (2012) and Piscina no Minhocão (2014). Lastly, I present the first results of the artwork Objective Passional Terrains, which applies the concept of the common to the situationist drift, detailing the design and development of the Driftscope, a wearable apparatus built with free hardware and software, as part of that artwork.

Keywords: *artivism; collective arts; commons; crowdfunding; free culture; drifts; poetics of the commons; public art.*

SUMÁRIO

8	Índice de figuras
10	Introdução
15	CAPÍTULO UM: O COMUM NA SOCIEDADE INFORMACIONAL
21	Origem, evolução e transformação dos <i>commons</i>
26	<i>Commons</i> , <i>common</i> , <i>común</i> , comunal
34	Clausura cultural e propriedade intelectual
42	O <i>common</i> como produção da multitude
48	CAPÍTULO DOIS: O COMUM NAS ARTES
55	Além da arte pública
65	Artivismo cívico na MediaCity
71	Estética relacional como manifestação da multitude
78	CAPÍTULO TRÊS: O COMUM EM SÃO PAULO
91	O lastro do <i>crowdfunding</i>
99	Modelos de casos: BaixoCentro, Pimp My Carroça e Piscina no Minhocão
119	Elementos para novas poéticas
122	CAPÍTULO QUATRO: <i>TERRENOS APAIXONANTEMENTE OBJETIVOS</i>
130	A deriva como manifestação comum
137	<i>Derivoscópio</i> de código aberto
151	Um repositório psicogeográfico partilhado
164	Considerações finais
167	Referências
178	Notas

ÍNDICE DE FIGURAS

38	Figura 1 - <i>Copyleft</i>
45	Figura 2 - Jornadas de Junho
50	Figura 3 - <i>Cut Piece</i>
53	Figura 4 - <i>Web of Life</i>
57	Figura 5 - O Gigante de Boston
57	Figura 6 - Olho da Rua
58	Figura 7 - Arroz, feijão e ganjah
59	Figura 8 - Canteiro de operações
60	Figura 9 - Festa do Divino
61	Figura 10 - Píxo sobre arte
62	Figura 11 - Cidade cinza
64	Figura 12 - <i>Action is Addiction</i>
66	Figura 13 - Provos
68	Figura 14 - <i>Border Xing guide</i>
71	Figura 15 - <i>Crazy Tourist</i>
72	Figura 16 - <i>Turkish Jones</i>
72	Figura 17 - <i>Soup/No Soup</i>
74	Figura 18 - <i>Monkey Way</i>
75	Figura 19 - Costumes
79	Figura 20 - Experiência número 3
80	Figura 21 - <i>Outdoors</i>
81	Figura 22 - Divisor
82	Figura 23 - O Branco Invade a Cidade
83	Figura 24 - Ensacamento
84	Figura 25 - Ocupação Prestes Maia
86	Figura 26 - Monumento à Catraca Invisível
87	Figura 27 - Carro Verde
88	Figura 28 - Festival CulturaDigital.Br
99	Figura 29 - Realidade Pintada
101	Figura 30 - Sites do BaixoCentro
103	Figura 31 - Trike Multimídia
104	Figura 32 - Jardins Suspensos do Minhocão
106	Figura 33 - Santo de Rua
108	Figura 34 - Ilú Obá de Min
109	Figura 35 - Pimp My Carroça
110	Figura 36 - Reciclando respeito

112	Figura 37 - Mundano no TED Global
114	Figura 38 - Piscina no Minhocão
115	Figura 39 - Lavagem do BaixoCentro
116	Figura 40 - Piscina vista de cima
123	Figura 41 - <i>Terrenos Apaixonantemente Objetivos</i>
130	Figura 42 - <i>Sometimes making something leads to nothing</i>
131	Figura 43 - <i>A line made by walking</i>
132	Figura 44 - Guia de terrenos baldios
133	Figura 45 - <i>Project 360</i>
134	Figura 46 - <i>Red Flag</i> (caminhando)
139	Figura 47 - Pontos Cegos
140	Figura 48 - Campo Minado
141	Figura 49 - Narrativas cartográficas
141	Figura 50 - Kamerazman
142	Figura 51 - <i>Derivoscópio</i> em construção
143	Figura 52 - <i>Hardware</i> livre
145	Figura 53 - Montagem do <i>Derivoscópio</i>
145	Figura 54 - Biblioteca OpenCV
146	Figura 55 - Dicionário de expressões
148	Figura 56 - <i>Derivoscópio</i> v1.0 pronto
150	Figura 57 - Mapa situacionista
151	Figura 58 - <i>Bio Mapping</i>
152	Figura 59 - <i>Locals and Tourists</i>
153	Figura 60 - <i>Selfiecity</i>
154	Figura 61 - Cidade Nua
156	Figura 62 - Preparação para derivas em ateliê
157	Figuras 63 a 75 - <i>São Paulo 20170522</i>

INTRODUÇÃO

Venho me digladiando com a expressão “revolução digital” desde o início das pesquisas teóricas e artísticas que agora resultam nesta dissertação de mestrado, *Poéticas do comum*, e na ação *Terrenos Apaixonadamente Objetivos*. Sou da última geração cuja infância foi analógica, o que talvez explique o entusiasmo otimista com esta tecnologia que desmaterializa o mundo, flexibiliza e relativiza tudo. A Internet, disseminada por todo o globo, para nós que construímos e fomos construídos por ela, só poderia trazer uma nova ordem, diversa, complexa, baseada em liberdade. A ascensão da cultura do compartilhamento, o derretimento dos preconceitos, a tomada dos meios de produção. Pensávamos que vivíamos o auge cultural da humanidade, uma vez que se tem acesso a todo o conhecimento e que as novas não-fronteiras dos espaços informacionais superam o mundo físico. Esperançoso, usei infinitas vezes o termo “revolução digital” em meus escritos como jornalista e me referi assim, com tom revolucionário, às ações que propus como artista se valendo das redes de informação. Mas agora, dadas as distopias de 2016-2017, a expressão me parece um exagero, talvez não mereça a apologia que traz em si.

De fato, o século 21 teve início com uma urgência por ocupação. O digital se alastra, permeabiliza todas as camadas sociais, e clama pela reconstrução do mundo a partir dessas crenças. Ocupemos tudo! – as ruas, as praças, as economias, os governos, o próprio ciberespaço e, claro, o imaginário coletivo. É o que ocorre: pessoas conectadas derrubam governos, arruinam indústrias e buscam se colocar como cobaias da própria vida. Surge um novo mundo e, com ele, a utopia da contracultura se reitera e atualiza. No fim da primeira década do novo século, multitudes e suas subjetividades articuladas ocupam e fissuram tudo que existe. Temos a sensação de vitória, de que os marginais agora fazem as regras, de que não há mais saída para quem quer apenas conservar as coisas como eram. O mundo de certa

forma se divide entre velhos e novos. Assim, esperançosos por democratizar o mundo, fazemos arte.

Iniciei esta pesquisa de mestrado sob esse contexto histórico, imbuído especificamente pelo sentimento de poder às pessoas trazido pelas Jornadas de Junho de 2013 no Brasil, quando a luta estudantil do Movimento Passe Livre (MPL) estourou uma série de atos reivindicando direito à cidade em dezenas de capitais do país, a versão nacional da estética das ocupações (*occupy*) organizadas via redes digitais. Ao propor analisar a cena virtuosa de projetos de arte realizados com financiamento coletivo (*crowdfunding*) em São Paulo (entre eles o movimento BaixoCentro, idealizado por mim, do qual falo mais adiante), entendia que a organização em rede poderia ter feito emergir um novo gênero artístico. Partia da hipótese otimista de que, em determinados casos, coletar quantias pequenas de dinheiro em plataformas digitais em troca de recompensas poderia transfigurar audiências *online* em multitudes atuando em conjunto, e que isso poderia ser o início de um novo tempo para as artes, em suas diversas facetas, e para o mundo em geral.

Entretanto, no transcorrer desses anos, o percurso teórico mostrou que o otimismo exagerado pode ofuscar elementos críticos importantes. Desencobri todo um universo de pensamento que problematiza a permeabilidade do digital. O mundo atual é também um mundo sem memória, insanamente veloz, que estimula o hiperconsumo alienado, a liquidez das relações e, principalmente, leva a uma estetização tal da atividade econômica que origina o contrário do que a utopia das redes interconectadas promete. A captura da Internet pelos grandes conglomerados de mídia pode ter levado à individualidade, não ao coletivo. Distraídas com *selfies* e com o propósito de espetacularizar seus cotidianos banais, as mentes conectadas são alvos irresistíveis de manipulação. Pasmem: ao olhar para o lado em 2017, só o que há é a confirmação deste apocalipse teórico. A “revolução digital” desembocou num mundo em que reina a “pós-verdade” e onde emerge um ideário fascista, sem muito espaço para otimismo. Na geopolítica internacional: a eleição de Donald Trump nos Estados Unidos, o referendo que aprova a saída do Reino Unido da União Europeia, as diversas crises migratórias. No Brasil: o golpe de Estado contra a presidenta Dilma Rousseff e o desnudamento da maior rede de corrupção já conhecida, que envolve tráfico de influência nos três poderes da República. Em São Paulo, o marketing populista vazio de João Dória construído via redes digitais.

Nos pouco mais de 2 anos de duração desta pesquisa, o pêndulo da história mudou de posição – e não pude deixar de me afetar. Ao buscar sentidos além do maniqueísmo de entusiastas e derrotistas, deparei com este que se tornou o conceito central do trabalho, o “comum”. Esta ideia pré-capitalista é resgatada na contemporaneidade como uma nova ética de vida, justamente possibilitada pela tecnologia digital, pois as ferramentas da Internet e a disseminação de dispositivos de acesso à rede fazem emergir comunidades de *zelo e partilha*, cujo principal valor é a liberdade. Logo a contracultura dos anos 1970 se refunda em

nossos tempos com um novo nome, “cultura livre”, em torno de preceitos como a criação coletiva, a disrupção de processos tradicionais e a horizontalidade de relações. Por isso, abandono como foco central a cena do *crowdfunding*, e reconsidero esse fenômeno apenas como um dos muitos lastros em que se fundam os bens comuns. Passo então a me dedicar a refletir e explorar profundamente como os *commons* se relacionam com o universo das artes, e a conceber uma ação artística que procura investigar possíveis *poéticas do comum*.

Nas próximas dezenas de páginas, cada capítulo se aproxima um nível mais do objeto de estudo. No primeiro, busco o diálogo entre teorias de diversos campos para contextualizar o afloramento dos bens comuns como uma síntese do novo mundo conectado. Pesquiso a origem dos *commons* na era medieval britânica e seus diversos desdobramentos desde então; analiso diferenças de conceito intrínsecas às traduções ao termo em diversas línguas; examino as novas aplicações do termo na sociedade da informação (especialmente nas figuras das licenças livres GNU/GPL, advinda das comunidades de *software* livre, e do Creative Commons); por fim, discorro sobre o comum como meio de resistência política e estética. É-me cara especialmente a ideia de multidude, por vezes traduzida como “multidão” em português, figura social descrita por Antonio Negri e Michael Hardt.

No segundo capítulo, faço um apanhado de como a tecnologia digital extrapola seu campo específico para influenciar as artes como um todo, a partir de concepções como interatividade, produção colaborativa, aleatoriedade, rede, hibridismo, ubiquidade, remix. Na sequência, disserto sobre obras e ações artísticas desde a metade do século 20 que têm como temática ou contexto os universos da política e das cidades, diálogos preliminares da ideia de “comum”. O leitor perceberá que esses projetos se situam em diversos campos de pensamento nas artes, principalmente a arte pública e a artemídia, o que me leva a reconhecer o caráter híbrido das expressões comunais, que inspira obras em contextos bastante diferentes. A ideia interdisciplinar de “ativismo” é uma tentativa de organização nesse sentido. Por fim, examino a estética relacional de Nicolas Bourriaud como um pilar teórico no entendimento das cenas artísticas posteriores às vanguardas modernistas e a relação dessa ideia com a noção de multidude, já trazida anteriormente. Entender quais atributos estéticos podem ser atribuídos a ações artísticas gestadas coletivamente é um dos objetivos desta seção.

No terceiro capítulo, restrinjo a análise feita até então à cidade de São Paulo. Traço uma linha histórica e revisito obras e ações relevantes no debate por uma arte engajada e política nas últimas décadas, principalmente desde a virada para o século 21. Nesses anos, a metrópole segue a tendência mundial da proliferação de coletivos artísticos que, a partir dos anos 2010, extrapolam a criação de ações findadas em si mesmas para a criação de “plataformas” de arte, em que outros artistas e coletivos são convidados a se manifestar. É o que ocorre nos três modelos de casos selecionados para estudo. O movimento BaixoCentro aciona as redes digitais para realizar e possibilitar centenas de intervenções urbanas em um fes-

tival em 2012; o evento Pimp My Carroça reúne grafiteiros para transformar os veículos de catadores em tela para suas criações artísticas e ativistas; e a ação Piscina no Minhocão “liberta” metaforicamente os rios submersos da metrópole para ocupar o lugar dos carros, e então transfigurar o viaduto em palco aquático de intervenções¹. Examino os três casos para inferir características que os aproximam, e a partir daí apontar o que seriam, em contexto paulistano, essas poéticas dos bens comuns.

No quarto e último capítulo, trago o memorial descritivo detalhado da ação *Terrenos Apaixonantemente Objetivos*, composta para este trabalho, e de seu primeiro registro instalativo, a deriva *São Paulo 20170522*. Explico como o clima de fim das utopias da cultura digital e de ilusões perdidas (roubando a expressão de Balzac) me direcionou à retomada das ideias situacionistas como método de criação artística de resistência estética e política. A partir da teoria da deriva de Guy Debord, da ideia de capitalismo-artista de Gilles Lipovetsky e de uma série de referências artísticas, construo em parceria com Tiago F. Pimentel um aparato vestível em *software* e *hardware* de código aberto para registrar deambulações pelas cidades. Na forma de um capacete, cheio de câmeras e sensores, o *Derivoscópio* dilata a experiência psicogeográfica da deriva e usa os dados coletados durante a ação para intervir em imagens da cidade, tornando-as imagens emocionais. Junto do capacete, desenvolvemos um repositório comum de derivas, acessável via *web*, para organização de futuras vagueações feitas com o capacete. Esta ação, que não se encerra aqui, é minha contribuição artística na busca do *commons* como temática e ética de projetos de artes.

Se pensarmos que o termo Revolução Industrial (hoje historicamente referenciado assim, em maiúsculas) diz respeito à introdução de uma série de tecnologias num dado período de tempo, foi isto o que ocorreu entre as décadas de 1980 e 1990 com a tecnologia digital. É inútil negar o termo “revolução”, embora seja saudável problematizá-lo e criticar suas consequências indesejáveis. A Revolução Digital, com maiúsculas, começa utópica, otimista, inunda minha geração. E agora chega apodrecida e utilitária no momento de seu amadurecimento, quando alguns teóricos já flertam com o conceito “pós-digital”. Como artista-pesquisador atento ao contemporâneo, faço com este trabalho um elogio a uma nova contracultura, uma estética da tranquilidade, do silêncio, da lentidão e da marginalidade *offline*. Façamos a contrarrevolução.

CAPÍTULO UM

O COMUM NA SOCIEDADE INFORMACIONAL

É habitual se deparar com o termo *commons* na contemporaneidade. Quaisquer primeiros passos em direção à cultura de rede levam a esta palavra inglesa, possivelmente uma das principais sínteses do mundo conectado. Isso acontece porque a evolução técnica da Internet se deu a partir de protocolos abertos, “comuns”, o que leva estudiosos e filósofos a desenvolver visões éticas e estéticas sobre esta ferramenta central na configuração social, econômica e política do mundo contemporâneo. No dicionário, *common* é comum, e *commons* é o conjunto de bens comuns². Ao termo *commons* adiciona-se o “dígito”: *commons* digital, uma noção que se confunde com o próprio surgimento da Internet.

Em 1996, apenas um ano após o início do que se convencionou chamar era da Internet comercial, o ensaísta John Perry Barlow (1996) publica a *Declaração de Independência do Ciberespaço*, em resposta ao *Telecommunications Act* (EUA, 1996) do governo norte-americano, que tentava pela primeira vez determinar regras de uso e acesso à recente rede de computadores, restringindo conteúdos e aplicando uma lógica analógica e física a objetos digitais. Entre outras considerações entusiásticas sobre liberdade, antipropriedade e diversidade, Perry Barlow diz:

Our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion. We believe that from ethics, enlightened self-interest, and the commonweal, our governance will emerge. Our identities may be distributed across many of your jurisdictions. The only law that all our constituent cultures would generally recognize is the Golden Rule. We hope we will be able to build our particular solutions on that basis. But we cannot accept the solutions you are attempting to impose. (BARLOW, 1996)

Perry Barlow talvez tenha sido o primeiro a utilizar a palavra inglesa *commonweal*³ (bem público ou bem comum) deliberadamente em contexto digital, o que se tornaria um campo amplo de pesquisa e disputa que ainda traz tensão crescente às discussões sobre Internet e neutralidade da rede. A Declaração de Independência do Ciberespaço é o primeiro de uma série de documentos que extrapolam as características técnicas da Internet para o campo da filosofia, muito alinhadas às utopias surgidas décadas antes com os movimentos libertários da contracultura. De acordo com essa abordagem otimista, a visão de mundo trazida pela Internet é a manifestação de um mundo igual, organizado em comunidades de interesses, com a mesma possibilidade de acesso e colaboração para todos, com poder distribuído e anarquicamente autônomo, sem governo central.

A evolução e transmutação do *commonweal* de Perry Barlow em conceitos de outros pensadores é do que trato neste capítulo, mais especificamente de que maneira uma noção que remonta ao período pré-capitalista europeu se converte em um dos pilares da contemporaneidade. Claro que a roupagem é outra, assim como as implicações políticas, econômicas e sociais, mas de fato a cibercultura resgata utopias de convivência que diversos estudiosos tratam de sistematizar nos últimos anos: o *common* de Antonio Negri e Michael Hardt (2004), os *creative commons* de Lawrence Lessig (2004), os *commons* de Silke Helfrich (2008) e Lewis Hyde (2010), os *common-pool resources* de Elinor Ostrom (1990), a *common-based peer production* de Yochai Benkler (2006) e Mélanie Dulong de Rosnay (2012), os *bens comuns intelectuais* de Miguel Said Vieira (2014) e o *procomún* de Antonio Lafuente (2016).

Antes de discorrer sobre cada visão e as manifestações dos *commons* digitais em diferentes contextos, porém, vale a digressão sobre as origens da cibercultura a partir de seu conceito mais primário, o digital. Acredito que isso facilita a compreensão não apenas da retomada histórica do conceito de bens comuns, como da origem da cultura livre, natureza própria da Internet, pano de fundo deste trabalho como um todo.

A partir de 1994, em uma série de textos que vai culminar em 2001 com *Cibercultura*, o filósofo francês Pierre Levy organiza sua teoria a partir de dois pontos fundadores da revolução digital: o digital em si e o computador (a mediação cibernética). Levy corretamente atribui aos dígitos binários 0 e 1 (ou seja, à natureza imaterial, virtual, fluida, aberta e flexível de tudo que é digital) a responsabilidade pelo desenvolvimento de uma nova visão de mundo, que reproduz culturalmente essas características técnicas.

No vocabulário do digital, não se fala de montagem, mas de computação, de cálculo ou de tratamento da informação. (...) A informática é uma técnica molecular, pois não se contenta em reproduzir e difundir as mensagens (o que, aliás, faz melhor que a mídia clássica), ela permite sobretudo engendrâ-las, modificá-las à vontade, conferir-lhes capacidade de reação de grande sutileza, *graças a um controle total de sua microestrutura* (grifo do autor). O digital autoriza a fabricação de mensagens,

sua modificação e mesmo a interação com elas, átomo de informação por átomo de informação, *bit* por *bit*. (LEVY, 2010:53)

Aprofundando a noção do “controle total de sua microestrutura”, destaco duas características que fundamentam as diferenças entre os sistemas de comunicação analógico (físico) e digital (imaterial), de acordo com o apontado por Parra (2009). São elas o fato de a informação ser um bem não-rival (que pode ser utilizada e “possuída” por alguém sem que deixe de ser usufruída por outra pessoa) e de ter um caráter não-exclusivo (a utilização deste bem gera externalidades que podem ser utilizadas por outras pessoas). A revolução digital, portanto, é a mudança de paradigma da cultura do controle em direção ao que diversos autores, com suas especificidades, chamam de cultura livre⁴ (numa metáfora palpável a partir do raciocínio de Levy: por décadas as canções foram impressas fisicamente em vinil, hoje são formadas por *bits* recombináveis, distribuídos pela rede de computadores conectados). Ou seja: hoje temos controle quase total sobre a microestrutura do objeto digital música, não mais feito de matéria, e, portanto, passível de manipulação.

Essa lida diária com objetos digitais é corriqueira a ponto de esquecermos o que faz da Internet revolucionária, exatamente a inserção em escala global de uma tecnologia inédita em termos de natureza. Para além do ferramental e do utilitário, perceptíveis e ainda tratados com certo exotismo pelos meios de comunicação tradicionais, a rede de computadores conectados muda o ser humano ao fazê-lo manipular objetos de natureza digital todo o tempo. Essa mútua influência é própria da cultura tecnológica, conforme sugere desde 1950 o filósofo Gilbert Simondon⁵, quando defende a influência de mão dupla entre objetos técnicos e seres humanos. O argumento é bastante claro nos dias de hoje: ao mesmo tempo em que a mente humana concebe e cria uma nova ferramenta, esta ferramenta age sobre a mente humana de forma a moldá-la de acordo com suas idiossincrasias internas. Pierre Levy é um dos que aplicam contemporaneamente essa ideia de materialização da técnica em visão de mundo, um momento inédito em que, “ao contrário do que ocorreu no momento do nascimento da nossa espécie (...), temos a possibilidade de pensar coletivamente essa aventura e influenciá-la” (Levy, 2010:15).

A distribuição massiva de computadores pessoais a partir de 1995, e a consequente aderência de todos os setores da sociedade à possibilidade de combinar e recombinar dígitos livremente para realizar praticamente qualquer tarefa, são os responsáveis por fazer da época que vivemos um período revolucionário. Vivemos, portanto, em um mundo que se tornou digital. É essa “penetrabilidade”, de acordo com o filósofo Manuel Castells, citando Kranzberg e Pursell, que faz de uma novidade tecnológica algo revolucionário: “por sua penetração em todos os domínios da atividade humana, não como fonte exógena de impacto, mas como o tecido em que essa atividade é exercida” (Kranzberg e Pursell, apud Castells, 1999). O digital é isto: o campo em que o jogo acontece. O filósofo espanhol posiciona no cerne da revolução digital o *conjunto convergente de tecnologias da informação*, como o ponto de mutação

que rompe com a “cultura material”, comparável ao que as fontes de energia significaram para as revoluções industriais. A diferença entre esta e aquela é que as tecnologias da informação são processo, não produtos como carvão, motor, eletricidade, energia nuclear. As novas maneiras de produzir, processar e distribuir informação combinando *bits* amadurece e extrapola a cultura dos meios de comunicação de massa para de fato promover uma revolução em nível global.

Os usuários podem assumir o controle da tecnologia como no caso da Internet. Há, por conseguinte, uma relação muito próxima entre os processos sociais de criação e manipulação de símbolos (a cultura da sociedade) e a capacidade de produzir e distribuir bens e serviços (as forças produtivas). Pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo. (CASTELLS, 1999:69)

A partir do meio dos anos 1990, com os primeiros *softwares* e *hardwares* adaptados para digitalizar a comunicação interpessoal, viu-se a mudança cultural que nos próximos anos recebeu diversos nomes próprios, por diversos acadêmicos, todos em torno da ideia de pós-modernidade. Entre os entusiastas, Manuel Castells (1999) chamou de “cultura da virtualidade real” e foi o primeiro de fato a se debruçar sobre uma sociedade “em rede”; Pierre Levy (2010) discorreu sobre o desenvolvimento de uma “inteligência coletiva” como fruto da “mutação antropológica contemporânea”; Charlie Gere (2002) assumiu o termo mais corrente, “cultura digital”; e Yochai Benkler (2006) organizou a teoria econômica baseada no valor gerado pela cooperação e colaboração na internet, batizada de “economia da informação em rede”. Entre os pessimistas, que encaram a distribuição em rede como mais um fator alienante, que nos fará seres humanos piores, está Gilles Lipovetsky (2004), que cunhou o termo “tempos hiper-modernos” e publicou ampla bibliografia com críticas profundas a esta nova “sociedade liberal, caracterizada pelo movimento, pela fluidez, pela flexibilidade, indiferente como nunca antes”; similarmente, Zygmunt Bauman (2001) atribuiu o fator “líquido” aos diversos aspectos da vida no século 21 (amor, medo, política, etc.) e disse que a modernidade digital é assim pois provocou o “derretimento dos sólidos” que sustentavam o período anterior.

Opto por sublinhar rapidamente as ideias de Yochai Benkler (2006), já que uma das descobertas desse trabalho, detalhada na seção *Elementos para novas poéticas*, é a importância do lastro do financiamento coletivo (*crowdfunding*) via Internet para construção de uma poética a partir do comum. Benkler é um entusiasta das redes digitais por elas gerarem não-mercados organizados a partir de interesses e motivações genuínas das pessoas conectadas. Realizar uma tarefa, desenvolver um produto ou encontrar expertises específicas são muito mais fáceis em rede, e este não-mercado vem se tornando descentralizadamente hegemônico, segundo ele:

These nonmarket collaborations can be better at motivating effort and can allow creative people to work on information projects more efficiently than would traditio-

nal market mechanisms and corporations. The result is a flourishing nonmarket sector of information, knowledge, and cultural production, based in the networked environment, and applied to anything that the many individuals connected to it can imagine. Its outputs, in turn, are not treated as exclusive property. They are instead subject to an increasingly robust ethic of open sharing, open for all others to build on, extend, and make their own. (BENKLER, 2006:7)

A produção de cada um desses autores, como a de muitos outros, é amplamente estudada em diversas áreas do conhecimento, como comunicação, ciências sociais, antropologia, economia e filosofia. Por agora situo-as apenas para abrir caminhos de pensamento e contextualizar para o leitor o impacto que a cultura digital, ou cultura de rede, gerou na maneira como as pessoas se comportam em sociedade. Nos próximos capítulos, alguns detalhes dessas teorias e conceitos são retomados para ilustrar o comportamento de artistas e coletivos de artistas na contemporaneidade, assim como para buscar explicações para alguns caminhos poéticos contemporâneos.

Volto à questão dos *commons* digitais, ainda a partir da concepção de Benkler. Se os bens digitais são livres por natureza, e a cultura digital constrói saídas não-proprietárias para festejar a colaboração e o código-aberto, conclui-se que todo bem digital é comum, no sentido de que pertence a toda a humanidade. O surgimento da Internet, e a digitalização de todos os bens culturais em curso desde então, dá importância crescente ao *commons* digital, já que se observa não apenas a derrocada de indústrias estabelecidas sob o direito de autor e a propriedade, mas também o florescimento de novas poéticas assimiladas, fissuradas e remixadas por artistas nos anos 2010. Multiplicam-se as iniciativas de interesse público, em maior ou menor grau, que levam “comum” no nome. A contemporaneidade pós-capitalista curiosamente se constrói a partir de valores pré-capitalistas – os *commons*. Vejamos como esta noção emergiu, e em que contexto.

ORIGEM, EVOLUÇÃO E TRANSFORMAÇÃO DOS *COMMONS*

A origem do termo *commons* remonta ao século 13 na Inglaterra, quando os acordos legais nas vilas de pastoreio davam conta de organizar a exploração sobre o que pertencia a todos: a natureza, a comida, o fogo, os combustíveis, etc. Os camponeses especializados em cada área (evitei propositalmente a palavra “trabalhadores”, já que este conceito nasceria com o capitalismo), dependendo da região em que nasceram e viviam, recebiam uma espécie de “título de exploração” de áreas comuns; por exemplo, pescadores tinham o direito comum de pescar (os rios e os peixes são *commons*, pertencem a todos), assim como lenhadores tinham o direito de cortar árvores e produzir lenha (a floresta é um *commons*), e por aí ia. A sociedade medieval pouco populosa pré-capitalista, imediatamente anterior à instalação dos primeiros burgos que levariam à urbanização e à criação de centros comerciais, era baseada em troca (peixe por lenha, por exemplo), por isso não havia maiores disputas sobre cada lote ou cada “título de exploração”. O governo monárquico mensalmente garantia em uma ronda que não houvesse “roubo” – exploração de uma área inapropriadamente por aquele que não tivesse o direito de fazê-lo. Mas os incidentes “ilegais”, segundo se sabe, eram raríssimos.

Conforme sublinha Lewis Hyde (2010), em termos jurídicos e legais, os *commons* medievais têm uma característica específica que logo seria utilizada para justificar teoricamente a propriedade privada: contêm em si um “direito de ação”, ou seja, os *commons* são tipos de propriedades em que uma ou mais pessoas têm o direito de agir sobre. As vilas de pastoreio inglesas partiam do pressuposto de que todos e todas têm direito à subsistência, e por isso seria necessária certa governança sobre o que é comum a todos e todas. Na verdade, a Inglaterra feudal não foi a primeira sociedade a praticar divisões desse tipo, que remontam ao Império Romano, mas foi sim a primeira a formalizar as regras⁶. Um detalhe digno de nota é que tratar algo como um *commons* não significava liberar o uso irrestritamente:

The simple fact is that the commons were a form of property that served their communities for centuries because there were stricted limits on the use rights. The commons were not open; they were stinted. (grifo do autor) If, for example, you were a seventeenth-century English common farmer, you might have the right to cut rushes on the common, but only between Christmas and Candlemas. (...) No common was “open to all” and no “rational herdsman” was ever free to increase his herd at will. (HYDE, 2010:35)

Hyde arrisca uma definição de *commons*, a partir da análise do funcionamento da sociedade medieval europeia. Ele diz o seguinte: “A *commons* is a social regime for managing a collectively owned resource” (Hyde, 2010:43). Em tradução minha: “Bens comuns são um regime social para gestão de recursos partilhados coletivamente”. Interessante levar em conta esta visão original comunitária, em que os *commons* não são apenas objetos ou áreas ou recursos em si, mas um *sistema de gestão* que obedece diversas regras com as quais os envolvidos concordam – tanto sobre as restrições/liberdades de uso quanto sobre o fato de

que alguém deve zelar por eles (neste caso, a coroa inglesa). Interessante notar também que não se utiliza a palavra “público”, já que os *commons* não eram propriedade do monarca ou do estado-nação (que não existia), mas sim de todos e todas. *Commons*, portanto, tem a ver com responsabilidade de zelo e uso. Não há donos, são “partilhas coletivas”, e por isso é necessário um acordo sobre como administrá-los de forma sustentável, ou seja, a fim de evitar a finitude dos recursos e o acesso de todos e todas àquilo que é comum. De fato, na sociedade pré-capitalista estão algumas das respostas, ou ao menos metáforas que apontam caminhos, para os problemas da urbanidade contemporânea.

Logo a noção de propriedade privada acabaria com a sociedade feudal e viria substituir esta abordagem. É a chegada do capitalismo que põe fim à distribuição dos *commons*, pelo simples fato de que tudo agora pode ser propriedade de alguém. O filósofo inglês John Locke, em *Dois Tratados sobre o Governo* (1690), é quem organiza ideologicamente a passagem de uma sociedade comunal àquela em que os vencedores são os que têm dinheiro e poder. Sua teoria política do contrato social coloca pela primeira vez o direito à propriedade como um direito humano fundamental, adquirível. Aqui, à noção de *commons* é agregada a ideia de trabalho: uma vez em que se trabalha sobre um bem comum, este pode vir a ser privado, ou seja, seu proprietário tem o “direito de ação sobre” aquela área, recurso ou processo. Toda a era moderna liberal e neoliberal, que dura até hoje no Ocidente, é baseada nessa ideia.

Para além de todo o pensamento de Locke, que propõe visões sobre Estado, Sociedade e Liberdade, tornando-o reconhecido pela História como o doutrinador da Revolução Inglesa ao divulgar o ideal da burguesia ascendente, o que nos interessa para esta breve retomada histórica dos *commons* é o que escreveu sobre a propriedade. Quando o papel do Estado passa de “zelador” de áreas comuns para o de “proprietário” de terras, tudo muda. Ocorre, ao mesmo tempo, a formação das primeiras cidades em zonas de comércio pós-feudais, burguesia europeia incipiente a quem interessa a acumulação de capitais. Isso se daria, naquele capitalismo do século 14 em diante, principalmente a partir da exploração da terra – e da descoberta e conquista de novos territórios, como as Américas. Locke desenvolve seu pensamento em torno de uma ideia sagaz, que aqui exponho de forma muito simplificada: humanos nascem em estado de natureza, mas a sociedade evolui de tal forma que se vive em estado de guerra, daí surge a necessidade do Estado, e daí é não apenas aceitável como inescapável ceder parte da liberdade como indivíduos para gestão de outrem. Indo um pouco mais a fundo, Locke é determinista em encarar a força autoritária do Estado como um mal necessário, já que o ser humano, apesar de bom, vive em guerra. O filósofo inglês justifica, portanto, o surgimento da propriedade como única possibilidade de garantir a liberdade.

Pois é exatamente essa noção distorcida que levaria ao surgimento da primeira lei de direitos autorais que se conhece, aprovada pelo Parlamento Britânico em 1710, conhecida como *Statute of Anne*. A lei deu aos “autores ou proprietários de livros” a “liberdade de imprimir-los e reimprimir-los pelo período de vinte e oito anos” (Hyde, 2010:6), renováveis caso o

autor ainda estivesse vivo, direito não automático, sendo necessário registrar a obra e pagar uma taxa ao Estado (2010:52). Note-se que a lei garante a *liberdade*, não a *posse* dos trabalhos intelectuais, uma incongruência cínica que glorifica os “dotados” e trata de manter o poderio econômico não apenas destes, como o de seus agentes (editores, impressores, etc.). A maioria dos códigos legais e políticas públicas dos séculos posteriores são construídos com base nessa mesma noção. A Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, em vigor no Brasil, por exemplo, têm determinações como a seguinte: “Cabe ao autor o direito exclusivo de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica” (BRASIL, 1998).

Desde a instauração do capitalismo e da criação dos estados-nação, mesmo com todas as diferenças culturais e de desenvolvimento, viu-se a exploração insustentável de todos os recursos que um dia poderiam ter sido geridos como *commons*. A industrialização e consequente aceleração exploratória fez eclodir no século 20 não apenas duas guerras mundiais como uma crise ambiental sem precedentes. O nível dos oceanos aumentou, o calor no globo terrestre cresceu, a emissão de combustíveis fósseis pune o hemisfério sul e as doenças causadas pela industrialização se proliferam. Há relação de causalidade inegável entre este cenário contemporâneo e o surgimento da propriedade privada. A obra central da ideologia liberal, *A Riqueza das Nações* (1776), de Adam Smith, foi publicada no final do século 18, em plena Revolução Industrial, quando o filósofo interessadamente atestou a superioridade prática da propriedade privada sobre a propriedade coletiva. Smith partiu da escassez e finitude dos recursos materiais para colocar a eficiência, o individualismo, a competição, o pragmatismo e a meritocracia como comportamentos-chave de quem busca a prosperidade na acumulação de capital.

Na segunda metade do século 20, quando o sistema capitalista começa a entrar em colapso – ou, retomando a ideia de Castells, quando a “cultura material” atinge o ápice de sua crise de sustentabilidade –, o mundo passa a considerar e a buscar meios alternativos de vida. Ainda assim, diversos eventos tornaram a situação mais insustentável. Houve mais uma guerra (Vietnã), mais poder ao petróleo (*boom* rodoviarista e crise dos barris) e mais acúmulo de itens pessoais e dinheiro devido à profunda industrialização. A resposta viria em forma de cultura de paz (hippies) e de enfrentamento (rock, punk), pela busca por meios alternativos de transporte e vida (bicicletas, hortas, vegetarianismo) e pelo ativismo dos direitos civis, particularmente o feminismo, o movimento negro e o movimento gay. Como saída à sociedade liberal individualista, é a contracultura que tenta resgatar valores comuns, neste momento utópicos e muito distantes. O primeiro a utilizar a palavra contracultura foi o professor norte-americano Theodore Roszak, no livro *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*, de 1969, em que mira na tecnocracia como a fase do capitalismo que prefere a propriedade privada à coletiva, que separa e não une. A obra teve muita ressonância entre estudantes e simpatizantes dos diversos movimentos hippies de São Francisco, curiosamente a região que seria chamada nos

próximos anos de Vale do Silício, sede de empresas de tecnologia fundamentais como Google, Apple, Facebook e Microsoft.

A batalha ideológica nos anos 60 e 70 foi intensa. Um ano antes de Roszak cunhar o termo contracultura, o filósofo Garrett Hardin (1968) publicou o ensaio *The Tragedy of the Commons*, referenciado por praticamente todos os pesquisadores que se debruçam sobre a questão dos bens comuns. Em sua teoria econômica pessimista e muito influente, posicionada no espectro oposto da utopia esperançosa dos movimentos resistentes que emergiam, Hardin atualiza para o século 20 a ideia liberal tricentenária de John Locke e defende que o compartilhamento de recursos, ou a gestão comunitária de bens comuns, é impossível devido à natureza humana individual e independente. Diz ele num momento em que isso era colocado em jogo: pessoas tendem a esgotar o que lhes é dado pela natureza ao invés de garantir a durabilidade e a sustentabilidade. A principal metáfora de Hardin, convincente aos desavisados por tamanha simplicidade de compreensão, se passa numa área hipotética de “pasto aberto a todos” que vaqueiros mantêm coletivamente, garantindo que sempre exista gado o suficiente.

Such an arrangement may work reasonably satisfactorily for centuries because tribal wars, poaching, and disease keep the numbers of both man and beast well below the carrying capacity of the land. Finally, however, comes the day of reckoning, that is, the day when the long-desired goal of social stability becomes a reality. At this point, the inherent logic of the commons remorselessly generates tragedy. (HARDIN, 1968)

Em um momento de “estabilidade social”, em que o equilíbrio populacional é desfeito, estoura a urgência de ser racional, diz Hardin. Entre escolher, de um lado, manter o pasto aberto para uma quantidade cada vez maior de vaqueiros e, de outro, cercar a terra e garantir seu próprio gado, a natureza humana, racional, escolhe a segunda. Mas para ele a “tragédia” não é apenas natural, e sim também sistêmica.

Each man is locked into a system that compels him to increase his herd without limit—in a world that is limited. Ruin is the destination toward which all men rush, each pursuing his own best interest in a society that believes in the freedom of the commons. Freedom in a commons brings ruin to all. (HARDIN, 1968)

Mas a ruína de Hardin está na sua própria argumentação. O filósofo liberal parte de um pressuposto que deixa de fazer sentido apenas algumas décadas depois: a escassez (“in a world that is limited”). *Commons* como bem materiais estão de fato fadados ao fim, ao esgotamento, como vem acontecendo com a água, as árvores, alguns animais e o próprio petróleo. Além disso, a argumentação de Hardin contra o termo *commons* exagera em dois outros conceitos: em sistemas comunais, não havia pastos “abertos a todos” e vaqueiros “racionais” não tinham a possibilidade de escolher entre “agregar mais uma cabeça de gado a seu próprio rebanho” (Hyde, 2010:35). Se retomamos o conceito de *commons* descrito por

Hyde, fica claro de que se trata de um sistema de gestão *restrito*, em que os participantes concordam em certas regras de uso e zelo. “A true commons is a stinted thing; what Hardin described is not a commons at all but what is nowadays called an unmanaged common-pool resource” (Hyde, 2010:35).

Com a sociedade informacional, chega ao fim o mundo da cultura material finita. A natureza imaterial e fluida dos dígitos que permeiam todas as atividades humanas no século 21 é um chacoalhão também porque rompe com a ideia de escassez. *Commons* agora são bens simbólicos e biopolíticos⁷, não sofrem mais de finitude como os antigos recursos naturais, mas são, sim, abundantes. É o cenário ideal para utopias de compartilhamento e gestão coletiva aflorarem novamente (Turner, 2006). O equivalente à contracultura setentista agora responde com o nome cultura livre, e sob essa filosofia tem-se início o desenvolvimento de diversos *softwares*, sistemas *open-source* e milhares de iniciativas, como a Wikipedia, as tecnologias de compartilhamento *peer-to-peer* e *torrent*, que têm na organização colaborativa e compartilhada sua forma primeira de existência. No campo das artes, a visão de mundo digital se manifesta poeticamente de várias maneiras, tanto em produção (relacional, horizontal, descentralizada) como em forma (intervenção, plataforma, rede/rua) quanto em conteúdo (ativismo, mediativismo, rebeldia). Na verdade, a própria forma como a narrativa de resistência ao *status quo* tecnocrático se impõe é completamente diferente de quando o mundo ainda era material (abordaremos essa ideia com mais profundidade na seção *O common como produção da multitude*).

Conceitualmente, não faz sentido considerar o conceito de propriedade em contexto digital, e muito menos a propriedade que garante a liberdade – como defendiam os filósofos liberais hoje mais do que ultrapassados. Mas o mundo continua físico e material em certo sentido, e é a partir de então que se forma o campo de disputa que busco explicitar neste texto. Proibir a cópia de textos digitais em portais de notícias (*copyright*), deixar para as empresas de telecomunicações a decisão de que tipo de conteúdo o usuário de internet pode acessar (neutralidade da rede), criminalizar e derrubar plataformas por uso indevido de usuários (casos recentes do WhatsApp e Facebook no Brasil), processar e punir quem faz *downloads* ditos ilegais (“pirataria”) – estes são exemplos claros de políticas públicas e privadas que ainda não aceitaram que as regras do mundo físico não se aplicam necessariamente à natureza digital da internet⁸. O *commons* digital é partilhado, não-rival, não-exclusivo e abundante.

COMMONS, COMMON, COMÚN, COMUNAL

É notável que a maior parte da bibliografia disponível sobre bens comuns foi produzida até hoje em língua inglesa. Como vimos na seção anterior, o próprio conceito *commons* surge na Inglaterra, assim como as teorias liberais da propriedade privada e a primeira lei de propriedade intelectual. Vimos também que os movimentos contraculturais tiveram origem nos Estados Unidos e o debate sobre a tragédia dos bens comuns também se deu com ênfase neste país. A discussão que faço nas seções a seguir, embora em menor proporção, também usará como fonte alguns estudos realizados em inglês. Por isso considero relevante debater brevemente a origem, acepções e possíveis traduções para o termo *commons* no contexto brasileiro e latino-americano em que este trabalho se insere – não apenas pela questão de identidade linguística, mas também porque cada tradução traz consigo uma carga ideológica (Helfrich, 1998).

Commons é uma palavra ambivalente no sentido de que pode ser utilizada no singular ou no plural; tem o radical *common*, “comum”, mas o uso corrente no sentido que exploramos aqui, entre as diversas organizações e pesquisadores que a adotam, é a forma plural, seja para designar a totalidade dos bens comuns (“*the commons*”) ou apenas um. Miguel Said Vieira (2014) anota que, no contexto medieval levantado há pouco, a palavra inglesa utilizada para “plebeu” (aquele que não detém terras nem títulos de nobreza) tem o mesmo radical: “*commoner*”. O sufixo -er (equivalente no português a -eiro/a) possibilita a tradução de *commoner* como “aquele que é relacionado ou trabalha no *common(s)*”. Como não tinha terras, a necessidade impelia os plebeus (*commoners*) a tirar sustento das áreas comuns, compartilhadas. A evolução dessa concepção na Inglaterra, da plebe que pode exercer sua cidadania e representatividade, levaria à criação da Câmara dos Comuns (*House of Commons*), parte do Parlamento inglês, existente até hoje⁹. Dando um salto grande de tempo e espaço, para os Estados Unidos do século 18, Vieira também aponta que a palavra *commons* passou a designar áreas transformadas em espaço público, como praças e parques, onde antes eram as terras compartilhadas para pastagens e plantações. Em inglês, portanto, quase não há controvérsia, sendo *commons* o termo exato para se referir ao que é compartilhado, acessível e zelado por todos, com restrições tanto à liberdade total quanto à privatização.

A exceção fica por conta dos filósofos Antonio Negri e Michael Hardt (2004), que deliberadamente optam pela forma no singular (“*common*”, “*the common*”) para tornar explícito que estão tratando de algo ligeiramente diferente. Como veremos em detalhes mais adiante, o *common* é um elo da corrente de pensamento de Negri e Hardt, se relacionando com os conceitos multidão e democracia. Para eles, a multidão (que alguns tradutores transformaram em “multidão”, em português) é a novidade sociológica da revolução digital, uma espécie de evolução dos conceitos de “o povo”, “a classe trabalhadora” e “a massa”, aplicáveis a diferentes momentos dos séculos passados, especialmente o último. O que une as pessoas e

forma o amálgama da multidão, de acordo com os pensadores, não é nem a questão identitária (como o povo) nem de uniformização (como as massas), mas o *common* (no singular), que por sua vez deve ser descoberto como algo em comum, permitindo a comunicação e ação conjunta em torno de uma ideia, projeto ou apenas convivência. A novidade relacional é que o *common* “não é na verdade descoberto, mas sim produzido” (Hardt e Negri, 2004).

We are reluctant call this the commons (grifo dos autores) because that term refers to pre-capitalist-shared spaces that were destroyed by the advent of private property. Although more awkward, “the common” highlights the philosophical content of the term and emphasizes that this is not a return to the past but a new development. (HARDT e NEGRI, 2004:XV)

A preocupação em sublinhar que *commons*, ou *common*, aponta para uma característica da sociedade contemporânea completamente diferente do que ocorreu no feudalismo europeu é válida para outras línguas. A tradução óbvia nem sempre se aplica. Miguel Said Vieira (2014) destaca que não há palavras em português, francês, espanhol e alemão que signifiquem ao mesmo tempo compartilhamento de terras (como na Inglaterra) e espaços públicos democráticos (como nos Estados Unidos); seriam os equivalentes a, na sequência, “*rossio*”, “*comunna*”, “*procomún*” e “*allmende*” – todas em desuso, desconhecidas de boa parte das populações e com carga simplória e ultrapassada. O radical “comum” existe em todas essas línguas, mas sofre com o problema de que a maneira mais usual tem o sentido de “trivial”, “corriqueiro”, “vulgar”, “ordinário” – e não “partilhado”, embora a acepção também seja correta.

O teórico espanhol Antonio Lafuente (2016) optou por resgatar em todos os seus textos a palavra antiga *procomún*, de forma a trazer o mesmo debate que *commons* traz no inglês: um conceito esquecido que pode ajudar a entender o presente e o futuro. Tem tido sucesso, mas restrito à Espanha. Na América Latina espanhola ainda há diversidade de opiniões. Em uma conferência em 2006 na Cidade do México, “Bienes Comunes y Ciudadania”, uma mesa se dedicou a discutir a questão e a explorar significados para definir uma palavra que fizesse sentido no continente. Conforme relata Silke Helfrich (2008), foram levantados termos como “*ámbitos de comunidade*”, “*recursos comunes*”, “*acervo común*” e “*lo nuestro*”. Acabaram optando por “*bienes comunes*”, de fato a expressão mais corrente desde então.

Un recurso (como la tierra, el espectro o un gen) puede ser propiedad pública, comunal y privada en términos legales, pero no deja de ser un common, um “bien común”, mientras la gente, en sus respectivas comunidades, se sienta vinculada a él, en tanto puedan hacer uso de su patrimonio y sigan interesados en su conservación y/o ampliación. Son estas relaciones a las que nos referimos cuando hablamos de commons, traducidos en este libro, a riesgo de equivocarnos, como “bienes comunes”. (HELFRICH, 2008:46)

A transposição de “*bienes comunes*” para o português “bens comuns” é também a mais corrente entre os teóricos da cibercultura e da sociedade da informação em Portugal e no Brasil. É a opção feita por Miguel Said Vieira em seu trabalho de doutoramento, problematizada por ele próprio devido à carga ambígua da palavra “bem”. Duas críticas recaem comumente: a primeira é a de que enfatiza o objeto, uma coisa, e não conceitos mais abstratos como processos, partilhas, comunidades; a segunda é a conexão mercantil e capitalista, já que “bem” é o patrimônio e/ou propriedade de alguém ou alguéns, quando “bens comuns” pretende ser exatamente o oposto. Vieira, porém, defende a palavra:

Considero que faz mais sentido entender o termo “bem” de forma ampla, como aquilo que é útil para um fim qualquer; no contexto contemporâneo, o mais usual é que esse fim seja a troca mercantil — mas isso é uma circunstância imposta pelo capitalismo, que não nos impede de conceber “bens” que sejam úteis, por exemplo, para a superação desse regime social ou para o compartilhamento. (VIEIRA, 2014:111)

O mesmo ocorre no pensamento do cientista político Sergio Amadeu da Silveira (2008), que procura evidenciar as facetas “públicas” e “coletivas” contidas na expressão:

Commons pode ser traduzido como comum, produção ou espaço comum. Seu significado também comporta a noção de público em oposição ao que é privado. Seu uso evoca ainda a ideia de algo que é feito por todos ou por coletivos e comunidades. Os *commons* pretendem expressar recursos que são comuns. Bens públicos são *commons*. (SILVEIRA, 2008:49)

Penso que vale trazer para o debate em português outras palavras que derivam do radical “comum” e buscam também as ideias de partilha e coletividade, embora cada uma delas seja usada para fins diferentes. Destaco a palavra “comunidade” e sua derivação “comunitário”, que segundo o dicionário Michaelis significa ao mesmo tempo a “agremiação de indivíduos que vivem em comum ou têm os mesmos interesses e ideais políticos, religiosos, etc” e a “totalidade dos cidadãos de um país, o Estado” – sendo a palavra “comunismo” o “sistema social que preconiza a comunidade de bens e a supressão da propriedade privada nos meios de produção”. Destaco também a palavra “comódite” (aportuguesada a partir do inglês *commodity*), que, segundo o verbete na Wikipedia, é o nome dado na economia aos “produtos de base em estado bruto (matérias-primas) ou com pequeno grau de industrialização, de qualidade quase uniforme, produzidos em grandes quantidades e por diferentes produtores”¹⁰. Por fim, sublinho a palavra “comunal”, a qualidade de “pertencente ou relativo a comuna”, sendo “comuna”, entre outras definições possíveis, um “corpo político ou governamental que adota princípios revolucionários ou comunistas”.

Tenho simpatia por adotar a expressão “bens comunais” como variação a “bens comuns”, tanto pela carga política mais acentuada quanto para fugir do vínculo que “comum” tem com a ideia de acesso irrestrito sem regras de uso. “Comunal” está mais perto de “em

comunidade”, “em regime de comunhão”, e isso ajudaria a entender que não se trata de quaisquer bens, mas sim de bens com um regime de zelo e uso especial, pertencente e acessível a todos e todas. Quem opera no *commons* na contemporaneidade de fato adota princípios revolucionários, os trazidos pelo advento do digital. E, como veremos com Negri mais adiante, formam um corpo político – com características multifacetadas, diversas e enodadas em rede, mas ainda assim um corpo político. Não tenho interesse, porém, na disputa pela melhor terminologia entre os pesquisadores do *commons* em Língua Portuguesa nem qualquer pretensão de rumar sozinho o caminho da produção intelectual por algo que na prática é um detalhe. Utilizo este parágrafo apenas para ressaltar que, neste trabalho, quando convier, navegarei entre os termos “bens comuns” e “bens comunais”, e procurarei a partir de agora adotar o singular *common* proposto por Hardt e Negri, embora *per se* refiram-se à mesma ideia.

Para além das questões de tradução, também há diferenças de concepção entre o que diversos teóricos querem dizer quando utilizam a palavra *commons* ou a juntam a outros termos formando expressões como *commons* digitais, *commons* intelectuais, *creative commons*, etc. Embora de forma geral a ideia de partilha e zelo estejam presentes, vale distinguir entre correntes diferentes de pensamento inclusive como forma de optar por seguir uma ou outra linha.

Retomo a definição de Lewis Hyde como base inicial de comparação: “A *commons* is a social regime for managing a collectively owned resource” (Hyde, 2010:43). Já vimos que o foco aqui está no *sistema de gestão*. Como evolução deste conceito, o próprio Hyde coloca os *commons* como um entre os tipos de propriedade possíveis de encontrar na sociedade do século 21. Com a estrutura narrativa de atribuir a algo grandioso um objetivo modesto, Hyde atribui aos *commons* a necessidade de ser defendido: “The commons is never the only kind of property at large in the land; there is always some form of despotic dominion and some form of market nearby, and for the commons to endure it must be protected from these” (Hyde, 2010:44). Resumindo, temos aqui a noção de que o autoritarismo e o mercado seriam *ameaças* aos bens comuns. E a de que os bens comuns não seriam e talvez nunca serão hegemônicos. Seriam resistência.

Yochai Benkler (2006) leva a discussão para outro lado. O que chama de *commons-based peer production (CBPP)* (tradução minha: produção comunal entre pares) desafia e ao mesmo tempo sustenta a sociedade contemporânea, que vive, segundo sua teoria, na fase da economia da informação em rede (*networked information economy*). A abordagem é entusiasta das redes digitais mas pela perspectiva liberal: as novas formas de produção seriam também oportunidades de desenvolvimento de novos tipos de negócios e acúmulo/compartilhamento de capital, baseados no *common*, mas ainda assim com fins de mercado (mesmo este mercado tendo outras características em comparação ao século 20, um “não-

mercado”). Para Benkler, há menos ruptura e mais bem-estar entre impacto social e circulação de capital.

If we are indeed seeing the emergence of a substantial componente of nonmarket production at the very core of our economic engine – the production and exchange of information, and through it of information-based goods, tools, services, and capabilities – then this change suggests a genuine limit on the extent of the market. (BENKLER, 2006:19)

Plataformas de financiamento coletivo (*crowdfunding*), por exemplo, são uma das respostas de mercado para a era digital, assim como modelos de negócio baseados em bens comuns – transporte (Waze e Uber), moradia (AirBnb), cultura (Netflix), comunicação (Buzzfeed), participação social (Change.org) e até conhecimento científico (Academia.edu), entre tantos outros exemplos. Note-se que a maioria dessas iniciativas nasceram na região do Vale do Silício (baía de São Francisco), nos Estados Unidos, um sinal mais do que claro de vantagem competitiva capitalista na economia da informação em rede. De qualquer forma, Benkler não deixa de sublinhar que os bens comuns são centrais para essa nova realidade: “*Commons are another core institutional component of freedom of action in free societies*”¹¹. Resumindo: os bens comuns poderiam se tornar hegemônicos na economia global. Seriam liberdade de ação¹².

Ainda no campo da economia, mas agora de um ponto de vista libertário e anti-privatização, há uma teoria impossível de ser ignorada, desenvolvida pela cientista política norte-americana Elinor Ostrom (1990): o manejo de bens comunais, em inglês *common-pool resources* (CPR). Vencedora do Prêmio Nobel de Economia em 2009 pelo conjunto da obra, cuja publicação de maior destaque é *Governing the Commons* (1990), Ostrom desenvolveu oito princípios para o manejo sustentável de bens comunais físicos, que podem ser aplicados tanto no contexto de colaboração horizontal por diferentes atores da sociedade civil quanto na relação entre governo e iniciativa privada. A saber:

1: Define clear group boundaries; 2: Match rules governing use of common goods to local needs and conditions; 3. Ensure that those affected by the rules can participate in modifying the rules; 4. Make sure the rule-making rights of community members are respected by outside authorities; 5. Develop a system, carried out by community members, for monitoring members' behavior; 6. Use graduated sanctions for rule violators; 7. Provide accessible, low-cost means for dispute resolution; 8. Build responsibility for governing the common resource in nested tiers from the lowest level up to the entire interconnected system. (OSTROM, 1990)

A obra de Ostrom vale análises à parte, pelo impacto imenso gerado quando da publicação, na virada da década de 90, um momento imediatamente pré-revolução digital em que o debate sobre sustentabilidade de recursos comuns se tornava mais do que urgente. Outra razão é que a pesquisadora foi além de seu tempo, adiantando novas formas de pro-

dução e governança que a visão de mundo digital torna natural apenas alguns anos depois. Por isso é o trabalho derivado que nos interessa neste momento. Os pesquisadores franceses Melanie Dulong de Rosnay e Hervé Le Crosnier (2012) aplicaram os princípios de Ostrom à conjuntura das redes informacionais digitais, mais especificamente a comunidades *peer-to-peer* como a Wikipedia, a Internet Engineering Task Force (IETF) e desenvolvedores de *software* livre por trás da licença GNU-GPL¹³. A análise é bastante detalhada, e aqui me atenho a destacar as conclusões finais. Dulong de Rosnay e Le Crosnier apontam que os princípios de governança de Ostrom, sim, se aplicam no que diz respeito às relações puramente humanas entre pares e que bens digitais são bens duráveis. Mas há tensão e inconsistência quanto à relação jurídica entre comunidades de produção comunal e os interesses do mercado (muitas vezes representados pelo próprio Estado). Pontos urgentes e sensíveis como a garantia de neutralidade da rede e a necessidade de reformar leis de propriedade intelectual emergem, assim como a ideia também levantada por Hyde de que o *common* demanda um esforço por proteção.

Dulong de Rosnay e Le Crosnier também posicionam o *common* digital como uma forma possível de governança entre outras, com ligeiras diferenças em relação aos pensamentos de Hyde e Benkler. Para os franceses, há três maneiras de gerir bens comunais digitais: a opção do mercado (“indústrias verticais, que separam produtores de usuários”), a da propriedade intelectual (“o uso de obras com direito autoral que antes não era regulamentado passa a ser proibido em versões digitais”) e a opção das comunidades de produção comum entre pares (as CBPP de Benkler), que utilizam a ideia de direito autoral não para limitar a distribuição de determinados itens, mas, pelo contrário, para garantir o acesso a eles (Moulier-Boutang, 2014). Na prática isso se dá com licenças livres para trabalhos intelectuais, como a Creative Commons (conforme explorarei logo adiante).

Voltando a Ostrom, sua teoria de manejo dos *common-pool resources* é sempre colocada como a oposição oficial ao texto de Garrett Hardin (1968) citado aqui anteriormente (o da “tragédia dos *commons*”), já que ela teria comprovado teoricamente e com um passo-a-passo testado na prática ser possível não esgotar os recursos comuns mesmo com o aumento populacional (e portanto evitar a “tragédia”). Mas há de fato outro pesquisador que abertamente se opôs aos escritos de Hardin. No trabalho de 1998 intitulado *The Tragedy of the Anticommons*, Michael Heller (1998) ironiza a profunda burocratização sobre a qual o capitalismo se desenvolveu no século 20, de forma a criar barreiras técnicas, comerciais e contratuais intransponíveis para desenvolver quase qualquer criação e novas pesquisas. O resultado disso seria um estímulo involuntário a iniciativas que driblem a lógica da propriedade e busquem o frescor de criar e liberar suas criações para uso comum. Ou seja: quem se posiciona como *anticommons* protege demasiadamente a propriedade privada e impossibilita que ela prospere. É uma crítica direta à propriedade intelectual e às patentes científicas do final do século 20, que, todavia, não tem a preocupação de colocar o *common* como algo a ser

protegido, produzido ou, ainda, estimulado como revolucionário das relações humanas. Ao contrário, Heller é liberal; busca mais “liberdade” na crítica à burocracia.

Anticommons property is prone to the tragedy of underuse. Once anticommons property appears, neither markets nor subsequent regulation will reliably convert it into useful private property, even if the property rights are "clearly defined" and contracts are subject to the "rule of law." Transaction costs, holdouts, and rent-seeking may prevent economically justified conversion from taking place. Over time, markets may develop formal or informal mechanisms that allow rightsbundling entrepreneurs to assemble private or quasi-private property. (HELLER, 1998:688)

O que procurei expor nos parágrafos anteriores é a diferença sensível de abordagem entre alguns teóricos que tratam do conceito de *commons* nas últimas décadas. Identifica-se duas correntes majoritárias, ambas respaldadas na ideia de liberdade. Encontra-se a diferença quando se questiona o seguinte: a quem interessa essa liberdade? Os liberais, em seus vários tons (Benkler e Heller), veem os bens comuns como incentivo a um novo *livre mercado*. Os marxistas, em outras tonalidades diversas (Hyde, Ostrom, Dulong de Rosnay e Le Crosnier), defendem uma *sociedade livre* – o direito dos indivíduos de acessar e participar da governança dos bens comuns. Simpatizo com o segundo grupo, enxergando os novos modelos de negócio como possibilidades de disrupção visando a abertura integral para governança comum de todos os bens comuns. A escolha, como objeto deste estudo, de iniciativas de arte viabilizadas por financiamento coletivo (em plataformas privadas) denota o interesse por investigar quais bens comuns vêm sendo produzidos poética, social e politicamente a partir de mecanismos do livre mercado que esse próprio *common* garante a partir do códigos-aberto.

Michael Hardt (2011) defende, num texto publicado no *The Guardian*, por ocasião da crise imobiliária global, que a ideia da partilha pode ser a saída ao maniqueísmo entre os sistemas capitalista e comunista que vivemos no século 20 – e que de certa forma se espelha nesse momento da dissertação na oposição entre liberais e marxistas. Para Hardt, enquanto o capitalismo e o comunismo dividem o mundo em propriedades privadas e públicas, o *common* pode conter a solução para um mundo pós-digital. Curiosamente, Hardt extrai essa concepção dos textos de Marx:

Marx argues in his early writings against any conception of communism that involves abolishing private property only to make goods the property of the community. Instead communism properly conceived is the abolition not only of private property but of property as such. (...) "Private property has made us so stupid and one-sided," he writes, "that an object is only ours when we have it." What would it mean for something to be ours when we do not possess it? What would it mean to regard ourselves and our world not as property? Has private property made us so stupid that we cannot see that? Marx tries to grasp communism, rather awkwardly and romantically, in terms of the creation of a new way of seeing, a new hearing, a new thinking, a new loving – in short, the production of a new humanity. Marx here is searching

for the common, or, really a form of biopolitical production put in the hands of the common.” (HARDT, 2011)

O que o pesquisador norte-americano chama de “produção biopolítica” é o que seres humanos constroem a partir de seus corpos e mentes, imaginação, simbolismo, relações. Podemos incubar a produção biopolítica como produto da atividade da “cultura” – veremos mais à frente como ele e Antonio Negri articulam sua teoria marxista em torno dessa característica da multidude em rede. Por agora, exploremos como a ideia de “cultura” historicamente também sofreu e sofre a ameaça da propriedade privada.

CLAUSURA CULTURAL E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Na primeira linha do primeiro capítulo, quando disse que quaisquer primeiros passos em direção à cultura de rede levam à palavra *commons*, estava fazendo menção às licenças Creative Commons mais do que a qualquer outra referência. O sistema de licenciamento de obras intelectuais criado em 2001 pelo então professor de direito na Universidade Stanford, Lawrence Lessig, se tornou a mais conhecida iniciativa global, hoje com mais de 1 bilhão de trabalhos licenciados, que lutam pela flexibilização das leis de propriedade intelectual. A necessidade de criar alternativas legais que promovem o compartilhamento de trabalhos criativos (livros, música, design, *software*, filmes, maquetes, etc.) surgiu da constatação já deduzida neste trabalho: políticas públicas e privadas ainda não aceitaram que as regras do mundo físico não se aplicam necessariamente à natureza digital da Internet. No caso da música, para fins de exemplo, como aplicar a lógica do vinil (“número de cópias vendidas”) à distribuição digital binária, imaterial, fluida, flexível e aberta? Em ambiente digital, a ideia de original e cópia está abolida.

Eis como a organização Creative Commons se apresenta:

Creative Commons is a nonprofit organization that enables the sharing and use of creativity and knowledge through free legal tools. Our free, easy-to-use copyright licenses provide a simple, standardized way to give the public permission to share and use your creative work — on conditions of your choice. CC licenses let you easily change your copyright terms from the default of “all rights reserved” to “some rights reserved.” Creative Commons licenses are not an alternative to copyright. They work alongside copyright and enable you to modify your copyright terms to best suit your needs.¹⁴

Antes de analisar alguns termos desta citação – como “alguns direitos reservados”, “permissão pública” e “alternativa” –, é necessário dar alguns passos atrás e identificar de onde surge a necessidade filosófica e histórica de buscar outros caminhos para o acesso, a distribuição e o consumo de uma criação artística. Em outras palavras, como aplicar às ideias e à produção humana simbólica/abstrata o contexto do que até agora tratamos como bens comuns? Em ainda outras palavras: a terra, as plantações e os espaços públicos fazem parte do *common* tanto quanto o conhecimento?

Lewis Hyde (2010) é direto nessa associação ao dizer que, se qualquer ser humano tem uma ideia e não quer que nenhum outro a copie ou “viole” seu pensamento, “é melhor manter para si mesmo”. Ele parte do pensamento de John Locke que já abordamos inicialmente, segundo o qual a propriedade privada foi criada para garantir ao autor a “liberdade” de usá-la, explorá-la e protegê-la. “*If we define property only in terms of the right to exclude, then we must say that there can be no property in revealed ideas*” (Hyde, 2010:46). Neste caso vale retomar a analogia clássica de George Bernard Shaw sobre as maçãs: se eu tenho uma,

você tem uma e eu te dou a minha, você fica com duas maçãs e eu sem nenhuma; se eu tenho uma ideia, você outra ideia e nós trocamos, nós dois ficamos com duas ideias. Essa metáfora de entendimento fácil encobre algumas características da cultura humana que, pasmem, são as mesmas do digital: ideias são bens partilhados, não-rivais, não-exclusivos e abundantes. Isso significa que podem ser utilizadas e “possuídas” por alguém sem que deixem de ser usufruídas por outra pessoa e que usar uma ideia leva à criação de outras ideias, numa espiral abundante. Daí a dedução contundente de que cultura é um bem comum; cultura é um *common* partilhado pela humanidade.

Se isso é verdade e quase óbvio, por que todas as criações humanas não estão disponíveis para acesso livre? Ou, para utilizar o termo jurídico correto, por que todas as criações humanas não são parte do “domínio público”? Uma resposta está no pensamento do pesquisador James Boyle (2003). Para ele, estamos vivendo a “segunda rodada de aprisionamento” de bens comuns (*second enclosure movement*) desde quando se criaram as primeiras leis de propriedade intelectual. “Segunda” porque tornar privadas as ideias, o conhecimento e as criações partilhadas se seguiu à “primeira” rodada de aprisionamento, a transformação das terras comuns em propriedades privadas.

We are in the middle of a second enclosure movement. It sounds grandiloquent to call it “the enclosure of the intangible commons of the mind,” but in a very real sense that is just what it is. True, the new state-created property rights may be “intellectual” rather than “real”, but once again things that were formerly thought of as either common property or uncommodifiable are being covered with new, or newly extended, property rights. (BOYLE, 2003:37)

Há uma grande variedade de coisas que poderiam ser consideradas “bens comuns intangíveis da mente” (termo utilizado por Boyle) e todas elas passaram a ser propriedade de alguém num determinado momento da história. Como vimos, a teoria liberal originária não parecia mal-intencionada ao crer que configurar direitos de autor estimularia a produção intelectual, já que os criativos passariam a ser recompensados financeiramente. Na prática, porém, desenvolveu-se o monopólio e o “aprisionamento” da cultura em indústrias ultralucrativas. Em termos técnicos, a humanidade inventou mecanismos legais (direitos autorais e patentes) para transformar as ideias e a arte em bens rivais e exclusivos, desrespeitando sua natureza aberta e livre. A lógica liberal era economicamente pura: se não há o direito de excluir, não há como fazer dinheiro e, portanto, não há como incentivar a produção (aqui aparece a moral calvinista, que vincula incentivo apenas à remuneração financeira) (Hyde, 2010:55). Mas o que ocorre é o inverso, numa espiral elitizante da cultura: ao aprisionar e restringir o acesso para quem pode pagar para utilizá-los, os ricos ficam mais ricos e os pobres são excluídos da conversa, tendo sempre de buscar maneiras alternativas de disrupção. Ou a criação de circuitos alternativos, muitas vezes também segregacionistas.

Quando ocorre a revolução digital e os bens culturais voltam a ser incontrolavelmente partilhados, não-rivais, não-exclusivos e abundantes (ou seja: digitais), a discussão sobre propriedade intelectual emerge com urgência nunca antes vista. O próprio texto de John Perry Barlow (1996), citado no início deste trabalho, traz esta emergência: “*Your legal concepts of property, expression, identity, movement, and context do not apply to us. They are all based on matter, and there is no matter here*” (Barlow, 1996). Desse espectro de pensamento surgem diversos movimentos que retomam as utopias da cultura livre, sendo um dos principais expoentes o movimento do *software* livre. É indispensável uma digressão rápida pelas origens da cultura livre contemporânea, em especial no campo da informática, para entender também o nascimento da nova cultura de licenciamento que a organização Creative Commons e outras levam a cabo.

Em suma, ativistas do *software* livre veem os programas de computador como “bens comuns intangíveis da mente”, que não devem, portanto, ser aprisionados como propriedade intelectual (como já faziam Microsoft e Apple desde os primeiros computadores pessoais produzidos, até hoje). O engenheiro eletrônico Richard Stallman foi um dos pioneiros do movimento porque se negou a assinar, na condição de desenvolvedor no início dos anos 1980, os primeiros *nondisclosure agreements* das corporações emergentes (acordos de não revelar o código-fonte), que buscavam acabar com as comunidades colaborativas de desenvolvedores. Até então, a liberdade de compartilhar códigos e programas era tão natural quanto o compartilhamento de receitas culinárias (Tavares, 2009). Em reação à privatização da atividade de desenvolver *softwares*, em 1983 Stallman fundou o projeto GNU e, dois anos depois, a Free Software Foundation, e começou a disseminar o termo *software* livre, em contraponto ao *software* proprietário protegido por *copyright*. Para garantir que o sistema operacional GNU, baseado em código-aberto, fosse um bem comum acessível e partilhado pela comunidade de desenvolvedores, Stallman criou a primeira licença livre, a *GPL - General Public License* (também conhecida por GNU/GPL), que daria início oficial à cultura livre ao incentivar um paradoxo: que trabalhos intelectuais precisem ser deliberadamente licenciados para garantir o acesso irrestrito. Em seu ensaio *The Right to Read* (1997), Stallman organiza algumas bases filosóficas do *common* digital que exercem pressão legal e moral até hoje. Seu ponto principal de argumentação é o de que a sociedade moderna foi fundada sobre o direito de excluir, em que as pessoas precisam driblar barreiras de direito autoral para simplesmente ler, ouvir, assistir, interagir com outras; de onde se conclui que a missão dos *softwares*, cuja natureza é digital e portanto livre, é servir à libertação da humanidade de lógicas restritivas como as impostas aos bens culturais e intelectuais.

Ligada à incipiente cultura da informática e logo largamente adotada pela comunidade de desenvolvedores criadora do sistema Linux e sua tecnologia *wiki* (que possibilita a criação da Wikipedia), a licença GPL deu frutos e se tornou o ícone de um movimento que se espalharia pelo campo da cultura como um todo: o *copyleft*. O movimento da cultura livre

deixaria os *softwares* para buscar aplicação na música, no teatro, nas artes visuais, na performance, na literatura, no cinema e até na ciência, todas as formas de conhecimento e produção simbólica e intelectual humanas. Termo inventado a partir de um engenhoso jogo de palavras em inglês com a palavra *copyright*, as licenças *copyleft* garantem ao autor o “direito de liberar as obras”, e garante aos utilizadores o direito de reproduzi-las ou copiá-las.

O *copyleft* passou para o terreno dos bens culturais para designar precisamente o que no *software* livre era uma obviedade: a garantia de certas liberdades do público, a partir da própria arquitetura das leis que reconhecem invariavelmente ao autor a possibilidade de escolher, com plena liberdade, o modelo de distribuição e exploração de suas obras. (...) O *copyleft* é produto de uma estranhíssima revolução tecnológica, que permitiu que os bens culturais e o conhecimento sejam independentes dos velhos formatos físicos, sendo distribuídos de forma potencialmente universal pelas redes telemáticas. (COPYLEFT, 2006 apud FOLETTO, 2009)

Copyleft não é uma licença em si, mas antes uma filosofia de compartilhamento de criações intelectuais, enxergando-as como bens comuns, ou, conforme apontado por André Lemos, enxergando a cibercultura como um “território recombinate” (Lemos, 2007). Artistas que reconhecem suas criações como não-isoladas de seu contexto e provenientes de outras referências passam a ter no *copyleft* a alternativa para garantir o direito de reprodução por outros – e, portanto, retomam a espiral abundante natural das ideias. Contra a máxima “todos os direitos reservados” (“*all rights reserved*”, em inglês), adeptos da filosofia *copyleft* apregoam “todos os direitos revertidos” (“*all rights reversed*”) ou “nenhum direito reservado”. Se retomamos aqui a ideia de que o conhecimento humano comunga com certas características que fundam a informação digital, chegaremos à mesma conclusão. “Toda cultura é, antes de tudo, híbrida; formação de hábitos, costumes e processos sócio-técnicos-semióticos que se dão sempre a partir do acolhimento de diferenças e no trato com outras culturas” (Lemos, 2006). Retomando ainda outra ideia já abordada, as licenças desenvolvidas sob a filosofia *copyleft* seriam a reação digital ao aprisionamento dos bens culturais de que trata Boyle.

A esta altura podemos voltar a dissertar sobre a mais popular entre as licenças desenvolvidas sob filosofia *copyleft*, a Creative Commons, e sobre o quanto a organização criada por Lawrence Lessig é uma das responsáveis por disseminar a visão de mundo da cultura digital entre artistas que não necessariamente tinham no digital suas produções ou linhas de pesquisa. Para tornar a última frase palpável, dois exemplos em que o digital extrapola o digital: 1) a banda norte-americana Radiohead decidiu lançar o álbum *In Rainbows* gratuitamente na Internet em 2007, rompendo a lógica de propriedade intelectual e comercial da indústria da música¹⁵; 2) o grupo brasileiro Teatro Para Alguém, do qual fiz parte entre 2009 e 2012, foi indicado ao prêmio Shell em 2009 pelo pioneirismo da criação via Internet, buscando o *remix* de linguagens audiovisuais e cênicas em peças transmitidas ao vivo por *streaming*, rompendo com a materialidade do teatro¹⁶. Esses dois casos precedem o fenômeno

das plataformas de financiamento coletivo (*crowdfunding*), que seriam para o universo da cultura e da arte a materialização da visão de mundo digital como forma e ética de produção em rede (mas isso é do que trataremos mais adiante).



Figura 1

COPYLEFT

O símbolo das licenças livres é formado a partir da inversão do símbolo tradicional dos direitos autorais (“c” para “*copyright*”).
Fonte: Wikimedia Foundation¹⁷

Apesar de o termo “cultura livre” ter sido utilizado pela primeira vez nos anos 1970 para depois ser recuperado pelos fundadores da internet (Turner, 2006) e levantado como bandeira pelos ativistas do *software* livre, foi o advogado Lawrence Lessig o principal responsável por sua popularização. Seu segundo livro, publicado em 2004, leva o título *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity* e aprofunda a crítica que James Boyle fazia nos mesmos anos à segunda rodada de aprisionamento da cultura. A diferença é que Lessig teria repercussão global, devido a três razões: ele expõe deliberadamente as marcas e corporações que protagonizam e lucram com o aprisionamento da cultura, defende abertamente o que essa indústria começou a chamar de “pirataria” e propõe uma metodologia que não se opõe, mas sim trabalha “lado a lado” ao direito autoral para garantir que as criações intelectuais e digitais possam ser compartilhadas e reutilizadas no contexto da Internet. “*A free culture has been our past, but it will only be our future if we change the path we are on right now*” (Lessig, 2004:XV).

O pensamento de Lessig teve início numa disputa judicial de 1998, como advogado do desenvolvedor Eric Eldred, contra ninguém menos que o totem da indústria cultural, o personagem Mickey Mouse, da Disney. Seu cliente havia sido proibido de incorporar um poema que citava Mickey a uma biblioteca licenciada em domínio público, mesmo alegando que, segundo a lei norte-americana vigente, a propriedade intelectual se tornava domínio público em 70 anos – e o personagem foi criado em 1928. Em sua tese de defesa, Lessig apontou uma contradição legal. Ele atentou para o fato de que aquela era a 11ª vez em 40 anos que o Congresso ampliava períodos de vigência de *copyright* a pedido dos detentores, enquanto a Constituição proibia a perpetuação dos direitos de autor. O que estava por trás

era o *lobby* de corporações como a Disney e a MPAA (Motion Pictures Association of America) que, para não perder a propriedade de obras que ainda possuíam grande valor de mercado, faziam doações às campanhas eleitorais de congressistas para garantir a aprovação das leis. O pesquisador Luis Eduardo Tavares resume a história:

A nova lei implicava na prática que todas as obras produzidas a partir de 1923 ficam impossibilitadas de circular livremente até 2019. Lessig se viu diante de um caso histórico, uma vez que na atualidade, com a existência da Internet, a resolução do Congresso representava um enorme estancamento social. Ele então tentou recorrer à Suprema Corte, mas acabou derrotado. A partir de então, Lessig adquiriu uma causa e começou a desenvolver mecanismos de licenciamento alternativos inspirando-se em Richard Stallman. Assim criou o Creative Commons. (TAVARES, 2009)

Apesar de ter surgido de uma batalha legal, na prática a proposta de Lessig não é de enfrentamento. Ele usa o exemplo do Mickey Mouse para denunciar, por um lado, a eternização dos direitos autorais que sustenta a indústria cultural e, por outro, a falta de opção jurídica para artistas que gostariam de fugir dessa lógica, principalmente no contexto digital, em que o conceito de propriedade não faz sentido. O que fazer para garantir a abundância das ideias, a liberdade de re-criação e o acesso do público às obras concomitantemente ao pagamento pela criação? Lessig opta pelo caminho do meio ao assinalar que busca um “balanço entre anarquia e controle”:

A free culture is not a culture without property; it is not a culture in which artists don't get paid. A culture without property, or in which creators can't get paid, is anarchy, not freedom. Anarchy is not what I advance here. Instead, the free culture that I defend in this book is a balance between anarchy and control. (LESSIG, 2004:XVI)

Neste outro trecho, Lessig sublinha sua opção por desviar um pouco da filosofia *copyleft*, que de fato tem raízes anárquicas, e adotar o termo “alguns direitos reservados” (“*some rights reserved*”, em inglês), quase um slogan das licenças Creative Commons a partir de então.

The “cut and paste” world that defines the Internet today will become a “get permission to cut and paste” world that is a creator's nightmare. What's needed is a way to say something in the middle—neither “all rights reserved” nor “no rights reserved” but “some rights reserved”— and thus a way to respect copyrights but enable creators to free content as they see fit. In other words, we need a way to restore a set of freedoms that we could just take for granted before. (LESSIG, 2010:277)

A narrativa de terceira via funcionou, e as licenças Creative Commons (CC) passaram a ser vistas tanto como disrupção à indústria cultural por artistas que querem criar e remixar livremente (e libertar suas obras da possibilidade de lucro) quanto pelo recente mercado da “economia criativa”, a abordagem mercadológica contemporânea para os setores de negócios ligados a bens e serviços criativos. Outro motivo pelo sucesso é que elas oferecem

não apenas a opção de liberar ou não liberar o uso das criações, mas também definir níveis de permissão. Não é só a terceira via; são no mínimo sete vias. De acordo com a redação mais recente, a versão 4.0, artistas e demais criativos podem escolher entre as seguintes opções de licenças Creative Commons¹⁸:

- *Public Domain Dedication* (CC0): colocar em domínio público (renunciar a todos os direitos de autor);
- *Attribution* (CC BY): exigir atribuição (utilizadores devem dar crédito e indicar se houve modificações);
- *Attribution-ShareAlike* (CC BY-SA): exigir atribuição e compartilhamento livre (além de creditar, utilizadores devem utilizar a mesma licença no trabalho derivado);
- *Attribution-NoDerivs* (CC BY-ND): exigir atribuição e proibir modificações;
- *Attribution-NonCommercial* (CC BY-NC): exigir atribuição e proibir uso comercial;
- *Attribution-NonCommercial-ShareAlike* (CC BY-NC-SA): exigir atribuição, proibir uso comercial e exigir compartilhamento sob a mesma licença;
- *Attribution-NonCommercial-NoDerivs* (CC BY-NC-ND): exigir atribuição, proibir uso comercial e proibir modificações.

A própria organização Creative Commons só considera “licenças de cultura livre” as três primeiras, em que há a possibilidade de modificação das obras. Para quem opta por CC0, CC BY ou CC BY-SA, a organização disponibiliza um selo “Aprovado para obras de cultura livre” e uma extensa sessão de perguntas e respostas¹⁹ em que define o significado de “obras de cultura livre” a partir do conceito de liberdade: 1) liberdade de usar a obra em si; 2) liberdade de usar as informações contidas na obra; 3) liberdade de copiar e compartilhar cópias; 4) liberdade de remixar e compartilhar o trabalho derivado. Notemos que Lessig de fato alcança a proposta de “balanço” entre anarquia e controle. Ativistas do *software* livre e a própria Free Software Foundation reconhecem as três primeiras licenças CC como promotoras de cultura livre, enquanto empresas de mídia como a produtora dos TED Talks adotam as licenças mais restritivas como estratégia de divulgação de suas produções. Hoje, as maiores plataformas de conteúdo e busca na internet – Google (e YouTube), Vimeo, Yahoo (e Flickr) – também oferecem ferramentas de busca por conteúdo “livre”, ou seja, licenciados em CC, alguns deles inclusive com filtros mais específicos, diferenciando trabalhos livres para uso comercial ou para modificações.

Abraçar o caminho do meio, porém, não significa alcançar a unanimidade. Entre as diversas críticas que os ativistas situados na extremidade contracultural dedicam às licenças Creative Commons é a postura acrítica em relação ao conceito de propriedade em si, que deveria ser combatido e abolido em contexto digital em vez da busca por uma convivência diplomática. Se entendemos as origens dos bens comuns como uma postura política libertária, como exploramos nos estudos de Hyde (2010), Ostrom (1990), Dulong de Rosnay e Le

Crosnier (2012) e veremos em profundidade logo adiante em Hardt e Negri (2004), é difícil dissociar as licenças Creative Commons de uma certa intenção protetoral para/com os autores. Segundo a pesquisadora neoísta Anna Nimus (2006), um *common* deve ser definido pelos direitos de uso e partilha de quem recebe as obras artísticas, não o contrário. “*Creative Commons legitimates, rather than denies, producer-control and enforces, rather than abolishes, the distinction between producer and consumer*” (NIMUS, 2006). Nimus é ácida e radical ao acusar Lessig e sua organização de atrapalhar mais do que promover o debate real anti-proprietário rumo a uma sociedade livre, com “todos os direitos dispersados” (“*all rights dispersed*”). Nesse sentido, ela ironiza o nome da iniciativa, sugerindo a troca por “Creative Anti-Commons”, já que, na prática, seria apenas mais uma modalidade repaginada de direitos autorais à disposição do mercado no século 21. Um sinal de que ela pode ter razão está no fato de que não há críticas vindas do lado liberal. Os detentores tradicionais de *copyright*, situados na outra extremidade do debate, têm a seu favor a legislação do mundo inteiro e um poder econômico tal que não vale o esforço em pressionar por mudanças ou abolição das licenças Creative Commons.

Esta parte do trabalho mostra que, mesmo com diversos pontos de vista em debate, as licenças GNU/GPL e Creative Commons são as soluções contemporâneas mais populares e satisfatórias para garantir a partilha do que é criado pela mente humana. Tomando a cultura como a criação coletiva da linguagem, da religião, dos instrumentos de trabalho, das formas de habitação, vestuário e culinária, das manifestações do lazer, da música, da dança, da pintura e da escultura, dos valores e das regras de conduta e dos sistemas de relações sociais, não há outra conclusão para defender além de que o processo de criação de obras artísticas é fruto puro de recombinação de referências e criação coletiva (não do ponto de vista de ter diversos autores, mas no sentido de que um ser humano isolado de sua coletividade não produz arte). Tal qual o digital, cultura e arte são um *common*, um bem comunal, que deve ser protegido da propriedade privada.

O *COMMON* COMO PRODUÇÃO DA MULTITUDE

Esta última seção do Capítulo Um dá mais um passo na discussão sobre bens comuns que só poderia ter emergido com tanta urgência com a revolução digital. O que exploro a seguir é o estado da arte da teoria do *common* – sua relação intrínseca com a forma como a sociedade se organiza na contemporaneidade, a partir do surgimento de um novo ator social, a multidão. Segundo essa teoria, concebida pelos filósofos marxistas Antonio Negri e Michael Hardt (2004), que adoto como referencial teórico, os bens comuns são o ponto central da criação de uma sociedade livre.

Vimos superficialmente algumas páginas atrás que Negri e Hardt elegem a palavra *common*, no singular, para se referir a uma nova característica da sociedade contemporânea, em oposição à ideia feudal relacionada a *commons*, no plural. Vimos também que Hardt busca deduzir dos escritos do próprio Karl Marx a centelha que daria origem à noção de *common* que desenvolveu com Negri. Para entender este conceito complexo, é necessário se aprofundar um pouco na teoria geral que os dois conceberam num contexto de crítica à globalização, especialmente na situação da geopolítica mundial nos ataques ao World Trade Center, em Nova York, em setembro de 2001. A digressão não é enfadonha, mas ligeira; serve para ampliar o espectro do que trato neste trabalho como bem comum e, consequentemente, para embasar a concepção de uma ou várias *poéticas do comum*.

Há diversos conceitos entrelaçados no pensamento de Negri e Hardt, todos eles partindo de um mesmo pressuposto, o de que a globalização acelerada nos anos 1990 pelas políticas neoliberais e o surgimento das tecnologias da informação nos levaram a uma nova ordem global, batizada por eles de Império. No primeiro livro publicado em conjunto, *Empire* (2000), o principal ponto de argumentação é o de que não faz mais sentido, na contemporaneidade, falar em imperialismo baseado na soberania e na disputa de estados-nação, como era praxe na era moderna. Ao contrário, a nova soberania se desenvolve como um “poder em rede” imperial (“*network power*”), distribuído entre os estados-nação mais poderosos, instituições supranacionais, as maiores corporações do novo capitalismo, entre outros. Comparado com o século 20, em que duas guerras mundiais colocaram a geopolítica nas mãos dos estados-nação e da ONU, o jogo de dominação global da contemporaneidade é muito mais difuso, com atores tão diversos quanto Google, Isis, governo dos Estados Unidos, PayPal, Al-Qaeda, União Europeia, Facebook, rede hacker Anonymous, WikiLeaks, e tantos outros jogadores. As fronteiras não influenciam tanto, nem o idioma, nem a identidade. O Império é o poder global estabelecido em rede, com vários níveis de hierarquia e participação entre as figuras dominantes. Este trecho explica o pano de fundo:

On the one hand, we argued that no nation-state, not even the most powerful one, not even the United States, can “go it alone” and maintain the global order without collaborating with the other major powers in the network of Empire. On the other

hand, we claimed that the contemporary global order is not characterized and cannot be sustained by an equal participation of all, or even by the set of elite nation-states, as in the model of multilateral control under the authority of the United Nations. Rather, severe divisions and hierarchies, along regional, national, and local lines, define our current global order. (HARDT e NEGRI, 2004: XIII)

À soberania do poder imperial, na visão dos filósofos, interessa o estado permanente de guerra. Em contraposição à ideia de que o mundo vive em paz, a não ser por guerras civis isoladas, – o que de certa forma é correto se olharmos com lentes modernas –, Hardt e Negri colocam o contrário: ao atentado terrorista às Torres Gêmeas seguiu-se o estado de exceção permanente e a histeria em torno da “segurança” típica de tempos de guerra. A fragilidade do Império global é ao mesmo tempo o que mantém seu *status quo*: a possibilidade de que qualquer pessoa seja uma ameaça. A guerra não é mais localizada em um território com um inimigo claro durante um período específico (como a Guerra do Vietnã ou a Guerra do Golfo), mas sim contra uma ideia sem tempo ou espaço definidos (guerra ao terror, guerra às drogas), o que por si só já justifica o estado permanente de exceção (2004:13).

Há diversos desdobramentos explorados a partir dessa noção por Hardt e Negri, mas nos interessa aqui dois em particular, os conceitos de *biopoder* e de *resistência*. Os autores buscam na filosofia de Michel Foucault (Instituto Humanitas Unisinos, 2008) a noção de que os estados modernos utilizam diversas táticas que não são apenas coerção e violência para disciplinar a sociedade. Este biopoder, sugerem Hardt e Negri, na contemporaneidade toma a forma de uma política fundamentalmente dependente da dominação, exploração, expropriação e sobre o poder de alguns de ameaçar a morte de outros (Rabinow e Rose, 2006). Se for o caso, o Império tem legitimidade para matar quem ou o quê ameace a segurança. Não apenas isso; o controle dos corpos pelas “forças do Império” se dá através de vigilância permanente, propaganda e exploração de cadeias de trabalho. *“The current war regime not only threatens us with death but also rules over life, producing and reproducing all aspects of society”* (Hardt e Negri, 2004: 94). De acordo com eles, o biopoder emana de cima da sociedade, de forma transcendente, como uma autoridade soberana que impõe ordem; a contradição está no fato de que o mecanismo utilizado para gerar e manter essa ordem (as tecnologias de informação, principalmente) é também responsável pela criação de “bens imateriais”: conhecimento, ideias, formas de comunicação e relações. Essas novas “formas de vida” baseadas na colaboração e na troca via redes informacionais seriam o que os filósofos chamariam de “produção biopolítica” (*“biopolitical production”*, em inglês).

É da produção biopolítica que emerge a *resistência* ao Império, segundo este ponto de vista – chegamos aqui ao segundo conceito que me interessa explorar. Tal como a ideia de guerra se modifica na passagem para a contemporaneidade, também se complexifica a maneira como grupos anti-*establishment* agem em adaptação ao contexto do estado permanente de conflito. De uma forma geral, Hardt e Negri sublinham que a forma de resistência evoluiu his-

toricamente da organização de exércitos populares nos séculos 18 e 19 (como na Revolução Francesa, em que as pessoas treinadas conseguiram enfrentar e derrotar o Estado) para as forças de guerrilha do século 20 (como na Revolução Cubana: pequenos exércitos espalhados em diversas células utilizando de ataques-surpresa). Nesses dois exemplos já se nota a tendência à descentralização e à informalidade. A evolução da guerrilha seria a atuação em rede, tendo entre os pioneiros os soldados do Exército Zapatista mexicano, e atingindo a maturidade em organizações como a al-Qaeda e a Intifada. As redes terroristas, embora ultracentralizadas e verticais internamente, atuam permeáveis às forças de repressão, sem identificação, espalhadas e integradas em nós. É com a popularização das tecnologias de informação que a resistência ao Império se forma definitivamente como evolução do formato de guerrilha. Hardt e Negri atribuem às “redes distribuídas” conectadas via internet a estratégia de formar “enxames” que desafiam o Império: *“The distributed network structure provides the model for an absolutely democratic organization that corresponds to the dominant forms of economic and social production and is also the most powerful weapon against the ruling power structure”* (2004, p. 88). Redes sem poder central atuando em conjunto – como as responsáveis pela Primavera Árabe no Egito (2011), pelo movimento Occupy Wall Street nos Estados Unidos (2011), pelo 15M na Espanha (2011), pelos protestos na Taksim Gezi Park na Turquia (2013) e pelas Jornadas de Junho no Brasil (2013) – usam de uma *inteligência de enxame*, que Hardt e Negri poética e brilhantemente descrevem no seguinte parágrafo:

When a distributed network attacks, it swarms its enemy: innumerable independent forces seem to strike from all directions at a particular point and then disappear back into the environment. From an external perspective, the network attack is described as a swarm because it appears formless. Since the network has no center that dictates order, those who can only think in terms of traditional models may assume it has no organization whatsoever – they see more spontaneity and anarchy. The network attack appears as something like a swarm of birds or insects in a horror film, a multitude of mindless assailants, unknown, uncertain, unseen, and unexpected. If one looks inside a network, however, one can see that it is indeed organized, rational, and creative. It has swarm intelligence. (HARDT e NEGRI, 2004:91)

A inteligência de enxame baseada em comunicação constante é um dos principais atributos da nova figura sociológica concebida pelos dois filósofos, a mesma que dá título ao segundo trabalho que publicaram em conjunto: *Multitude* (2004). Algumas vezes traduzida nas edições em português como “multidão”, este conceito, como vimos, é a novidade contemporânea que atualiza para a sociedade da informação as ideias de “o povo”, “a massa” e “a classe trabalhadora”. Mais do que apenas um agrupamento censitário de pessoas, a multitude é o modo de vida alternativo ao Império, formado a partir da identificação da diversidade, da tolerância e da abertura ao novo. Hardt e Negri fazem questão de sublinhar a diferença de seu conceito em relação a outras figuras sociais. O conceito de “povo” está baseado na identidade nacional ou étnica; “o povo” é um, enquanto a multitude são vários. Já a ideia de “massa” ten-

de ao cinza, à uniformização, enquanto a multidão é multicolorida – mesmo agindo em conjunto, a organização interna é heterogênea. Por último, a noção de “classe trabalhadora” normalmente se define por papel social e por faixa de renda, enquanto isso não importa para a multidão. A imagem de mais fácil compreensão é a estrutura física da própria Internet. Não por acaso é no digital que a multidão tem o contexto favorável para emergir.

A distributed network such as the Internet is a good initial image or model for the multitude because, first, the various nodes remain different but are all connected in the Web, and, second, the external boundaries of the network are open such that new nodes and new relationships can always be added. (HARDT e NEGRI, 2004:XV)



Figura 2

JORNADAS DE JUNHO

Atos organizados pelo Movimento Passe Livre (MPL) em junho de 2013 deram início às Jornadas de Junho.
Fonte: Oliver Korbliht/Mídia NINJA²⁰

Os conceitos de Império, biopoder, resistência, inteligência de enxame e multidão nos levam finalmente ao ponto fundamental de argumentação, em torno dos bens comuns – o *common*, no singular, conforme optam os autores. Como forma de vida alternativa ao Império, a multidão conectada é a principal responsável pela manutenção da democracia no globo terrestre, e pela dispersão dos valores democráticos pelas nações que ainda não adotam este sistema político (ou que sofrem com governos antidemocráticos mesmo tendo sido eleito democraticamente, como os Estados Unidos de Donald Trump). Duas características da multidão deixam isso claro, para Hardt e Negri (2004:XV):

1) Sob o aspecto econômico, no capitalismo cognitivo a produção do *common* tende a ser um modo de produção central. Por não buscar como elemento de conexão identidade, uniformidade ou poder de consumo, a multidão produz o *common* para que possa se comunicar e agir em conjunto. O trabalho em si tende a ser baseado em redes de comunicação, especialmente aqueles que geram objetos imateriais, como ideias, imagens, afetos e relações. “We will call this newly dominant model ‘biopolitical production’ to highlight that it not only

involves the production of material goods in a strictly economic sense but also touches on and produces all facets of social life, economic, cultural, and political" (2004, XVI). Para os autores, a expansão do *common* é um dos pilares da possibilidade de uma democracia global.

2) Sob o aspecto político, como já abordamos anteriormente, a multidude é a forma de resistência que desafia o Império usando métodos mais democráticos do que nunca. A organização de redes distribuídas tende à horizontalidade, à dispersão de autoridades e é baseada verdadeiramente em colaboração entre pares. "*The genealogy reveals a tendency for resistance and revolutionary organizations not only to be a means to achieve a democratic society but to create internally, within the organizational structure, democratic relationships*" (2004, XVI). Para os autores, a democracia emerge da própria multidude agindo para produzir, manter e partilhar bens comuns.

Hardt e Negri são filósofos e, como tal, entrelaçam conceitos que podem depois ser utilizados para análises nos mais diferentes campos das ciências humanas. Posiciono a teoria da multidude como a visão de mundo sobre a qual este trabalho disserta. O digital apenas alterou os meios de expressão artística na contemporaneidade porque, antes, havia modificado a maneira como a sociedade se configura. Só a multidude cria, constitui, é positividade (Santiago, 2014). Os projetos artísticos que emergem nesse contexto também buscam a horizontalidade, a democracia, a tolerância e "novas formas de vida". Mais que isso, alguns desses projetos de arte buscam ser a resistência ao Império se utilizando dos formatos multidinais e da estética relacional do digital – como o próprio Antonio Negri aborda na obra *Art and multitud* (2008), que retomaremos adiante.

Por outro lado, faço questão de sublinhar que nada é uma coisa só, nesta que se pretende uma análise dialética. A pesquisadora italiana Tatiana Bazzichelli (2013) é muito feliz com sua teoria de "disrupção em rede" ("*networked disruption*", em inglês) quando mistura objetos de estudo que normalmente seriam analisados em separado. Para ela, não há como dissociar a criação artística em ambiente digital da ação de ativistas *hackers* e da geração de novos negócios (Bazzichelli, 2013:10). É como a multidude: enquanto produz riqueza para as forças do Império, gera novas formas de vida e bens comuns que são resistência. As duas coisas ao mesmo tempo, indissociadas. O *common* que tanto nos interessa como conceito também pode ser *business* (como as próprias plataformas de *crowdfunding*).

Por agora relembremos o que abordei no Capítulo Um, que agora chega ao fim. Busquei analisar em profundidade o conceito de *common* (bem comum) nas suas mais diversas facetas, tanto liberais quanto anarquistas, tanto feudais quanto contemporâneas, tanto físicas quanto digitais, de forma a deixar claro que essa ideia, a partir de agora, deve ser entendida como *as criações biopolíticas da multidude partilhadas como forma de luta por democracia*. Esta é a matéria dos projetos de arte escolhidos como modelo para análise neste trabalho, que deliberadamente optaram por seguir determinadas características e se valer de poé-

ticas baseada nos bens comuns. Esta imersão por vezes técnica e detalhada foi um pano de fundo sem o qual seria leviano avançar na discussão sobre processos de criação, especialmente de artistas que se valem dos conceitos de digital, rede, multidão, público, livre, comum. É este o assunto do próximo capítulo.

CAPÍTULO DOIS

O COMUM NAS ARTES

A partir do conceitualismo de Marcel Duchamp, que teve seu auge nos anos 1920, a evolução da prática artística realizou uma profunda revisão sobre papel, função, suportes e linguagem das artes. De maneira geral, por enquanto sem se ater a particularidades de cada artista ou movimento, é possível dizer que gêneros como *happening*, performance, teatro épico, intervenção urbana, e depois as diversas formas de arte em ambientes eletrônico e digital (*net.art*, artemídia e a *mobile art*, etc.), formam um campo de experimentação que rompe com as ideias de estética e beleza vigente nos séculos anteriores. O objeto artístico dotado de aura perde sentido (Archer, 2012). As obras estão mais e mais engendradas no mundo, espelhando-o, provocando-o, recriando-o.

A trajetória dos projetos de arte da transição entre as fases moderna e contemporânea, tanto em termos de materiais utilizados quanto de temáticas das obras e da relação buscada entre artista e público, mostra que há uma tendência a “se conduzir à vida, negando gradativamente tudo aquilo que se relaciona de forma mais direta aos conceitos da estética tradicional” (Arantes, 2005). A crise da representação pós-industrial (que busca objetos corriqueiros como fontes de expressão) e a posterior incorporação das poéticas tecnológicas da sociedade das massas (fotografia, televisão, rádio, telecomunicações – exploradas incansavelmente pela *pop art*) consolidam a preocupação de artistas e movimentos em ganhar as ruas e buscar o público onde ele está, não apenas para fruir das criações, mas participar delas e também criá-las.

O contexto com que se relacionavam essas vanguardas do século 20, especialmente no período após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), está largamente preenchido pelo clima de desenvolvimentismo tecnológico. À melancolia do fim do conflito (cujo sentimento

de revolta diante da barbárie faz nascer a contracultura nas décadas posteriores) somam-se os primeiros computadores, a substituição da inteligência humana por máquinas e a consequente formulação das primeiras teorias cibernéticas. Como vimos, o próprio nascimento da Internet é imbuído de utopia. Hoje, pouco mais de 50 anos depois, quando se fala em interatividade, produção colaborativa, aleatoriedade, rede, hibridismo, ubiquidade, remix e autoria – conceitos caros, por exemplo, ao universo da arte contemporânea –, está-se recobrando uma visão de mundo tecnológica, iniciada nesse período das vanguardas artísticas. O digital e a retomada dos bens comuns na sociedade da informação espalharam por diversos campos da arte seus modos de fazer e pensar, começando pelo desenvolvimento computacional mais rudimentar.



Figura 3

CUT PIECE

Na performance de Yoko Ono no Fluxus, o público podia cortar suas peças de roupa, 1965.
Fonte: Vox Populi²¹

A partir dos anos 60, conforme apontam diversos críticos, essa tendência ganhou o nome de arte participativa, com registros de manifestações em gêneros bastante distintos. Na arte cinética, no grupo Fluxus e nas primeiras “instalações”, as chamadas ao público para “viver” e “experenciar” a obra se dão em confluência com o tecnocentrismo, ainda incipiente, mas já moldando mentalidades. Entre muitos outros exemplos possíveis, o holandês Stanley Brouwn aborda passantes, oferece-lhes um bloco de notas e caneta e pede para que indiquem como chegar a um determinado lugar, criando mapas inúteis que depois seriam expostos como a obra *Por Aqui, Brouwn* (anos 1960). Yoko Ono, ainda no Fluxus, convida o público a cortar as roupas que ela vestia, na performance *Cut Piece* (1965 – Fig. 3). Jesus Soto também oferece aos espectadores a realização da obra de arte, como em *Vibração* (1965), estruturas vibratórias de arame acionadas a partir do movimento de quem via. No Brasil, *Bichos* (anos 1960), de Lygia Clark, e *Parangolés* (1964), de Hélio Oiticica, são alguns a testar dispositivos que detonam a participação do público. Como afirma Ferreira Gullar sobre Lygia Clark:

O espectador (...) é chamado a participar ativamente da obra, que não se esgota, que não se entrega totalmente, no mero ato contemplativo: a obra precisa dele para se revelar em toda a sua extensão. Mas aquela estrutura móvel possui uma ordem interna, exigências, e por isso não bastará o simples movimento mecânico da mão para revelá-la. Ela exige do espectador uma participação integral, uma vontade de conhecimento e apreensão. (GULLAR apud ARANTES, 2005:36)

Uma das influências sobre a ideia de participação nas artes é maquinica. De acordo com o apontado por Claudia Gianetti (2006), ainda nos anos 50 e 60 o engenheiro e filósofo francês Abraham Moles articulou as ideias que dariam conta do campo da estética trazidas pelas primeiras máquinas cibernéticas e os primeiros algoritmos combinatórios. Tendo visto a capacidade sobre-humana de fazer cálculos, que já substituíra trabalhadores de profissões ligadas às ciências exatas e matemáticas, Moles supôs um mundo mecânico para se perguntar como seria a arte num contexto como esse. O artista, segundo a Estética Cibernética de Moles, passaria a ser um programador, um diretor, um esteta que desenha e opera a arte realizada pelas máquinas. Vemos aqui o papel do artista revisitado, assim como a ideia de autoria.

O cientista austríaco Herbert W. Franke é um dos seguidores da teoria de Moles e o responsável por publicar, em 1967, o primeiro manual sobre Estética Informacional, em que aparece o conceito de “sistemas interativos”. Ele chama a atenção para um aspecto até então ignorado pela produção artística, a “experiência” vivida pelo espectador no processo de percepção e compreensão da obra (Gianetti, 2006:49). Esse tipo de abordagem, explica Gianetti, ajudou a desconstruir o conceito de obra de arte no campo filosófico, e abriu caminho para expressões como a performance – mesmo que a tecnologia não fosse o tema/meio das obras.

A própria ideia de “obra de arte” sofre um giro conceitual, na medida em que, ao acentuar sua condição aberta e formativa (que permite a experiência), afasta-se, progressivamente, de sua acepção hermética e intuitiva. Esse é um passo de fundamental importância, uma vez que significa a superação do valor ou experiência estéticos baseados na fruição puramente subjetiva, postura propagada pelo Romantismo e que perdura, de certa forma, ainda em nosso século. (GIANETTI, 2006:58)

Os estudos de estéticas informacionais e comunicacionais recebem contribuições de diversos campos, a partir de muitos teóricos, como Marshall McLuhan, Jean Baudrillard e Vilém Flusser – todos eles de certa forma versando sobre a organização do mundo influenciada pela tecnologia. Mas é originado na biologia um dos conceitos mais importantes, com ecos até hoje. No final dos anos 1960, o biólogo austríaco Ludwig von Bertalanffy organiza a Teoria Geral dos Sistemas a partir da ideia de que a comunicação entre seres vivos é interativa e coloca o comunicador concomitantemente nos papéis de observador e parte integrante do contexto em que a comunicação se dá. Ele defende que os sistemas vivos se organizam em formas de redes, e que os ciclos de retroalimentação lhes permitem auto-regular-se e auto-organizar-se (Gianetti, 2006:45). Isso é fonte de referências para aplicações científicas

diversas e de fato inaugura uma cultura científica e filosófica nova, influenciada também pela física quântica e pela teoria da relatividade, segundo a qual tudo estaria integrado. O cartesianismo renascentista tem seu fim como pensamento hegemônico, não por acaso no momento em que está sendo gestada a revolução tecnológica que culminaria no digital – cuja principal característica também é, como aponta o filósofo Manuel Castells (1999), a convergência de tecnologias para um sistema integrado. Linguagem de programação é teoria de sistemas pura. A interdisciplinariedade e a interdependência são as novas tônicas.

As artes influenciariam e seriam influenciadas por essa abordagem sistêmica de diversas maneiras. Gianetti sublinha que as obras, a partir de então, não deveriam “ter a intenção essencial de mudar o domínio cognitivo do observador ou da comunidade” (2006:71) e nem se basear em conceitos como verdade, realidade, objetualidade, transcendência, autonomia e originalidade (2006:77). O filósofo Pierre Levy (2010:103) se utiliza da teoria dos sistemas para conceber a inteligência coletiva que se erige com a cibercultura, que “desperta o desenvolvimento de novas espécies de arte, ignorando a separação entre emissão e recepção, composição e interpretação”. A pesquisadora Priscila Arantes (2005:49) também aponta que, neste contexto, “há cada vez menos pertinência em encarar os produtos ou processos estéticos contemporâneos como criação individual, como manifestação do estilo de um gênio singular, em vez de um trabalho em equipe”. O teórico Nicolas Bourriaud (2009:102) é preciso ao relacionar as artes à ideia de sistema integrados: “Visto que as pessoas escrevem lendo, e produzem obras de arte enquanto observadoras, o receptor torna-se a figura central da cultura – em detrimento do culto ao autor”.

Ao isolar esses conceitos, encontramos uma ideia, que já explorei algumas páginas atrás, entre os escritos de Michael Hardt e Antonio Negri (2004): a própria arquitetura da Internet, que serve de metáfora para a forma como a multitude se manifesta para resistir ao Império, é também uma das formas de descrever a estética digital erigida com a cibercultura. A Internet é um sistema formado por nós não-hierárquicos (rede, colaboração) a partir de protocolos abertos (remix, experiência), sem controle central (não-autoria). A alegoria é útil para demonstrar, uma vez mais, que a visão de mundo construída pelo desenvolvimento tecnológico se extrapola de si mesma e disputa outras mentalidades e subjetividades na contemporaneidade.

Uma obra de arte em particular serve como metalinguagem sobre o funcionamento sistêmico da sociedade da informação. Em *Web of Life* (2001 – Fig. 4), concebida nos Países Baixos por Jeffrey Shaw, Bernd Lintermann e Michael Gleich, o espectador-interator coloca a palma da mão sobre um suporte que escaneia suas linhas vitais. Essas formas se integram à instalação audiovisual posicionada logo em frente ao totem-escâner. Aquelas linhas se conectam às de outras pessoas que também tiveram suas mãos escaneadas, em um fluxo que resulta em diversas outras imagens, num *work in progress* coletivo e constante. O nome da obra é uma referência ao livro de mesmo nome escrito por Fritjof Capra, filósofo que baseia

sua visão sobre a natureza integrada da vida na teoria dos sistemas. A mão, que dá identidade ao sujeito, se funde a outras mãos e forma um sujeito coletivo, uma grande representação artística dos sistemas vivos híbridos e entrelaçados em rede. Representação também de diversidade, alteridade e do *common*. Não se trata somente de uma metáfora da rede como sistema de comunicação, mas de, a partir da potencialização fluida e conectiva da rede, pensar nela como um grande ser vivo, como uma rede orgânica que é computada em tempo real (Arantes, 2005:48).

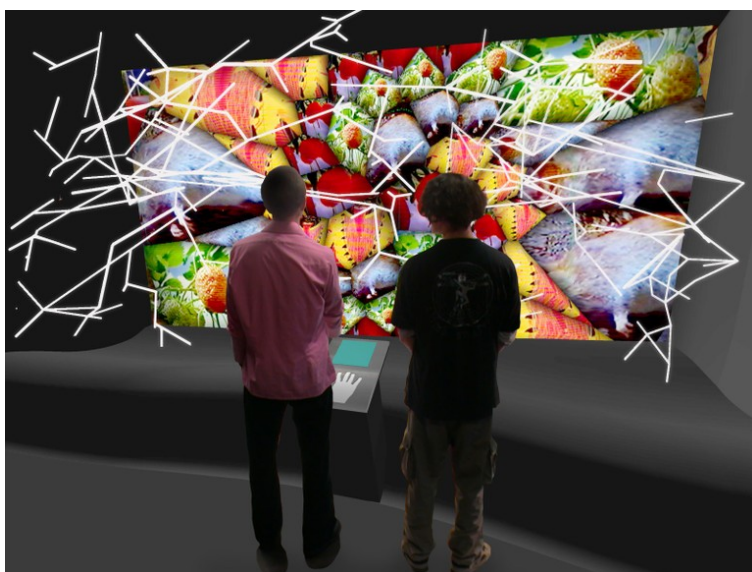


Figura 4

WEB OF LIFE

Instalação multimídia de
Jeffrey Shaw, Bernd Lintermann
e Michael Gleich, 2002.
Fonte: V2_²²

Apesar do tom positivo e transformador, o mundo conectado em sistemas em rede não deixa de ter suas complexidades e problemas. Partindo de um ponto de vista crítico, a historiadora francesa Anne Cauquelin (2005) pontua que algumas mudanças trazidas por este *mindset* podem ter deixado o universo das artes ainda mais elitista – e com menos “partilha do comum” – do que anteriormente. Ao mesmo tempo que possibilita colaboração e a inteligência de enxame, a “ditadura da comunicação” também exclui, diz ela. Em seus escritos, Cauquelin se dedica especificamente à arte contemporânea – que em si só é um sistema, já que “passamos do consumo à comunicação” (2005:56). O que a autora quer dizer é que não há criação artística, ou reconhecimento como tal, se as figuras criadoras não estiverem dentro da rede e não se comunicarem dessa maneira.

Entrar em uma rede significa ter acesso a todos os pontos do conjunto, a conexão operando à maneira das sinapses do sistema neural. (...) Dentro dessa topologia, é o movimento que permite a conexão. Significa que a noção de “sujeito” comunicante apaga-se em favor de uma produção global de comunicações. (CAUQUELIN, 2005:60)

Para ela, enquanto sistema, a arte contemporânea tem quatro características:

- **Bloqueio:** não se pode sair da rede uma vez que se está conectado, e a circularidade conduz à tautologia, ou seja, *a rede se repete indefinidamente*;
- **Redundância e saturação:** o bloqueio gera desgaste após tanta repetição e digere informações novas de maneira instantânea, o que anula a diferença, ou seja, *o conteúdo se encontra sempre na mesma circularidade*;
- **Nominação:** é a dissimulação das características anteriores, a “marca” que se atribui a algo buscando a diferenciação, *a identidade própria dentro da circularidade*;
- **Construção da realidade:** ao dominar a linguagem e a comunicação, os membros autorizados pela rede a representá-la criam as narrativas que quiserem e *forjam uma visão de mundo*, sua percepção e sua ordenação.

É inegável, portanto, que o modo e o contexto como se deu a revolução digital, a partir do desenvolvimentismo tecnológico do século 20, mudou o paradigma estético que pauta a contemporaneidade. O mundo que rumou num sentido imaterial, fluido, interconectado e flexível produz bens simbólicos diferentemente do que acontecia décadas atrás. O pensador Derrick de Kerckhove faz um retrato irônico e preciso dessa situação a partir de uma corruptela de “o meio é a mensagem”, frase notável de Marshall McLuhan. Diz Kerckhove: “*Today one may say that the network is the message of the medium Internet*” (Kerckhove apud Bazzichelli, 2013:74). A rede é a mensagem do meio Internet.

ALÉM DA ARTE PÚBLICA

Foi nas décadas de 1960 e 70, quando a utopia contracultural emergiu como reação à destruição dos bens comuns do planeta, que performances individuais evoluíram para *happenings* coletivos e caóticos. A busca por uma arte participativa de caráter político extrapolou de Marina Abramovic, Joseph Beuys, Nam June Paik, entre tantos outros, para grupos dadaístas, situacionistas, o punk rock, os Provos, entre outros mais, buscando já evidenciar pautas de resistência – feminismo, direito à cidade, movimento por direitos civis. Essa disputa pelo conhecimento e pela atenção/apreensão do espectador está de fato mais disponível fora dos museus, das galerias e de outros espaços institucionais das artes. Foi natural, entre outras razões como a visibilidade e o impacto social real das obras, que a tendência participativa tivesse as ruas como palcos.

O crítico de arte Michael Archer (2012) sublinha o contexto anticapitalista dessas primeiras manifestações, em contraponto à *pop art* de Andy Warhol – que escancarou o caráter comercial das artes e posicionou objetos artísticos, mesmo os mais corriqueiros, como itens de consumo e desejo, cujo valor varia conforme regras mercadológicas. É também em contraponto a esse cenário que os gêneros da performance e do *happening* ganham força²³, assim como as ideias situacionistas.

No final dos anos 60 e início dos 70, qualquer coisa que alimentasse um mercado e com isso contribuísse para o bem-estar comercial das economias ocidentais era percebida por alguns artistas norte-americanos, em particular, como prestação de apoio tácito, ainda que de modo indireto, ao envolvimento dos EUA, entre outras coisas, na Guerra do Vietnã. Havia, assim, uma razão adicional para explorar a natureza absolutamente não-mercenária do Conceitualismo e a transitoriedade da performance: uma arte que pudesse afirmar-se como tal ao negar o potencial de venda dos objetos carregava uma certa força política e ideológica contrária aos dogmas da economia capitalista de mercado. (ARCHER, 2012:117)

É possível dizer, portanto, que, na sua origem, esse tipo de manifestação artística participativa tem entre suas buscas resistir ao *status quo* e oferecer contranarrativas (ou, para utilizar o termo de Antonio Negri de que nos valemos aqui em outros contextos, oferecer “novas formas de vida”). Naturalmente, é no espaço público, nos locais de circulação de milhares de pessoas, que encontra o contexto adequado para florescer. Isso abre um campo novo de disputa na história da arte. Até este momento, projetos que se categorizavam como “arte pública” se resumiam a esculturas financiadas pelo poder público e projetos belos de urbanismo e paisagismo (mas estéreis no sentido de resistência política). Nesta seção, busco entre os caminhos errantes da esfera e do interesse públicos alguns entendimentos sobre os limites e avanços deste gênero em particular, muito conectado conceitualmente à ideia de bens comuns.

Pode-se atribuir significados diversos à ideia de “arte pública” – arte em espaço público, arte como bem público, arte financiada pelo poder público, arte de interesse público. Embora todos de certa maneira tenham seus sentidos próprios, há alguns nuances importantes a se investigar. O pesquisador colombiano Armando Silva (2014), por exemplo, identifica duas tradições teóricas, uma “atada ao contexto físico, arquitetônico e histórico das cidades” (grandes esculturas em espaços abertos) e outra “ligada aos contextos sociais e antropológicos” – que, de acordo com ele, hoje recebe diferentes alcunhas (“novo gênero de arte pública”, “arte de intervenção”, “arte de base comunitária”, “arte de interesse público”, etc.) (Silva, 2014:121). É evidente que esta segunda linha provoca mais interesse. Na seguinte frase de Silva fica claro o porquê: a matéria dos projetos de arte pública (em seu sentido social e antropológico) é o *common*: “O público, no sentido daquilo que é comum aos cidadãos, está em disputa, em confronto permanente; possui, como a arte pública, uma conotação política. Assim, migra-se do descritivo, o lugar físico, ao analítico, o debate” (Silva, 2014:19).

Silva tem no grafite²⁴ o objeto principal de seus estudos, por isso arte pública aparece como um conceito em oposição ao que ele entende por grafite. As cenas e linguagens artísticas que disputam e se manifestam nos espaços das cidades são de grande valia para entender o contexto social e político do século 21. Em sua obra *Atmosferas Urbanas*, o teórico descreve três gêneros de expressão de arte em cidades, que se sobrepõem um ao outro. São eles (Silva, 2014:127):

- **Arte urbana:** congrega os artistas de rua preocupados com uma “expressão plástica”, mas que poderiam estar em museu, galerias e outros espaços institucionais das artes. Muralistas se encaixam neste gênero, por exemplo.
- **Arte pública:** abrange as ações e criações de artistas que intervêm, fazem performances ou atuam, “com fins abertamente políticos”, na mentalidade dos habitantes. Por exemplo: coletivos de intervenção, teatro de rua e *happenings*.
- **Grafite:** apresenta “expressão de combate e conflito” com pichações e pirataria de *hackers* em sua maioria anônimas, sem pretensão de chegar a galerias e ao mercado de arte. Nos últimos anos, ganhou tal apreço estético que parece ter perdido a autonomia para rivalizar com a arte urbana (ou *street art*).

Para facilitar o entendimento sobre as diferenças entre arte urbana e arte pública, o pesquisador aponta disparidades não apenas de expressividade, mas também de origem de cada gênero. A arte urbana proveria das artes plásticas, com obras que poderiam ser realizadas em outros lugares, mas que, na rua, é claro, ganham uma “expressividade de rua”. No contexto latino-americano, Silva vê no muralista mexicano Diego Rivera a principal influência da arte urbana e sublinha o fato de que esse tipo de trabalho ainda mantém o *status* esperado de obras de arte na visão do mercado, digna de crítica e da construção de carreiras de artistas como se faz tradicionalmente.



Figura 5

O GIGANTE DE BOSTON

O mural de 2012 da dupla brasileira Os Gêmeos pode ser considerado exemplar de “arte urbana”.
Foto: Guia da Semana²⁵

Para Armando Silva, a arte pública também se originaria nas artes (em gêneros diversos, não apenas visuais, a partir da tendência contracultural de ganhar as ruas) e receberia influência forte da filosofia e de outras disciplinas sociais, “até fazer do próprio pensamento a obra de arte, como o assume em geral a arte contemporânea” (Silva, 2014). Dois aspectos importante da arte pública do século 21, para Armando Silva, são o fato de não ser necessariamente uma expressão plástica nem atuar obrigatoriamente sobre o espaço físico urbano. Aqui está um dos vínculos com o *common* digital: uma vez que o ciberespaço é também entendido como espaço público, a ação artística digital – ou aquela que mescla atividades materiais e imateriais – ganha caráter interventivo e de arte pública.



Figura 6

OLHO DA RUA

A intervenção de 2016, sem assinatura, pode ser considerada exemplar de “arte pública”.
Foto: Mídia NINJA²⁶

Em seu livro *Public Art: Theory, Practice and Populism* (2009), Krause Knight aposta em certo maniqueísmo e divide a produção de arte em dois arcabouços opostos. Ela chama de “elitistas” os que consideram necessário profissionalismo e educação formal para formação de artistas, e que respeitam padrões e cânones do bom gosto e da beleza. Estes impõem

sua cultura para oprimir os demais. Ao contrário, os “populistas” abraçam a diversidade, o pluralismo e a informalidade (muitas vezes amadora) na promoção de experiências artísticas que incluem o público. Citando Margaret Wyszomirski, Knight aponta que é da “tensão entre excelência e igualdade” que surge o que chama de “democracia cultural”, e sai em defesa de uma “arte pública populista” (2009). Ou seja, em palavras mais simples: a pesquisadora reconhece que o poder público financia esculturas para agradar a elite das belas-artes, mas vê no ativismo organizado (terceiro setor) ou não (coletivos e artistas independentes) a resistência necessária para a popularização da arte pública. É relevante anotar o conceito de democracia do pensamento de Knight para a discussão da seção *Estética relacional como manifestação da multidão*, ainda neste capítulo.



Figura 7

ARROZ, FEIJÃO E GANJAH

Comumente chamado de pixo, intervenções assim são consideradas “grafite”.
Foto: Mobileprints.com²⁷

No contexto brasileiro, também há registros opostos entre correntes de pensamento sobre arte pública. O Sesc SP editou em 1998 o livro *Arte Pública*, fruto de seminários e palestras realizados nos anos anteriores. Apesar da imaturidade da cultura digital no meio da década de 1990, já aparecem nas falas dos pesquisadores, pensadores e artistas as noções de coletivos, apropriação do espaço público e a questão da cidade como obra de arte coletiva em constante reconstrução (Rocha in Miranda, 1998:31). Destaco particularmente aspectos dos pensamentos de Nelson Brissac-Peixoto e Maria Lúcia Montes.

O artista Brissac-Peixoto defende que o espaço da rua é o único onde se pode reconhecer as interações que constituem o cerne da produção contemporânea, a partir de “complexidades” e “diferenças irreduzíveis” entre os habitantes das cidades. Ele busca como fonte de seu processo criativo, em projetos como *Arte/Cidade* e *Canteiro de Operações* (2012), a “negociação com todos os sistemas de significação, de socialização e de poder” que consti-

tuem a cidade (Brissac-Peixoto in Miranda, 1998:116). Para além de suas ideias como um todo, é a metrópole paulistana a matéria do artista em suas criações. Daí a avaliação, válida para o meio da década de 1990, de que em São Paulo “não se sabe mais o que é público, o que é privado, fomos alienados do espaço público que, na verdade, é um espaço de guerra”. Brissac-Peixoto demonstra interesse por uma figura teórica que faz parte de suas pesquisas mais recentes, “o artista como ser metropolitano”, atuando em intervenções *site-specific*, buscando dialogar com a história daquele lugar e recriando experiências de vivência na cidade. Para ele, o interesse do artista pela cidade é diferente do renascentista, quando coube à arte desenhar e estetizar as cidades de forma a ordenar a vida e corroborar com a manutenção do poder estatal. Ele diz:

O que me interessa, no que podemos chamar de arte pública, não é o fato de que ela se dê na rua. É primordialmente o fato de que ela envolve um espectro maior de situações. E enfrentá-la exige uma maior riqueza de aportes, um diálogo mais amplo, lidar com um número maior de tensões. (...) A arte contemporânea reencontra seu papel na cidade justamente como indício ou trabalho sobre essas diferenças e essas multiplicidades. (BRISSAC-PEIXOTO in MIRANDA, 1998:116)



Figura 8

CANTEIRO DE OPERAÇÕES

Parte do projeto Arte/Cidade, a obra de Nelson Brissac-Peixoto busca “trabalhar com a contínua mutação da cidade, e não apaziguá-la.”
Foto: Revista Select²⁸

A pesquisadora Maria Lúcia Montes, engrossando o coro a partir de uma perspectiva antropológica, entende que a criação de arte pública na contemporaneidade se dá a partir do “confronto com a alteridade”; a relação do artista com o outro (ou outros) no espaço público são o detonador de consciência crítica sobre o próprio modo de ser do artista e da cidade. A praça pública, para ela, passa a ser vista como “o lugar por excelência em que a obra expõe suas credenciais ao reconhecimento como arte, na esperança de que, negociando com o usuário do espaço convertido em espectador, ela se veja efetivamente reconhecida como arte” (Montes in Miranda, 1998:278). Na relação com o outro, portanto, estariam não apenas a fon-

te de criação como o próprio sistema de arte. De certa forma, Montes se aproxima da ideia de Armando Silva exposta há pouco, quando este coloca que a obra de arte pública contemporânea é o próprio pensamento suscitado. Daí o fato de ela defender que a arte pública não apenas dessacraliza o espaço do museu, mas, ao contrário, “ressacraliza novos espaços profanos”. Ela diz:

Nos grandes espaços urbanos isso significa não só democratizar o acesso à arte mas também reconstruir formas significativas de pertencimento, recriando solidariedade e novas identificações com o espaço da cidade, numa nova maneira de reconstituição de identidades sociais e culturais. (...) Na verdade, só o *outro* (grifo da autora) faz emergir o mesmo como problema, só a diferença suscita a questão da identidade. (MONTES in MIRANDA, 1998:278-279)

Montes atribui muita responsabilidade aos fomentadores da arte pública (seja o poder público ou os próprios artistas-interventores). Para fugir da realidade das grandes metrópoles, ela extrapola qualquer sistema de arte e inclui exemplos controversos do que, em sua opinião, seriam obras de arte pública da cultura brasileira: sambódromos, bumbódromos, a Festa do Divino (MG), a Nova Jerusalém construída em Pernambuco durante a Semana Santa, o Parque da Imigração em Curitiba (PR), a Casa da Paz em Vigário Geral (RJ), e o próprio Olodum na Bahia. Para ela, a arte pública deve ser criada a partir desse diálogo inclusivo “entre tradição e tradução”, olhando a arte como elemento de ressocialização, já que “quando a festa ocupa a rua, o crime se recolhe e vem juntar-se à comemoração comum” (Montes in Miranda, 1998:285).



Figura 9

FESTA DO DIVINO

Manifestações da cultura popular como o evento de Minas Gerais podem ser considerados dentro de um pensamento brasileiro de arte pública?

Foto: Na Mochila²⁹

No mesmo *Arte Pública* do Sesc SP de 1998 está o contraponto a essa discussão, visões opostas de um debate que ainda se manifesta nos meios acadêmicos, no sistema da

arte contemporânea e, até, no senso comum. A curadora e professora de história da arte Aracy Amaral dá bastante importância à ideia primeira de arte pública (obras escultóricas instaladas no espaço público) e lamenta sua destruição pela população, “despreocupada com a qualidade de vida” (Amaral in Miranda, 1998:49). Amaral elogia as políticas de São Paulo até os 1920 e a gestão de Prestes Maia, um “planejador da cidade”, mas que teriam com o tempo sentido o efeito da perda de “referências simbólicas tão importantes a seus habitantes”. O auge da crítica de Amaral se dá na seguinte frase:

Penso que arte pública, em uma capital grande, extensa e heterogênea como São Paulo, só seria explicável caso tivéssemos uma comissão de especialistas para desenvolver projetos em todas as latitudes da malha urbana e suburbana, assim como para abrir concursos. Caso os nossos melhores artistas de qualificada trajetória não pudessem participar desses projetos, nunca se deveria recorrer a artistas de segunda linha ou desconhecidos, ou em início de carreira. Uma cidade como São Paulo demanda que pensemos *grande* (grifo da autora). (AMARAL in MIRANDA, 1998:50)

O contexto atual dos projetos de arte em São Paulo, muitos de caráter popular, poderiam servir de argumento contundente em defesa da possibilidade de diálogo, interação e prática da diversidade em sentido político, indo, portanto, de encontro à opinião da professora. O que ela identifica como “de segunda linha” serviria para descrever os muralistas bolivianos da Praça da Kantuta (exemplo de arte urbana, segundo a classificação de Armando Silva), os pixos no topo dos edifícios do Minhocão (exemplo de grafite) e as apresentações e festas de rua promovidas pelo BaixoCentro no Largo do Arouche (exemplo de arte pública)? Levado ao extremo, é este tipo de argumentação teórica que justifica e incentiva programas autoritários como o levado a cabo pelo prefeito João Dória em 2017, *Cidade Linda*, que tem no apagamento de murais sua maior expressão, em nome de uma “beleza” que no mínimo ignora o diferente. De qualquer forma, para este trabalho, que busca justamente os limites e expansões possíveis de um pensamento sobre o gênero arte pública, é relevante trazer para debater visões tão diferentes.



Figura 10

PIXO SOBRE ARTE

Este prédio no entorno do Minhocão recebeu a intervenção de grafiteiros em 2016, que desenharam sobre a fachada de uma empresa. O resultado gerou bastante discussão, pois foi considerado belo. Hoje, a empresa já refez o painel e apagou o pixo. Foto: Hypeness³⁰



Figura 11

CIDADE CINZA

O prefeito João Dória apaga grafites no projeto Cidade Linda, cujo conceito autoritário de beleza tem origem num pensamento de arte pública elitista, 2017.
Foto: Revista Fórum³¹

Vejamos então rapidamente como evolui a relação entre arte e cidade através dos séculos. A pesquisadora Priscila Arantes (2010) lembra que, para os renascentistas, a cidade era uma metáfora para descrever as trajetórias do pensamento: os princípios racionais e científicos de Descartes formavam a mentalidade daquele tempo, portanto as cidades, construídas por artistas-geômetras, buscam exatidão, sistemática e ordem (centro e bairros), abolindo o espaço descontínuo da época medieval, uma visão que influencia os próximos séculos. Na modernidade, esse ponto de vista é substituído metaforicamente pelo burguês melancólico descrito por Baudelaire em *O pintor da vida moderna* (1863), explorador aleatório de lugares e cantos banais aparentemente sem nenhum fim; essa visão daria substância aos manifestos surrealistas e à figura do *flâneur*, descrito por Walter Benjamin, cujo “andar sem rumo” inspira os situacionistas a desenvolver o conceito de deriva como prática artística. É na transição para a contemporaneidade, como vimos no início desta seção, que “a utilização de espaços urbanos como meio expressivo eclode com a manifestação de grupos e práticas que reivindicam autonomia em relação ao mercado confinado da galeria e do museu”; as performances e *happenings*, encarados como arte pública e ativismo, veem a cidade como um espaço de relações comunicativas, como um dispositivo de interlocução social.

A partir do desenvolvimento da tecnologia digital, arte e cidade se inundam das poéticas midiáticas. De acordo com Arantes, essas poéticas criam situações de interlocução entre corpos sociais e corpos da cidade, todos conectados via Internet, para gerar experimentações e espaços fluidos em movimento. Sobre os caminhos dos projetos de arte neste contexto, ela coloca:

Na arte, a configuração dessas novas especializações corresponde à prática dos deslocamentos, às desterritorializações, à crítica do cubo branco e ao sistema da arte, à ruptura com os espaços expositivos tradicionais, como museus e galerias de arte, às práticas de intervenções urbanas, às performances e *happenings*, às produções artísticas em rede, às experimentações em arte móvel, enfim, às novas configurações espaciais da arte que foram engendradas desde o início do século passado pelas vanguardas históricas e se estendem à atualidade. (...) Hoje a arte se abre para novas zonas de experimentação, ocupando espaços virtuais e/ou híbridos. (ARANTES in BAMBOZZI, BASTOS e MINELLI, 2010)

A proliferação de dispositivos móveis abre um novo campo de significação para projetos envolvendo arte, tecnologia e mídia. São as chamadas mídias locativas. Conforme aponta o teórico André Lemos, as cidades passam a não apenas ser feitas de suas camadas físicas e sociais, mas, sim, de ocupar todo um espaço informacional que antes não havia sem a infra-estrutura avançada de telefonia móvel. É a materialização do cibridismo, a mistura inseparável dos estratos *online* e *offline*. Para Lemos, portanto, o “urbano não é a cidade, mas a alma da cidade, o conjunto das diversas forças que a compõem”. Sobre a atuação de artistas sobre a virtualização da ideia de cidade, ele conceitua o seguinte:

Enquanto os situacionistas buscavam, pela deriva e criação de situações, transformar a vivência urbana, enquanto o flâneur se encantava com as passagens e florescências de signos da modernidade, hoje as práticas artísticas/ativistas com as mídias locativas buscam a mesma coisa: apropriação e transformação do espaço urbano. (LEMO, 2007:4)

Há uma tensão de categorização do tipo de projetos de arte referidos aqui. Por serem contemporâneos, criados no agora, poderia-se tachá-los automaticamente como projetos de arte contemporânea – mas isso não é totalmente correto, visto que se deve estar dentro da rede da arte contemporânea para ser reconhecido como tal. Ao mesmo tempo, não são puramente projetos de artemídia, já que se servem de técnicas e táticas das intervenções urbanas e não necessariamente envolvem a criação de aparatos tecnológicos. Já o pensamento de arte pública, como vimos, está atachado à ideia de cidade, e é por isso também não é suficiente para estudar essas novas manifestações.

A pesquisadora Débora Gasparetto (2014) se dedica a explorar especificamente atenção entre os circuitos da arte contemporânea e da arte-tecnologia, a partir da hipótese primeira de que há de fato dois circuitos distintos para cada tipo de produção, com seus agentes, curadores, críticos, artistas e atores específicos. Não há quase nada em comum, por exemplo, entre a Bienal de Veneza e o Ars Electronica. Um dos motivos possíveis seriam um certo preconceito e falta de conhecimento da produção de arte-tecnologia por parte dos agentes tradicionais da arte contemporânea. Outro é o fato de a produção de arte-tecnologia estar inserida principalmente no circuito das universidades e grupos de pesquisa acadêmi-

cos. Além disso, há uma dificuldade pragmática de “mercado” – como fazer circular e vender obras que repousam sobre as ideias de efemeridade e imaterialidade? É assim que, segundo ela, se forma um “fosso conceitual entre os agentes do mainstream e a arte digital” (2014:82), cujo produto final são dois sistemas de produção e crítica separados, com uma ou outra intersecção na figura de um ou outro artista. “O lugar da arte digital no Brasil hoje, mesmo sem estes fomentos, é em um sistema particular, que ainda não se deu conta do seu potencial, um sistema que parece desenvolver-se independentemente do mercado ou do mainstream, e de modo genuíno.” (Gasparetto, 2014:94).

Sem qualquer interesse em negar essa tensão, sigo com a compreensão de que, neste trabalho, estudo um “universo entre”. Sigo tendo como referência inicial os campos da arte pública, mas busco expandir esses ideários e explorar os universos da artemídia e da arte-tecnologia. Podemos inferir daí que as expressões do “comum” têm caráter híbrido, que inspira obras em contextos tão diferentes. Na próxima seção, vemos como o conceito interdisciplinar de “ativismo”, atribuído a projetos de arte com intenção de luta política, é uma tentativa de abarcar as significações do comum sem se ater a um campo determinado, mas, ao contrário, assumi-los e expandi-los.

ARTIVISMO CÍBRIDO NA MEDIACITY

O coletivo californiano Critical Art Ensemble foi o primeiro grupo que, operando no campo das artes, usou o termo “artista-ativista”, em 1996, para definir sua atuação. Para eles, artistas-ativistas são aqueles que, reconhecidos como artistas ou não, se apropriam das mídias e tecnologias para produzir novas formas de intervenção cultural que seriam “artísticas” em seus modos de desenvolvimento e operacionalização (Gonçalves, 2012:181). O grupo foi formado em 1987 por Steve Kurtz para discutir e agir exatamente entre as intersecções dos campos da arte e da política, uma nova etapa do pensamento artístico após a contracultura das décadas anteriores que deu origem, como vimos, a manifestações como a performance, instalações e o *happening*.

Dedicando-se ao contexto histórico do surgimento dessa figura, o pesquisador Fernando do Nascimento Gonçalves (2012) explica que, no final do século 20, o artista perde o “monopólio” do processo da criação no contexto dessas obras/ações que seriam a um só tempo arte, pensamento e táticas conceituais (2012:181). Passa-se a ver mais e mais agentes de ações políticas e críticas sociais se valendo da estética como forma de manifestação, o que cria um território borrado entre as artes e a política. Trabalhos do Critical Art Ensemble como *Action is Addiction* (1992 – Fig. 12) e *Useless Technology* (1994) são exemplares nesse sentido. No primeiro, o grupo distribuiu cartazes por hospitais e centros de reabilitação com a mensagem-título da obra, denunciando a “indústria do vício”, que propositalmente incentiva comportamentos como a gula, o alcoolismo, o cigarro e o consumo como fonte de lucro. No segundo, eles intervêm no espaço publicitário de um jornal; em uma série de anúncios, exibem produtos inúteis se valendo de linguagem publicitária muito convincente. Nos dois casos, não há divisão clara entre arte e ativismo social.



Figura 12

ACTION IS ADDICTION

O panfleto do grupo Critical Art Ensemble denuncia a cultura dos vícios promovidos pela indústria, 1992.
Foto: Artist Books Online³²

Apesar de o nome artista-ativista ter sido pronunciado nos Estados Unidos, foi um grupo holandês quem, ainda nos anos 60, estourou os limites da performance e executou os primeiros *happenings*, antes mesmo de serem batizados assim, e de certa forma são a primeira referência que se sabe de artistas agindo como ativistas, ou ativistas agindo como artistas. Refiro-me aos Provos, um coletivo de jovens conhecido no universo da mobilidade urbana pelas bicicletas brancas (Fig. 13) instaladas cada vez que um ciclista morre atropelado por um carro. A atuação é inédita artística e politicamente. Conforme explica o pesquisador Matteo Guarnaccia (2003) no livro *Provos: Amsterdam e o Nascimento da Contracultura*:

A revolta Provo foi o primeiro episódio em que os jovens, como grupo social independente, tentaram influenciar o território da política. Fazendo-o de modo absolutamente original, sem propor ideologias, mas um novo e generoso estilo de vida antiautoritário e ecológico (embora esta palavra ainda não existisse naqueles anos). Caminhando contra a corrente do “cair fora” *beat*, os Provos holandeses empenharam-se descaradamente em permanecer “dentro” da sociedade, para provocar nela um curto-circuito. (GUARNACCIA, 2003: 13)

Entre os anos 1963 e 1967, o grupo criado por Robert Jasper Grootveld (mas que sempre manteve organização aberta e horizontal, inclusive permitindo que qualquer pessoa, se o assim desejasse, se autodenominasse um “provo”) cria intervenções urbanas anárquicas com o objetivo de provocar fissuras e incomodar o sistema dominante. Eles cultivam audiência e convocam novos seguidores-agitadores se utilizando de um zine, *PROVO*, distribuído dentro dos jornais diários, de banca em banca – já demonstrando a importância que as comunicações teriam na evolução dos projetos de arte nos anos seguintes. Em ações coordenadas, mas sempre com elementos-surpresa, desafiam a polícia, colocam milhares de ciclistas em marcha nas ruas, realizam rituais xamânicos e instalam estátuas irônicas como monumentos públicos. Eles levantam bandeiras antipetróleo, antiautomóvel e antifumo, atuam com táticas que, depois, no contexto das tecnologias de comunicação livres da Internet, seriam chamadas de mídia-ativismo e midialivismo, e também desenvolvem manifestos reivindicando a causa do direito à cidade, com uma roupagem artística nunca antes vista. Os Provos também adoram o plágio como expressão estética – inaugurando outra tendência de recombinação e remix amplamente popularizada pela cultura livre. Na época, eles já reconhecem suas criações como *happenings*. Grootveld inclusive assina um texto irônico em que lista “os dez mandamentos” do *happening*, começando com o seguinte: “O *happening* não é arte, a arte é um *happening*” (Guarnaccia, 2003:32). De acordo com Matteo Guarnaccia, o *happening* parece ser o modo como artistas passaram a ser ativistas, e vice-versa:

Jean-Jacques Lebel teoriza o *happening* como forma de luta, “um meio de assalto para mudar a sociedade, influenciando os homens e obrigando-os a abandonar

qualquer rotina". (...) Os "happeners" têm de abandonar as galerias e "esbofetear a classe dominante", saindo para as ruas. (GUARNACCIA, 2003:31)



Figura 13

PROVOS

A bicicleta branca de alguns dos happenings do grupo é símbolo do ativismo pelo direito à cidade.

Foto: Baixa Cultura³³

Os Provos também miram no sistema da arte contemporânea com seus *happenings*, buscando se opor ao que consideram o elitismo nas artes, que iniciava naqueles anos a tomar a forma de rede que hoje vemos bastante ativa. Mas logo o gênero é incorporado como uma linguagem própria dentro desse próprio sistema. É o que ocorre com as ideias que provocam “polêmica”, conforme sublinha Claudia Gianetti citando Maturana: “O membro de um sistema social que provoca uma polêmica que não é considerada adequada para o sistema abandona a comunidade, é ignorado, afastado ou expulso, ou, pelo contrário, seu comportamento é adotado pelo sistema e ele se converte num inovador” (2006:72). Ou seja, os artistas-ativistas que se valem do *happening* para criticar o sistema de arte passam a ser reconhecidos como artistas, o que borra mais ainda a discussão sobre as fronteiras entre arte e ativismo. Nesse sentido, é válido resgatar também o pensamento do pesquisador Armando Silva, que inclui a arte pública neste debate já com tantas camadas, subgrupos e categorizações. Ele coloca:

[A arte pública] Pode ser realizada no espaço urbano, pode ser parte da estratégia de conquista do público e não necessariamente significa fazer alguma obra, pois se trata mais de relacionar o que existe, de gerar novos contextos, de integrar a arte dentro da cultura (...). Daí que seja tão próprio experimentar e, como se dizia sobre o espaço público, levar adiante um ativismo social. (SILVA, 2014:119)

No Brasil, a união das palavras arte e ativismo recebeu da imprensa desde 2003 a etiqueta “artivismo” para expressar ações “híbridas” entre arte e ativismo. Mas o termo começa a se difundir apenas agora entre os realizadores, que até então preferem se situar como mí-

dia-ativistas ou apenas coletivos de arte (Gonçalves, 2012:189). Os coletivos brasileiros surgiram nos anos 70, teriam desaparecido nos anos 80, reaparecido em meados dos anos 90 e se multiplicado a partir dos anos 2000. Para Fernando Gonçalves, a particularidade nacional é o fato de que as ações, aqui, estão “na linha de emergência de formas que se propõem como mais diretas e ágeis” e que a interpelação resultante é “crítica e lúdica”.

O que percebemos na pesquisa no Brasil é que, como em épocas anteriores, os coletivos vão hoje continuar a explorar a estética da ação coletiva, suas figuras, formas e signos e transformam a rua em espaço de prática crítica de deliberação, mobilização e releitura de códigos sociais. (GONÇALVES, 2012:182)

O capítulo *O comum em São Paulo* explora as características do ativismo brasileiro com mais detalhes. O importante por agora é notar que, desde a origem do *happening* e da explosão da arte para fora do circuito de galerias e museus, seja nos Países Baixos, nos Estados Unidos ou no Brasil, o cenário de toda a movimentação é a cidade, o espaço público urbano. Mais do que o entendimento clássico sobre o conceito cidade – como a de Jacqueline Beaujeau-Garner, para quem a cidade é uma “concentração de pessoas, necessidades e possibilidades” sendo ao mesmo tempo objeto e sujeito, uma existência material que influencia o modo como seus habitantes agem (Gomes, 2015:2292) –, é necessário hoje adicionar a camada contemporânea do ciberespaço. Habitar as metrópoles no século 21 significa ser atravessado pelas tecnologias da informação, interagir em níveis diferentes de virtualidade e lidar com o biopoder simbólico que trafega entre as redes digitais e a realidade em si. É nesse contexto que o pesquisador espanhol Efraín Foglia (2013) desenvolve sua tese de doutoramento, quando cunha o conceito de *MediaCity*, a metrópole contemporânea mediada pelas redes digitais, construída simbolicamente por artistas e arquitetos. Diz ele:

La MediaCity es el resultado de las transformaciones de la ciudad contemporánea, principalmente generadas por la irrupción de las nuevas tecnologías de la comunicación, los flujos de datos y flujos migratorios que corporizan el tejido urbano. Es la ciudad que busca negociaciones simétricas entre los habitantes y sus sistemas de gobernanza y que basa su calidad en el sistema de intercambio de conocimiento. Es una concepción de urbanismo que se aleja de lo puramente físico y que acepta sus interacciones digitales como un activo en sus diferentes escalas; una ciudad interconectada a través de nodos y que se ha construido con protocolos tecnológicos ilegibles por sus habitantes. La simetría en las negociaciones es su cuestionamiento vertebral. (FOGLIA, 2013:290)

É importante, para ele, que as concepções artísticas em atuação no espaço urbano contemporâneo levem em conta o modo de fazer digital, ou seja, um “ecossistema” interativo, com protocolos abertos e estruturalmente desenhado em forma de rede que se apropria do remix, da recombinação e da cultura livre como ética de produção. Um exemplo de realização nesse sentido é o projeto *Border Xing guide* (2002 – Fig. 14), do artista e ativista britâ-

nico Heath Bunting. Ele gera uma base de dados aberta com informações detalhadas sobre como ultrapassar cada fronteira entre países no território europeu – mapas, imagens, números, rotas, relatos – num momento que a segurança do Império estava ameaçada (para usar a terminologia de Negri³⁴). O guia, no ar até hoje em um servidor criptografado³⁵, discute os limites territoriais de cada país, que não fazem sentido no universo digital, mas que geram necessidade de controle e tensão geopolítica. Para Foglia, hoje o potencial interativo é muito maior, já que os dispositivos móveis conectados à Internet estão nas mãos de praticamente todos os cidadãos. O pesquisador acredita que o futuro das metrópoles, ou das *MediaCities*, é “*un panorama de interacción entre la ciudad física y los imaginários de las personas en constante movimiento, todo articulado a través de las redes*” (2013:367).



Figura 14

BORDERXING GUIDE

Fotografia integrante da obra de Heath Bunting, 2002-2003
Foto: Intermedia Art - Tate³⁶

Essa ideia de que não há mais separação entre *online* e *offline*, entre estar conectado e desconectado, é o cerne do conceito de cibridismo. A artista e pesquisadora Giselle Beiguelman (apud Carrapatoso, 2011) explica que a ideia de “cultura híbrida” parte da premissa da “interpenetração de redes *online* e *offline*, (...) apontando para novas formas de significar, ver e memorizar” (Beiguelman, 2003). Para ela, o cibridismo não são apenas elementos da virtualidade no cotidiano, mas sim o “estar entre redes”, como quando se usa o celular. Na atualidade, gerenciamos diversos avatares ao mesmo tempo, que estão disponíveis em estâncias diferentes de comunicação. “O celular nos ciborguizou”, diz (Beiguelman apud Carrapatoso, 2011:43). Mais especificamente no que diz respeito à estética gerada por esse fenômeno, Thiago Carrapatoso coloca:

Não podemos considerar a produção artística contemporânea apenas a partir da obra final. Da mesma forma que a crítica genética, desenvolvida e estudada a partir

da década de 1960 na França, busca saber o contexto e a biografia de determinado autor para descobrir a gênese de uma obra, a análise artística deve entender a realidade das redes e do desenvolvimento tecnológico para se compreender as obras que são criadas. (CARRAPATOSO, 2011:10)

Intervir, portanto, no espaço urbano digital é diferente de realizar um *happening*. Se há fronteiras borradas entre arte e ativismo desde os anos 1960, há também integrações infinitas entre as redes digitais e o universo analógico. Alguns dos artistas-ativistas da atualidade, como os escolhidos como modelo para estudo neste trabalho, operam neste contexto. Eles têm a cidade como palco e sede de suas ações e buscam na multidude o lastro para viabilização de seus projetos, tanto financeira quanto esteticamente. Uma vez na rua, estão ao mesmo tempo na rede, disputando o imaginário da coletividade urbana e pública como um todo. A matéria principal de suas criações, portanto, é o *common*. Ou, como diz o filósofo David Harvey (2012) ao alcunhar como “cidades rebeldes” os espaços públicos reivindicados nos últimos anos pelas multidões conectadas em rede: “*The right to the city is their right to change the world, to change life, and to reinvent the city more after their heart’s desire*” (Harvey, 2012:25). O que acontece quando não há um, mas centenas de artistas-ativistas numa ação relacional com o espaço urbano? É o tópico da próxima seção.

ESTÉTICA RELACIONAL COMO MANIFESTAÇÃO DA MULTITUDE

Coincide com a revolução digital, nos anos 90, a cena de projetos de arte que o teórico francês Nicolas Bourriaud (2009) na década seguinte organiza sob a alcunha “relacional”: “Uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado”. A concepção de Bourriaud coloca o artista como mediador de ambientes e criador de dispositivos que detonam a possibilidade de interação entre os “espectadores” da obra (que perdem também a função de apenas espectadores ou apenas interatores e passam a *ser* a obra de arte em si). O teórico francês está interessado em reconhecer um fenômeno que está intimamente relacionado à visão de mundo emergida da sociedade contemporânea em torno dos bens comuns digitais. Ele coloca:

O modernismo se banhava num “imaginário de oposição”, retomando os termos de Gilbert Durand, que procedia por separações e oposições, amiúde desqualificando o passado em favor do futuro; baseava-se no conflito, enquanto o imaginário de nossa época se preocupa com negociações, vínculos, coexistências. Hoje não se procura mais avançar por meio de posições conflitantes, e sim com a invenção de novas montagens, de relações possíveis entre unidades distintas, de construções de alianças entre diferentes parceiros. Os contratos estéticos, tal como os contratos sociais, são tomados pelo que são: ninguém mais pretende instaurar a idade de ouro na terra, e ficaremos contentes em criar *modi vivendi* que permitam relações sociais mais justas, modos de vida mais densos, combinações de existência múltiplas e fecundas. Da mesma forma, a arte não tenta mais imaginar utopias, e sim construir espaços concretos. (BOURRIAUD, 2009:63)

Bourriaud desenvolve sua teoria ao buscar similitudes entre diversos projetos realizados por artistas na década de 1990, como os exemplos a seguir. Em *Crazy Tourist* (1991 - Fig. 15), o mexicano Gabriel Orozco coloca uma laranja em cima de cada banca de um mercado brasileiro vazio e, em 1993, instala uma rede no jardim do Museu de Arte Moderna (MoMA) de Nova York (*Hamoc en el MoMA*). Em *Turkish Jokes* (1994 - Fig. 16), o dinamarquês Jens Haaning instala e transmite histórias engraçadas faladas em turco em alto-falantes numa praça, que apenas os imigrantes turcos de Copenhague conseguem entender - o som das risadas turcas gera uma situação inusitada na capital sueca. A inglesa Angela Buloch monta um café em 1993 em que a lotação aciona um trecho de música da banda Kraftwerk. Em 1995, o francês Philippe Parreno se propõe a “ocupar duas horas de tempo em vez de metros quadrados de espaço” numa exposição no Consortium de Dijon, o que resultou em festas e aglomeração de pessoas em torno de instalações aleatórias. Vários artistas, como Heimo Zobernig e Franz West, criam bares. O escocês Douglas Gordon vai um pouco mais além: em *Instruction Number 1* (1992), liga ou distribui cartões para pessoas que estão no mesmo ambiente com instruções que possivelmente levaria a situações de conflito. E o argentino Rirkrit Tiravanija chega ao extremo com *Soup/No Soup* (1993 - Fig. 17) que, segundo Bourriaud, “escapa a qualquer defi-

nição” (2009:35): na Bienal de Veneza, ocupou um ambiente com um fogão ligado, fervendo uma panela de água infinitamente, tendo em volta itens de acampamento desordenados, sem nenhuma composição, e várias caixas de papelão encostadas na parede, cheias de sopas chinesas industriais, que os visitantes podem consumir à vontade, cozinhando na água fervente. A que gênero pertencem esses projetos? Escultura? Instalação? Performance? Ativismo social? Todas as iniciativas rompem com o objeto de arte tradicional, contemplativo, gerado pelo gênio do espírito, em nome de detonar situações, em diversas escalas, mas que de alguma forma buscam fissurar a realidade que se está vivendo. “A forma da obra contemporânea vai além de sua forma material: ela é um elemento de ligação, um princípio de aglutinação dinâmica. Uma obra de arte é um ponto sobre uma linha” (Bourriaud, 2009:29).



Figura 15

CRAZY TOURIST

Intervenção de Gabriel Orozco, 1991.

Foto: Art Nexus³⁷

Bourriaud identifica três tendências que explicam o surgimento de uma estética relacional no fim do século 20. A primeira é o fato de, em escala global, a população urbana ter superado a rural. A urbanização acelerada pós-Segunda Guerra Mundial aumenta os intercâmbios sociais e a mobilidade dos indivíduos ao mesmo tempo que reduz os espaços habitáveis e os móveis, criando novas tensões espaciais que levam a discussões sobre a vida (im)possível nas metrópoles cada vez maiores. “A cidade permitiu e generalizou a experiência da proximidade: ela é o símbolo tangível e o quadro histórico do estado de sociedade, esse ‘estado de encontro fortuito imposto aos homens’, na expressão de Althusser” (Bourriaud, 2009:21). Daí a frase de efeito com que o filósofo francês sublinha sua teoria da estética relacional: “Arte é um estado de encontro fortuito” (2009:25).



Figura 16

TURKISH JONES

Ação de Jens Haaning, 1994.
Foto: Artist Pension Trust³⁸



Figura 17

SOUP/NO SOUP

Instalação de Rirkrit Tiravanija
em que o público pode cozinhar
sua própria sopa em panelas
de água fervente, 1993.
Foto: Zerodeux³⁹

A segunda tendência é o digital em si, o surgimento das novas tecnologias da informação. O conceito de interatividade no campo da cibernética, cujo contexto exploramos no capítulo anterior, é ampliado quando novas ferramentas de comunicação são criadas e popularizadas na sociedade da informação. Por isso Bourriaud é mais um dos teóricos a postular que as artes, na contemporaneidade, extrapolam os domínios dos sistemas de arte, como também defende Armando Silva (2014)⁴⁰, estando totalmente vinculadas ao conjunto dos vetores de comunicação, como defende Anne Cauquelin (2005). “O surgimento da Internet e da multimídia indica um desejo coletivo de criar novos espaços de convívio e de inaugurar

novos tipos de contato com o objeto cultural: assim, à ‘sociedade do espetáculo’ se seguiria a sociedade dos figurantes” (Bourriaud, 2009:36).

A terceira tendência é filosófica. Bourriaud atribui ao fracasso mútuo das “três visões de mundo” hegemônicas do século 20 a melancolia que põe fim às utopias e torna a sociedade cética e realista, buscando soluções concretas mais do que uma ideologia. Essas visões de mundo seriam o racionalismo-modernismo derivado do século 18, a filosofia da espontaneidade e da liberação através do irracional (dadaísmo, surrealismo), ambas se opondo à terceira, as forças autoritárias buscando ordem e progresso. Depois de todos os conflitos e crises da modernidade, nenhuma das visões prevaleceu ou resolveu os problemas do mundo. Por isso a revolução digital vem ao encontro do pragmatismo utópico e do “materialismo aleatório” e a arte passa a ser uma oportunidade de “aprender a habitar melhor o mundo” (Bourriaud, 2009:18) a partir de uma “democracia interativa” (Bourriaud, 2009:36).

Ver o mundo sem divagações conceituais e sob a proposta do faça-você-mesmo é também o que fará, anos depois, emergir a multidão como figura social de resistência. Trançando os escritos de Bourriaud com os de Hardt e Negri (2004), é possível identificar no “comum” a atuação política dos artistas que operam segundo uma estética relacional, o mesmo campo de atuação simbólica das diversas singularidades conectadas em rede. Retomemos um dos aspectos do conceito de bem comum:

Em suma, o comum assinala uma nova forma de soberania, uma soberania democrática (ou, mais precisamente, uma forma de organização social que desloca a soberania), na qual as singularidades sociais controlam através de sua própria atividade biopolítica aqueles bens e serviços que permitem a reprodução da própria multidão. (HARDT e NEGRI apud SILVEIRA, 2008)

Em seu livro *Art and multitud* (2008), Antonio Negri propõe que o “estilo da produção artística” dos tempos atuais, baseado nessa ética comum, será alcançado uma vez que se siga três estágios. O primeiro é a imersão “na realidade verdadeira”, no movimento infinito de corpos e eventos que nos cercam, praticando a crítica, a diversidade e a autonomia de todos e todas em relação ao *common*. O segundo estágio é o autoreconhecimento do *common*, “agir como um enxame que organiza seu próprio voo de baixo para cima” a partir da “singularidade de cada membro do enxame e de todos os membros ao mesmo tempo”. O filósofo defende aqui que a arte deve ser uma nova forma ética de vida baseada no amor, na solidariedade dos corpos e nas decisões das mentes. O terceiro estágio seria a formalização dessas formas de vida, a superação do capitalismo. Negri conclui:

The commons, which has developed in artistic forms, must now be incarnated in a collective decision, in a common government. Or, more precisely, it must be organized by a ‘governance’ of/over/in the forms of life which have been constructed. The beauty of the thing is precisely in this construction of the ethical-political limits of the

common, in this governance of acting, because the experience of the common expresses precisely, against any illusion of community, forms of life which are rich and free.
(NEGRI, 2008)

Ora, como não entender a semelhança entre as “formas de vida ricas e livres” de Negri (2008) com os “*modi vivendi*” de Bourriaud (2009)? A arte é indissociável do cotidiano e o artista faz de sua produção uma maneira de interferir neste dia-a-dia.

Esses artistas apreendem seus trabalhos de um ponto de vista triplo, ao mesmo tempo estético (como “traduzi-los” materialmente?), histórico (como se inscrever num jogo de referências artísticas?) e social (como encontrar uma posição coerente no estado atual da produção e das relações sociais?). (BOURRIAUD, 2009:64)

A essa visão conceitual, Bourriaud observa uma característica habitual desta cena artística; é o fato de todas terem um disparador, algo colocado para criar situações num determinado ambiente, seja analógico ou digital. O teórico chama de “dispositivos relacionais” os convites, a distribuição de papéis, os encontros casuais, os espaços de convívio, entre tantos outros objetos dispostos de maneira a detonar relações. É possível aqui avançar neste pensamento a partir da correlação com Hardt e Negri e afirmar que os dispositivos relacionais operam a partir do *common*, ou são, eles mesmos, manifestações dos bens comuns partilhados.



Figura 18

MONKEY WAY

A passarela do Atelier Bow-Wow na Bienal de São Paulo de 2006.
Foto: Bienal

A 27ª Bienal Internacional de São Paulo, em 2006, dedica boa parte das obras e da reflexão crítica a esse universo de ações relacionais. Com o título “Como viver junto”, a curadoria de Lisette Lagnado privilegia projetos que partem do social e completam sua criação artística na participação do público. Exibiu-se, por exemplo, a obra *Monkey way [caminho do macaao]* (Fig. 18), dos japoneses do Atelier Bow-Wow, uma passarela estreita que atravessa os vidros do prédio da Bienal e propõe um caminho alternativo e improvável ao público-

interator. A intenção relacional é clara na fala dos artistas: “Nosso interesse é como a subjetividade das pessoas participa no interior da prática do espaço”. Já a obra *Costumes* (Fig. 19), da brasileira Laura Lima, aposta em vestimentas improváveis, com cortes incomuns, manufaturadas em vinil, para o público interagir. No catálogo do evento, a artista se refuta a categorizar um gênero para sua criação: “Meu trabalho toca em alguns desses aspectos (performance, happening e participação), mas não se encaixa confortavelmente em nenhum deles” (LIMA in LAGNADO e PEDROSA, 2006).

A curadora Lisette Lagnado (2006) sublinha esse aspecto e dialoga com as expressões de Negri e Bourriaud para descrever os projetos de arte que não se diferenciam da vida em si mesma. Ela diz:

Operar na dimensão social e dar uma resposta pública aos acontecimentos políticos são características das práticas artísticas contemporâneas. Chega-se a um impasse conhecido: quando o artista coloca seu talento a serviço do ambiente, participando da configuração da vida cotidiana, qual a diferença residual entre arte e vida, representação e realidade? (LAGNADO, 2006)



Figura 19

COSTUMES

As roupas em vinil de
Laura Lima, 2000-03.
Foto: Bienal

Os modelos de casos analisados no próximo capítulo respeitam essa característica. Thiago Mundano (2012) usa dezenas de carroças em praça pública como detonadoras da relação entre público e catadores, operando sobre vários bens comuns – o lixo, o trabalho, o espaço público, a dignidade humana. Luana Geiger (2013) estende uma piscina gigante sobre um viaduto e determina que ali agora há um parque aquático, também colocando o “comum” em jogo – a cidade, a poluição, o trânsito, o lazer, a natureza. O mesmo ocorre no BaixoCentro (2012) a partir de uma infinidade de dispositivos, o principal deles uma bicicleta multimídia, capaz de fornecer energia, som, luz e projeções durante algumas horas. Essa zona

autônoma temporária criada no espaço público detona relações inéditas e tensiona os micropoderes das localidades. Mais uma vez, as poéticas tratam do que é comum.

O filósofo francês Jacques Rancière (2005) versa sobre a “evidência de um *comum*” na sociedade contemporânea e o fato de este ser partilhado (entendendo “partilha” nos dois sentidos do termo ao mesmo tempo: a separação em partes e o compartilhamento). Ele diz o seguinte:

É a partir dessa estética primeira que se pode colocar a questão das “práticas estéticas”, (...) como formas de visibilidade das práticas da arte, do lugar que ocupam, do que “fazem” no que diz respeito ao comum. As práticas artísticas são “maneiras de fazer” que intervêm na distribuição geral das maneiras de fazer e nas suas relações com maneiras de ser e formas de visibilidade” (RANCIÈRE, 2005:17)

O que é o retrato da rua ocupada pela multidão, tão comum na década de 10 ao redor do mundo, se não uma “maneira de fazer” que disputa as maneiras de fazer em geral? Fica claro a essa altura o que Rancière quer dizer com uma de suas colocações mais poderosas, dialogando com os pilares teóricos que venho trançando desde o início: “O regime estético da política é a própria democracia” (2005:18). Também para Cher Krause Knight (2009), como vimos na seção *Além da arte pública*, é a necessidade de defesa da democracia que motiva os que ocupam a rua como gesto artístico e político.

CAPÍTULO TRÊS

O COMUM EM SÃO PAULO

A cidade de São Paulo é a metrópole mais populosa e contrastada da América Latina e, naturalmente, o cenário mais importante das artes no Brasil. Para além dos monumentos escultóricos construídos durante os séculos 19 e 20 em espaços públicos, que contam a história da cidade e proporcionam experiência de fruição visual aos passantes, vê-se desde os anos 1970, seguindo a tendências das vanguardas artísticas, as ruas da cidade serem ocupadas por *happenings* e performances de artistas como Artur Barrio, Nelson Lernier, Cláudio Tozzi, Maria Bonomi e grupos como Viajou sem Passaporte, Manga Rosa e 3Nós3 (Arantes, 2010). Após a virada do século, multiplicam-se as iniciativas de caráter interventivo. Nos anos 2000, coletivos de arte assumem o protagonismo com ações ativistas e conceituais (Mesquita, 2008) de coletivos como Contra Filé, BijaRi, Frente 3 de Fevereiro, EIA, A Revolução Não Será Televisada, Ocupacidade, C.o.b.a.i.a, entre outros, que cavam brechas na metrópole com dispositivos relacionais poéticos e políticos: uma kombi de papelão dirigida por quem quiser entrar, plantas levadas para passear em carrinhos de feira, um coral de Natal que entoia uma letra satírica, etc. Na década de 2010 vê-se a evolução dessa natureza de ações no abandono da ação em si para a busca do formato plataforma; mais que um dispositivo relacional, abrem-se campos e estruturas em que outros artistas ou qualquer pessoa são convidados a intervir. É o que vem ocorrendo no BaixoCentro, no Buraco da Minhoca, no Barulho.org, no Ônibus Hacker, no Laboratório da Cidade, na Voodoohop, no O.bra e em tantas outras iniciativas.

Há diversos caminhos pelos quais trilhar estudos mais aprofundados sobre essa cena artística tão plural, seja no campo da história, das ciências sociais ou dos diversos campos das artes. O objetivo deste capítulo é contextualizar as situações sociais sobre as quais trabalham artistas e ativistas em São Paulo em diferentes momentos da história, por isso a opção pela descrição cronológica e pela busca da contribuição estética e política de cada década sem se

ater a detalhes tão específicos. Como pano de fundo mais geral, a metrópole brasileira viveu nas últimas décadas os movimentos migratórios dos anos 70 e 80, o processo de abandono do centro para os condomínios nos anos 90 (e a ascensão da cultura da periferia), o processo de gentrificação dos anos 2000 (e o fortalecimento da luta pela moradia), a retomada das ruas nos anos 2010 (e o empoderamento cidadão através da internet e de manifestações de rua). Vejamos como os projetos de arte no espaço-rua se manifestam em cada período.

O primeiro *happening* paulistano, ou pelo menos a primeira ação que a historiografia da arte tardiamente reconhece dessa maneira, é o projeto de Flávio de Carvalho, *Experiências* (1931). Apesar de ter sido realizado 30 anos antes e num contexto bem diferente da agitação cultural dos anos 1960, o artista já propõe técnicas “deambulatórias” e “errâncias urbanas” como manifestação artística em sintonia com as vanguardas modernistas do século 20 (Arantes in Bambozzi, Bastos e Minelli, 2010:81). Flávio de Carvalho (Fig. 20) veste-se com saia e blusa listrada e coloca um tipo de boné para intervir numa procissão de Corpus Christi, andando no contrafluxo. O estranhamento das centenas de fiéis termina com o artista precisando fugir, necessitando inclusive de ajuda policial para protegê-lo numa leiteria.



Figura 20

EXPERIÊNCIA NÚMERO 3

Happening realizado por
Flávio de Carvalho em 1956.
Fonte: Outras Palavras⁴¹

Saltando para os anos 1960, a produção de Artur Barrio é exemplar sobre como artistas que tinham produções originalmente tradicionais nas artes, como é o caso dele na pintura, passam a buscar manifestações nos espaços públicos com conteúdo político. Sua série *Situação* (1969), cuja manifestação de maior repercussão se dá em Belo Horizonte mas também com realizações em São Paulo e Rio de Janeiro, distribui por diversos pontos das cidades um amontoado sem forma de materiais orgânicos e inorgânicos, como cimento, borraça, carne e tecidos. Com o tempo, o cheiro daquele descarte e a mancha que deixa nas calçadas incomoda o poder público e chama atenção dos passantes. As Situações seriam inter-

pretadas dentro da contracultura como uma provocação ideológica à ditadura militar e um manifesto contra o sistema da arte (Arantes in Bambozzi, Bastos e Minelli, 2010:81).

Nelson Leirner é outro que, nos anos 1970, explora o espaço da metrópole com ações que já podem ser consideradas de um artista-ativista. Em *Outdoors* (1968 – Fig. 21), distribui por São Paulo reclames com frases de efeito provocando o moralismo do regime militar, “Aprenda a colorir gozando a cor”. Já atuando como o grupo Rex, em *Exposição Não Exposição* (1967), eles convocam o público e a crítica para um evento em que não há qualquer obra exposta, um *happening* que visa atingir o mercado da arte e encara a própria aglomeração de pessoas como a obra em si.

Nesse sentido, Leirner se assemelha conceitualmente a duas obras do mesmo período. Uma, *Corpo coletivo* (1970), de Lygia Clark, em que a artista cria uma vestimenta para vários corpos, conectada por fios em partes não-óbvias do figurino (os cotovelos de um ligados aos joelhos de outro, por exemplo). Os espectadores-interatores vestem e criam naturalmente uma forma escultórica viva, uma obra de arte fluida e processual⁴². Outra, *Divisor* (1968 – Fig. 22), de Lygia Pape, uma das “esculturas sociais” da artista, uma espécie de manto de vários metros quadrados, com buracos para cada pessoa colocar sua cabeça, criando uma alegoria que ocupa o espaço público a partir dos movimentos da multidão interatora⁴³.

Voltando a Leirner, vale sublinhar também ações como *Bandeira do Corinthians* (1985), em que o artista prende dezenas de balões à bandeira do time e solta no céu antes de um jogo; quando a bandeira é encontrada numa cidade do Rio de Janeiro dias depois, a obra relacional se completa.



Figura 21

OUTDOORS

Intervenção urbana de
Nelson Leirner, 1968.
Fonte: Site do artista⁴⁴

Claudio Tozzi e Maria Bonomi são expressões setentistas de arte urbana. Suas criações de esculturas e murais de grandes dimensões no espaço público são marcantes. A *Colcha de Retalhos* (1979) de Tozzi é uma das intervenções na Estação da Sé, ao mesmo tempo em que é contratado pela iniciativa privada para estetizar diversos novos edifícios na capital paulista. O *Painel do Sesc Vila Mariana* (1980) e o mural *Zebra* (1972), no topo de um prédio da avenida Ipiranga, são duas outras obras bastante influentes, tendo a última gerado bastante discussão quando foi retirada pela administração do condomínio em 2014, que acusou os ocupantes, integrantes de movimentos sociais de luta pela moradia, de a terem danificado. De acordo com Tozzi, a zebra simboliza a expressão “Deu zebra” – “Tinha uma certa graça, para não deixar a cidade tão sisuda”, diz ele⁴⁵.



Figura 22

DIVISOR

Uma das “esculturas sociais” de Lygia Pape, de 1968, é reencenada em Nova York em 2017.
Fonte: BBC⁴⁶

Mesmo não sendo brasileiro, vale também registrar a obra *O Branco Invade a Cidade* (1973 – Fig. 23), do argelino Fred Forest. No contexto da Bienal de São Paulo, ele organiza uma passeata de dez pessoas segurando cartazes em branco, que andam entre o Largo do Arouche e a Praça da Sé. No caminho, centenas de pessoas se juntam organicamente à manifestação fictícia e bloqueiam o trânsito por várias horas. Forest é preso pelo Dops e precisa da ajuda da Embaixada da França para ser liberado.

A esta cena em que já se esboça o coletivismo – mas que ainda depende de iniciativas individuais e da “assinatura” de um artista –, se seguem os anos 1980, cuja principal contribuição, de acordo com Nelson Brissac-Peixoto (in Miranda, 1998), é:

o reconhecimento de que a cidade é grande demais, complexa demais, confusa demais, agressiva demais para que um urbanista, um arquiteto, um único artista possa desenhá-la, possa impor a ela seus desígnios de leitura e articulação. (BRISSAC-PEIXOTO in MIRANDA, 1998:118)



Figura 23

O BRANCO INVADE A CIDADE

Performance de Fred Foster
Realizada na Bial de 1973.
Fonte: Web Net Museum

De fato, o sentimento de incapacidade diante do todo é o campo de onde emergem os primeiros coletivos de artistas interventores, cuja atuação é primordialmente de arte pública, no sentido de promover ações hoje entendidas como intervenção urbana. O grupo 3Nós3, por exemplo, formado por Hudinilson Jr., Rafael França e Mario Ramiro, usa o conceito de “intervenção”, no sentido de que as intervenções trabalhar pela “inversão da percepção da paisagem” (Arantes in Bambozzi, Bastos e Minelli, 2010:81). Em *Ensacamento* (1979 - Fig. 24), eles perambulam pelo Ipiranga, pelo Ibirapuera, pelo Centro cobrindo a cabeça de todas as esculturas instaladas nos espaços públicos com saco de lixo e fita crepe, inclusive o *Monumento às Bandeiras*. Tomam gosto pela provocação estética e logo realizam a intervenção *X Galeria* (1979), lacrando a porta de todas as galerias de arte da cidade com um “X” e um aviso: “O que está dentro fica, o que está fora se expande”. Priscila Arantes sublinha que, nesta década, já há certa preocupação híbrida, tomando o espaço virtual da mídia como um campo em que as obras buscam também atuar:

A intervenção no espaço urbano só tinha sentido se pudesse, de alguma forma, reverberar no espaço dos meios de comunicação, construindo uma espécie de rede entre o espaço urbano e o da mídia, e ampliando em escala a experimentação desenvolvida no espaço físico. (ARANTES in BAMBOZZI, BASTOS e MINELLI, 2010: 82)

Os coletivos Manga Rosa e Viajando Sem Passaporte são mais conceitualistas. Em ambos os casos, são formados por artistas de formação acadêmica interessados em se expressar esteticamente no espaço público, mas de maneira mais minimalista. Em 1979, na intervenção *Trajatória do Terno*, integrantes do Viajando Sem Passaporte entram, um por vez, em um ônibus de São Paulo. O primeiro carrega um terno, que seria passado para o segundo, e assim por diante, após dizer a frase “Por favor, você poderia segurar esse terno por

alguns minutos?” e descer do ônibus. O último integrante do coletivo entrega o terno a um desconhecido. No bolso interno há um cartão com a inscrição “Trajetória do Terno, Viajando Sem Passaporte, 1979, intervenção urbana, por favor devolva o terno no endereço tal”. O terno nunca mais foi visto. Já no caso do Manga Rosa, a principal ação é a intervenção em *outdoors*, circuito de cera forma inaugurado por Artur Barrio anos antes. As proposições estéticas do projeto *Arte ao Ar Livre* (1979-1982) têm uma característica digna de nota: muitas vezes o grupo “abre” seus *outdoors* para artistas convidados, que poderiam usufruir do circuito para criar em conjunto utilizando-se da estética do outro. Isso, de certa forma, já é a manifestação de uma estrutura de plataforma, comum depois da virada do século, já em contexto digital.



Figura 24

ENSACAMENTO

Intervenção do grupo
3Nós3, 1979.

Fonte: Blog Paradoxo⁴⁷

Nos anos 1990 em diante, os coletivos artísticos reivindicando a rua se proliferam em São Paulo. Valendo-se do contexto brasileiro em geral, o historiador André Mesquita (2008) atribui a “emergência de um novo coletivismo artístico na década de 90” ao surgimento das novas tecnologias de comunicação e à necessidade de reafirmar o valor político da cultura diante do cenário neoliberal durante as administrações Collor (1990-1993) e FHC (1995-2001). Ambos os ex-presidentes eliminam o apoio governamental às artes e deslocam a política cultural para a iniciativa privada. Ele analisa:

É correto considerar, pelo menos, três motivações: as possibilidades de formação de novas redes e contatos através da Internet, a criação de intercâmbios presenciais entre artistas por meio de residências e ocupações e a vontade de produzir arte que “transforme o real”. Embora os coletivos de arte no Brasil não apresentem um posicionamento anti-institucional, as intenções de muitos grupos encontram-se em movimentar na esfera pública suas investigações e diálogos em outros espaços e áreas de conhecimento, ao invés de simplesmente legitimá-las oficialmente. (MESQUITA, 2008:220)

É deste período o projeto *Arte/Cidade* (1994), que contou com o financiamento do Sesc SP para a ressignificação do ambiente urbano através principalmente de instalações. Esta década vê a profusão da cultura urbana, principalmente da periferia, com os movimentos do *rap* e do *hip-hop*, que dá início à estética do *culture jamming*: remix, colagens, *stickers*, grafite, lambe-lambes e intervenções fugazes no espaço da cidade. Muitos coletivos têm no ativismo a principal atividade, mas não deixam de usar o corpo e os espaços das ruas como laboratório para suas ações (Mesquita, 2008:236). É o caso do Centro de Mídia Independente (CMI), dos movimentos punk e dos grupos antiglobalização que se reúnem em protestos contra a Alca, o FMI, o Banco Mundial e tomam a rua de assalto com pequenas multidões. A *Parada do Orgulho LGBT de São Paulo*, por exemplo, teve sua primeira edição em 1996, e muito de sua concepção pode ser categorizada como ativismo artístico. Outros grupos diretamente inspirados nas práticas performativas recentes do Viajou Sem Passaporte são os grupos Alerta!, Bete Vai à Guerra, Cia. Cachorra e Núcleo Performático Subterrânea. É também na cidade de São Paulo o lugar em que as articulações dos grupos de teatro cresce de tal maneira em torno da Cooperativa Paulista de Teatro a ponto de pressionar as administrações municipais para, em 2002, obter a vitória por uma Lei de Fomento ao Teatro⁴⁸. Isso influencia o movimento de coletivos de arte como um todo.



Figura 25

OCUPAÇÃO PRESTES MAIA

Sala da Bienal de Havana é realizada dentro do prédio ocupado por movimentos de luta pela moradia, 2006.

Fonte: Coletivo Nova Pasta⁴⁹

No início dos anos 2000, com a atuação em rede possibilitada pela Internet e a chegada da nova visão de mundo originada pela cibercultura, o coletivismo artístico paulistano chega à maturidade, com a atuação de A Revolução Não Será Televisada, BijaRi, Catadores de Histórias, Esqueleto Coletivo, Formigueiro, Coletivo Elefante, C.O.B.A.I.A., Horizonte Nômade, Nova Pasta, Frente 3 de Fevereiro, Contra Filé, O Povo em Pé e uma infinidade de outros grupos. As linguagens também se diversificam: projetos de intervenção urbana, performance, vídeo, pensamentos sobre o circuito de arte e a arquitetura inserida no contexto

sócio-político da cidade. Um evento em especial é catalisador dessa atividade tão fragmentada: o encontro *Arte Contemporânea no Movimento Sem-Teto do Centro* (ACMSTC), ocorrido em dezembro de 2003 na Ocupação Prestes Maia (Fig. 25), com mais de 120 artistas participantes. O envolvimento dos coletivos com a luta por moradia é um dos pontos centrais dos projetos de arte produzidos ali, impossível de dissociar do ativismo.

Os coletivos artísticos brasileiros podem ser formados tanto por artistas quanto por ativistas ou por pessoas simplesmente interessadas em participar. Para a maioria, o que importa são as “ações”. Se, por um lado, noções como “mobilização política”, “intervenção urbana” e “ativismo” se aplicam a esses grupos, por outro, eles não constituem uma forma declarada de “ativismo” ou como um movimento social ou artístico, embora possam eventualmente estar ligadas a movimentos diversos em função das ações realizadas. Precisamente, o que parece caracterizá-los não é uma construção identitária, mas um investimento num associativismo que se dá em um regime de impermanência, de contrato flexível, que se distancia de formatos associativos rígidos e também da conjuração da cristalização de repertórios e modos operativos. (GONÇALVES, 2012:181)

É de 2004 outro exemplo célebre das ações criadas nesse período: o *Monumento à Catraca Invisível* (Fig. 26), assinado pelo Contra Filé. A intervenção é realizada no Largo do Arouche, sobre o pedestal do busto do escritor Guilherme de Almeida (que havia sido retirado e que permanece vazio até os dias de hoje). Durante a madrugada, integrantes do grupo instalaram anonimamente uma catraca adquirida num ferro-velho da Zona Leste seguida do nome da obra, uma provocação ao Departamento de Patrimônio Histórico e à Academia Paulista de Letras, situados do outro lado da rua. No dia seguinte, o jornal *Folha de S. Paulo* faz uma reportagem sobre “uma catraca invisível” que apareceu da noite para o dia, e a partir daí segue-se uma disputa narrativa em torno dos temas da arte e do ativismo: de quem é o espaço público? O Contra Filé assume o ato e acaba por desenvolver na catraca um símbolo de resistência que perdura por mais de uma década. Em 2005, por exemplo, o tema da redação da Fuvest é “a descatracaização da vida”. A cartunista Laerte cria o personagem *Homem Catraca*. Quase 10 anos depois, o Movimento Passe Livre (MPL) lidera as Jornadas de Junho de 2013 queimando catracas em seus protestos. Um dos empreendimentos de comunicação brasileiros de mais repercussão e controvérsia no século 21 é o site Catraca Livre, criado pelo jornalista Gilberto Dimenstein.



Figura 26

MONUMENTO À CATRACA INVISÍVEL

Intervenção no Largo do Arouche realizada pelo coletivo Contra Filé, 2004.

Fonte: Rompendo Amarras⁵⁰

O grupo BijaRi também tem ações emblemáticas, mais ligadas aos temas da ecologia e da requalificação do espaço urbano, já que seus integrantes são todos oriundos do campo da arquitetura. A série *Natureza Urbana* (2007-) comporta diversas intervenções, sempre respondendo a urgências e assuntos que estão no imaginário da cidade no momento em que são realizadas. O *Outdoor Verde* (2007), por exemplo, é uma reação à Lei Cidade Limpa, que regulamentou e limitou a exibição de anúncios em fachadas, vitrines e espaços urbanos em geral; os artistas criam um *outdoor* feito inteiro com grama, sem textos. O mesmo ocorre com o *Carro Verde* (2011 – Fig. 27), uma intervenção sobre carros abandonados no espaço público. O grupo enche de terra e planta mudas de plantas ornamentais e flores, transformando a sucata e o lixo da rua em um jardim improvável. A matéria dos projetos de arte do BijaRi, assim como o dos outros exemplos de que me valho aqui, são os bens comuns da metrópole.

O BijaRi busca um tipo de estética comprometida com a busca de um novo olhar, mentalidade, mudança de hábito das pessoas com relação à preservação do ambiente, que implica, diretamente, mais que uma simples sobrevivência (entendida como simples “manutenção da vida”), a nossa permanência no planeta com melhor qualidade de vida. (SOUZA, 2012:13)

O trabalho de mestrado de André Mesquita organiza boa parte da pesquisa histórica sobre este período. Em *Insurgências Poéticas* (2008), ele se debruça sobre diversos dos temas que interessam a quem procura se aprofundar no assunto – ali, lista diversas das ações realizadas no período, *Jogo das Possibilidades* (2003), *Zona de Poesia Árida* (2006), *Zumbi Somos*

Nós (2006), *Monumento Horizontal* (2004), *Homens Ignorando* (2005), *Território São Paulo* (2006). Para ele, o coletivismo artístico é ao mesmo tempo “paradoxal e dinâmico”, porque, ao mesmo tempo em que nega a ideia do artista gênio da espécie, pode conduzir à fetichização do ativismo, que seria tão estéril quanto a arte dentro do sistema tradicional das artes.



Figura 27

CARRO VERDE

Intervenção do coletivo BijaRi, 2009.
Fonte: Site dos artistas⁵¹

Coletivismo artístico é paradoxal e dinâmico. Nega a ideia de gênio individual e demonstra as possibilidades criativas de diferentes sinergias: células, grupos de afinidade, encontros temporários, mitos coletivos. Efetua táticas que abandonam o espaço do cubo branco para questionar os poderes e as representações políticas nas ruas, nas redes virtuais e nos movimentos. Por outro lado, o próprio papel do ativismo também precisa ser rediscutido. Como o artista, o ativista não está em um lugar privilegiado, separado do “resto” da sociedade. O ativismo não deve desprezar o fato de que as lutas pela transformação social ocorrem dia após dia na vida de outras milhões de pessoas. É preciso evitar especializações e qualquer fetichismo no título de classificações equivocadas. É a partir dessa reelaboração que podemos seguir. (MESQUITA, 2008:287)

A difusão da cultura digital até o fim da década de 2000 e a inserção generalizada das redes sociais e dos dispositivos móveis na vida urbana amplifica ainda mais o surgimento de coletivos. Redes de ativistas e artistas passam a operar em torno das tecnologias livres e do ativismo da própria cultura digital, incorporando a luta por protocolos abertos do *software* livre e a construção coletiva a partir do *common*. Essa discussão inunda as indústrias da arte e da cultura neste momento. O Ministério da Cultura das gestões Gilberto Gil (2003-2009) e Juca Ferreira (2009-2010) cria e executa o programa Cultura Viva, incentivando novos coletivos e a formalização de grupos já atuantes na figura dos Pontos de Cultura. Neste contexto, o pesquisador Fernando do Nascimento Gonçalves (2012) coloca o seguinte:

[Essa nova geração de artistas brasileiros] percebe que num mundo cada vez mais interligado, espaços presenciais e virtuais se imbricam através de redes de comunicação que passam a ser um importante recurso para novas formas de expressão artística e política. Atuando de forma independente ou por vezes de forma conjunta, muitos coletivos se inserem em redes virtuais de comunicação, por meios das quais realizam debates, trocam experiências e organizam ações conjuntas. (GONÇALVES, 2012:183)

É no ano de 2009 que a Casa da Cultura Digital emerge no limite entre os bairros da Barra Funda, Campos Elíseos e Santa Cecília, em São Paulo. Até 2013, o lugar funciona no espaço que já foi uma vila de operários como uma congregação de iniciativas, pessoas, organizações e empresas autônomas que operaram na intersecção entre poder público, ativismo, artes, iniciativa privada e empreendedorismo. Dá lá saem projetos que impactam a forma como o ativismo e a produção artístico-ativista se organiza no Brasil contemporâneo: Ônibus Hacker, Produção Cultural no Brasil, os dois Fóruns e o Festival CulturaDigital.Br, Arte Fora do Museu, Garoa Hacker Clube, entre muitos outros. A Casa da Cultura Digital tem o primeiro canal curado na plataforma de *crowdfunding* Catarse, criada em 2011 – por ali seria financiado o BaixoCentro, um dos modelos de casos desta dissertação.



Figura 28

FESTIVAL CULTURADIGITAL.BR

Evento realizado no Museu de Arte Moderna (MAM) do Rio de Janeiro, 2011.
Fonte: Startupi⁵²

Este preâmbulo ligeiro mostra em linhas gerais a evolução de alguns projetos de arte na virada para os anos 2010, principalmente daqueles que buscam o diálogo com o ativismo e o espaço-rua. De ações pontuais lideradas por coletivos, na virada da década as iniciativas incorporam os conceitos trazidos pelo digital: a busca por “novas formas de vida”, a “inteligência coletiva”, a “partilha do comum” e a “estética do encontro fortuito”. Assim, criam *plataformas* sobre as quais artistas e ativistas atuam. Este conceito é caro à Internet. Segundo o Free Computing Dictionary, plataforma “é a combinação de *hardware* e sistemas operacionais” desenvolvida para “dar suporte à atividade de determinados *softwares*”⁵³. É assim

que muitos dos projetos de arte se organizam nos anos 10 na cidade de São Paulo, ao criar ambientes e estrutura (*hardware*) propícios à realização de determinado tipo de ações (*softwares*) – *happenings*, intervenções, shows, peças, exposições e o que mais couber. BaixoCentro, Piscina no Minhocão, Pimp My Carroça, Barulho.org, Voodooohop, Buraco da Minhoca, O.bra e tantas outras iniciativas são plataformas que reivindicam o espaço público no formato de zonas autônomas temporárias e operam sobre o que o filósofo Pablo Ortellado (2004) qualifica como “municipalidades autônomas, que existem dentro da sociedade capitalista, *mas em oposição a ela*” (2004:30). Sua vertente puramente estética também vem do digital, conforme André Lemos (2006:52): o “princípio que rege a cibercultura é a re-mixagem” – por re-mixagem entenda-se o remix, a colagem e a recombinação livre de conteúdos e formas.

Além da ideia de plataforma, há ainda outra característica específica que une vários dos projetos de arte paulistanos envolvendo política na segunda década deste século – ou, na terminologia utilizada neste trabalho, que envolvem o “comum”. É o fato de contarem com financiamento coletivo via Internet (*crowdfunding*), uma ferramenta da cultura digital que ao mesmo tempo levanta dinheiro e ativa a rede ao redor de determinada ação. A próxima seção é dedicada a investigar as minúcias desse sistema, que, como a arte contemporânea e qualquer outro organismo de funcionamento sistêmico, tem suas potencialidades e limitações. A novidade aqui é o lastro. É a multidão em rede que exerce o papel outras vezes desempenhado por curadores, gestores e outras figuras do mercado da arte. E também é a multidão o público primeiro das ações propostas pelos artistas ou coletivos de artistas.

O LASTRO DO *CROWDFUNDING*

As plataformas de *crowdfunding* são para o universo da cultura e da arte a materialização da visão de mundo digital como forma e ética de produção em rede. A primeira associação que se faz ao entender o termo é com a prática de compartilhamento de gastos entre amigos ou conhecidos, que tem na “vaquinha” sua expressão mais popular – segundo o Dicionário Criativo, vaquinha é o “rateio entre um grupo de pessoas para o pagamento de uma despesa comum”⁵⁴. Mas *crowdfunding* não é exatamente isso, como veremos. De acordo com um relatório da Asociación Española de Crowdfunding (2016), houve mais de 1,2 milhão de projetos culturais financiados desta maneira em 2013 ao redor do mundo. Entre os mecanismos de troca de dinheiro via Internet criados como modelos de negócio da era digital, este em particular foi reapropriado pela cultura livre para a viabilização de trabalhos independentes do mercado e de financiamento governamental. Assim como a Internet em geral, as plataformas de financiamento coletivo acabam por capturar a expressão da multidão conectada, seja na escolha dos projetos artísticos e culturais que merecer receber financiamento, seja no processo criativo aberto que é naturalmente incentivado a partir da relação firmada entre proponente (artista) e financiador (público).

O processo de financiamento coletivo prevê necessariamente a realização de uma campanha de comunicação. Segundo o modelo criado pelo site Kickstarter (2009), a primeira plataforma global de *crowdfunding*, fundada em 2009, replicado por centenas de outros ao redor do mundo, proponentes determinam quanto dinheiro gostariam de levantar para realizar um projeto tal e definem cotas de recompensas aos usuários que optam por apoiá-los. As recompensas equivalem às quantias; normalmente, quanto mais se apoia, melhor o que se ganha em troca. Se a meta de arrecadação é atingida, o projeto se viabiliza; se não, todo o dinheiro é devolvido para os financiadores⁵⁵. Este mecenato contemporâneo está baseado no funcionamento distribuído da sociedade em rede e no sistema vigente de comunicação: um projeto precisa ter apelo, atrair atenção, ir de boca em boca – ou de *timeline* em *timeline* – para então ser conhecido e financiado.

Do ponto de vista dos estudos de economia e negócios, o pesquisador Ethan Mollick (2013) define *crowdfunding* da seguinte maneira:

Crowdfunding refers to the efforts by entrepreneurial individuals and groups – cultural, social, and for-profit – to fund their ventures by drawing on relatively small contributions from a relatively large number of individuals using the internet, without standard financial intermediaries. (MOLLICK, 2013:2)

Mollick é um dos poucos teóricos a se debruçar sobre o assunto, já que a bibliografia ao redor deste tópico é recente. Ao analisar o espectro de 48,5 mil projetos financiados no site Kickstarter entre 2009 e 2012, ele tira algumas conclusões sobre a dinâmica da circulação das informações e do dinheiro em rede. A primeira e mais importante é quase óbvia: o

crowdfunding é social, construído ao redor da noção de que o projeto deve ser muito compartilhado para obter sucesso; o tamanho da rede do proponente, e sua influência sobre ela, faz diferença, portanto. O paradoxo é que isso não significa que apenas projetos muito populares obtêm sucesso; pelo contrário, as redes conectadas dão relevância aos nichos e às vezes é apenas o pequeno grupo de pessoas que orbita em torno do artista o responsável por a obra sair do papel. Portanto, é central e cada vez mais determinante o fenômeno das redes sociais digitais para parte da cena artística contemporânea – são elas as vitrines dos conteúdos, as responsáveis por espalhá-los para atingir milhares de pessoas (ou por filtrá-los, restringindo-os segundo regras próprias obscuras).

A segunda conclusão, baseada nos números gerados pelas campanhas no Kickstarter, é que os projetos costumam seguir um entre dois caminhos: ter sucesso por margens pequenas (ultrapassar por pouco a meta) ou falhar por margens largas (nem chegar perto da meta). Isso acontece porque logo nas primeiras semanas de captação, dependendo do tempo despendido no esforço de campanha e no tamanho da rede do proponente, o projeto deslança ou “não pega”, o que leva ao abandono da causa quando do segundo cenário.

A terceira conclusão é relevante para este trabalho em particular. Mollick infere que a localização geográfica dos projetos influencia na decisão da multidão de financiá-lo ou não. Nos Estados Unidos, objeto de seu estudo, ele encontrou tanto a concentração de temas em determinadas regiões – por exemplo: projetos sobre cinema em Los Angeles e sobre games em San Francisco – quanto a relação clara entre proponentes e financiadores que vivem na mesma cidade; os projetos de Nova York, por exemplo, recebiam mais apoio de novaiorquinos, e assim por diante. Outro resultado da análise aponta que o tamanho da população também interfere no sucesso dos projetos, tendo as metrópoles e cidades de grande porte mais probabilidade de conseguir atingir as metas de arrecadação.

Apesar de ter recebido a alcunha “financiamento coletivo” em português, a tradução mais precisa da palavra *crowdfunding* seria “financiamento pela multidão”. O termo se origina pela união dos conceitos de microfinanças e investimento (*funding*) e *crowdsourcing* (Mollick, 2013:2), tendo o prefixo *crowd*-, “multidão”, sentido sensivelmente diferente de “coletivo”. Nas ciências sociais e na psicologia, o termo *crowd* é usado em três sentidos, de acordo com o apontado pelo pesquisador Carsten Stage (2013), a saber:

The traditional body-to-body crowd based on physical co-presence; the mediated crowd, which has strong off-line dimension but uses media technologies as tools or communication environments; and the online crowd, which I define as the affective unification and relative synchronization of a public in relation to a specific online site. (STAGE, 2013)

Em tradução livre, são a “unificação afetiva” e a “sincronização relativa” o que converte pessoas comuns conectadas a um determinado conteúdo na Internet de simples audi-

ência a uma multidão. Stage sublinha ainda que esta afetividade se dá a partir do compartilhamento de informações pessoais, como quando comentaristas de um blog se identificam com as postagens e buscam uma conexão mais pessoal com o/a autor/a de um post, e que a sincronização é a expansão dessa identificação única, como quando vários espectadores interagem em uma transmissão de vídeo ao vivo e começam conversas paralelas sobre o mesmo assunto (Stage, 2013:216). De fato, esta multidão *online* se parece com os mecenas contemporâneos, que se unem em torno de uma causa (ou um projeto cultural e artístico) para financiá-lo, respeitando seus mecanismos pessoais de identidade. Os estudos de Mollick poderiam facilmente se aplicar aqui: se o sucesso dos projetos depende diretamente de fatores como a rede do proponente e a localização geográfica, é possível concluir que afetividade e sincronização também estão em jogo.

O termo *crowdfunding*, portanto, se refere a essa multidão *online*. Este mesmo prefixo deu origem a diversos conceitos da contemporaneidade, a maioria deles relacionados à cultura digital: *crowdsourcing*, *crowdcampaigning*, *crowdlearning*. Há até a expressão *crowdart*, o tipo de trabalho artístico que atrai um público descomunal para interagir com qualquer fim ou que representa multidões de alguma forma, como as obras do fotógrafo alemão Andreas Gursky. De certa forma, o prefixo *crowd-* dota as pessoas conectadas de um protagonismo na sociedade informacional, uma noção incorporada também nesta definição de *crowdfunding*:

Lo que hace del crowdfunding un modelo de negocio establecido es su relación con la red y su vocación global. Es decir, que gracias a Internet y las herramientas de comunicación social o de plataformas específicamente creadas para explicar los proyectos y pedir, cualquier idea puede recoger fondos desde cualquier lugar del mundo. (CEDRO, 2014)

Retomando uma questão que levantei no capítulo *O comum na sociedade informacional*, as plataformas de *crowdfunding* são um dos exemplos do que Yochai Benkler (2006) chama de “não-mercados” – “*a flourishing nonmarket sector of information, knowledge, and cultural production, based in the networked environment, and applied to anything that the many individuals connected to it can imagine*” (Benkler, 2006:7). O teórico da economia da informação em rede acredita que o potencial da cibercultura é se tornar hegemônica, já que, como vimos, setores inteiros estão ameaçados pela cultura livre. De acordo com seu ponto de vista, há dois fatores que fazem florescer iniciativas em rede em ameaça às indústrias tradicionais, como o *crowdfunding*: 1) o maior valor da sociedade em rede ser a comunicação humana e 2) o único dispositivo necessário para gerar este valor ser um computador conectado à Internet, e as próprias pessoas passarem a fornecer serviços como processamento, armazenamento, logística com as estruturas que já possuem (Benkler, 2006:32). O que é a plataforma Airbnb se não isto: as cadeias de hotéis ameaçadas pelas casas das pessoas liga-

das à internet? Teóricos também entendem este modelo como “economia colaborativa” (ou “*sharing economy*”, em inglês)⁵⁶.

Ao mesmo tempo em que a argumentação é entusiasmante, há de se ter cuidado com suas acepções liberais. Como já abordei, Benkler defende a cultura livre a partir da sua possibilidade de gerar novos negócios, e não necessariamente de lutar por democracia, diversidade e acesso. Foi baseado nessa ideia – uma releitura neoliberal do avanço tecnológico – que a primeira-ministra britânica Margaret Thatcher citou pela primeira vez o conceito de economia criativa, em 1983, quando “reconheceu oficialmente a importância de áreas ligadas à tecnologia e à criatividade para o crescimento econômico do Reino Unido” (Reps apud Blanco, 2015). A partir de então, políticas públicas de cultura e arte baseadas na economia se espalharam pelo mundo, gerando, no Brasil, por exemplo, a criação de uma Secretaria de Economia Criativa vinculada ao Ministério da Cultura, responsável pela criação de “incubadoras”⁵⁷ em diversos estados e de um prêmio, Brasil Criativo⁵⁸, voltado não apenas às expressões culturais tradicionais, mas também àquelas que operam em mercados próprios, como o design, a moda e a gastronomia. O parêntese é necessário como contraponto crítico aos perigos que o discurso entusiasmante da cultura livre pode encobrir.

Para além dos argumentos econômicos, no caso do *crowdfunding* há um fator transformador em particular. Este modelo cria a possibilidade de realizar obras que não teriam outra maneira de existir, já que os mecanismos de financiamento públicos e privados têm limitação de interesses e disponibilidade. Daí o fato de que a principal narrativa por trás das campanhas de divulgação se baseiam em dois pilares: a *gamificação* e as *causas*. Por gamificação entenda-se a transformação em jogo da corrida pela meta; o fato de faltar uma quantidade determinada de dias para o jogo se encerrar ativa a atenção da multidão *online*, afetivamente ligada àquela obra em especial. Por causas entenda-se a estratégia de conectar um projeto ao fato de que ele outrora seria inviável, seja por representar minorias ou por estar totalmente à parte do mercado (Pretti, 2011).

Quando juntamos a estrutura técnica das plataformas de *crowdfunding*, operando com as subjetividades da multidão espalhada pelo mundo, à utopia de criar em conjunto o que nunca poderia ser criado, está-se falando em bens comuns. Retomando Hardt e Negri, é a construção do *common* que gera as “novas formas de vida” da contemporaneidade. A partir daí, é possível fazer uma afirmação poderosa: dependendo da natureza dos projetos de *crowdfunding* (suas características, impacto e estética), a multidão online se transfigura em multidão.

Do ponto de vista da pesquisa em artes, cabem diversos questionamentos neste retrato recente da arte gestada em rede. De que tratam as obras (temáticas, gêneros, estética)? Quem são os artistas que já tiveram projetos de arte financiados dessa maneira? Esses artistas proponentes consideram o público financiador para a criação da obra? Mais que isso, eles incluem este público no processo criativo? Além das “recompensas-produtos” recebidas

pelos financiadores, há “recompensas-processo”, diálogos reais (mesmo que virtuais via internet) e/ou troca mútua de alguma natureza? As obras produzidas a partir de financiamento coletivo estão sob licenças livres e/ou são *open-source*? Qual o impacto social das obras, uma vez que nascem sociais, distribuídas em redes digitais?

Vejamos como o *crowdfunding* se entrelaça especificamente com o sistema e o mercado da arte e que tipo de cena vem sendo construída a partir do micromecenato via Internet. Como vimos em alguns detalhes anteriormente, o sistema da arte contemporânea responde à capilaridade do digital incorporando o novo paradigma da rede, inclusive sua circularidade e outras características negativas⁵⁹. A historiadora Anne Cauquelin (2005) coloca a produção artística atual como “redes interconectadas que se auto-organizam, repercutindo umas nas outras” (2005:60). Mais do que a influência sobre o *que* é produzido, interessa agora *como* a produção artística se dá. *Crowdfunding* é um meio de viabilização e não uma linguagem artística (embora uma coisa influencie a outra).

Há uma figura importante nos escritos de Cauquelin sobre como o mercado de arte se organiza na contemporaneidade, o cerne de um sistema que funciona baseado em um regime de comunicação: os produtores. Note que ela usa a palavra no plural, diferenciando essa figura do *marchand*, do crítico e do colecionador de outras épocas (2005:66). Para a historiadora, ser ativo na rede (neste caso é o sistema da arte, mas a reflexão vale para qualquer campo de atuação) significa gerar e manter o maior número de ligações possível, de preferência com quem também é ativo.

No domínio artístico, os atores mais ativos são os que dispõem de uma grande quantidade de informações, provenientes do conjunto da rede, e o mais rapidamente possível. Esses atores privilegiados se tornam os mestres locais. Comunicam-se uns com os outros – e portanto transmitem entre si a informação – por meio de circuitos ultra-rápidos postos à sua disposição pela tecnologia. (CAUQUELIN, 2005:67)

O ponto crucial de sobrevivência, para ela, é mais do que a transmissão da informação, destacada no trecho acima, mas sim a possibilidade de fabricar essa informação que se deseja passar adiante. É a figura dos produtores que garante a fluidez, a velocidade e a interdependência do sistema, que é especulativo, tal qual o sistema financeiro. Artistas e instituições que buscam no *crowdfunding* meios para viabilizar suas obras operam como produtores, pois a partir da relação com sua rede pessoal o projeto terá ou não sucesso, influenciando outros artistas a fazer o mesmo, numa espiral tautológica infinita – que durará o tempo que os agentes da rede determinarem.

Um exemplo para ilustrar o posicionamento de Cauquelin vem da França, como ela. O Museu do Louvre não apenas usufruiu da lógica do financiamento coletivo, como construiu sua própria plataforma para arrecadar dinheiro entre frequentadores e mantenedores. “*Bajo el lema de la campaña ‘Tous mécènes’, la iniciativa se hizo mundialmente conocida. Como*

respuesta, colaboradores y mecenas podrán tener algunas ventajas con el museo, como el acceso a visitas privadas” (CEDRO, 2014). A plataforma ainda está no ar⁶⁰; no momento em que escrevo, acaba de terminar uma campanha para aquisição da escultura *L'Amour essayant une de ses fleches* (1753), de Jacques Saly, antes pertencente à coleção do Marquês de Pompadour. Mais de 4 mil pessoas apoiaram com um total de 600 mil euros. Outro exemplo é a cantora Amanda Palmer. Atuando como sua própria produtora, financiou o álbum *Theatre is Evil* (2012) utilizando o Kickstarter, tendo definido que uma das recompensas era um show particular para alguns financiadores (o que realmente ocorreu). Navegando pela página do projeto⁶¹, nota-se que ela interage com a audiência criada naquele momento até os dias de hoje, mantendo o recém-criado cetro de seguidores ativo e consumindo novidades da artista.

É na troca infinita de informações que a rede opera, confirmando também a visão de Yochai Benkler, a de que “o maior valor da sociedade em rede é a comunicação humana” (Benkler, 2006:32). Nos dois exemplos, há o esforço claro por parte dos produtores de criar, nutrir e engajar uma audiência, que podemos tratar como uma multidão *online*. A pesquisadora Tatiana Bazzichelli se aprofunda sobre este tópico sob uma perspectiva estética. Ela analisa o fenômeno da comunicação em redes sociais como a “representação estética dos bens comuns” (*“aesthetic representation of a social commons”*, em inglês) – sendo este *commons* as próprias redes sociais.

If we observe the structure of social media platforms such as Facebook, we gain the impression of it being symptomatic of a massive aesthetisation of personal relations. (...) This phenomenon of aesthetisation of “mass intellectuality” exemplifies the expansion of social networking from a sharing methodology between a few artists and hackers to a larger crowd of users (or better said, producers). (...) In these contexts networking clearly becomes a strategy for business, creating collaborations in which the users do not really interact with each others. (BAZZICHELLI, 2013:170-171)

De fato, a cibercultura provoca no sistema da arte o que Néstor García Canclini (2011 apud Fetter, 2014:107) entende por pós-autonomia, a situação agora permeável da arte em relação a outros campos, o que não acontecia antes, no Modernismo. Uma arte pós-autônoma seria aquela embasada na filosofia, em métodos da antropologia, em tecnologias de comunicação e percepções da arquitetura como matéria de reflexão (2014:107). Fetter e Canclini são mais dois teóricos reconhecendo como a arte está imbricada inseparavelmente da vida no século 21, espelhando-a, provocando-a, recriando-a. Especificamente sobre o mercado da arte brasileira e dos países considerados não-centrais, Fetter sublinha que o digital também vem provocando uma mudança de sentido na última década, passando de uma abordagem multiculturalista para um “novo internacionalismo”. A rede teria trazido “um espaço global de trocas simbólicas e uma progressiva mudança de lugar de enunciação dos discursos críticos e curatoriais sobre o que antes estava à margem do sistema da arte internacional” (Fetter, 2014:133).

Passando da discussão teórica para a discussão sobre a prática, proponho a reflexão sobre dois estudos, ambos publicados em 2015, na intersecção entre financiamento coletivo, *common* e arte – nos últimos anos, esse objeto recebeu mais atenção de outras áreas de concentração, válidas, mas ainda incipientes, como o empreendedorismo, a educação e o mercado audiovisual. O primeiro deles, por Fátima Solera Navarro e Florencio Fernández-Delgado (2015) na Universidad de Málaga, se dedica aos projetos financiados na plataforma espanhola Goteo, um dos únicos sites no mundo a se declarar “*una plataforma de crowdfunding cívico y colaboración en torno a iniciativas ciudadanas*”, tendo como slogan a frase “*Crowdfunding the commons*”. O segundo estudo, de Ethan Mollick e Ramana Nanda (2015) na Harvard Business School, procura comparar se a decisão da multidão online sobre financiar ou não um projeto de arte seria a mesma de críticos e especialistas, e quais razões os aproximariam ou afastariam. Atenho-me aos resultados, mais relevantes neste momento do que a discussão sobre metodologia ou aferições conceituais.

No caso do Goteo, Navarro e Fernández-Delgado apontam que 67% dos projetos submetidos atingiram a meta entre 2011 e 2014, porcentagem que cresce de ano a ano, e a média de valor doado por pessoa foi de 50,13 euros – maior do que a média espanhola, de 40 euros, observada em outras plataformas não orientadas para bens comuns. Para além dos aspectos quantitativos, eles rebatem as críticas que o *crowdfunding* vem recebendo nos últimos anos, segundo as quais o tempo levaria a um “esgotamento das comunidades” e que haveria o risco de as economias neoliberais encontrarem no financiamento coletivo a oportunidade de reduzir orçamentos voltados aos bens comuns, “privatizando-os”. Os pesquisadores apostam no contrário: o mecanismo de recompensas funciona e estimula as multidões a manter e aumentar o engajamento, enquanto os projetos voltados ao *common* problematizam, ao invés de poupar, as tomadas de decisão de financiamento por parte do poder público. Navarro e Fernández-Delgado identificam a tensão ao redor dos modelos de negócio da era digital:

En última instancia, en el ámbito de la microfinanciación colectiva resuena una tensión fundamental en los actuales debates sobre la llamada “economía de compartición” entre la lógica neoliberal del “empresario de sí mismo, que es su propio capital, su propio productor, la fuente de sus ingresos” (NAVARRO e FERNÁNDEZ-DELGADO, 2015:462)

No caso da avaliação estética da multidão comparada com a de especialistas, a revelação de Mollick e Nanda é a de que houve surpreendente concordância sobre quais projetos mereceriam ser financiados. Eles reuniram os projetos da categoria Teatro que atingiram metas mais altas que 10 mil dólares na plataforma Kickstarter e apresentaram o “pitch” utilizado para arrecadar fundos (vídeo, texto, orçamento e proposta estética) a 30 estudiosos, críticos, curadores e especialistas selecionados. Cada um apresentou um relatório avaliando cinco critérios (originalidade, viabilidade, qualidade, alcance e relevância social) seguido da recomendação sobre se deveria ou não receber fundos. Após o cruzamento dos dados, Mollick e Nanda reportam bastante simetria entre o que a multidão quer ver e o que os críticos acham bom.

We find that the crowd is more wise than mad, generally agreeing with the experts, and that, on average, the projects selected by the crowd alone seem to do as well as those selected by experts. (...) The crowd has the potential to increase innovation, lower barriers to entry, and democratize the entrepreneurial process by allowing more ideas to compete in the marketplace. (Mollick e Nanda, 2015:29).

Esta seção busca deixar evidente que o modo como uma obra de arte é financiada altera a maneira como ela é percebida, pelo público, pela multidão *online*, pela valoração do mercado. Mais que uma ferramenta tecnicista, um *software* que permite determinada relação transacional ser efetivada, as plataformas de financiamento coletivo congregam em si uma nova maneira de existir e criar projetos de arte em rede. O filósofo Jacques Rancière (2005) busca em Platão uma metáfora válida nesta argumentação. “Ao teatro e à escrita, Platão opõe uma terceira forma, uma *boa forma de arte*, a forma *coreográfica* da comunidade que dança e canta sua própria unidade” (grifos do autor) (Rancière, 2005:18) A coreografia da comunidade, para Platão, seria formada pela superfície dos signos (o que se vê, como se fossem pinturas) e pela movimentação dos corpos (o teatro em si e a movimentação espontânea dos cidadãos da pólis grega). Rancière faz a seguinte inferência: essas são “as três formas de partilha do sensível estruturando a maneira pela qual as artes podem ser percebidas e pensadas como arte e como formas de inscrição do sentido da comunidade” (2005:18). A multidão online tem nos projetos de *crowdfunding* a superfície dos signos e na comunicação seu movimento de comunidade. Financiar obras de arte dessa maneira, ampliando o raciocínio de Rancière, seria “fazer política”.

MODELOS DE CASOS

Os três projetos de artes descritos nas próximas páginas reúnem características que dialogam com a maioria das ideias e teorias exploradas até agora neste trabalho. São tipos de manifestação artística difíceis de categorizar, já que se localizam no território borrado de pelo menos dois campos do pensamento em artes: a artemídia e a arte pública. Analisá-los sob qualquer desses olhares exclusivos deixaria algo para trás. São mais que simplesmente intervenções urbanas, embora se valham dessa estética da arte pública como forma de se comunicar com a imprensa e até com o público-interator no espaço-rua que ocupam. São mais que realizações de mídias locativas, embora também utilizem como metodologia e processo de produção as tecnologias da informação disponíveis. A conexão em rede e a ativação de subjetividades da multidão são valores intrínsecos a esses grupos de artistas, que buscam hackear a sociedade da informação (que exalta e fetichiza os aparatos tecnológicos como itens primeiros de consumo) em nome da realização de ações de resistência estética e de organização social. E também estão alheios ao sistema da arte contemporânea, exatamente por não fazerem parte da rede/sistema que a delimita e autoriza. Nesse sentido, são artistas-ativistas. Buscam alguns dos canais e meios comumente atribuídos à arte contemporânea, mas de forma mais terrena. No limite, provocam a arte contemporânea a imitá-los justamente por irem além de seus domínios.

A multi-identidade, portanto, é a definição primeira do movimento BaixoCentro (2012), da iniciativa Pimp My Carroça (2012) e da ação Piscina no Minhocão (2013). Falar sobre esses projetos é suscitar opiniões bastante divergentes e incategorizáveis, e isso os leva a assumir uma identidade-entre num espaço-entre, grávida de significados, como é próprio da complexidade contemporânea. É arte? É ativismo? É política? É cultura digital? É design? É antropologia? É urbanismo? É movimento social? É entretenimento? É.

Cada iniciativa é descrita nesta seção da forma mais objetiva possível, buscando nos registros documentais, no material coletado nas entrevistas com os artistas e na minha memória de realizador e participante, com acesso a algumas informações privilegiadas de bastidores, o que realmente ocorreu. Entretanto, como jornalista, sei que qualquer comunicação se preenche de sistemas de crenças e subjetividades inescapáveis, e me libero da fantasia da isenção neste material que produzo na condição de artista-pesquisador. As descrições também não buscam esgotar o assunto ou criar o material definitivo sobre cada iniciativa, visto que já serviram e ainda servirão de fonte de pensamento para diversos outros trabalhos. A descrição busca apenas sublinhar o que interessa a este trabalho nos sentidos já apontados, ou seja, buscar compreensões sobre o “comum” a partir de ações estéticas de resistência que se utilizam de espaços informacionais e reais da metrópole São Paulo. Espero que as páginas seguintes deem clareza necessária e suscitem a inspiração que este trabalho almeja.

BAIXOCENTRO

“As ruas são para dançar”, o lema do BaixoCentro, é poder de síntese puro. A dança como alegoria disruptiva na sociedade da apologia ao trabalho. As ruas, no plural, como lugares compartilhados e de manifestação da diversidade. O verbo ser identitário e propositalmente totalitário, um grito idealista de uma geração urbana de classe média contra os discursos de poder da metrópole fechada. Afinal, para dançar é que a rua não é.

Mesmo se não dissesse mais nada, a imaginação comum já geraria imagens bem próximas das que se proliferaram entre março e abril de 2012 pelas redes de quem vive a cidade de São Paulo. Ao ouvir essa frase, a cabeça forma quadros com gente sorrindo, muitas cores, prédios e árvores, provavelmente uma praça, música ao fundo. Os resultados para essa busca por imagens no Google⁶² mostram uma garota num bambolê, um rapaz descansando e bocejando, grupos de bailarinas vestindo laranja, muitas tintas coloridas espalhadas no asfalto, em várias configurações. Essa memória coletiva da ocupação criativa e artística do espaço público é um dos vários *commons* que o movimento BaixoCentro deixou como legado no imaginário paulistano, que viveria a completa estetização das ruas ocupadas com as Jornadas de Junho de 2013, pouco mais de um ano depois.



Figura 29

REALIDADE PINTADA

Intervenção realizada na abertura do Festival BaixoCentro, em 23 de março de 2012.
Foto: Bruno Fernandes

O BaixoCentro nasce em 2011 como uma “rede aberta de produtores culturais interessada em ressignificar a região em torno do Minhocão” (hoje Elevado João Goulart), conforme o primeiro texto escrito para explicar a iniciativa⁶³. Essa região não existe no mapa, é um apelido para os bairros Vila Buarque, Santa Cecília, Campos Elíseos e Barra Funda, que historicamente não recebem a mesma atenção turística e de conservação/cuidado que o centro tradicional de São Paulo (Sé, Anhangabaú e República). A partir da minha mudança de residência para o Lar-

go do Arouche, em 2010, e da atuação como membro do coletivo Casa da Cultura Digital (CCD), no mesmo ano, foi crescente o impulso de conectar artistas, centros culturais e demais realizadores para organizarem um evento conjuntamente a partir das ideias da cultura livre trazidas pelo amadurecimento do digital – tudo de que este trabalho vem tratando.

Como movimento, o BaixoCentro surge de quatro vertentes principais⁶⁴, que de certa forma passam pela minha figura como ponto central da rede. Daí o papel de idealizador que desempenho desde então, mesmo a realização tendo sido verdadeiramente coletiva, compartilhada, aberta e horizontal.

O primeiro vetor é a organização de um pequeno coletivo informal, em 2010, para a reativação do Teatro Paiol, um espaço de importância política relevante durante a Ditadura Militar abandonado na rua Amaral Gurgel. Como ator, após utilizar aquela estrutura como sala de ensaio para um espetáculo, começo a agitar reuniões e a provocar outros artistas próximos para ocupar o ex-teatro. Dali saem ideias de chamar atenção fazendo cortejos pelo Minhocão, promovendo festas de arrecadação na rua e se articulando com outros criadores cênicos que têm sua sede no entorno até hoje, como a Companhia do Feijão. Mais tarde, este pequeno grupo capitaneia diversas ações já como BaixoCentro.

O segundo vetor é um dos trabalhos realizados entre 2010 e 2011 pela Casa da Cultura Digital, uma compilação de cem entrevistas com artistas, gestores e produtores culturais de todas as áreas organizadas em um site e cinco livros, com financiamento do Ministério da Cultura. Como jornalista, produzo conteúdo e realizo parte das entrevistas do *Produção Cultural no Brasil*⁶⁵, o que acaba se consolidando como uma imersão quase acadêmica pelos meandros da cultura brasileira, um imenso conhecimento acumulado. O núcleo de pessoas que trabalhou neste projeto também faz parte da idealização do BaixoCentro em seus primórdios, com a bandeira de produzir cultura e artes fora das dependências do mercado (leis de incentivo) e dos governos (editais).

O terceiro vetor são as políticas públicas urbanísticas levadas a cabo pelo ex-prefeito Gilberto Kassab entre 2009 e 2012. As leis do Psu e Antifumo, a repressão a manifestações e, principalmente, o projeto Nova Luz⁶⁶ (força policial para exterminar usuários de drogas na Cracolândia em nome da “revitalização” do bairro) simbolizam naquele momento uma cidade que se fecha cada vez mais para a diversidade e a liberdade. Ao contrário, estimula a exploração imobiliária, o autoritarismo discursivo do bom mocismo e a violência como política de Estado. Morar no Largo do Arouche e ver a opressão sobre a população de rua, além de participar de alguns movimentos sociais de luta pela moradia, são uma antena crítica que capta a vibração dos ativistas do direito à cidade.

O quarto e último vetor é o advento do *crowdfunding* no Brasil. A Casa da Cultura Digital teve o primeiro canal de projetos da plataforma Catarse, por onde foi financiado o

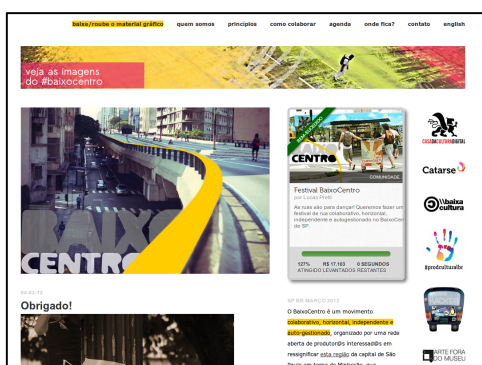
Ônibus Hacker⁶⁷ – 436 pessoas ativadas pela rede Transparência Hacker colaboram com R\$ 58.593 para a compra de um ônibus que viaja pelo Brasil divulgando a cultura livre. No texto *Financiamento cultural sem perder a autonomia* (Pretti, 2011), relato este momento de entusiasmo da cultura digital brasileira, que tinha finalmente como levantar verba de maneira menos burocrática e amarrada, e mais conectada com os próprios sonhos de criação.



Figura 30

SITES DO BAIXOCENTRO

À esquerda, a programação de eventos de acordo com o lugar onde aconteceram. Abaixo, a homepage da página *baixocentro.org* durante o festival, e o anúncio da chamada pública para artistas. Fotos: Arquivo pessoal



Retomando: um coletivo hiperlocal, a elaboração de pensamento crítico sobre produção cultural, o ativismo do direito à cidade e a possibilidade de se financiar ativando redes fazem o BaixoCentro se consolidar como ideia e utopia nas nossas cabeças. O impulso que detona a realização do primeiro festival – e a consolidação como movimento depois – é artístico. Imbuídos do sentimento de contracultura e do otimismo daquela fase da cultura digital, estudamos os conceitos de *copyleft*, de remix, plágio e chegamos naturalmente a dois livros da coleção Baderna publicados pela editora Conrad: *Assalto à Cultura* (2004) e *Provos* (2005). Enquanto Stewart Home descreve e contextualiza a Internacional Situacionista, o movimento punk, o dadaísmo e vários outros grupos de arte da contracultura, Matteo Guarnaccia conta em detalhes como o grupo holandês criou o conceito de *happening* a partir de uma reflexão profunda sobre diversos temas do que hoje é chamado direito à cidade. Apaixona-nos espe-

cificamente os diversos “manifestos brancos” dos Provos, que buscavam fazer soar já nos anos 60 ideias para um urbanismo libertário, promotor de convivência, tolerância, mobilidade, ecologia, centrado no humanismo. Ao nosso redor, em 2011 ocorre a Primavera Árabe, o 15M espanhol, o *Occupy Wall Street* nos Estados Unidos, redes interconectadas e autogeridas problematizando poderes centralizados e excludentes. É neste contexto que o BaixoCentro se funda formalmente e ganha formato: ocupações artísticas caóticas, abertas a intervenções e à desobediência, um convite a todas as pessoas interessadas em se juntar neste grande *happening* catártico de gozo do espaço público paulistano. “As ruas são para dançar” é uma frase pinçada de um dos manifestos provos.

O período das duas campanhas no Catarse é quando de fato a rede se forma, em reuniões abertas periódicas que chegam a juntar mais de 50 pessoas⁶⁸. Em janeiro de 2012, o BaixoCentro se junta a outros coletivos no *Churrascão da Cracolândia*⁶⁹, um protesto em denúncia a violência do projeto Nova Luz, e ali o trabalho de articulação que já vinha sendo feito com dezenas de espaços e realizadores culturais se concretiza. No início de março, com as datas do festival já marcadas, termina a campanha de arrecadação, com 269 pessoas responsáveis pelos R\$ 17.103 com que a primeira edição do festival é realizada. Mesmo antes de a campanha terminar, em dezembro de 2010, o *Estadão* já dedica a capa do suplemento *Divirta-se* para o BaixoCentro, com trechos como “Convencidos de que nós, cidadãos, podemos propor as melhores formas de utilizar as ruas, os produtores culturais por trás do BaixoCentro acreditam que a cidade precisa ser reaberta, ‘hackeada’” (Fagundes, Vitral, 2011). A proposição da intervenção pública com arte e a frase-síntese chegam no momento exato em que essa virada de mentalidade está acontecendo no centro da cidade e no país. Portanto, o valor-notícia agregado é imenso. O resultado é a celebração do BaixoCentro como espaço de resistência dos ativistas e coletivos de lutas históricas, ao mesmo tempo em que apaixona também boa parte dos modernos festivos (e não engajados com movimentos sociais). Isso pode explicar em parte a repercussão imensa que o BaixoCentro teria a partir de então.

Com o dinheiro levantado, começa o trabalho para levantar o festival, que segue em reuniões abertas, agora cada vez mais cheias. A rede é dividida em grupos de trabalho, que se dedicam a tarefas específicas, duas delas dignas de sublinhamento. Uma comissão é responsável por desenvolver a plataforma na Internet para fazer a convocação de projetos de arte e de intervenção que gostariam de estar na programação do BaixoCentro, a partir de uma linha conceitual: todas as propostas seriam aceitas, não havendo, portanto, curadoria. A chamada aberta recebe 120 ideias em poucos dias. Numa das reuniões surge o termo que seria praticado pelo BaixoCentro e depois celebrado nos anos seguintes por pesquisadores e realizadores culturais como símbolo de inclusão e de ativismo: “cuidadoria”. As 120 ideias inscritas são “cuidadas” para que aconteçam da forma como o artista-proponente pede. O conceito por trás dessa decisão é lógico: se o objetivo do movimento é convocar a ocupação

orgânica das ruas, não faz sentido exercer o poder de escolher o que merece ou não fazer parte da programação. As ruas estão abertas para intervenções de todos.



Figura 31

TRIKE MULTIMÍDIA

A bicicleta de carga é o hub do movimento, com caixas e mesa de som, energia e projetor.
Foto: Francelle Cocco

Outra comissão se encarrega de comprar os equipamentos necessários para a realização do festival e a produzi-lo tecnicamente. Entre as atribuições há a composição de uma “escultura relacional”, uma bicicleta de carga cujo bagageiro transportaria o hub-corção do movimento: uma bateria de carro, caixas acústicas, amplificador, projetor, mesa de som e microfones. A *Trike Multimídia* (Fig. 31), ou apenas *Trike*, é a sede móvel do BaixoCentro; onde ela vai se abre uma Zona Autônoma Temporária em que as regras são ditadas pelo movimento, que desconsidera os micropoderes estabelecidos da polícia, da igreja, do poder público. É assumida aqui a influência de Hakim Bey – autor do livro anarquista *TAZ* (2011), também publicado pela Conrad. A tática é combater o poder criando espaços (virtuais ou não) de liberdade que surjem e desaparecem o tempo todo. A rede que forma o BaixoCentro não tem centralidade, nem figura de liderança, nem sede. Todos se responsabilizam. O coletivo é flexível, fluido, imaterial e abundante – tem a mesma natureza da tecnologia digital.

O primeiro Festival BaixoCentro se inicia com o Minhocão tomado de assalto. A primeira intervenção artística busca sintetizar tudo o que estávamos tentando comunicar com o movimento, por isso nos ressoou tanto uma ação realizada na Rosenthaler Platz, Berlim, pelo artista holandês IEPE. Em *Painting Reality* (2010)⁷⁰, ele derrama várias cores de tinta num cruzamento a partir de quatro bicicletas. Os carros e pedestres pintam as ruas a partir de sua movimentação. Após uma troca de e-mails com o artista holandês, decido propor ao coletivo a realização de uma ação parecida, que logo é abraçada e segue para produção. Pesquisamos esquinas possíveis e escolhemos o cruzamento entre a avenida São João e a rua Helvétia, onde o Minhocão faz a curva e há carros vindo em três direções. Fazemos cálculos do tempo que o semáforo fica fechado (13 segundos) e calculamos a quantidade de tinta

(200 litros). No amanhecer do dia 23 de março de 2012, posicionamos fotógrafos para registrar a ação em cima do viaduto, no chão e em cima de prédios. Quatro grupos saem da Casa da Cultura Digital, onde as tintas estão preparadas, e se posicionam silenciosamente em pontos mapeados. Após o gesto combinado, todos carregam os latões para o meio das ruas e derramam as cores magenta, amarelo, azul e rosa. Dispersamos. Está feita a nossa *Realidade Pintada* (2012 – Fig. 29)⁷¹, que seria destaque na capa do jornal *Folha de S. Paulo* do dia seguinte e faria explodir a já crescente popularidade do BaixoCentro. Publicamos um texto-manifesto contra a cidade-cinza⁷².



Figura 32

JARDINS SUSPENSOS DO MINHOCÃO

Neste *happening*, mais de 400m² de grama sintética são colocados no Minhocão para usá-lo como parque.
Foto: Bruno Fernandes

Durante os dias que se seguem, milhares de imagens são postadas nas redes sociais com a *hashtag* #baixocentro. O coletivo também desenvolve, a partir de tecnologias livres, um *script* que automatiza a cobertura colaborativa das ações do festival. No *Muro do Baixo-Centro*, um site, todas as fotos postadas com essa *hashtag* são identificadas e reunidas no mesmo lugar. Não falta o que fotografar. Seguem-se ações épicas que forjam como o Baixo-Centro seria lembrado, como o *Piquenique do Compartilhamento*, os *Jardins Suspensos do Minhocão* (Fig. 32) e o *Santo de Rua* (Fig. 33), entre mais de uma centena de outras intervenções. Toda a imprensa nos procura para noticiar e anunciar a programação do dia posterior, enquanto eu e outros damos entrevistas para espalhar as ideias da nossa ocupação artística. O portal *G1* busca entender o evento, que chama de “uma espécie de guerrilha cultural e de lazer”⁷³, o *Catraca Livre* destaca o “carrinho multimídia, equipado com internet sem fio, som, luz, projetor e câmeras para funcionar como sede itinerante do movimento e como bandeira da ocupação cultural das ruas”⁷⁴, enquanto o *Hypeness* sublinha que “para atuar, o grupo não pediu autorização para a prefeitura ou qualquer órgão governamental, afinal o objetivo é justamente ocupar as ruas da cidade”⁷⁵. Na revista *Continuum*, do Itaú Cultural, louros para a experiência de viver a cidade: “Passar o domingo sentado em grama sintética no Minhocão”

tem um significado especial. É deixar de simplesmente percorrer a cidade para ocupá-la”⁷⁶. Os dez dias que se seguem são catárticos, até o fim do festival com uma intervenção do coletivo negro Ilú Obá de Min na Praça Marechal Deodoro, em 1 de abril de 2012.

A pauta do BaixoCentro é difundida amplamente. E o movimento também ganha voz na esfera pública. Além de dezenas de entrevistas, sou convidado para dar palestras na Bienal do Livro, na Associação Cidade-Escola Aprendiz e no Encontro Nacional de Estudantes de Artes (Enearte). A produtora Malu Andrade e o pesquisador Thiago Carrapatoso, ambos integrantes do BaixoCentro, assinam textos no site do Ateliê 397. Alguns meses depois, publicamos o texto *BaixoCentro: o grito dos outros* na revista *VIRUS*, da Universidade de São Paulo, depois reeditado na *Coleção Ensaios Brasileiros Contemporâneos*, da Funarte, em 2016. Também sou convidado para participar do programa *Capital Natural* (BandNews) e para entrevistar o filósofo David Harvey, autor de *Rebel Cities* (2012), para o jornal *Le Monde Diplomatique Brasil*.

Concomitantemente, diversos estudos buscam contar essa história a partir dos pontos de vista de vários campos do conhecimento. A produtora Luane Araujo da Silva, que esteve envolvida na produção do festival, dedica ao BaixoCentro o trabalho de conclusão do curso de Gestão Cultural do Centro de Pesquisa e Formação (CPF) do Sesc São Paulo, que, segundo ela, é “uma experiência única e sem precedentes de gestão cultural”. Araujo da Silva dedica seções específicas à organização em rede, ao conceito de cuidadoria, à horizontalidade dos processos decisórios e aos públicos que o BaixoCentro convoca e recebe, além de pontuar a influência da filosofia do movimento em diversas iniciativas do mercado cultural dos anos seguintes (Virada Cultural, edital “Redes e Ruas” da Prefeitura de São Paulo e o programa “Rumos” do Itaú Cultural). Ela conclui o seguinte:

Embora as nomenclaturas movimento, grupo, coletivo (de produtores, articuladores, agitadores) sejam rejeitadas por uns e abraçadas por outros, o fato é que, ainda que não se tenha criado uma narrativa própria, em muitos casos houve influência. Observa-se, não só no impulso de novos movimentos, na circulação dos integrantes em espaços diversos para palestrar sobre o assunto, mas também na influência em algumas políticas públicas. (ARAUJO DA SILVA, 2016)

Já Carlos Henrique de Lima, pela perspectiva da arquitetura, coloca o BaixoCentro como um exemplo de “ação crítica no espaço público”, cujo “uso transversal” da cidade estimula a “repensar os níveis de significado que constitui o arranjo complexo do tecido urbano” (Lima, 2014). O pesquisador sublinha a importância, para os estudos urbanísticos, da análise da dimensão transgressora de alguns eventos que também são responsáveis por “fazer cidade” e disputam um aspecto simbólico importante, mesmo que a repercussão real do BaixoCentro seja restrita aos que participaram das ações. Ele conclui:

O Movimento Baixo Centro se situa entre as formas associativas de pauta inclusiva, centradas na dimensão participativa como meio de reverter os processos de segre-

gação e exclusão em torno das práticas de governo e das estratégias especulativas, cuja consequência, a par de outras tantas, é a subtração da esfera pública. Entre os confrontos e alternâncias que representam, o conjunto de disciplinas urbanas pode extrair alguma energia propositiva dessa realidade, auxiliando a constituição de espaços urbanos mais inclusivos e democráticos. (LIMA, 2014)

O argumento da maioria dos textos que cumprem o papel necessário de oferecer um contraponto crítico às proposições do BaixoCentro gira em torno da ideia de fetichização do espaço público, que teria como consequência o aprofundamento dos processos de gentrificação das áreas onde se manifesta. O filósofo e professor Silvio Carneiro, por exemplo, afirma que o BaixoCentro é a “festa pela festa” e relaciona essa ideia ao conceito psicanalítico de fetichismo, já que, “não importa onde se dê, sequer com quem esteja se relacionando, o fetichista procura seu prazer na construção de um cenário”; de acordo com seu ponto de vista, “a festa pela festa é este cenário perpétuo daquele que goza ‘ocupando’ com sua dança as ruas do centro (como se ali não houvesse vida)” (Carneiro, 2013).



Figura 33

SANTO DE RUA

A imagem da chegada dos mais de 2 mil participantes da festa ao Largo do Arouche pode ser vista como uma ilustração à inteligência de enxame apontada por Hardt e Negri.
Foto: Bruno Fernandes

Gisele Brito, por outro lado, parte para a desconstrução da frase-síntese do BaixoCentro, “as ruas são para dançar”, cujo ponto central é a acusação de que o evento promoveria a “espetacularização da vida urbana”. Ao mesmo tempo em que reconhece a iniciativa como “a primeira grande manifestação de ativismo cultural que procurava intervir no espaço público”, ela diz o seguinte, levando o período ao pé-da-letra:

Nas ruas, é claro, você deve poder fazer qualquer coisa. Mas afirmar que “são para dançar” é instrumentalizar o espaço público da mesma forma que motoristas clamam que as ruas são para os automóveis. É uma frase potente que apaga o senso de alteridade. Como se a vida urbana fosse um grande palco e a cidade em disputa devesse ser apenas para a realização dos espetáculos, e não para abrigar, proteger e

prover sustento, além de garantir condições para o desenvolvimento da criatividade e de relações sociais e de lazer espontâneas ou motivadas. (BRITO In: COLETIVO CARTOGRÁFICO, NÚCLEO TRIÁDE, DANIEL LUHMAN (orgs.), 2015)

É verdade que a cidade de São Paulo vive nos meses e anos posteriores ao BaixoCentro o ápice da ocupação cultural das ruas, que teria na retomada do Carnaval de Rua seu momento mais popular. Mas, já no próprio ano de 2012, como diz Araujo da Silva, “a cidade ferve”. Menos de 1 mês depois do fim do BaixoCentro, a Virada Cultural já usaria o Minhocão como palco de uma ocupação culinária – chefs de cozinha venderam seus quitutes sofisticados a preços populares sobre o Elevado. Logo depois, o BaixoCentro é um dos apoiadores da ação Pimp My Carroça, descrita nas páginas a seguir. Dois meses depois, as pessoas organizadas em torno do BaixoCentro dão origem a um novo evento independente, incluído na narrativa mas não “assinado” oficialmente pelo mesmo coletivo: a Festa Junina do Minhocão. No projeto de captação por *crowdfunding* inscrito no Catarse, liderado por Grasiela Drummond, anuncia-se que será um evento de “cidadãos para a cidade e da cidade para cidadãos”⁷⁷. Mais de R\$ 9.500 são captados por 263 pessoas, o que gera nova repercussão midiática, já que o então Elevado Costa e Silva é palco do “maior túnel do mundo” em uma quadilha de São João. A narrativa da produção colaborativa, independente e provocativa, a partir de financiamento coletivo, se consolida naquele ano como uma maneira de usar ativismo e arte em prol do *commons*.

Muitas pessoas envolvidas em algum nível com o BaixoCentro são protagonistas na criação de coletivos com ideias semelhantes, como uma onda que se espalha por São Paulo. O que teria mais repercussão é o grupo A Batata Precisa de Você, organizado em torno da figura da arquiteta Laura Sobral, cuja atuação no Largo da Batata seria icônica nos anos seguintes. Diversas ferramentas de cidadania inclusiva, mobiliário urbano e ações culturais ativariam uma comunidade em torno dos bens comuns daquela região, tal qual acontece no Centro. Dois anos depois, em 2014, a luta pela proteção do Parque Augusta também seguiria o modelo de horizontalidade e gestão coletiva. É possível estender a influência também para outras cidades, como nos casos do movimento Ocupa Estelita (Recife) e o Cais Mauá de Todos (Porto Alegre).

Em setembro de 2012, com as eleições municipais em curso, a disputa pela narrativa das ocupações artísticas se acirra de fato. O Coletivo Fora do Eixo, que havia proposto ações no BaixoCentro, se apropria da metodologia e da ampla penetração do movimento na agenda da cidade para propor uma série de shows batizada “Amor Sim, Russomano Não”, como atividade de campanha para eleição do futuro prefeito Fernando Haddad. O evento evolui para um “movimento” batizado de Festival Existe Amor em SP, que promove reuniões abertas de coletivos e moradores do centro na Praça Roosevelt, rebatizada de “Praça Rosa” como sublinhamento ao “amor” que falta na cidade. O urbanismo tático, a influência das artes anárquicas e a independência irrestrita que o BaixoCentro tem como princípios são abandonados em nome de um discurso de bom-mocismo, com ressonâncias ainda mais distantes devido à

falta de radicalidade. Este é o momento em que eu deixo o coletivo, quando, na lista de e-mails aberta em que todos os pontos são discutidos até a chegada a um consenso, o movimento flerta com a possibilidade de apoiar a campanha de Haddad ao produzir coletivamente este novo festival do amor. Em 2013, o Fora do Eixo tem seu projeto político denunciado e desmascarado num escândalo midiático⁷⁸.



Figura 34

ILÚ OBÁ DE MIN

A apresentação do coletivo afro na Praça Marechal Deodoro fechou o festival em 1 de abril de 2012.
Foto: Bruno Fernandes

No ano seguinte, porém, o Festival BaixoCentro seguiria independente e teria uma nova edição (agora com mais de 500 atrações inscritas e cuidadas via chamada aberta). Em 2014, experimenta-se um novo modelo, em que as ideias de intervenção são totalmente autônomas, sem apoio de “cuidadores”. A partir de então a rede perde articulação, mas se mantém ativa.

Em 2017, a cidade de São Paulo assiste a mais de 2,5 milhões de pessoas participarem do desfile de 495 blocos de Carnaval, colocando a metrópole como o segundo destino turístico brasileiro no feriado – atrás apenas do Rio de Janeiro. Ou seja, as ruas são também para dançar.

PIMP MY CARROÇA

O mote do principal projeto artístico do grafiteiro Thiago Mundano é um bem comum em si mesmo: a imensa quantidade de resíduos gerados pela população de grandes metrópoles. Por ser historicamente mal administrado e pouco partilhado, é um *common* do qual derivam diversos problemas sociais bastante complexos, como exemplifica a figura dos catadores de lixo reciclável – profissão informal exercida por 400 mil pessoas no Brasil e que garante o sustento de 1,4 milhão de pessoas no país⁷⁹. Apesar de fazerem parte da paisagem urbana brasileira, os carroceiros sofrem com o preconceito e lutam nas poucas entidades de classe para construir um sentimento de orgulho e valorização de seu papel ambiental. Este é o poder de síntese da ação Pimp My Carroça. Mundano usa de ferramentas das artes para jogar holofote sobre os catadores, buscando torná-los perceptíveis e dignos.



Figura 35

PIMP MY CARROÇA

Registro da primeira ação do projeto, no Vale do Anhangabaú, junho de 2012.
Foto: LostArt

O verbo *pimpar* existe em português, derivado do adjetivo “pimpão”, apesar de o senso comum atribuir o termo ao aportuguesamento do inglês “*to pimp*”. No dicionário, “pimpar” leva os seguintes significados: “Ter destaque ou sobressair; fazer ostentação de riqueza; levar vida larga e divertida”⁸⁰. O termo da ação de Mundano é remixado a partir de um programa da rede MTV norte-americana produzido entre 2004 e 2007, o *Pimp My Ride*, com apresentação do rapper Xzibit. Ali, a expressão do universo do rap e do hip-hop é extrapolada para os carros velhos dos participantes, que são remodelados e valorizados. No Brasil, a atração também tem versão da Rede Globo, no programa *Caldeirão do Huck*, sob o nome “Lata Velha”, ainda no ar em 2017. Na prática midiática, portanto, “pimpar” tem significado ligeiramente diferente: transformar vergonha em orgulho.

Mundano já organizou mais de 40 intervenções para pimpar carroças, em várias cidades do país, a maioria a partir de financiamento coletivo via Internet. A ação inaugural,

realizada três meses após o BaixoCentro, em junho de 2012, também compôs a primeira leva de projetos de grande impacto midiático e social do *crowdfunding* brasileiro. No caso de Mundano, foram levantados R\$ 63.950 entre 792 apoiadores, dinheiro utilizado para viabilizar a transformação de 40 carroças por 60 artistas no Vale do Anhangabaú, como parte da Virada Sustentável. O evento na prática desloca as carroças da posição de objeto-resultado para o papel de dispositivo relacional, já que o intuito também é conectar apoiadores, artistas e catadores numa plataforma comum de vivências da cidade. Cada apoiador é convidado a enviar uma frase, que gostaria de ver ilustrando a lateral de carroças pela cidade, e ele mesmo pode estar no evento ajudando a produzir o grafite. Apesar de detonada por um artista individual, a ação se propõe colaborativa em todas as etapas.

A imagem das dezenas de carroças e centenas de pessoas num dos espaços públicos mais icônicos de São Paulo tem um valor-notícia estrondoso. A maioria dos veículos de comunicação da cidade registram o evento inaugural da ação, em 2012. A *Folha de S. Paulo*, por exemplo, conta que “depois de terem suas carroças ‘pimpadas’, os participantes saíram em ‘carroceata’ pelo centro. Mas, dessa vez, não foram os carroceiros que levaram os carros e sim o público, para que pudessem sentir como é o dia-a-dia do trabalho”⁸¹. Já o *G1* sublinha os demais acessórios além da intervenção: “Além das pinturas feitas por grafiteiros, as carroças devem ganhar retrovisores, buzinas, lanternas e faixas refletoras”⁸². Entre as frases que os catadores passam a carregar pela cidade em suas carroças, estão: “Seu lixo é meu luxo”, “Quem não vive para servir, não serve para viver”, “Meu carro não polui”, “Reciclar é necessário”, “No meu peito não tem miséria, é carne farta de coração”⁸³.



Figura 36

RECICLANDO RESPEITO

Detalhe de carroça
depois de pimpada.
Foto: Caroline Riley

O sucesso da primeira edição leva Mundano a formatar uma versão itinerante do Pimp My Carroça, a ser realizada no Rio de Janeiro, quando 20 carroças são pimpadas durante a Conferência Rio+20. No ano seguinte, o segundo projeto de *crowdfunding* financia a

ação com 29 carroceiros em Curitiba. Em 2014, o Pimp My Carroça volta ao Centro de São Paulo a pedido da Virada Cultural, e com financiamento direto da Secretaria Municipal de Cultura. A partir de então, como mostra a linha do tempo no site da ação⁸⁴, o conceito se espalha: “Depois de muitos pedidos, criamos uma mini-versão independente e autônoma do projeto para que pudéssemos chegar em mais cidades. O resultado é um canal exclusivo dentro do Catarse”. O mini-Pimp é batizado de Pimpex, e agora segue independente da presença e da ação de Mundano (o que pode ser considerado um movimento no sentido de “abrir o código” de sua obra). Até o início de 2017, são realizados mais de 30 pimpex com financiamento coletivo via Catarse, a maioria deles agora focado em um ou dois catadores específicos e com metas de arrecadação mais modestas, na faixa dos R\$ 1.000.

Se o BaixoCentro segue a narrativa da plataforma de urbanismo tático, das artes anarquistas e da desobediência civil, o Pimp My Carroça explora a narrativa do terceiro setor, e se assume como um projeto de ativismo que usa das artes como metodologia e ferramenta. Os principais parceiros do projeto são organizações da sociedade civil ligadas a questões ambientais, e Thiago Mundano passa a ter uma voz relevante dentro desse cenário, palestrando, fazendo falas influentes em momentos específicos do debate político que envolvem as questões dos resíduos e de sustentabilidade em geral, e figurando como exemplo em publicações nacionais e internacionais. O termo “ativista”, que exploramos em profundidade na seção *Artivismo híbrido na MediaCity*, é largamente adotado pelo artista como identidade. Entre as ações paralelas ao Pimp que lista como “ações artistas” estão a intervenção em placas com nomes de ruas (trocando o original pelo nome de catadores), a pintura de vagas exclusivas para carroças em vias públicas e sinais de trânsito em ciclovias, incentivando carroças a trafegar naqueles trechos dedicados a bicicletas.

Uma das evidências da narrativa artista é a citação do Pimp My Carroça como estudo de caso da obra *Bela Baderna: Ferramentas para Revolução* (2013), lado a lado com as Jornadas de Junho de 2013 e a reconquista da terra Marãiwatsédé (MT) pelo povo Xavante – dois temas pertencentes exclusivamente ao universo do ativismo. No tópico “Por que funcionou”, os autores do artigo, Caio Tendolini, Daniela Teixeira e o próprio Mundano, explicam:

O uso do grafite e do humor como linguagem para apresentar a ação, enquanto forma de engajamento da sociedade, foram estratégias acertadas que “pimparam” o até então chato tema da reciclagem e da inclusão social dos catadores. O próprio conceito de “pimpar” se “tropicalizou” e se popularizou para além de qualquer estigma que poderia herdar da sua língua matriz. O Pimp My Carroça criou uma nova fórmula de intervenção Artivista: o de elevar o invisível à visibilidade através do uso da arte. Colocou os catadores de materiais recicláveis e seu relevante – porém desvalorizado – papel, em evidência para a sociedade brasileira. (TENDOLINI, TEIXEIRA, MUNDANO In: BOYD, MITCHEL (orgs.), 2013)



Figura 37

MUNDANO NO TED GLOBAL

No discurso, o grafiteiro sublinha que o trabalho feito por carroceiros é público e diz respeito a todos.
Foto: TED

A repercussão atinge nível internacional quando Mundano é convidado para falar na edição TEDGlobal dos *TED Talks*, em outubro de 2014. No vídeo de 6 minutos legendado em 34 línguas, o grafiteiro deixa claro suas motivações de ativar o “comum” da sociedade brasileira ao praticamente obrigá-la a olhar para o outro invisível. O resumo da palestra também sublinha este ponto, colocando os próprios catadores em serviço do bem comum: *“In Brazil, ‘catadores’ collect junk and recyclables. But while they provide a vital service that benefits all, they are nearly invisible as they roam the streets”* (TED, 2014). Depois da exibição no TED, Mundano é perfilado pela BBC News e por outra larga parcela da imprensa brasileira. Destaco um dos trechos da entrevista à emissora inglesa, que tinha como pano de fundo a realização da Copa do Mundo, em 2014. Mundano diz: *“When I paint those carts, I always try to put more than just color. I always try to give voice to these people. They need their rights, because they are working on public service for free”*. Em 2014, o Pimp My Carroça também vence o Prêmio Brasil Criativo, promovido pelo Ministério da Cultura.

Em um artigo dedicado a entender teoricamente, a partir de teorias da análise do discurso, como se dá o processo de visibilidade dos catadores nas ações de Mundano, as pesquisadoras Luciana Fracasse Stefaniu e Luciana C. Ferreira Dias Di Raimo ressaltam a diferença existente entre a arte urbana como normalmente se apresenta (em muros, postes, fechadas, etc) e uma carroça colorida que “circula na/pela cidade”. O perambular dos catadores pimpados, para elas, “é uma forma de textualização do sujeito pela/na arte”, cujos sentidos mudam de um bairro para outro. Ou seja, ao se converterem em projetos de arte ambulantes, atingem “cidadãos-leitores” das mais variadas formas. As pesquisadoras concluem:

É preciso lembrar que o recorte do social produzido pelo grafite de Mundano não tem um sentido único, visto que tais materialidades produzem diversos efeitos de sentidos conforme os bairros por onde o catador passa, os sujeitos-leitores que in-

interpretam essa arte, pelas diferentes e contraditórias formas de conceber os sentidos na nossa formação social. (STEFANIU e DI RAIMO. In: RUA, 2015)

Em 2017, as ações Pimpex continuam a se multiplicar, assim como o número de carroças que recebem intervenções artísticas. Catadores envolvidos com ações prévias do Pimp My Carroça entregam ao prefeito João Dória um manifesto intitulado “Do Lixo, Vivo”⁸⁵ – uma alusão à declaração elitista que o empresário havia feito no início de dezembro de 2016, antes de assumir o cargo; ele disse que “a cidade de São Paulo é um lixo vivo, parece um filme escabroso”⁸⁶. Um trecho do manifesto sublinha o seguinte: “Mesmo num momento onde a sustentabilidade está no posicionamento de grandes corporações, discursos eleitorais e no dia-a-dia da população, a cidade de São Paulo historicamente não reconhece e não valoriza o trabalho dos catadores de recicláveis na mesma proporção” (PIMP MY CARROÇA, 2017). A ação artista de Mundano insiste na busca a se adaptar aos contextos e enfatizar a mesma pauta da visibilidade àqueles que atuam no *commons* com pouca estrutura ou reconhecimento.

PISCINA NO MINHOCÃO

“Um dia eu tive uma ideia / Uma ideia que não é minha / Uma ideia de muita gente e de muito bicho / Uma piscina no Minhocão”, declama com doçura a voz infantil no início do vídeo da campanha de financiamento coletivo⁸⁷ da arquiteta e artista visual Luana Geiger. A poética da proposta (inundar uma via pública para o bel-prazer da população) é uma inversão utópica de valores, conforme ela argumenta, logo abaixo do vídeo:

As águas da cidade de São Paulo, normalmente canalizadas nos fundos de vale, são poeticamente elevadas sobre uma obra emblemática do rodoviarismo. A ideia é se apropriar do minhocão na escala da cidade ao criar uma estrutura efêmera e penetrável baseada na experiência sensorial. O lazer como suspensão e momento de integração: o *Crelazer* de Hélio Oiticica e a área de convivência do Sesc de Lina Bo Bardi como referências. (GEIGER, 2013).

Ao deslocar a função de parte do então Elevado Costa e Silva (apenas 50 metros dos 3,5 quilômetros de extensão), a Piscina no Minhocão (Fig. 38) é sintética e defende um bem comum descartado historicamente pelo discurso de apologia ao trabalho típico da cidade de São Paulo: a preguiça – um conceito tão caro ao modernismo de Oiticica que vem sendo retomado em obras contemporâneas justamente para discutir a ultra aceleração da sociedade da informação. Para construir a piscina em 23 de março de 2014, que leva mais de 105 mil litros de água, a artista conta com R\$ 8.257 de 176 pessoas.



Figura 38

PISCINA NO MINHOCÃO

Registro da ação
de Luana Geiger, 2014.
Foto: Band

A realização se insere ao mesmo tempo em duas narrativas, de certa forma opostas: surge na rede e com apoio do BaixoCentro e se une institucionalmente à X Bienal de Arquitetura para receber o lastro de obra artística e facilitar as aprovações burocráticas, já que instalar uma piscina tem complexidade visivelmente maior que ações de assalto ao espaço pú-

blico como as que a rede vinha executando. Quase 2 anos antes de propor a piscina, Luana Geiger inscreve e lidera uma ação no BaixoCentro que também envolve quantidades massivas de água, a *Lavagem do BaixoCentro* (2012 – Fig. 39). Um caminhão-pipa foi alugado com o dinheiro levantado por *crowdfunding* e, munido de água de cheiro e muitos ramos de rosas, “abriu os caminhos” da avenida General Olímpio da Silveira (que passa embaixo do Minhocão) e arredores no dia 1 de abril de 2012. No texto⁸⁸ que acompanha o registro da ação em seu site, Geiger diz:

Através de um tweet do Canal Contemporâneo fiquei sabendo da chamada pública do BaixoCentro. Não acreditei quando li cuidadoria ao invés de curadoria. O envio de projetos estava aberto e na mesma hora inscrevi a lavagem. Nada mais me vinha à cabeça: o que está acontecendo em São Paulo?

Projeto Nova Luz? Lavagem. Pinheirinho? Lavagem. Cracolândia? Lavagem.

Lavar o BaixoCentro, uma região com milhares de moradores de rua e encortiçados sem água encanada soa como desperdício. E é. Tanto quanto o ser humano desperdiçado dia a dia em todo o globo. (GEIGER, 2012)



Figura 39

LAVAGEM DO BAIXOCENTRO

Intervenção de Luana Geiger, 2012.
Foto: Tatiana Mojad Heide

Para realizar a Piscina no Minhocão, a artista se vale da mesma rede acionada durante a primeira ação. Como na primeira, é uma ação individual, mas coletiva, uma vez que só faz sentido com a apropriação e interação do público. Esta talvez seja a obra mais claramente relacional entre os três modelos de casos selecionados neste trabalho, já que a piscina em si nada é sem gente dentro, além do flerte declarado com o sistema de arte contemporânea, cujos preceitos descritos por Nicolas Bourriaud embasam obras em que o “artístico” não está na obra em si, mas nas relações em jogo.

A primeira campanha promete a construção da piscina no dia 1 de dezembro de 2013, mas a burocracia da papelada junto à Prefeitura atrasa, impedindo a intervenção. Durante os três meses seguintes, Luana Geiger e a Bienal de Arquitetura enfrentam todo tipo de resistência estatal, em diversos níveis e instâncias de aprovação, para que por fim o evento tenha permissão para ocorrer em 23 de março, já após o fim do verão. O dia amanhece nublado, não muito bom para nadar e se divertir com água gelada na rua. Mas isso não impede o sucesso da intervenção – ainda mais porque a imprensa vinha noticiando o desenrolar burocrático, acompanhando cada novo impedimento ou liberação. Afinal, como o BaixoCentro e o Pimp My Carroça, o valor-notícia agregado à ideia de inundar parte do Minhocão é imenso.



Figura 40

PISCINA VISTA DE CIMA

Cinquenta metros do viaduto foram cobertos com água.
Foto: Daniel Teixeira/Estadão

No dia da ação, como esperado, a repercussão midiática explode, com imagens transmitidas em canais de televisão, portais e jornais, além de compartilhamentos espontâneos nas redes sociais. O *G1* registra que “o cenário bem distante do verão com recordes de temperaturas acabou acolhendo o projeto da arquiteta Luana Geiger, que levou uma piscina de 50 metros para o Minhocão”⁸⁹. No *Jornal da Gazeta*⁹⁰, mais entusiasmo: “Mesmo sem a presença do sol, atraiu muita gente, com o objetivo de estimular as intervenções artísticas no Centro da capital”. O *Estadão*, em reportagem em vídeo⁹¹, entrevista participantes que sublinham a função social da piscina: “A gente não tem onde a gente passear e levar as crianças, e o Minhocão está sendo um lugar de lazer”. Sempre que possível, em todas as entrevistas, a artista se esforça para explicar que os 105 mil litros de água utilizada no projeto, que mantêm a piscina com 15 centímetros de profundidade, é proveniente de lençol freático e não há desperdício para o abastecimento da cidade.

Perguntada por mim se a Piscina no Minhocão é uma “obra de arte”, Geiger diz que não; ela utiliza o termo “ação” para suas proposições. “Está muito fora da arte, é muito mais antropologia ou até arqueologia, no sentido de que o ritual é o ápice uma cultura”, explica.

“Ritual é o que junta as pessoas e é transformador. Nesse sentido, o BaixoCentro e a Piscina são a materialização de um inconsciente coletivo, de uma vontade que estava em todo mundo, por isso são tão poderosos como ação.” A artista sublinha que obras de arte talvez sejam as manifestações que ocorreram “sobre” a plataforma Piscina, mas, mesmo assim, por coletivos e artistas que fazem parte do sistema da arte. Sugerindo que a ontologia da arte é definida por uma comunidade etérea de pessoas e instituições, Luana Geiger diz que a Piscina do Minhocão “não se encaixa” como arte contemporânea e ironiza dizendo que a maior obra de arte do BaixoCentro é o conceito de cuidadoria, justamente por romper com o cânone do sistema das artes, a curadoria.

De qualquer forma, como arquiteta, Luana Geiger influenciou profundamente no debate público sobre os usos do Minhocão – a Piscina é citada praticamente em todos os textos ou discussões sobre o futuro da via elevada. Com a aprovação do novo Plano Diretor pela Câmara Municipal, em vigor desde 31 de julho de 2014, está decidida a desativação ao trânsito de carros, mas sem prazo definido. Depois de fechado, ainda se discute se a solução é derrubar ou transfigurar em outro tipo de equipamento público. Uma associação duvidosa, chamada Parque Minhocão, é criada em 2013 para defender a criação formal de um parque suspenso, ao mesmo tempo em que mais de dez prédios começam a ser construídos num raio de 1 quilômetro do Largo do Arouche.

ELEMENTOS PARA NOVAS POÉTICAS

A leitura atenta da descrição dos modelos de casos, nas páginas anteriores, mostra que há diversos pontos em comum entre os três projetos artísticos – e também entre muitas outras manifestações do “*common*” em trabalhos de arte realizados em São Paulo no mesmo período. Para fins de estudo, recortei essas três ações, buscando o contexto em que estão inseridas, pois previa ser possível, a partir delas, organizar alguns dos tópicos que nos permite inferir caminhos poéticos trilhados por esses artistas. Esquematizá-los nesta seção rápida serve como uma parada para balanço, uma espécie de revisão e estruturação mental antes de apresentar ao leitor novas ideias.

Desde o início da dissertação, cada capítulo se aproxima um nível do objeto de estudo que dá título ao trabalho e resume minha proposição, *Poéticas do comum*. No primeiro, a sociedade como um todo. No segundo, o universo das artes. No terceiro, a cidade de São Paulo e as iniciativas que abriga. Agora, finalmente, o objeto se desnuda. Os cinco tópicos organizados abaixo são a primeira tentativa de identificar caminhos poéticos na contemporaneidade que têm no “*common*” seu principal campo de pertencimento. Acredito, portanto, que estes são alguns caminhos para atuar sob o que proponho como *poética do comum*:

- 1) Apostar numa criação coletiva;
- 2) Atuar no espaço público;
- 3) Executar de maneira permeável;
- 4) Escolher uma temática comum;
- 5) Construir uma comunidade em torno.

Pelo menos foi esta a rota trilhada intuitivamente, no contexto de São Paulo, pelas iniciativas selecionadas como objeto de estudo deste trabalho. Como se vê, as poéticas do “*commons*”, que agora recebem elaboração teórica, têm seus preceitos muito próximos aos que fundam a cultura livre. Abaixo, explico os cinco aspectos identificados em BaixoCentro, Pimp My Carroça e Piscina no Minhocão, que servem de norte para outras obras/ações/ iniciativas em diálogo com esse tipo de narrativa poética, incluindo a que apresento no próximo capítulo, *Terrenos Apaixonantemente Objetivos*:

- CONCEPÇÃO/AUTORIA COLETIVA

A pesquisadora Júlia Blumenschein (2008) aponta três tipos de modelos de autoria para análises de processos criativos em arte: restrita, compartilhada e coletiva (2008:30). No primeiro, um artista assume a obra e busca profissionais e especialistas que possam auxiliá-lo. No se-

gundo, um artista convida pessoas para dialogar e desenvolver um projeto, que influenciarão no resultado final a partir de suas contribuições, e, portanto, será uma criação compartilhada. No terceiro, o mais complexo, o processo criativo é feito em grupo desde a concepção inicial, numa negociação tal que a obra final não será de nenhum dos integrantes, mas do coletivo.

Já que atuam como plataforma, abrindo espaço para a manifestação de outros artistas durante a realização da obra, os três projetos analisados aqui acolhem os três modelos de autoria de Blumenschein, embora tenham, na sua concepção primeira (no *insight* do projeto em si), a complexidade da criação coletiva. Mesmo no caso do Pimp My Carroça, bastante construído em torno da figura de Thiago Mundano, a ação não se completaria se o processo não fosse concebido coletivamente. No BaixoCentro isso fica mais claro: cada etapa da idealização parte de consensos cada vez mais difíceis, visto que a rede se amplia e, assim, estendem-se os debates. Fica clara, portanto, a opção desses projetos de, uma vez atuando com bens comuns partilhados, partir para uma autoria verdadeiramente coletiva.

- MANIFESTAÇÃO NO ESPAÇO PÚBLICO

Esta é uma ideia bastante clara, não havendo muito mais o que explicar, já que nos territórios da cidade confluem as disputas e subjetividades dos habitantes e frequentadores de cada espaço. O que, sim, deve-se sublinhar é a natureza híbrida dos projetos, posicionados concomitantemente em universos da arte pública e da artemídia. A organização, concepção e execução se dá também nos territórios informacionais de São Paulo, não apenas por estarem mediadas pelas tecnologias de comunicação, mas por ativar o imaginário e disputar a atenção simbólica de avatares em redes sociais. Sem a carga viral que as iniciativas contêm em si mesmas (portanto, sem o “valor-notícia” que sublinhei nas três descrições) seria inviável a realização. O espaço público, aqui, é considerado em sua ambivalência cíbrida: *online* e *offline* ao mesmo tempo.

- EXECUÇÃO ABERTA/PERMEÁVEL/RELACIONAL

Não encontro síntese melhor para este tópico do que uma frase do vídeo de captação do BaixoCentro: “Nós queremos criar uma infra-estrutura para este projeto para que ele mesmo seja aberto à intervenção e à desobediência de quem quiser. Nós queremos desobedecer a nossa própria produção”⁹². Vemos aqui uma aplicação inédita da lógica das comunidades de *software* livre, típica das organizações em rede, à produção em artes. As iniciativas descritas neste trabalho têm os seus códigos abertos, estão permanentemente descortinadas e contando com a fissura, com o *fork*, com mudanças no rumo baseadas nos *inputs* dados por membros da rede aberta. Dependendo do nível de abertura, essa característica também é chamada de permeável

ou relacional, uma vez que o resultado final nunca está previsto totalmente de saída. Parece nítido que há problemas éticos em projetos fechados, privados ou totalmente concebidos que buscam ativar ou se valer do bem comum. O *commons* exige permeabilidade.

- TEMÁTICA COMUM

Retomo em termos gerais duas definições de bens comuns para ilustrar o que os trabalhos analisados têm como principal temática. Lewis Hyde (2010) diz que “bens comuns são um regime social para gestão de recursos partilhados coletivamente”, enquanto Michael Hardt e Antonio Negri (2004), em acepção diferente, descrevem o bem comum como o fruto da produção coletiva da multidude organizada em enxame, como resistência política à narrativa totalizante e belicosa da sociedade contemporânea. Como vimos, embora levantem vários conceitos e deem espaço para a geração de significados e apropriações muito diversas, as temáticas principais da Piscina no Minhocão são o lazer e a preguiça, do Pimp My Carroça o lixo e a figura dos catadores, e no BaixoCentro o direito à cidade. É óbvio concluir que as iniciativas que buscam atuar segundo uma poética do comum têm, em sua gênese, o comum como motivação principal.

- COMUNIDADE EM TORNO

Nos três projetos manifesta-se um fenômeno já explorado teoricamente neste trabalho, a transfiguração da multidão *online* em multidude que o financiamento coletivo é capaz de promover (enquanto ferramenta a serviço da cultura livre). Em termos gerais, como vimos, o que define as multidões *online* são o interesse comum por algum tópico e o posterior desenvolvimento de vínculo afetivo em torno de determinado conteúdo (um blog, por exemplo). Há consumo/troca de informação e uma relação de plateia. A multidude, ao contrário, age em conjunto, cria, partilha e zela pelo *common*. Os três projetos de arte são lastreados pelo processo de captação de recursos por *crowdfunding*; é o dinheiro coletado via Internet o que os justifica, sustenta e permite que atuem no “comum”. Isso é tão evidente que muitos projetos de interesse público vinculado a marcas ou governos tendem a sofrer resistência, ao menos parcialmente. O que mantém a independência, no caso do BaixoCentro, do Pimp My Carroça e da Piscina no Minhocão, é o financiamento coletivo teoricamente desinteressado, ou, para ser mais específico, interessado apenas na realização da ação, sem outras intenções. A comunidade que financia não apenas viabiliza o projeto pragmaticamente, mas, ao mesmo tempo, contribui para sua existência ontológica.

CAPÍTULO QUATRO

TERRENOS APAIXONANTEMENTE OBJETIVOS

Há um elemento que pouco se sublinha nos escritos e falas em torno da *Teoria da Deriva* (1958), texto clássico do teórico situacionista Guy Debord. É a ideia de que praticar a deriva pelo espaço urbano não é apostar no total aleatório, na vontade fortuita de virar à direita aqui e atravessar a rua ali, no impulso sentimentalista de parar ou seguir a exploração em frente (ou à esquerda). Isso porque, para ele, cidades são organismos próprios construídos socialmente, representação geográfica de um determinado momento do sistema capitalista. Os desenhos das ruas, as manifestações que emergem de cada ponto e a atenção despertada por algum evento formam “um relevo psicogeográfico com correntes constantes, pontos fixos e multidões que fazem de difícil acesso à saída de certas zonas”. Atribuir à locomoção em deriva uma causalidade acidental é o oposto do que Debord diz: “Uma ou várias pessoas que se lançam à deriva renunciam (...) os motivos para deslocar-se (...), para deixar-se levar pelas solicitações do terreno e os encontros que a ele corresponde” (Debord, 1958).

Enquanto território partilhado, portanto, a cidade de Debord é feita de mesclas entre o psíquico e o físico, entre subjetividade e objetividade. Para utilizar o termo caro a este trabalho, o “comum” é fruto de construção social, como apontado no trecho a seguir:

A análise ecológica do caráter absoluto e relativo de cortes do conjunto urbano, o papel dos micro-climas (zonas psíquicas), das unidades elementares completamente distintas dos bairros administrativos, e, sobretudo da ação dominante dos centros de atração, deve utilizar-se e completar-se com o método psicogeográfico. O terreno apaixonadamente objetivo em que se move a deriva deve definir-se ao mesmo tempo de acordo com seus próprios determinismos e com suas relações com a morfologia social. (DEBORD, 1958)

Pinço este detalhe do texto de Debord para dar nome a esta ação/obra, composta como contribuição à busca artística por uma poética do comum. *Terrenos Apaixonadamente Objetivos*, em parceria com Tiago F. Pimentel, propõe uma releitura da deriva situacionista a partir da lógica da cultura livre. Nosso processo criativo se vale de alguns *commons* partilhados da sociedade da informação para construir um aparato vestível de registro e estetização emocional de derivas – o *Derivoscópio*, um capacete livre equipado com sensores acionados a partir de reconhecimento facial. As performances-derivas realizadas por mim com o capacete na cabeça registram com fotografias e mapas psicogeográficos os terrenos apaixonadamente objetivos que formam das cidades contemporâneas. Os resultados de cada deriva são coletados e organizados num repositório *web*. Com o desenvolvimento do projeto, a intenção é que outras pessoas possam construir seus próprios Derivoscópios, a partir de seu código aberto, e realizar deambulações cujas imagens e dados serão guardados na plataforma, que com o tempo se converterá numa biblioteca comum de emoções urbanas.

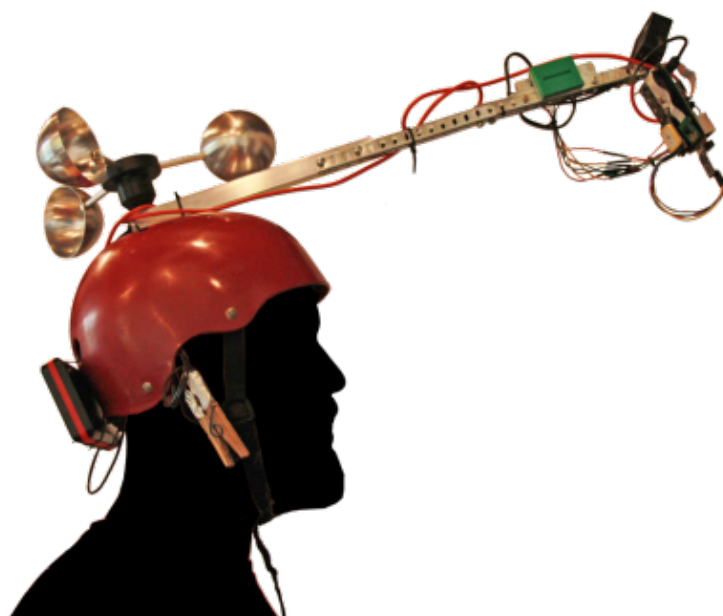
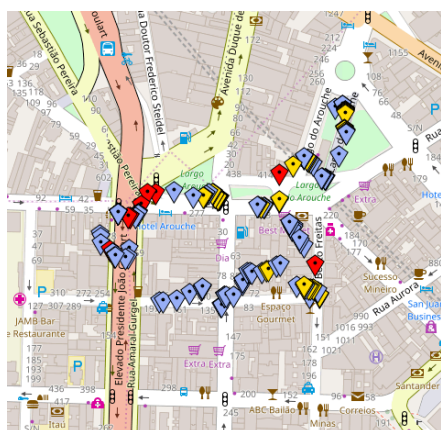


Figura 41

TERRENOS APAIXONADAMENTE OBJETIVOS

O *Derivoscópio* capta imagens subjetivas e objetivas da deriva, além de mapas e diversos dados ambientais. É um aparelho de observação dos terrenos apaixonadamente objetivos que formam as cidades contemporâneas.
Fotos: Acervo pessoal e Frencele Cocco



Neste capítulo, explico como chegamos à concepção da ação e listo uma série de referências teóricas, principalmente dos campos da filosofia e ação política. As três seções que se seguem buscam, em sequência, detalhar referências no campo das artes, explicar o funcionamento técnico do derivoscópio e mostrar como se dará o armazenamento das ações na Internet, disponível para reusos e remixes no futuro. Espero que, ao final, *Terrenos Apaixonadamente Objetivos* adicione um novo estágio às intersecções contemporâneas entre arte, mídia e política, numa ação que não é anexa ou consequência do trabalho como um todo, mas, sim, pensamento em si mesma.

Mesmo tendo sido proposto como movimento intelectual e artístico em um momento histórico dramaticamente diferente do que vivemos, o situacionismo ainda oferece caminhos de reflexão para os interessados em resistir à espetacularização do cotidiano. Diria até que a retomada situacionista – ou de poéticas inspiradas em sua radicalidade argumentativa – é uma das saídas à crise de significado⁹³ que vivemos na sociedade contemporânea rumo a uma era pós-digital⁹⁴. Havia a crença, na primeira década do século 21, de que o digital poderia problematizar e pôr fim à imbecilização promovida pela sociedade de massas, inclusive neste aspecto primeiro de transformar tudo e todos em espectadores-consumidores. Afinal, como vimos na seção *O comum na sociedade informacional*, as redes distribuídas rompem com a comunicação de mão única empreendida até então (um falando para muitos) e substituem esse modelo passivo ao possibilitar a democratização do acesso aos meios de produção midiáticos. Mas o que ocorre hoje, com o amadurecimento das redes, é o contrário. Apesar de avanços indiscutíveis em compartilhamento e descentralização, vemos informações substituírem o conhecimento. Há um aprofundamento da espetacularização do cotidiano, já que agora todos somos famosos em potencial, e o barulho cacofônico (que encobre o vazio de ideias⁹⁵) tem sido responsável pela propagação de um ideário neofascista, sem que muita gente preste atenção. Não à toa, a Universidade de Oxford selecionou a expressão pós-verdade com a mais importante de 2016⁹⁶, devido principalmente à eleição do magnata Donald Trump para a presidência dos Estados Unidos e à aprovação popular em referendo da saída do Reino Unido da União Europeia, o fenômeno conhecido como “Brexit”. No Brasil, a trama do impeachment da presidenta Dilma Rousseff também foi coberta de factoides populares de carga viral alta, provocando e espalhando ódio via redes digitais. Em todos os casos, toneladas de *bits* de informação foram compartilhadas sem qualquer preocupação com checagem ou veracidade, tornando-nos uma sociedade digital superficial e manipulável. Como consequência, em 2017, as principais redes sociais e os meios de comunicação tradicionais vêm empreendendo uma caça a notícias falsas, apostando em soluções algorítmicas e humanas – uma história que ainda está por ser contada.

Os filósofos Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2015) cunham um novo termo para tratar dessa sociedade. Para eles, vivemos na era “transestética”, em que reina o “capitalismo-artista” – a evolução de conceitos, principalmente vinculados à moda, que o pensador mar-

xista vinha trabalhando em suas últimas produções, *Tempos hipermodernos* (2004) e *Cultura-mundo* (2008). Essa teoria pode ajudar a explicar o cenário de pessimismo atual e embasar filosoficamente a predileção pela deriva como um campo artístico de interesse para a produção contemporânea. Para Lipovetsky e Serroy, o tempo atual seria a quarta e máxima manifestação de um fenômeno cultural existente desde as sociedades primitivas.

Vejamos como se dá essa evolução. A primeira “era da estetização do mundo”, para eles, é a composta pelos rituais primordiais, por povos que não criavam objetos, performances e vida com um fim estético e de beleza em si, mas sim como “organização religiosa, mágica, clânica e sexual”; neste caso, o estético não é separado do cotidiano “artealizado”.

A segunda era é a “estetização aristocrática” do final da Idade Média, quando houve a separação funcional entre o artesão e o artista-gênio, que assina as obras e busca “eliminar as imperfeições e buscar as imagens conformes ao que há de mais belo”; a importância histórica deste momento é que os valores estéticos do ordenamento urbano, dos jardins, das louças, do universo cavalheiresco, do refinamento dos ambientes adquirem uma importância social, mais do que econômica, já que há “estratégias políticas da teatralização do poder”, sendo o momento da sociedade humana em que a beleza garante e idealiza a vida.

A terceira era, como se pode esperar, diz respeito às sociedades modernas do Ocidente a partir dos séculos 18 e 19, com a libertação da arte das instâncias de poder da Igreja e da aristocracia, quando se forma “um sistema com alto grau de autonomia que possui instâncias de seleção e consagração (academias, salões, teatros, museus, colecionadores, editoras, críticos, etc.)”, mercado ao qual os artistas se submetem, mas agora com “liberdade criadora”. Ao se insurgir contra as convenções e se valer de todos os elementos do real com fins estéticos, chega-se ao momento histórico em que “impôs-se o direito de tudo estilizar, de tudo transmutar em obra de arte, até mesmo o medíocre, o trivial”. O ápice da terceira era de estetização do mundo, para Lipovetsky e Serroy, é o modernismo do século 20, com a reproduzibilidade técnica, que possibilitou o design, a fotografia, a produção têxtil, e levou a arte a todos os aspectos da vida. A sociedade tecnocrata de massas chega para aprofundar o consumo de itens estéticos que logo se compõem numa “cultura estética de massa, tanto através dos novos valores celebrados (hedonismo, ludismo, divertimento, moda...) como através da proliferação dos bens materiais e simbólicos impregnados de valor formal e emocional”.

Uma das alegorias usadas pelos filósofos para conceber a ideia de um capitalismo-artista nos dias de hoje é a mudança de nome de muitas profissões na virada para o século 21. Sob influência de um mundo digital individualizado e mercantilizado, cabeleireiros se tornam *hair-designers*, jardineiros se tornam paisagistas, costureiros são diretores de arte, e fabricantes de carros viram criadores de automóveis. Steve Jobs não é um homem de negócios, mas sim um artista visionário. Na era transestética, o capitalismo fetichiza até seu cerne: a economia em si. Os pensadores resumem assim:

Enquanto se deflagra a concorrência econômica, o capitalismo trabalha para construir e difundir uma imagem artista de seus atores, para artealizar as atividades econômicas. A arte se tornou um instrumento de legitimação das marcas e das empresas do capitalismo. (...) O regime hiperindividualista de consumo que se expande é menos estatutário do que experiencial, hedonista, emocional, em outras palavras, estético: o que importa agora é sentir, viver momentos de prazer, de descoberta ou de evasão, não estar em conformidade com códigos de representação social. (LIPOVETSKY e SERROY, 2015)

O fruto dessa sociedade transestética é um indivíduo transestético – diferente da era moderna, em que de certa forma ainda havia um consumo “compartimentado e hierarquizado”. Agora as comportas se abrem para a inundação. O cotidiano transbordante de imagens da Internet leva a busca por desejos, olhares e juízos a todas as classes sociais, e é do consumo estético que se forma a identidade primeira desses sujeitos imersos e dispersos. Como brilhantemente concluem os filósofos franceses:

À estetização do mundo econômico corresponde uma estetização do ideal de vida, uma atitude estética em relação à vida. Não mais viver e se sacrificar por princípios e bens exteriores a si, mas se inventar, estabelecer para si suas próprias regras visando uma vida bela, intensa, rica em sensações e espetáculos. (LIPOVETSKY e SERROY, 2015).

Colocado dessa maneira, não é difícil conectar os escritos de Guy Debord e companhia à resistência a se empreender contra o capitalismo-artista. O que é este conceito se não um aprofundamento incisivo do espetáculo, principal alvo dos situacionistas na metade do século passado? Há mais conexões entre essas duas correntes de pensamento do que o sotaque francês. Os situacionistas defendem inequivocamente uma arte não passível de comercialização no momento da maturidade do capital como obra de arte. Ora, se negar a instituição em que o capitalismo está construído (o comércio, a venda) é a maneira de se alijar dos riscos de viver em uma sociedade espetacular, é fascinante elocubrar qual seria o ideário situacionista num contexto como o que vivemos hoje. A tomar pelo trecho abaixo, de Raoul Vaneigem (1963), publicado em uma das edições de *Internacional Situacionista*, o caminho provavelmente seria radicalizar o radicalismo:

Deve-se compreender a função da alienação como *condição de sobrevivência* neste contexto social. (...) A perspectiva de sobrevivência tornou-se insuportável. O que está nos levando para baixo é *o peso das coisas no vazio*. Isto é a reificação: todos e tudo caindo em velocidade igual, todos e tudo estigmatizados com seus valores iguais. (...) Espetáculo e vida cotidiana coexistem no reino das equivalências. (VANEIGEM, 1963) (grifos do autor)

Uma das saídas possíveis para essa situação de artealização da atividade econômica, embora em campo puramente teórico (tal qual os escritos situacionistas, que, na prática, não tiveram contexto para ter seus pensamentos testados empiricamente), é dada pelos próprios

Lipovestky e Serroy. Eles timidamente arriscam o termo “estética da tranquilidade” como um contraponto à aceleração extrema do capitalismo-artista:

Em nossos dias, cumpre postular duas formas ou duas versões bem diferentes da vida estética: uma, comandada pela submissão às normas aceleradas e ativistas do consumismo; a outra, pelo ideal de uma existência capaz de escapar das rotinas de vida e de compra, de suspender a “ditadura” do tempo precipitado, de degustar o sabor do mundo se dando o tempo da descoberta. (LIPOVETSKY e SERROY, 2013).

A lógica parece fazer sentido. Se, na sociedade de massas, parar o consumo de bens materiais (como pregava o movimento *hippie*, por exemplo) poderia significar travar as engrenagens do sistema, hoje, na sociedade da informação, ir mais devagar, ou parar, pode ser uma ação poderosa para deixar o sistema sem combustível suficiente para manter o velocímetro a mil.

A noção de tranquilidade está relacionada a uma outra ideia que vale resgatar rapidamente nesta arguição – o pensamento do filósofo Adauto Novaes (2012), para quem a preguiça (uma “palavra maldita”) norteia a vida daqueles “que se recusam a participar” (2012:26). Num trabalho de costura filosófica invejável, Novaes explora os escritos de Balzac, Paul Valéry, Montaigne, Nietzsche, entre tantos outros, para escolher os trilhos por onde seguir numa apologia contemporânea ao ócio. Conclui o filósofo que tudo é questão de problematizar a ideia hegemônica de “progresso tecnocientífico”. Ele cita Wittgenstein, quando diz em 1947 que “a ideia do grande progresso é uma ilusão que nos cega; a humanidade que se esforça para atingi-lo precipita-se numa armadilha”. É o progresso que induz ao movimento incessante, avançar sempre, nunca permanecer no mesmo lugar. Novaes diz:

Mas o movimento incessante e desregrado não garante necessariamente progresso, no sentido forte do termo, isto é, dos valores humanos. Talvez o que importe hoje é propor a luta do progresso contra o progresso; isto é, a valorização do progresso do espírito, a valorização dos valores contra o progresso técnico, essa “ilusão que nos cega”. Eleger a quietude, o silêncio e a paciência para conhecer e aprofundar indefinidamente as coisas dadas. (NOVAES, 2012)

O que é o capitalismo-artista se não mais uma vitória do progresso tecnocientífico? Se a revolução digital, forjada na utopia da contracultura, nos levou a uma situação tal de confusão, histeria e consumo desabalado, o que poderia equivaler à negação da mercantilização da arte de que nos fala Debord (1958), ou à valorização da paciência, como nos propõe Novaes? Retomando Michael Hardt e Antonio Negri (2004), ainda há contexto, energia e foco para a produção do *common* pela multitude numa era de saturação da própria ideia de democracia? A míngua da utopia revolucionária do digital leva ao fim da ideia mesma de multitude – seria o pós-digital a era pós-multitude? Nossa era verá a extinção formal dos bens comuns, em nome de uma privatização geral e irrestrita de tudo que é comum?

Essa série de questionamentos leva a justificar e fixar as bases para me unir a uma retomada do situacionismo como plataforma artística no século 21. *Terrenos Apaixonantemente Objetivos* quer tatear preguiçosamente as metrópoles contemporâneas usando métodos psicogeográficos, em sua versão possibilitada apenas pelos bens comuns partilhados da sociedade em rede. Na contramão da estetização, a ação propõe a construção de um aparato vestível *low-tech*, de código aberto, não vendável. Como veremos em detalhes nas próximas seções, o processo de revelação das derivas, similar conceitualmente aos processos fotográficos analógicos, é em si mesmo uma materialização da estética da tranquilidade. As imagens e os mapas gerados como resultados também pedem saboreio àqueles que têm tempo.

É relevante explicitar, por fim, que outra das reflexões guiando essa concepção é a ideia de que um artista solo, ou em duo, como é o caso aqui, pode se valer de uma poética comum para compor suas ações – a partir de tecnologias construídas comunalmente e na escolha de temáticas também partilhadas. Testar essa hipótese pode inspirar outros artistas e pesquisadores, assim como liberá-los da necessidade de construção hercúlea de novas comunidades e redes, novos lastros baseados totalmente em coletividade. Indo ainda mais além, esta ação busca desviar do valor-notícia como fator motriz de distribuição, e, portanto, evitar a espetacularização – que, sim, pode ser tática de desarmamento do sistema, como vimos nos modelos de casos que este trabalho analisa, mas que, também, se lança à possibilidade de outras interpretações e apropriações. *Terrenos Apaixonantemente Objetivos* quer a resistência da quietude, do silêncio, da paciência.

A DERIVA COMO MANIFESTAÇÃO COMUM

A “deriva ideal”, como proposta pelos escritos situacionistas, têm no movimento e no tom sociopolítico seus maiores elementos de criação artística. As pretensões de quem se lança em deriva pela cidade se utilizando dos métodos psicogeográficos são quase científicas, pois apreendem a “realidade profunda, misteriosa e escondida” da cidade (Visconti, 2014). Guy Debord (1958) cunha o termo “urbanismo unitário” como resumo desse aspecto ao mesmo tempo científico e lúdico, ou subjetivo e objetivo, como vimos no início da seção anterior. De qualquer forma, a “deriva ideal”, que “se opõe em todos os aspectos às noções clássicas de viagem e passeio” (para citar a ironia consagrada de Debord), é profundamente séria e engajada no sistema social, e reverbera na produção artística até hoje.

O curador e teórico Jacopo Crivelli Visconti (2014) dedica uma obra extensa ao que chama de “novas derivas” – produções heterogêneas de artistas desde os anos 1970 que procuram expandir e ultrapassar o conceito original. Uma característica que Visconti atribui a esse grupo de obras é a aspiração a uma arte não comercializável, deambulatória, que tem no registro sua manifestação palpável e na utopia sua expressão simbólica. Na verdade, boa parte dos artistas desde então sequer cita a palavra deriva explicitamente; a aproximação de Visconti é feita *a posteriori*, não havendo um movimento que persiste baseado no situacionismo. O que existe, sim, é a influência do engajamento político, assumida e perceptível no discurso dos artistas, e do tangenciamento das técnicas (da deriva em si e de outros conceitos como o “desvio”). São significativos, sublinha o curador, os “significados simbólicos e o potencial de criação de um imaginário coletivo” da deriva, que pode funcionar como “ferramenta para a posse de um território em reconhecimento” (Visconti, 2014).

Entretanto, antes de entrar em referências mais específicas, que servirão de exemplos para legitimar a deriva como manifestação do comum, busco do pensamento de Visconti a relação com a estética relacional amplamente discutida em algumas seções anteriores desta dissertação. Muitas das obras usadas pelo crítico francês Nicolas Bourriaud para construir sua teoria de um cenário de vivências dentro do sistema da arte contemporânea são as mesmas pinçadas por Visconti para compor este painel de novas derivas. Joseph Beuys, Richard Long e Francis Alÿs são três troncos estruturantes desse momento histórico no final do século 20. A ideia de “escultura social” de Beuys e as diversas jornadas de Long e Alÿs situam-se no limite entre criação artística e ação social, que gera novas relações e possibilidades de convívio e troca. Diz Visconti:

O ponto talvez mais interessante da análise de Bourriaud consiste na atribuição de um valor estético às relações assim criadas: mesmo tratando-se de práticas eminentemente ou exclusivamente teóricas ou discursivas, no sentido de que não se propõe a criação de obras de arte convencionais, essas ações precisam ser analisadas

do ponto de vista estético e demandam, portanto, uma reconfiguração das próprias categorias estéticas. (VISCONTI, 2014:XVI)

A essa altura do trabalho, já se é capaz de relacionar a ideia das derivas expandidas, ações artísticas que usam do movimento, do relato, do urbano e da resistência irônica ao progresso tecnocientífico, a boa parte das ideias tratadas desde o início. De uma maneira geral, expandindo também este conceito, não seria exagero dizer que a deriva situacionista é um pronunciamento da cultura livre, um libelo contra o aprisionamento cultural. A ação *Terrenos Apaixonadamente Objetivos* se alicerça com orgulho nas obras/ações descritas nas próximas linhas e busca dar continuidade, no campo da arte-tecnologia, a essas “novas derivas”. Algumas obras estão listadas por Visconti, outras são decorrência da minha pesquisa para compor a ação.

Começemos com o clássico. O belga Francis Alÿs empurra um bloco enorme de gelo pelas ruas da Cidade do México durante mais de nove horas. Um vídeo registra a trajetória. O cubo vai diminuindo e por fim se torna uma pequena pedra, chutada displicentemente pelo artista até desaparecer por completo. A obra *Sometimes Making Something Leads to Nothing* (1997 - Fig. 41) não usa a palavra deriva em seu texto, mas sim “escultura minimalista”, um ato efêmero que encanta ao despertar tantos significados.



Figura 42

SOMETIMES MAKING SOMETHING
LEADS TO NOTHING

Registro da ação
de Francis Alÿs, 1997.
Foto: Site do artista

Este tipo de obra é comum no repertório de Alÿs. Em outra deambulação, ele segura uma lata pequena de tinta verde, em cuja tampa há um furo grande o suficiente para desenhar uma linha no chão quando o artista está caminhando. A trajetória vai sendo registrada, a princípio, aleatoriamente. Até quando Alÿs cruza a fronteira entre Israel e Palestina, um trecho cheio de muros, grades, proteções e muitos soldados armados. Um vídeo gravado discretamente persegue o artista, que nomeia a obra de *The Green Line* (2004), com o subtí-

tulo fazendo referência de construção explícita ao caso anterior: *Sometimes doing something poetic can become political and sometimes doing something political can become poetic*.

Já a caminhada do britânico Richard Long em *A line made by walking* (1967 – Fig. 42) não vai a lado nenhum e, por essa razão, está cheia de significados simbólicos bastante similares às derivas situacionistas em voga naquele momento histórico. O registro da obra é uma linha aberta na grama depois de tanto andar em linha reta, ir e vir de um lugar a outro – ou melhor, de nenhum lugar a outro. A natureza intocada e o homem em relação com ela são os temas de Long, que, ao tratar essa performance como uma obra de arte, problematiza muitos dos projetos da *Land Art* norte-americana, que intervia massivamente com máquinas para modificar paisagens. O silêncio da ação de Long questiona a lógica por trás da megalomania artística de então (seria espetacular?) e sublinha a alteridade das duas sociedades anglo-saxãs.



Figura 43

A LINE MADE BY WALKING

Obra de Richard Long, 1967.
Foto: TATE

Em contexto e a partir de técnicas diferentes, que não envolvem o caminhar como linguagem, o artista portenho Jorge Macchi também se questiona sobre como o território em que vive serve a interesses totalmente contrários ao dele. A ação *Buenos Aires Tour* (2004) é ironia pura ao submeter a indústria do turismo ao total aleatório. Macchi posiciona um vidro sobre um mapa da capital argentina e solta uma pedra, gerando um estilhaço. As linhas que incidem sobre o mapa são o seu “tour”. O artista busca na cidade localizações comuns para preencher as linhas da rachadura com atrações num roteiro profissional – borracharias, itens do cenário urbano, como árvores, pontos de coleta de lixo e outros lugares sem maior inte-

resse. Cada ponto é detalhado num kit completo, com mapas, bloco de notas, caneta, panfletos e outros itens promocionais. Uma obra sobre se movimentar pela metrópole.

No Brasil, a espanhola Lara Almarcegui realiza uma ação nas mesmas bases irônicas, mas no formato livro de artista, exibido na Bienal Internacional de São Paulo de 2006. Ela cria o *Guia de terrenos baldios da cidade de São Paulo* (Fig. 43), listando “os lugares vazios mais interessantes da cidade”. Diversas fichas técnicas, com foto, descrição e informações de localização precisas refletem sobre o abandono e o desinteresse imobiliário por determinadas áreas, um certo apagão no capitalismo onipresente. No trecho sobre a área em que hoje é o Parque Augusta, ainda abandonada mais de dez anos depois, Almarcegui diz: “No terreno havia uma mansão que foi demolida em 1985. Atrás do estacionamento, outra cerca separa e protege a parte mais interessante: um buraco enorme que está se cobrindo de vegetação”. Fernando Oliva comenta sobre essa obra que se trata de “anti-paisagens em suspensão, locais que recusam a se situar tanto no tempo como no espaço”⁹⁷, um projeto de clara matriz situacionista.

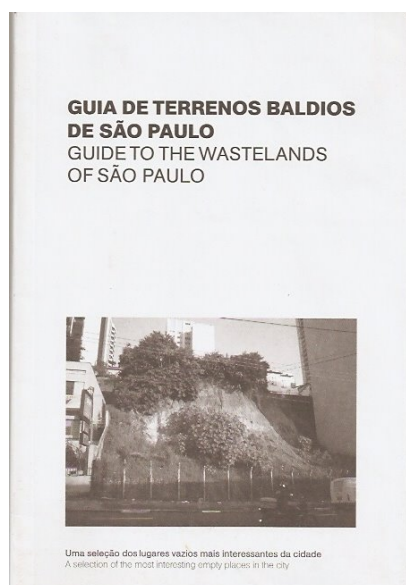


Figura 44

GUIA DE TERRENOS BALDIOS

Capa do livro de artista
de Lara Almarcegui para a
Bienal de São Paulo de 2006.
Foto: Fundação Bienal

Também a partir de uma narrativa baseada na psicogeografia de Debord, a norte-americana Lisa Tan cria *The Baudelaire Itineraries* (2007), uma série de itinerários de viagem baseados em indicações ficcionais dos livros de Charles Baudelaire. O roteiro é extraído sempre de uma página só, exibida em conjunto com as partes da obra. A artista explica: “Por exemplo, *Itinerário baseado na crítica de Baudelaire do Salão de 1846* propõe um voo de Nova York para Londres, para ver um trabalho de arte pertencente à Wallace Collection, de autoria de Sir Joshua Reynolds, e a leitura de dois livros: uma pequena história de E.T.A. Hoffman sobre um cão falante e a novela de Madame de Stäel intitulada *Corinne ou a Itália*”.

Tan sobrepõe realidade e ficção, já que muitos museus são imaginados pelo escritor, e a localização de pinturas e de outros artefatos e lugares não é mais a mesma. A obra ganha importância diante do fato de que Baudelaire é o criador da figura do *flâneur*, exatamente o personagem moderno que se perde pelas cidades, desinteressadamente, num ritmo diferente do burguês atarefado.

Há casos mais recentes, como o de Ryan Raffa, em que a deriva pela cidade não é apenas sugerida, e o movimento se dá também com mídias locativas que expandem a qualidade do movimento. Em *Urban Drifts 2009-2014* (“drifts” é o termo em inglês para “deriva”), o artista sonoro transforma o deambular em cima de bicicletas em diversos dados digitais. Sua obra de fato é o desenvolvimento de um *software* que transforma em sonoplastia os dados de localização, temperatura, inclinação do terreno, umidade do ar e outros. Os resultados finais são álbuns compartilhados na plataforma SoundCloud e vídeos que sincronizam o percurso no mapa ao som⁹⁸. Interessante notar como cada faixa muda muito dependendo dos dados gerados, em intensidade, timbre e ritmo. Dependendo da inclinação, da velocidade e do cansaço do ciclista, algumas derivas são fantasmagóricas enquanto outras abraçam um otimismo soprano e floral.

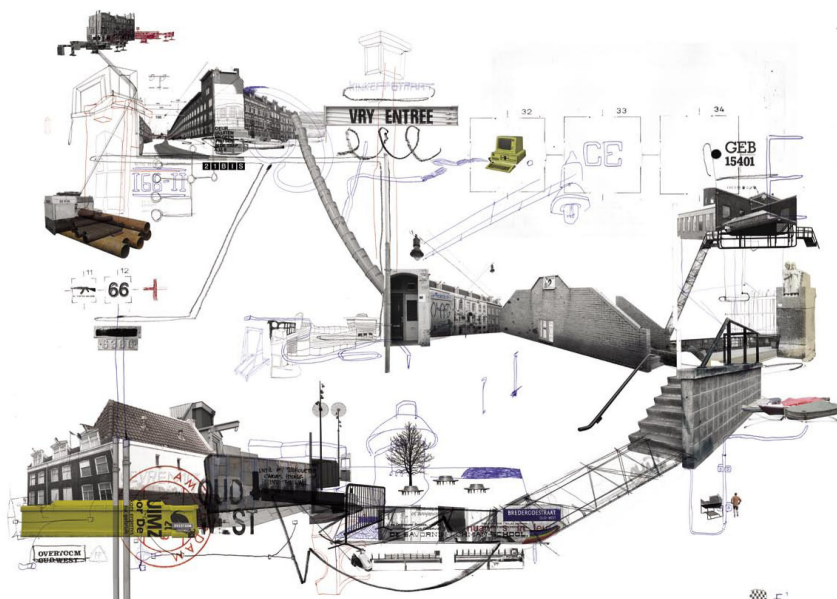


Figura 45
PROJECT 360

Um dos mapas
psicogeográficos de
Frank Dresmé, 2007.
Foto: Site do artista

Outras poéticas da arte-tecnologia são a matéria do designer holandês Frank Dresmé. *Project 360* (2007 – Fig. 44) é a criação de colagens de desenhos e fotografias digitais a partir de derivas por Roterdã e Amsterdã. São registrados principalmente pontos do mobiliário urbano, construções, elementos conectores (escadas, esquinas, etc.) e anotações à mão (setas, indicações de números, rotas) evidenciando a experiência do artista ao andar pelas cida-

des, numa estética maquínica quase inumana. O designer chama cada uma das montagens de “mapas psicogeográficos”. A visualidade da colagem, apesar de se situar no campo da ilustração, tem validade neste contexto de derivações contemporâneas do situacionismo.

Por último, destaco uma obra recente do brasileiro Fábio Tremonte. Em *Red Flag (caminhando)* (2011 – Fig. 45), uma videoarte⁹⁹ de dois minutos em colaboração com Letícia Ramos, o artista caminha pela rua carregando uma bandeira vermelha apoiada no ombro. Não corre, mas também não para. Em todos os planos, fechados, é só o que aparece. A cidade não é identificada. É “qualquer” cidade, uma cidade arquetípica da contemporaneidade, com seus barulhos, cores, mas sem mais ninguém nas ruas. Tremonte busca no símbolo da bandeira vermelha a analogia de “quem caminha e solicita adesão e estimula a luta”, mas não encontra onde fincá-la, e a caminhada de resistência se infinita num vagar “à procura de um território para se (re)fundar”.



Figura 46

RED FLAG (CAMINHANDO)

Frame do vídeo de
Fábio Tremonte, 2011.

As obras artísticas que revisamos nos últimos parágrafos, apesar de realizadas em anos e contextos diversos, podem ser lidas como parte de um grupo que ainda se influencia e busca nas frestas situacionistas a utopia da revolução social. O pesquisador Simon Sadler resume assim a utopia do grupo liderado por Guy Debord: *“Through their experiences of the city, of art, and of revolutionary, collective social activity situationists believed that they shared the same fragments of a single revolutionary consciousness, and that this consciousness extended to the population at large”* (Sadler, 1999). Para além de qualquer pragmatismo, ele sublinha que a maior força da Internacional Situacionista talvez tenha sido o seu fim arrastado, sem um ponto claro, que deixou um final em aberto para a história, gerando a sensação de que o movimento intelectual nunca tenha acabado. Isso pode ser verdade, a tomar pelas ações listadas aqui. Como as de Debord, são iniciativas que não se impressionam pela arquitetura inovadora ou pelas novidades da metrópole tecnológica; ao contrário, esses artistas buscam construir

uma ideia de cidade viva, deteriorada, cujo uso gera memória, brechas. Sobre o que seria a arquitetura de uma “cidade situacionista”, Sadler sublinha o seguinte:

Most of the architecture and spaces that were endorsed by situationists existed by chance rather than by design: back streets, urban fabric layered over time, ghettos. Perhaps situationist exemplars could not adequately be synthesized, abstracted, or even “détourned” – only preserved, the passing of time itself being an architectural agent, the fourth-dimension attribute of use, weathering, and legend that psychogeographers keenly noted. (SADLER, 1999)

Ainda hoje essa cidade é construída, agora sobre novas camadas de aceleração, de informação, de redes digitais. Basta cavar um pouco para encontrar os resíduos situacionistas nos artistas de ontem e de hoje. Neste trabalho, busco a ligação com esses grupos, que, como infere poeticamente Jacopo Crivelli Visconti (2014), “não param de caminhar, de estar constantemente em movimento, sem criar nada, sem deixar rastros, sem voltar”.

DERIVOSCÓPIO DE CÓDIGO ABERTO

Contrariando um detalhe da frase de Jacopo Crivelli Visconti: sim, esta ação vai deixar rastros. Ao contrário, são os registros digitais das derivas o cerne psicogeográfico da ação. Dedico esta seção a explorar o processo de criação do *Derivoscópio* e a explicar em detalhes o funcionamento deste aparato livre, bem como suas saídas artísticas, um processo de “revelação” das imagens geradas durante a deambulação inspirado conceitualmente nas tecnologias analógicas da fotografia. Se por agora parecem ideias herméticas, ao fim desta leitura a ideia de *Terrenos Apaixonadamente Objetivos* ficará certamente bastante aclarada.

O primeiro impulso para compor esta ação foi a vontade de intervir sobre espaços que já existem nas cidades, tendo São Paulo como inspiração, e que já funcionam como lugares de manifestação de bens comuns partilhados sem qualquer intervenção externa ou extraordinária. De certa forma escolhendo rumo oposto ao do BaixoCentro, ativei a percepção para identificar alguns ecossistemas comuns ao meu redor. Depois de refletir bastante, percebi que uma materialização informal e orgânica dos conceitos de *commons* tratados aqui é a Feira Livre de Santa Cecília, que frequento todos os domingos na rua Sebastião Pereira. Não apenas aquela, mas a maioria das feiras livres constitui-se tanto como “um regime social para gestão de recursos partilhados” quanto como a manifestação de subjetividades em forma de enxame. Há atores do poder público, pequenas empresas e vendedores informais, agricultores independentes, moradores de rua e uma imensidão de clientes que, com sua presença e dinheiro, também tratam de manter a existência daquele ecossistema. Partindo dessa percepção, o que poderia fazer, na condição de artista-pesquisador, para “captar”, “registrar”, “sentir” os bens comuns manifestados e zelados ali?

Andar pela feira como *flâneur* é lançar-se a uma experiência de sentidos muito própria. Os cheiros diversos, profusão de cores, sons muito particulares, o calor do sol e, mais que tudo isso, as relações que se constroem quase independentemente de vontade. Em 2016, a morte repentina do peixeiro Gianinno, da banca Pescados Zaccaro, onde costumo comprar peixes e frutos do mar, me despertou para o fato de criarmos vínculos sem querer; ao ficar abalado por aquela notícia sobre uma pessoa sobre a qual, na prática, nada sabia além do nome e profissão, me mostrou o poder do partilhamento de bens comuns. Eu e ele, e mais milhares de pessoas, fazemos parte de uma comunidade não declarada de pessoas que mantêm aquela feira em funcionamento, que fazem os alimentos circular por uma região tal de São Paulo, e que têm relações de zelo e partilha entre si, seja conscientemente ou não.

Mas eu sou um só, esta experiência individual não é mais importante que qualquer outra. Imagine então refazer a mesma pergunta no plural: como captar, registrar e sentir os bens comuns, mas de uma perspectiva coletiva? Como disparar estímulos que “impersonem” a experiência das pessoas ao andar por aquela feira, já que andar por ali é uma vivência muito própria de cada um, a partir de cada corpo e de cada sentido individual, seja físico ou

psíquico? O conceito da deriva situacionista chega quase automaticamente à discussão, cujo método psicogeográfico parece ser a resposta artística mais precisa para o “problema” de empreender ao mesmo tempo a objetividade e a subjetividade do caminhar, com o adicional de que, em si, a deriva traz a carga sociopolítica que me interessa. Não apenas deambular, mas criticar o caminho, estar atento e forte para as forças políticas da cidade, que são também emocionais.

O raciocínio segue para além do plural. Se busco pelo registro emocional da vivência comum num dado território, por que fazer uma ação *site-specific* numa região tal (a feira, neste caso) e não expandir a proposta para qualquer lugar da cidade, qualquer espaço, qualquer geografia? Aquele ecossistema específico do mercado na rua representa o que os teóricos em língua inglesa apontam como “*managed common-pool resources*”, mas há por todas as partes, em qualquer canto compartilhado (ou seja, em todo o espaço público), potenciais “*unmanaged common-pool resources*”. A cidade é um bem comum em si, partilhado e zelado por todos os seus habitantes e todos os seus micropoderes. Dessa maneira, chego à concepção de construir *um aparato tecnológico para registrar derivas*, usado inicialmente por mim com este fim artístico em específico, mas que pode ser multiplicado por qualquer pessoa. Ao mesmo tempo que se define, o projeto se expande em duas saídas, dois produtos: 1) o próprio aparato em si, uma “escultura relacional” com sua estética própria, e 2) o repositório onde se registram as derivas realizadas com o aparato. A muito grosso modo, já que não há um sem o outro: *hardware* e *software*, o maquínico e a programação.

Neste momento sinto a necessidade de compartilhar o processo criativo, inicialmente pensando em um colaborador para executar a concepção técnica de até então. Mas, já na primeira reunião com Tiago F. Pimentel, a parceria se expande para um projeto coletivo de fato, em que concepção e execução se misturam, criando um resultado que nenhum dos dois sozinho criaria. Havia algum tempo buscava uma chance de trabalhar com Pimentel, membro de comunidades de *software* livre no Brasil que também fez parte da Casa de Cultura Digital (CCD), como desenvolvedor e ativista na agência InterAgentes e no coletivo Actantes. Ele é da rede responsável, entre outras iniciativas, pela organização da Cryptorave, evento anual em São Paulo que problematiza questões de privacidade e vigilância da sociedade da informação, o maior do gênero no mundo, viabilizado sempre por financiamento coletivo. Pimentel tem formação original em antropologia e foi se envolvendo com a questão do ativismo da cultura livre até nos encontrarmos na CCD e no BaixoCentro, e depois na Wikipraça, projeto de que os dois participamos em 2015.

No último ano, me interessei bastante por alguns aparatos que Pimentel vem construindo por conta própria, como o *Pichador Autômato*, o *Painel Bluetooth*, o *Detector de Pós-Verdades*, e outros. Apesar de não formatar essas iniciativas como trabalhos artísticos, e sim como criações irônico-ativistas, elas têm um componente estético muito potente. A narrativa da gambiarra e da baixa tecnologia a partir de *hardware* e *software* livres é estética de resis-

tência, como mostra a corrente dos labs e clubes *hackers* tão atuante durante os últimos anos¹⁰⁰. Qualquer que fosse o aparato desenvolvido para registrar as derivas, seguiria essa linha de pensamento, que, entendo, se mescla naturalmente com as explorações de *poéticas do comum*. A própria ideia de usar tecnologia proveniente de uma comunidade aberta de desenvolvedores, em processo de colaboração e partilha, é se valer de bens comuns e entregar de volta para essa comunidade um novo desenvolvimento livre, com o que logo seria batizado como *Derivoscópio*.

Eu e Pimentel imaginamos que o aparato deveria estar na cabeça, registrando a visão do caminhante, e não em outras partes do corpo consideradas inicialmente (ombro, busto, cintura). Ao buscar a matriz situacionista, logo veio a ideia de equipar o capacete com duas câmeras, uma voltada para o rosto da pessoa e outra voltada para frente, com a visão que a pessoa tem do lugar onde está passando. Como é comum em *smartphones* dos últimos anos, uma câmera na frente e uma atrás. Mas, no nosso caso, com uma habilidade extra: é a câmera do rosto (a “*selfie*”) que dispara a da frente, a partir de reconhecimento facial. Quando uma nova emoção é detectada no rosto de quem deriva, registra-se o cenário que possivelmente provocou aquela emoção. O desafio intelectual do método psicogeográfico é unir o físico ao psíquico, e por isso a sincronia foi um *insight* empolgante: o capacete será a primeira máquina fotográfica com duas lentes, uma objetiva e outra subjetiva. No campo da fotografia, lentes são comumente de “objetivas”, daí o trocadilho poético.

Com esse funcionamento básico em mente e antes de fazer qualquer protótipo, partimos para a busca de referências. Entre artistas, coletivos, ativistas e outros desenvolvedores independentes, encontramos projetos icônicos envolvendo espaço público, mídias locativas e uma conversa híbrida entre a cidade e as redes informacionais.

O mais virtuoso deles é *Pontos Cegos* (2016 – Fig. 46), da mineira Sara Lara, que se autodenomina artista-hacker. Ela constrói dois capacetes para proteger quem os veste de câmeras de segurança, a partir de uma premissa: na sociedade da vigilância, talvez existam mais espaços patrulhados do que livres de monitoramento. Os capacetes, portanto, reconhecem quais os “pontos cegos”, ou seja, lugares em que ninguém está vendo o que está acontecendo. Num vídeo gravado para apresentar a ação, a artista diz o seguinte: “Isso é muito preocupante, porque as câmeras se multiplicam sem nenhuma regulamentação. A gente não tem controle sobre nossos dados, não sabemos quem está vendo nossas imagens nem por quanto tempo essas imagens são armazenadas”¹⁰¹. Tecnicamente, as duas versões do capacete têm sensores infravermelho (que identificam quando há feixes de câmera sendo apontados) conectados a um computador Raspberry Pi, que acende dois LEDs posicionados na aba do capacete, na altura do olho de quem está usando. Ao mesmo tempo, o capacete reflete o infravermelho e não permite que a câmera identifique o rosto de quem está usando, garantindo o anonimato. A localização do infravermelho é também enviada via conexão 4G para

um mapa disponível na *web*, que pretende ser o local de “denúncia” ao mostrar onde estamos sendo monitorados na cidade.



Figura 47

PONTOS CEGOS

Detalhe dos capacetes criados por Sara Lana, 2016.
Foto: Site da artista

Há uma ação similar à de Sara Lana, também voltada à questão da vigilância, mas de intenção puramente ativista. O projeto *CamOver* (2013-) é um anarcogame desenvolvido por coletivos alemães, uma rede social que estimula seus participantes, anônimos, a destruir câmeras de vigilância nos espaços públicos. Cada equipe monta sua brigada e sai à caça, ganhando pontos para cada câmera inutilizada (e bônus adicionais para os modos mais inovadores e estilosos de sabotagem artística). As táticas são as mais diversas e criativas, de simples ganchos que derrubam as câmeras a armas de *paintball* ou pequenas explosões. Os vídeos¹⁰² com registros das ações contêm imagens que poderiam estar em filmes como *Trainspotting* (Danny Boyle, Reino Unido, 1996) ou *Edukators* (Hans Weingartner, Alemanha/Áustria, 2003), duas referências clássicas do cinema de massa em ação direta nos submundos urbanos.

A mistura híbrida entre ações ocorrendo no espaço urbano com registro equivalente no espaço da Internet nos leva ao jogo-obra idealizado por Claudio Bueno, *Campo Minado* (2009 – Fig. 47). Naquele ano, as tecnologias e interfaces de geolocalização começavam a se popularizar nos celulares mais acessíveis, e o artista se valeu disso para propor uma outra maneira de deambulação e errância por determinados espaços das cidades. O jogo é executado via celular. A partir de um aplicativo, o jogador demarca uma área num mapa, contornando-a com o dedo – uma praça, por exemplo. O *software* então distribui minas explosivas dentro dessa área e o desafio do jogador para a ser andar de um ponto A a um ponto B pela praça sem ativar, ou “explodir”, nenhuma. Ativa-se a condição corporal de andar olhando

para o celular, dar cada passo esperando que o GPS se atualize e mostre se há ou não explosivos por perto. A partir de uma inteligência artificial aleatória, os jogadores são levados a trombar com obstáculos ou a explorar caminhos que não fariam numa condição normal. No vídeo de apresentação da obra, Bueno diz que buscou criar com *Campo Minado* uma “matriz de possíveis erros, de incertezas, de exploração e experimentação do território”¹⁰³.



Figura 48

CAMPO MINADO

O jogo desenvolvido por Claudio Bueno propõe que o jogador explore camadas de invisibilidade no espaço urbano, 2009.
Foto: Site do artista

Seguindo no raciocínio híbrido, mas buscando uma abordagem explicitamente situacionista, o artista cearense David da Paz liderou diversas derivas pela cidade de Fortaleza nos últimos dez anos. Assinando como Coletivo Curto-Circuito, concebe a ação *Narrativas cartográficas* (2008-2010 – Fig. 48), quando, utilizando *smartphones* com GPS, escreve palavras a partir do contorno percorrido na cidade. Mais do que referenciar Debord, o artista batiza de “situacionauta” a pessoa em deriva portando dispositivos móveis, a quem ele também se refere como “artista cartógrafo”; assim, rabisca com *bits* sobre Fortaleza as palavras “especula”, “situa” e “jugo”, entre outras, no que batiza de “pichação ciberpunk”¹⁰⁴. Nos anos seguintes, outro projeto de Paz, *CartografictiONs* (2013), busca construir um dispositivo para ser utilizado em relação com outros artistas no espaço urbano, de forma que as intervenções coloquem “a realidade em movimento” a partir da expansão do conceito de multiplataforma.

Dando um salto para trás de mais de uma década, antes da disseminação das tecnologias convergentes de informação, vale registrar uma anti-ação do videomaker Tadeu Jungle, principalmente devido ao caráter performativo. A obra *Kamerazman* (2001 – Fig. 49), que nunca saiu do papel, propõe que um homem carregando um esqueleto de dez câmeras de vídeo atravessasse torcidas de diversos times de futebol brasileiros em dia de jogo, para depois dar origem a uma videoinstalação com a experiência. Como explica o artista:



Figura 49

NARRATIVAS CARTOGRÁFICAS

Uma das 'pichações ciberpunk' do Coletivo Curto-Circuito em Fortaleza (CE), 2008-2010.
Foto: Site do artista



Figura 50

KAMERAZMAN

O ciborgue de Tadeu Jungle só esteve em ação uma vez, num jogo do Corinthians, 2001.
Foto: VIDEOFOTOPOESIA¹⁰⁵

Só saí uma vez, com a gravação de cenas antes e durante o jogo de Corinthians e Flamengo no estádio do Morumbi, em São Paulo. Uma câmera me foi roubada de baixo do bandeirão, fui chamado de Bin Laden em coro (pois acho que eu parecia um homem-bomba) e no fim não tive fôlego para fazer mais nenhuma gravação. (JUNGLE, 2015)

A corporificação do homem-vídeo, do homem de 12 olhos, do ser biônico, maquínico e ciborgue que a imagem do *Kamerazman* assanha gera um interesse especial, para além da

ação nos estádios. No limite, estamos falando aqui de um ser humano com os sentidos extrapolados pela tecnologia, tal qual nossa aspiração primeira.

Vários detalhes de cada uma dessas referências são aprofundados nas conversas com Tiago F. Pimentel durante a concepção do *Derivoscópio*, tanto técnica como conceitualmente. O principal entendimento é que a atuação desses artistas sobre o espaço urbano carrega uma crítica mordaz à tecnologização do cotidiano, ao mesmo tempo que a apologiza. Há muitas camadas de significação, assim como a pretensão, em todos os exemplos, de criar plataformas que não se encerram na ação do artista criador da ação. Os *apps*, o capacete e o *game* são pontos de partida e de chegada, de onde o artista começa para provocar outras pessoas a também realizar determinada ação. A partir dessa percepção, nosso processo passa a buscar um capacete-modelo, de certa forma dotado de aura, compartilhando o processo técnico de produção em plataformas livres para que outras pessoas, num estímulo futuro, também possam chegar aos mesmos resultados, e modificá-los se for a intenção. Ao mesmo tempo, a captura da deriva realizada pelo capacete ganha a importância de não ser apenas o resultado estético de uma ação em si, mas de ser uma plataforma.

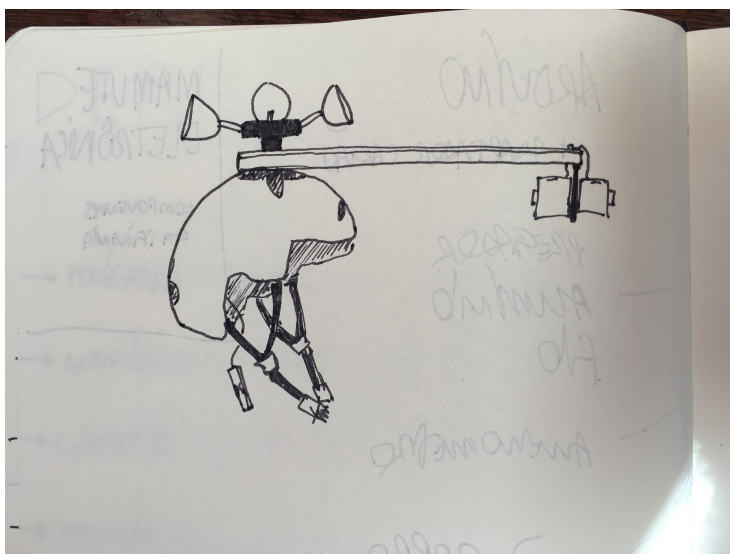


Figura 51

RASCUNHO DO DERIVOSCÓPIO

Primeiro protótipo do *Derivoscópio*, desenhado à mão por mim, 2017.
Foto: Arquivo pessoal

Sem entrar em detalhes tão específicos, já que a documentação do projeto está toda aberta em um repositório no GitHub¹⁰⁶, basta por agora descrever algumas decisões tomadas na urgência do desenvolvimento, alinhadas à concepção de utilizar plataformas livres. O *Derivoscópio* versão 1.0, apresentado como obra artística neste trabalho, é um capacete de skatista, que eu usava desde 2011 para me locomover de bicicleta, dotado dos seguintes equipamentos/sensores, obtidos em lojas da rua Santa Ifigênia ou no MercadoLivre:

- **Câmera 1 (Picamera):** Subjetiva, apontada para o rosto do caminhante, registra a mudanças de expressões
- **Câmera 2 (GoPro):** Objetiva, apontada para a frente, grava o que o caminhante enxerga conforme mexe o pescoço
- **GPS:** Registra o posicionamento exato do caminhante nas coordenadas latitude e longitude
- **Sensor de gases:** Registra a presença de monóxido de carbono e outros gases vinculados à poluição
- **Polígrafo:** Pregador de roupas magnetizado, preso no lóbulo da orelha, registra a resposta galvânica da pele (suor)
- **Anemômetro:** Tipo de hélice colocada no topo do capacete para marcar a velocidade do vento – ou, mais poeticamente, registra “vento no rosto” do caminhante



Figura 52 HARDWARE LIVRE

Componentes eletrônicos utilizados no *Derivoscópio*. Em ordem horária: placa Raspberry Pi, Picamera, sensor de gases, anemômetro, polígrafo e sensor GPS. Fotos: Arquivo pessoal

Depois de ir e vir entre os sistemas *open-source* Arduino e Raspberry Pi, optamos pelo segundo, dada a capacidade maior de processamento dos dados que a 1.0 e futuras versões do *Derivoscópio* requererão. A ideia central é que o capacete capte tudo o que acontece na deriva e registre os dados em dois cartões de memória *flash* (*SD cards*) – um para a Câmera 2, outro para a Câmera 1 e para os demais sensores. O fluxo de informações se inicia com o registro da emoção de quem usa o capacete ao andar pela cidade, a partir das expressões faciais. Depois do tempo da deriva transcorrido, tal qual o filme fotográfico, temos o momento da “revelação”. Mas aqui, em vez de utilizar químicos e um processo analógico, o aparecimento do resultado se dá num *script* em linguagem *python* desenvolvido para o projeto, baseado num sistema operacional Debian, um dos sabores de Linux, licenciado em GNU/GPL. Na revelação cria-se um arquivo de texto que funciona como uma “minutagem”; quando uma emoção é registrada, anota-se o *frame* exato da imagem em que isso ocorreu, e seu correspondente temporal. Essa minutagem busca nos demais cartões de memória o que estava acontecendo no momento daquele exato *frame*, principalmente a imagem da Câmera 2, ou seja, o que o caminhante estava vendo e gerou aquela emoção. Nesta etapa – e eis a “revelação” propriamente dita –, esta imagem frontal recebe a interferência de filtros baseados nos dados sensoriais captados, resultando numa imagem final “emocional”, manipulada pelo ambiente psicogeográfico.

Por exemplo: o caminhante sorri. A Câmera 1 registra isso no arquivo de minutagem. Na revelação, descobre-se que o sorriso foi dado quando o caminhante via um prédio antigo com uma janela cheia de flores coloridas. Neste mesmo segundo, o anemômetro registra um vento de 18 km/h, o sensor de gases mostra que há 400 ppm de poluição, o GPS posiciona nas coordenadas -23.549094, -46.660731 e o polígrafo mostra uma alteração leve de condutibilidade elétrica da pele. Ao executar o *script*, obtemos uma imagem em que as flores recebem filtros de nitidez, saturação com cores quentes e uma alteração no brilho, deixando a imagem mais clara. Cada filtro foi acionado por um dos sensores, “emocionando” a imagem final.

Outro exemplo: o caminhante franze o cenho. A Câmera 1 registra isso no arquivo de minutagem. Na revelação, descobre-se que a cara fechada foi causada por um policial enquadrando um mendigo. Neste mesmo segundo, o anemômetro registra um vento de 60 km/h (quase chovendo), o sensor de gases mostra que há 1.000 ppm de gases poluentes (região árida da cidade), o GPS posiciona nas coordenadas -23.572106, -46.544517 e o polígrafo mostra uma alteração grande de suor (era o fim de uma ladeira ou foi gerado pelo nervosismo de ver a cena do policial?). Ao executar o *script*, obtemos uma imagem em que o mendigo recebe filtros de desfoque, camadas de cor fria, menos saturação e mais sombras.



Figura 53

MONTAGEM DO DERIVOSCÓPIO

Tiago F. Pimentel
experimenta o encaixe
do anemômetro sobre
o capacete, 2017.
Foto: Arquivo pessoal

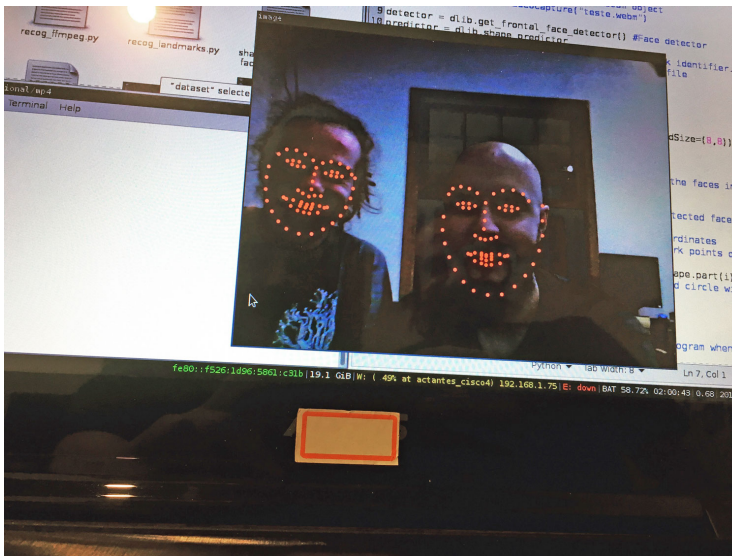


Figura 54

BIBLIOTECA OPENCV

Testes utilizando a
biblioteca livre para
reconhecimento facial,
a partir da Picamera.
Na imagem: Tiago F. Pimentel
e Lucas Pretti, 2017.
Foto: Arquivo pessoal

Para fazer a sincronização a partir da Câmera 1, utilizamos duas bibliotecas livres como fonte do processamento das imagens. Para reconhecimento facial, optamos pela *OpenCV*, usada largamente por artistas e desenvolvedores para registrar movimento da boca, sobrancelhas, testa e queixo, regiões a partir das quais se pode inferir emoções como alegre, triste, surpresa e braveza, e variáveis entre elas (por exemplo: 60% probabilidade de alegria com 40% probabilidade de preocupado). Para a aplicação dos filtros, optamos pela *ImageMagick*, base de dados poderosa capaz de redimensionar, inverter, espelhar, girar, distorcer, cortar, ajustar cores e aplicar vários efeitos especiais às imagens. O *script* que faz tudo isso

funcionar é baseado em diversos pedaços de código já desenvolvidos em outros contextos e disponibilizados em comunidades de programadores sob licenças livres. A aplicação final, contudo, ainda que não proprietária, é inédita.

No aplicativo utilizado para disparar o aparato, há duas funções principais. A primeira é gravar o rosto de quem fará a deriva, com a finalidade de registrar um “dicionário de emoções” que baseia o reconhecimento facial da ação realizada logo depois. Após apertar o botão “Gravar dicionário”, o sistema pede que se faça cara de raiva, tristeza, alegria e neutra – versões futuras do programa terão também emoções adicionais, como frustração, desconfiança, espanto, etc. Após armazenar informações relativas a cada expressão, os rostos são isolados e o dicionário é gravado, como ilustra a imagem abaixo:



Figura 55

DICIONÁRIO DE EXPRESSÕES

Antes de sair em deriva, é preciso “educar” o sistema, com imagens do artista em suas versões brava, triste, alegre e neutra.

Foto: Arquivo pessoal

Com o *Derivoscópio* preparado para entender o rosto de quem o utiliza, já é possível realizar a deriva. Ao apertar o botão “Iniciar deriva”, o aplicativo dá a ordem via Bluetooth ao aparato para que ligue as Câmeras 1 e 2 e inicie o registro dos dados dos sensores, que já se consolidam num arquivo de minutagem único. Na prática, cada câmera inicia um vídeo, que captará a deriva inteira. A revelação das imagens e a sincronia entre todos os dados se dá apenas na revelação, quando o “derivonauta” já está de volta ao ateliê/laboratório.

Durante a revelação, portanto, cada imagem ganha metadados que farão o sistema “cuspir” as imagens já manipuladas por essas informações. Ou seja, como no processo de revelação de filmes, ao final obtém-se resultados que, por mais que se tenha ideia e alguma intenção, são surpreendentes *a priori* – nesse caso ainda mais, já que o *Derivoscópio* é uma aplicação dotada de inteligência artificial. Cada dado controla um efeito, sendo a emoção do rosto a base principal da revelação. Na revelação, só são selecionados os *frames* em que há

alguma das emoções registradas; os registros neutros são ignorados. Veja na tabela abaixo como se comporta a versão 1.0 do sistema de revelação, com cada registro e seu correspondente escolhido entre os efeitos da biblioteca ImageMagick:

REGISTRO	EFEITO
Emoção: Tristeza	saturation 20%
Emoção: Alegria	saturation 200%
Emoção: Zangado	saturation 130% + sharpen 0.0x3.0
Vento (anemômetro)	blur 0.0x0.1 (min) - 0.0x1.0 (max)
Suor (polígrafo)	hue 100% (min) - 140% (max)
Gases	swirl 0 (min) - 20 (max)

Abaixo, exemplos de imagens capturadas pela Câmera 1 e modificada pela Câmera 2, após testes do *script* feitos em ateliê. Cada imagem leva seus metadados e sua versão final manipulada. Os resultados da primeira deriva são exibidos na próxima seção.

FRAME ORIGINAL	METADADOS	FRAME MANIPULADO
	Emotion: sad Polygraph: 37 Gas: 41 Wind: 5.98511099621 Latitude: -23.559865 Longitude: -46.64416	
	Emotion: happy Polygraph: 37 Gas: 41 Wind: 2.9925554981 Latitude: -23.560078333 33333333333333333333 Longitude: -46.644181666 66666666666666666667	

	Emotion: angry Polygraph: 36 Gas: 42 Wind: 2.9925554981 Latitude: - 23.559871666 666666666666666667 Longitude: - 46.64419833 333333333333333333	
---	---	--

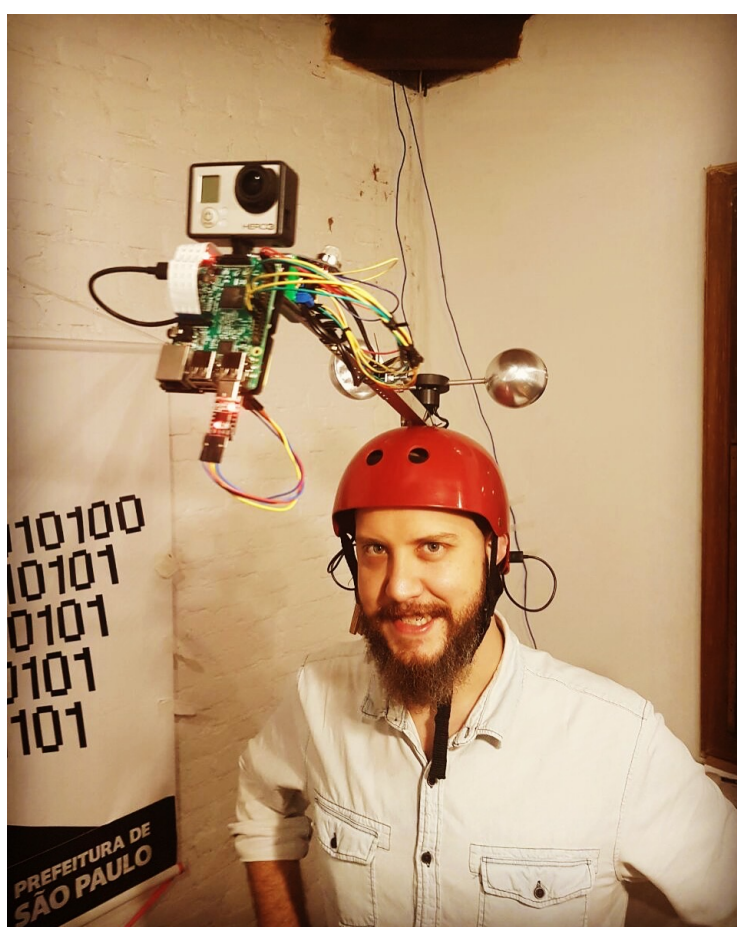


Figura 56

DERIVOCÓPIO v1.0 PRONTO

Primeira montagem do *Derivoscópio* aposta numa estética “barriga aberta”, com todos os sensores e sistemas à mostra.
Foto: Arquivo pessoal

Como mencionado, o *Derivoscópio* capacete-modelo, desenvolvido para este projeto, está em versão 1.0, pronto para realizar a intenção inicial de “captar”, “registrar”, “sentir” os bens comuns manifestados e zelados nos espaços urbanos. Parece clara, de um ponto de vista artístico, a correlação entre as teorias situacionistas e a lógica de produção do protótipo, bem como suas saídas-resultados. Nos últimos anos, o método psicogeográfico vem ganhando contribuições importantes no sentido de sua expansão para dispositivos móveis e

outros aparatos de mídia locativa, e agora creio que se pode registrar mais esse aporte. Além do desenvolvimento da tecnologia em si, divertido e empolgante, é importante sublinhar novamente a serviço do quê está este aparato, e quais os potenciais de uso e reflexão a partir dele. São as tecnologias livres frutos de colaboração entre pares, são bens comuns, conhecimento materializado e politizado. A cidade é em si também um bem comum, detonadora e receptáculo de diversas poéticas pelos/entre/sobre seus territórios. As imagens psicogeográficas do *Derivoscópio* saem únicas, pois não haverá novamente tal emoção sincronizada com tal contexto. Nunca mais se verá, em tal terreno, uma objetividade igualmente apaixonante. Ao mesmo tempo, são imagens psíquicas da relação do ser humano com seu entorno, são também, neste sentido, bens comuns.

Durante a realização do projeto, topamos com outro *insight* estimulante, criado a partir do *remix* de uma frase de efeito atribuída a Pablo Picasso. Agora, nos acompanha como epígrafe até o final. Para despertar a faceta da imaginação e da sensibilidade, ele teria questionado: “Quem vê corretamente o rosto humano: o fotógrafo, o espelho ou o pintor?” Antes de concluir pela relatividade óbvia do olhar humano, adicionamos um componente: o fotógrafo, o espelho, o pintor *ou o algoritmo*? Esta ação busca nos dados gerados por máquinas os significados que, aos homens, passam despercebidos.

UM REPOSITÓRIO PSICOGEOGRÁFICO PARTILHADO

Boa parte das discussões de criação de *Terrenos Apaixonantemente Objetivos* são feitas na presença dos mapas situacionistas. Se há um ícone imagético da produção de Guy Debord e seu grupo nos anos 1950 e 1960, muito mais do que o também icônico pensamento cinematográfico, são as junções e colagens de pedaços de Paris. É um antimapa que se eternizou. A lógica que dá origem a representações como a abaixo é a aplicação do método psicogeográfico ao território. Uma determinada região é “psicologicamente” anexada a outra, virar uma esquina às vezes significa adentrar uma área com outra emocionalidade, buscar uma linha reta talvez detone a massa crítica para determinado absurdo social da pobreza e da exclusão. Em suma, as derivas geram uma percepção tal do espaço urbano que os mapas, assim como são, desenvolvidos por cartógrafos tradicionais, não fazem mais sentido.



Figura 57

MAPA SITUACIONISTA

Guy Debord cola pedaços de mapas, sugere percursos e recorta elementos da cidade seguindo o método psicogeográfico, 1958.
Foto: *Situationist City*

Tal como este mapa de Debord, buscamos entre outras dezenas de projetos de arte aqueles envolvendo cartografia, olhares sobre territórios e manifestações de visão de mundo baseada em mapas e trajetos. É desnecessário dizer que a tecnologia digital e a facilidade de gerar dados geolocalizados fazem se multiplicar as iniciativas com essas características, alguns inclusive já referendados nas seções anteriores. Abaixo, porém, listo outras quatro dessas referências, como forma de abrir o processo criativo que levou à criação do “repositório psicogeográfico comum”, componente desta ação. A iconografia ajuda também a situar *Terrenos Apaixonantemente Objetivos* entre aqueles que buscam explodir as coordenadas, modificar o mundo, criar outro.

Um dos projetos do artista britânico Christian Nold, *Bio Mapping* (2004-2007 – Fig. 57), parte da mesma premissa situacionista de coletar dados em deriva e interferir sobre mapas, adicionando à geografia uma compreensão psicológica. Nold organiza derivas coletivas, com diversos participantes da ação, e os equipa com dois sensores: um polígrafo e um GPS. Polígrafos são mais conhecidos como “detectores de mentiras”, já que registram microvariações de resposta galvânica da pele (suor) – em geral, mentir faz o sistema nervoso se alterar e provoca reações diminutas. *Bio Mapping* cruza as duas informações para gerar um mapa emocional em 3D, a partir de uma vista aérea da localidade percorrida. Durante as derivas, o artista conversa com as pessoas e capta suas sensações através de falas, também registradas no mapa, cuja visualidade impressiona pelas camadas de intensidade e cores.

Nold realizou diversas derivas com este projeto, todas no hemisfério norte – Londres, Itália, Holanda, Finlândia, Letônia, Índia e outros 20 países, envolvendo mais de 200 pessoas. Por isso, os mapas se multiplicam¹⁰⁷. Nas palavras do artista, a ação é “uma metodologia e uma ferramenta revolucionária para visualizar as reações das pessoas ao mundo exterior”. Ele diz que o *software* criado por ele já foi utilizado desde então por urbanistas, cientistas, desenvolvedores e também por governos, para entender o fluxo das pessoas pelas cidades e então tomar decisões envolvendo políticas públicas. “Quando sabemos da reação gerada pelo meio ambiente sobre nossos corpos e sobre os corpos das pessoas ao redor, podemos criar um mundo melhor”, finaliza Nold.

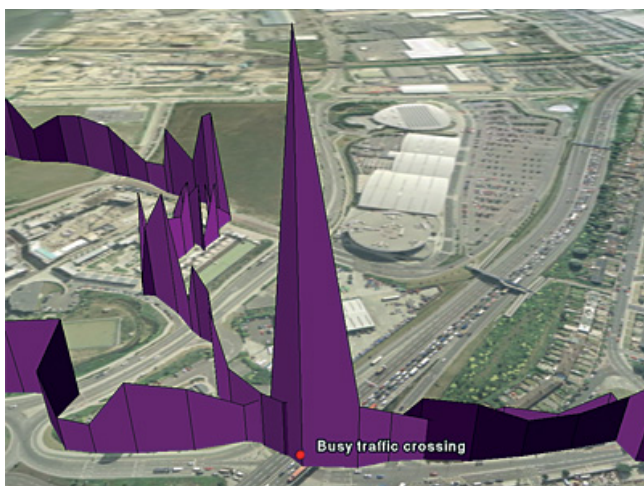
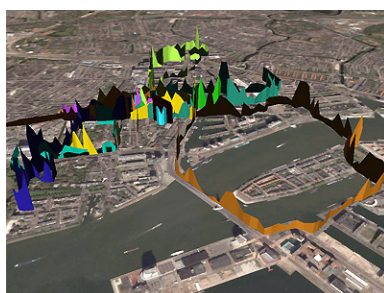
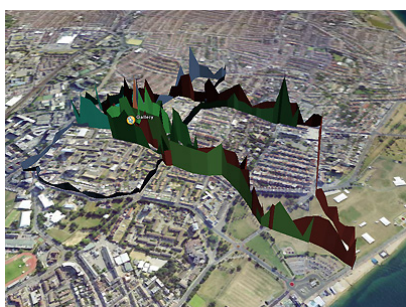


Figura 58

BIO MAPPING

Registros de derivas coordenadas por Christian Nold, em que se cruza dados geolocalizados com a “emoção” das pessoas, 2004-2007.
Fotos: Site do artista



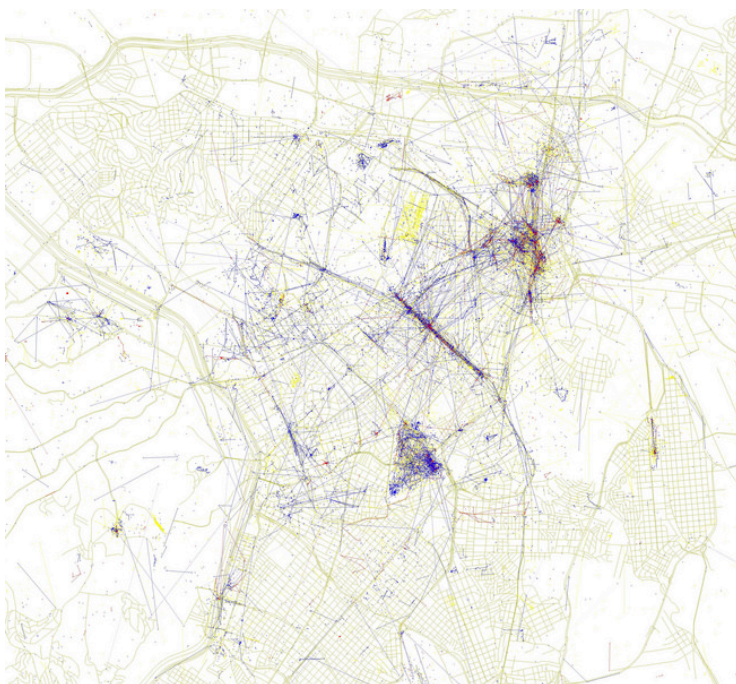
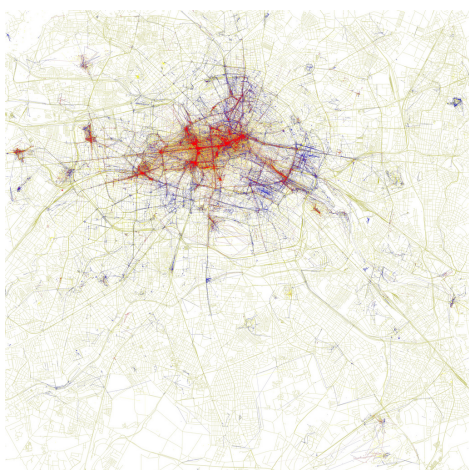


Figura 59

LOCALS AND TOURISTS

À esquerda, São Paulo.
Abaixo, Berlin e Miami.
A obra de Eric Fischer parte
de imagens subidas para o
servidor do Flickr, 2010.
Fotos: Perfil do artista



Já o desenvolvedor Eric Fischer, que se autointitula um “*data artist*” (artista de dados), não parte de informações coletadas presencialmente, mas de materiais previamente disponíveis em bancos de dados. A obra *Locals and Tourists* (2010 – Fig. 58) é uma das chaves para entender seu trabalho por trás de APIs para as plataformas OpenStreetMaps e Mapbox, duas referências em *software open-source* voltados à geolocalização. Utilizando dados de imagens subidas na rede social Flickr¹⁰⁸, o artista consegue determinar quais os locais mais fotografados por turistas, de um lado, e, de outro, os lugares mais focados por quem mora em cada cidade. Cada foto é um ponto no mapa. Cada cor representa uma das categorias (turista, local ou indeterminado). O resultado final são mapas que dizem muito sobre o imaginário das pessoas sobre onde vivem e onde estão. Em alguns casos, como Berlim, os

locais coincidem. Em outros, como Miami, são absolutamente diferentes. Entre os diversos significados possíveis de *Locals and Tourists*, está uma crítica à sociedade do espetáculo de Debord (ou à sua evolução na forma de capitalismo-artista, de Lipovetsky e Serroy): quem viaja quer fazer as mesmas fotos que estão no catálogo, sem inovação, e, portanto, construir, para os outros, sua persona viajante, uma comprovação de que pôde experimentar aquele momento e fazer da sua vida algo mais interessante.

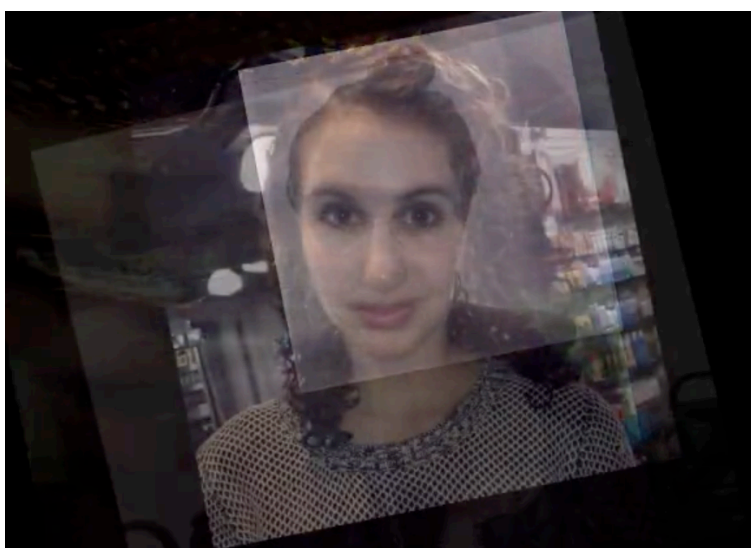
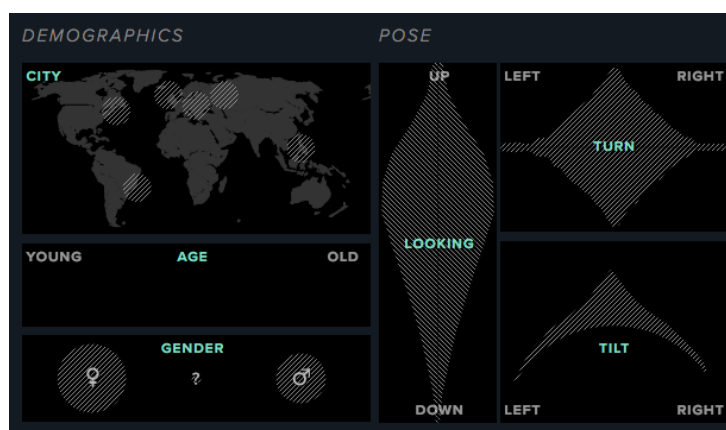
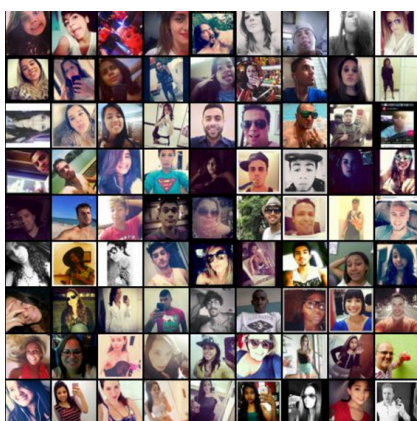


Figura 60

SELFIECITY

A partir de *selfies* no Instagram, a equipe de Lev Manovich infere conclusões sobre as cidades de onde foram postados, 2014.
Fotos: selfiecity.net



A manifestação das pessoas em banco de dados por cidade é o tema, também, de um dos trabalhos liderados por Led Manovich. Em *SelfieCity* (2014 – Fig. 59), ele compara características dos *selfies* postados na rede Instagram por usuários de cinco capitais do mundo – Bangkok, Berlim, Moscou, Nova York e São Paulo –, em busca de similaridades, diferenças e, mais que isso, de inferir conclusões comportamentais sobre a prática do *selfie* em si, talvez a melhor síntese da atual era de estetização do mundo. Comparou-se idade, gênero, pose e expressão, cujos resultados são hoje exibidos num banco de dados interativo na Internet –

que é uma das saídas artísticas do projeto, chamada de *Selfiexploratory*¹⁰⁹. Ao navegar por esta porção do que se costuma chamar de Big Data, conclui-se que, em selfies, mulheres são maioria, que em São Paulo e Bangkok se sorri mais e que postar o próprio rosto não é uma prática que se resume a pessoas jovens. As conclusões, como se pode prever, têm repercussão em meios de comunicação do mundo inteiro, que publicam a iniciativa como um dos primeiros trabalhos científicos sobre este assunto tão popular.

Mesmo *Selfiecity* não sendo um projeto baseado em mapas, a presença da geografia é crucial para o entendimento. Num dos trabalhos teóricos publicados em conjunto com a obra, Alise Tifentale se questiona: *“Can a single selfie tell us something meaningful about a whole city? A thousand selfies? A million? What could possibly a group of selfies, taken in a particular city, reveal us about this city?”* (Tifentale, 2014). O próprio Manovich sublinha, em outro desses *papers*, um aspecto digno de nota: a relação de mão dupla entre tecnologia e visão de mundo, a mútua influência entre uma coisa e outra, o que de certa forma é um assunto de fundo dessa dissertação. Ele diz:

For clarity’s sake, the term ‘selfie’ here is used only in relation to the selfportraits shared via social media, in accordance with the definition provided by Oxford Dictionaries. In photographic self-portraiture, according to art historian Amelia Jones, “technology not only mediates but produces subjectivities in the contemporary world” (Jones 2002: 950, emphasis in original). Accordingly, the implications of particular technologies, such as the smartphone cameras and online image-sharing platforms, are exactly what makes selfie substantially different from its earlier precursors. (TIFENTALE e MANOVICH, 2014)



Figura 61

CIDADE NUA

O mapa ao lado é de Maceió, São Luís ou Recife? A reportagem de Camilo Rocha traz cidades fantasmáticas, em cujos mapas perdemos-nos, 2017. Foto: NEXO

Voltemos aos mapas propriamente ditos, mas deslocando-se um pouco do universo das artes. Embora a saída pictórica seja seu ponto mais interessante, *Cidade Nua* (2017 – Fig. 60) é fruto de trabalho jornalístico. O portal Nexo publicou em março deste ano uma série do jornalista Camilo Rocha, com mapas de cidades brasileiras, numa reportagem interativa¹¹⁰. A brincadeira é tirar os nomes de ruas, praças e outras referências comumente encontradas em mapas para perguntar ao leitor a qual capital, afinal, pertence aquele traçado urbano. Ainda que banal, o gancho serviu para mostrar “uma espécie de esqueleto urbano”, nas palavras de Rocha, de um aspecto fantasmático poderoso. Ao ver as imagens, logo aparece a referência situacionista de criar mapas para se perder. Não se encontrar é, afinal de contas, um dos objetivos das derivas.

O memorial descritivo de um processo criativo, principalmente dados os detalhes técnicos, pode ser cansativo. Por isso esta última seção do último capítulo pretende devolver algum frescor ao leitor cansado, ao exibir pela primeira vez os resultados gerados nas dambulações iniciais. Com o *Derivoscópio* v1.0 na cabeça, eu e Tiago F. Pimentel nos lançamos diversas vezes em deriva pela cidade de São Paulo, registrando nos cartões de memória os dados coletados pelo capacete. Cada volta ao ateliê nos evidenciava pequenas alterações técnicas necessárias ao processo de revelação. Inicialmente, o *software* selecionou incontáveis *frames*, muitos mais do que o desejado. Depois, foi necessário calibrar o registro do dicionário de expressões, já que o balanço do caminhar no capacete fez algumas das imagens borrar, o que dificultou o reconhecimento. Logo o problema foi sincronizar as câmeras para iniciar e finalizar a captura de imagens ao mesmo tempo em que os demais sensores também marcavam seus dados em arquivos de texto. Após finalmente encontrar o caminho técnico ideal entre registro e revelação, nos lançamos uma vez definitiva para uma deriva pelo centro de São Paulo.

Nas próximas páginas, imprimo algumas visualizações e montagens geradas a partir dos dados, esboços do que pode ser um futuro trabalho instalativo. São os primeiros itens do repositório psicogeográfico comum, disponível via *web*, que compila as derivas realizadas com o capacete-modelo. Finaliza-se assim a etapa inaugural, prototipal, da ação.

Para visualização ideal da ação, recomenda-se acessar a seguinte URL:

<http://terrenos-apaixonantemente-objetivos.cc>

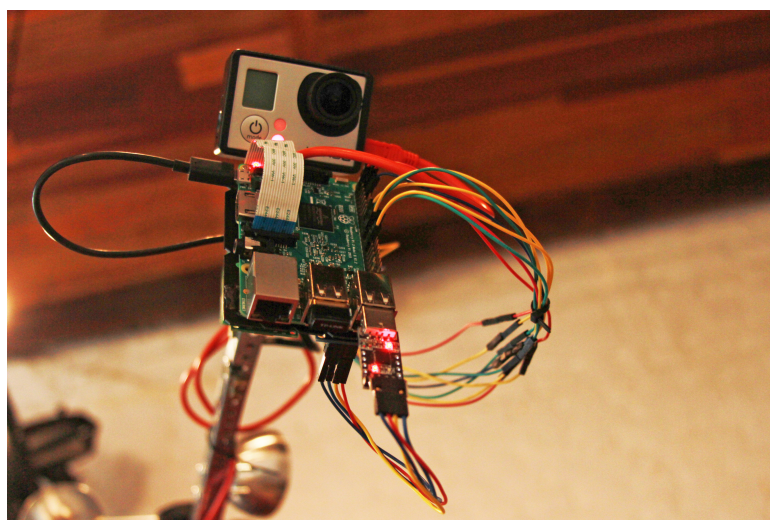




Figura 62

PREPARAÇÃO PARA DERIVAS EM ATELIÊ

A montagem do *Derivoscópio* levou dois meses entre o protótipo e a primeira captação externa.
Fotos: Francelle Cocco e Tiago F. Pimentel



Figuras 63 a 75 SÃO PAULO 20170522

A seguir, a primeira série de imagens reveladas a partir do capacete. Os registros emocionais manipulam a saída final, assim como são impressos sobre cada *frame* selecionado. A visualização ideal deste material é na Internet:

terrenos-apaixonadamente-objetivos.cc/saopaulo20170522

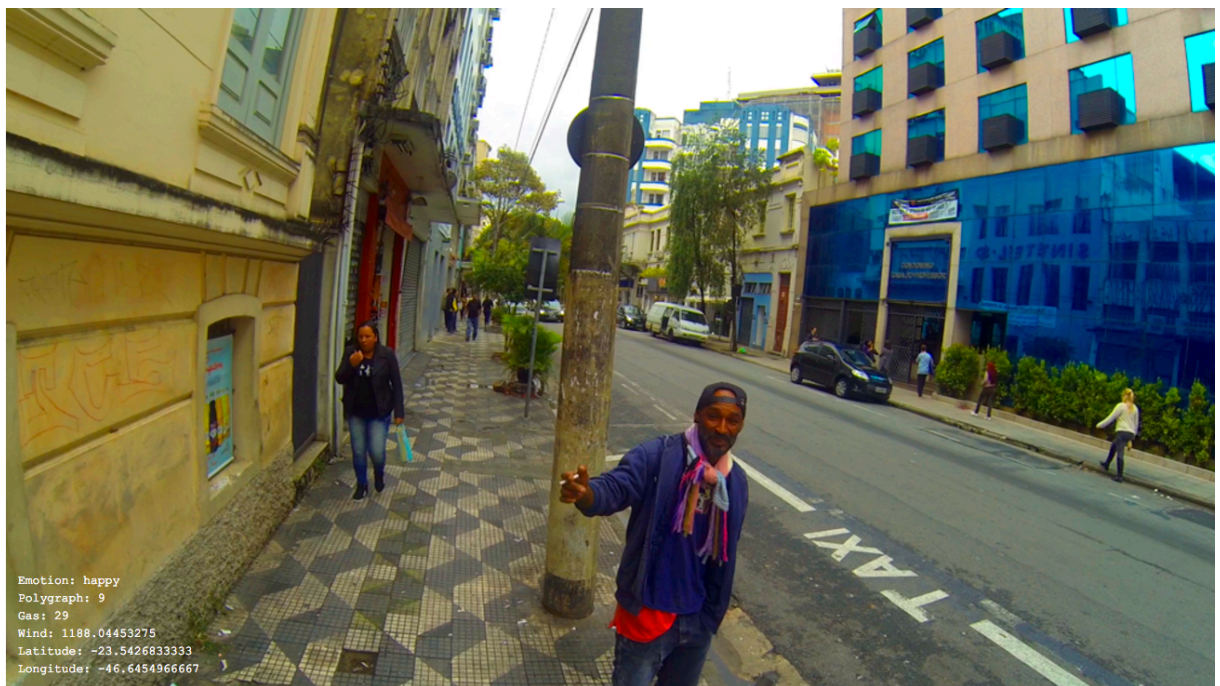












CONSIDERAÇÕES FINAIS

O diretor e roteirista espanhol Achero Mañas finaliza o filme *Noviembre* (2003) com a frase pinçada para epígrafe deste trabalho: “*El arte es una arma cargada de futuro*”. O filme conta a história de um grupo de teatro que rompe com as instâncias institucionais do ofício para pregar que a arte deve inundar as ruas. Como *clowns*, organizam intervenções anárquias em Madri, *happenings* provocativos que com o passar dos meses vão se radicalizando, sem limites, sem censura. O líder do grupo, Alfredo, faz o seguinte discurso na cena final, que sintetiza a intenção artística da trupe:

Estamos desesperados! Estamos vendo que o teatro – e a arte em geral – realmente fedem! Fedem a negócios, fedem a sala de reuniões, fedem a funcionários, a comércio, a publicidade, a rotina, a comodidade, a chatice, a burocracia. Fede a tudo menos a arte! Não há mais arte, apenas os negócios da arte, o mercado da arte, os subsídios da arte. Só mais uma conta bancária, a matemática da arte.

Mas nós não fazemos parte. Nós somos livres!

Acreditamos numa arte que seja capaz de mudar o coração das pessoas, que as alegre, que as dê força, uma arte que as faça sentirem-se vivas. Uma arte que chegue diretamente ao espírito de todos os homens e todas as mulheres. Uma arte que promova consciência social, que nos faça melhores como pessoas. Uma arte universal, sem fronteiras, sem religiões, sem raça. Acreditamos na arte como uma arma. Não uma arma de brincadeira, mas uma arma de verdade. Um tiro que possa ser ouvido. Um alvo que seja atingido. (MAÑAS, 2003)

O filme e a frase-síntese acompanharam o grupo de artistas que produziu o Baixo-Centro, com importância quase semelhante ao manifesto provo “As ruas são para dançar”.

Baixado via tecnologia *torrent* e gravado num DVD, *Noviembre* circulou de mão em mão e ajudou a espalhar entre nós a ideia de tomar de assalto a cidade, apontar para ela nossa arma, carregada de futuro. O conceito da liberdade, tão fundamental ao setor das artes, tinha um novo sabor de independência, ao nos financiarmos coletivamente e ao produzir verdadeiramente em rede. A utopia do comum era o amálgama que nos ligava. Revendo o filme e retomando o discurso cinco anos depois, num contexto de falta de democracia no Brasil e de privatização acelerada de quase todos os aspectos da vida urbana em São Paulo, percebo que o futuro que prevíamos foi tomado, desfigurado, que a cidade aberta que pregávamos foi também estetizada pelo capital.

É oportuno relacionar esse pensamento, sobre a arte que realmente interessa e transforma, ao pensamento de Antonio Negri (2008) sobre a criação artística e a multidão. O pensador italiano diz que a arte “pertence à multidão”, cujo “pertencimento é biopolítico”, ou seja, “é totalmente afeito aos processos de transformação e aos mecanismos de produção de subjetividade que atravessam a multidão”. Nesse contexto, ele diz:

For the moment, the only artistic values which matter are those which anticipate this becoming of the multitude – in its crises as much as in its advancement, in the conflict of singularities as much as in their happy arrangement within what is common.
(NEGRI, 2008:98)

O discurso de Achero Mañas e a luta pela produção comum são novamente urgentes. Esta dissertação de mestrado tentou percorrer os diversos caminhos pelos quais a multidão paulistana se manifestou nos últimos anos em termos de projetos de arte, e também apontar rumos possíveis para os preocupados com o *commons* a partir deste momento, numa perspectiva de criação artística individual. Nesse sentido, propus o que seria a primeira descrição do termo que cunho neste trabalho, *poéticas do comum*, tendo em conta a lista de características compartilhadas pelos modelos de casos estudados: 1) concepção/autoria coletiva, 2) manifestação no espaço público, 3) execução aberta/permeável/relacional, 4) temática comum e 5) comunidade em torno. Espero que sirva como ponto de partida para outras reflexões e obras artísticas sobre o tema, assim como colabore com outras áreas do conhecimento que se interessem pela estética no sentido da construção das cidades.

Ao mesmo tempo, como eu mesmo faço em *Terrenos Apaixonantemente Objetivos*, expandir esses conceitos é reconhecer que preceitos artísticos não são estanques e que novas recombinações e ordenamentos são próprias da configuração da multidão, “dissensual e poderosa”¹¹¹. Mais do que se limitar, organizar para expandir. Hoje, mais que ontem, buscar o comum é um ato de resistência diante da individualização e espetacularização do mundo. O artista que se vale de *poéticas do comum* deve criar novas ficções, fricções, para disputar o imaginário coletivo da cidade. O comum está no como-fazer.

Comum-fazer.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Ed Senac, 2005. 190 p.

ARAUJO DA SILVA, Luane. *As ruas são para dançar*. Mapas, labirintos e caminhos no Baixo-Centro. Orientação: Rosana Elisa Catelli. São Paulo, 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Sesc de Gestão Cultural) – Centro de Pesquisa e Formação Sesc SP. 69 p.

ARCHER, Michael. *Arte contemporânea: uma história concisa*. Tradução de Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. 2 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE CROWDFUNDING. *Informe de la encuesta de la Asociación Española de Crowdfunding sobre las plataformas españolas de crowdfunding*. Jun. 2014. Disponível em: <<http://web.spaincrowdfunding.org/wp-content/uploads/2014/06/INFORME-DE-LA-ENCUESTA-DE-LA-ASOCIACIÓN-ESPAÑOLA-DE-CROWDFUNDING.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2016.

BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010. 223 p.

BARLOW, John Perry. A Declaration of the Independence of Cyberspace. *Electronic Frontier Foundation*, 8 fev. 1996. Disponível em <<https://www.eff.org/cyberspace-independence>>. Acesso em: 7 out. 2016.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BAZZICHELLI, Tatiana. *Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hacktivism and the Business of Social Networking*. Aarhus, Dinamarca: DARC, 2013. 261 p. Disponível em: <<http://disruptiv.biz/networked-disruption-the-book/>>. Acesso em 10 jan. 2016.

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BERNAS, Frederick; CASTILLO, Enrique. Pimp My Carroca: One artist's campaign to clean up Sao Paulo. BBC News. 10 jul. 2014. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/magazine-28203419>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

BENKLER, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press, 2006.

BLANCO, Gisela. Verbete Draft: o que é economia criativa. *Projeto Draft*, 18 mar. 2015. Disponível em: <<http://projetodraft.com/verbete-draft-o-que-e-economia-criativa/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

BLUMENSCHIEIN, Júlia Camille. *Processos criativos no SCIArts* – Equipe Interdisciplinar. Orientação: Lucia Isaltina Clemente Leão. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP. Disponível em:

<http://www.sapientia.pucsp.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=7500>. Acesso em: 7 fev. 2016.

BOLLIER, David; HELFRICH, Silke (orgs.). *The Wealth of the Commons: a world beyond market and state*. Amherst (EUA): Levelers Press, 2012. Disponível em:

<<http://wealthofthecommons.org/contents>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009. 151 p.

----- . *Pós-produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009. 110 p.

BOYLE, James. The second enclosure movement and the construction of the public domain. In: *Law and Contemporary Problems*, v. 66:33, 2003, p. 33-74. Disponível em:

<<https://scholarship.law.duke.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1273&context=lcp>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

BULHÕES, Maria Amélia (org.). *As novas regras do jogo: o sistema da arte no Brasil*. Porto Alegre: Zouk, 2014. 144 p.

----- . *Web arte e poéticas do território*. Porto Alegre: Zouk, 2011.

BRASIL. Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, 20 fev. 1998. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>. Acesso em: 12 out. 2016.

----- . Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. *Diário Oficial da União*, 24 abr. 2014. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm>. Acesso em: 12 out. 2016.

BRISSAC-PEIXOTO, Nelson. *Paisagens urbanas*. 4 ed. São Paulo: Editora Senac SP, 2013.

BRITO, Gisele. As ruas não são para dançar. In: COLETIVO CARTOGRÁFICO, NÚCLEO TRÍADE, DANIEL LUHMAN (orgs.). *Liminaridade*. 1 ed. São Paulo: Parole, 2015. Disponível em:

<<http://www.youblisher.com/p/1358996-LIMINARIDADE/>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

BRITO, Thaís (org.). *Contracultura digital: reflexões críticas em mídias digitais*. São Paulo: Funarte, 2012. Disponível em:

<http://culturadigital.br/contraculturadigital/files/2012/02/contraculturadigital_publica_v3.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2017.

BRUN JUNIOR, Emilio. *Crowdfunding, o mercado de financiamento coletivo de shows no Brasil: estudo de caso da plataforma Playbook*. Monografia (Especialização em Comunicação Digital – ECA/USP-SP), 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/Yahhew>>. Acesso em: 22 set. 2014.

CAMPANELLI, V. *Web Aesthetics*. How digital media affect culture and society. Roterdã, Holanda: NAI Publishers, 2010.

CARNEIRO, Silvio. Depois da festa, os despojos. In: *Zagaia em Revista*. 3 ed. 2015. Disponível em: <<http://zagaiaemrevista.com.br/article/depois-da-festa-os-despojos/>>. Acesso em: 22 jan. 2017.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da internet* – Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro. Editora Zahar, 2003.

----- . *A sociedade em rede*. Tradução de Roneide Venancio Majer e Jussara Simões. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CARRAPATOSO, Thiago. *A Arte do Cíbridismo: as tecnologias e o fazer artístico no mundo contemporâneo*. São Paulo: Funarte, 2010. 222 p. Disponível em: <https://www.academia.edu/2553888/A_Arte_do_Cibridismo>. Acesso em: 7 fev. 2016.

CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. Tradução de Rejane Janowitzer. São Paulo: Martins, 2005.

CEDRO. *Nuevos modelos de negocio en la era digital*. Madri, 2014. 93 p.

COCATE, Flávia Medeiros; JÚNIOR, Carlos Pernisa. Crowdfunding: análise do fenômeno sob a ótica da cultura da convergência. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 34. Recife: Intercom, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-1337-1.pdf>>. Acesso em: 25 set. 2014.

COSTA, Iná Camargo; CARVALHO, Dorberto. *A luta dos grupos teatrais de São Paulo por políticas públicas para a cultura*. São Paulo: Cooperativa Paulista de Teatro, 2008.

CREATIVE COMMONS. *Licensing types*. Disponível em: <<https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

----- Teoria da Deriva. In: *Internacional Situacionista*, n. 2. Dez. 1958. Tradução de Gunh Anopetil. Disponível em:

<<https://teoriadoespacourbano.files.wordpress.com/2013/03/guy-debord-teoria-da-deriva.pdf>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

DULONG DE ROSNAY, Mélanie; LE CROSNIER, Hervé. “An Introduction to the Digital Commons: From Common-Pool Resources to Community Governance”. In: *1st Global Thematic Iasc Conference On The Knowledge Commons*, 2012, Louvain-la-Neuve. Anais... Louvain-la-neuve: s.n., 2012. Disponível em: <http://biogov.uclouvain.be/iasc/doc/full_papers/Dulong-LeCrosnier.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2015.

ECONOMIA CRIATIVA E URBANISMO. *Capital Natural*. São Paulo: Bandnews, 7 de julho de 2012. Programa de TV. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Xi4IKN_KPbk>. Acesso em: 21 mai. 2017.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Telecommunications Act. An Act to promote competition and reduce regulation in order to secure lower prices and higher quality services for American telecommunications consumers and encourage the rapid deployment of new telecommunications technologies. *Federal Communications Commission*, Washington, 1996. Disponível em <<https://www.fcc.gov/general/telecommunications-act-1996>>. Acesso em: 7 out. 2016.

FARIAS, Daniela Santos de. *Convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro e internet*. 2013. 210 f. Dissertação (mestrado) – UNESP, Universidade Estadual Paulista, Instituto de Artes, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86844>>.

FERNÁNDEZ-DELGADO, Florencio Cabello; NAVARRO, Fátima Solera. Crowdfunding para la producción cultural basada en el procomún: el caso de Goteo (2011-2014). *Historia y Comunicación Social*, v. 20, n. 2, p. 447-464, 2015.

FOGLIA, Efraín. *Arte en la MediaCity*. Orientação: Laura Baigorri Ballarín. Barcelona, 2013. Tese (Doutorado – Programa Art i Cultura Mediàtica) – Facultat de Belles Arts da Universitat de Barcelona. Disponível em: <<http://www.tdx.cat/handle/10803/132318>>. Acesso em: 7 fev. 2016.

FOLLETO, Leonardo. Introdução ao Copyleft. *BaixaCultura*, Santa Maria, 2009. Disponível em: <<http://baixacultura.org/introducao-ao-copyleft/>>. Acesso em 7 jun. 2016.

FONSECA, Felipe Schmidt. *REDELABS: Laboratórios Experimentais em Rede*. Orientação: Rafael de Almeida Evangelista. Campinas, 2014. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Divulgação Científica e Cultural) – Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) e Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo (Labjor), da Universidade Estadual de Campinas.

FRANÇA, L. C. M. *Crowdfunding*: alternativas para as políticas públicas no fomento da arte e da cultura no escopo da economia criativa. In: IV Encontro Nacional da Ulepicc Brasil. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/ZQkj7o>>. Acesso em: 25 set. 2014.

GASPARETTO, Débora Aita. Arte-ciência-tecnologia e sistemas da arte na era da cultura digital: contexto Brasil. In: *Palíndromo*, nº 11, jan/jul 2014.

GERE, Charlie. *Digital Culture*. Londres: Reaktion Books, 2002.

GIANETTI, Claudia. *Estética Digital*: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Tradução: Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006. 240 p.

GOMES, Fernanda de Oliveira. Novos cenários artísticos e urbanos: ocupações, experimentações e agenciamentos nos espaços públicos. In: *Anais do 24º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Nara Cristina Santos, Ana Maria Albani de Carvalho, Paula Viviane Ramos, Andréia Machado Oliveira (Orgs.). 1. Ed. Santa Maria: ANPAP/PPGART/CAL/UFSM, 2015, p. 2286-2300.

GONÇALVES, Fernando do Nascimento. Arte, ativismo e tecnologias de comunicação nas práticas políticas contemporâneas. In: *Contemporânea*, v 10, n. 2, p. 178-193, 2012. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_20/contemporanea_n20_12_GONCALVES.pdf>. Acesso em: 7 fev. 2016.

GUARNACCIA, Matteo. *Provos*: Amsterdam e o nascimento da contracultura. São Paulo: Conrad Livros, 2003. (Coleção Baderna)

HARDIN, Garrett. *The Tragedy of the Commons*. Science Magazine, 13 dez. 1968. Disponível em: <http://www.garretthardinsociety.org/articles/art_tragedy_of_the_commons.html>. Acesso em: 10 jun. 2017.

HARVEY, David. *Rebel Cities*: from the right to the city to the urban revolution. New York: Verso, 2012b.

HARDT, Michael. Reclaim the common in communism. *The Guardian*, Londres, 3 fev. 2011. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/commentisfree/2011/feb/03/communism-capitalism-socialism-property>>. Acesso em: 15. jun 2016.

_____; NEGRI, Antonio. *Multitude*: war and democracy in the age of Empire. Cambridge: Polity Press, 2004.

HELFRICH, Silke. *Commons*: Ámbitos o Bienes Comunes, Procomún o “Lo Nuestro”: las complejidades de la traducción de um concepto. 2008. Disponível em: <<http://www.colaborabora.org/wp->

[content/uploads/sites/7/2011/12/Commons_traduccionDelConcepto_SilkeH1.pdf](#)>. Acesso em: 10. jan 2016.

HELLER, Michael A. *The Tragedy of the Anticommons*: Property in the Transition from Marx to Markets. Harv. L. Rev. 111, no. 3 (1998): 621-88.

HOME, Stewart. *Assalto à cultura*: utopia subversão guerrilha na (anti)arte do século XX. São Paulo: Conrad, 1999. (Coleção Baderna)

HYDE, Lewis. *Common as Air*: revolution, art and ownership. Nova York: FSG, 2010.

INSTITUTO HUMANITAS UNISINOS. *Uma contribuição sobre Foucault - entrevista com Antonio Negri*. Porto Alegre, 26 jun. 2008. Disponível em: <http://www.diocesedecaxias.org.br/2016/conteudo_artigos.php?cod_artigo=167>. Acesso em: 12 out. 2016.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Situacionista: teoria e prática da revolução*. Tradução de Francis Wuillaume e Leo Vinicius. São Paulo: Conrad, 2002. (Coleção Baderna)

KICKSTARTER. *Our story, as told by founder Perry Chen*. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/press?ref=about_subnav-the-full-story>. Acesso em: 12 out. 2016.

KNIGHT, Krause. *Public Art*: Theory, Practice and Populism. Londres: Blackwell, 2009.

LAGNADO, Lisette. No amor e na adversidade. In: LAGNADO, Lisette e PEDROSA, Adriano (orgs.). *27ª Bienal de São Paulo - Como Viver Junto*. São Paulo: Fundação Bienal, 2006. Disponível em: <<https://issuu.com/bienal/docs/namec7fb24>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

LE MOS, André. Cibercultura como território recombinate. In: MARTINS, Camila Duprat; CASTRO E SILVA, Daniela; MOTTA, Renata (orgs.), *Territórios recombinate: arte e tecnologia - debates e laboratórios*. São Paulo: Instituto Sérgio Motta, 2007, p. 35-48. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/cibercultura/wp-content/uploads/2014/02/01.-André-Lemos-Cibercultura-como-Território-Recombinante.pdf>>. Acesso em 12 out. 2016.

LESSIG, L. *Free culture*: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. 2004. Disponível em: <<http://free-culture.cc/>>. Acesso em: 25 set. 2014.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo. Editora 34, 2010.

----- . *A inteligência coletiva*: por uma antropologia do ciberespaço. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 6 ed. São Paulo: Loyola, 2010.

LIMA, Carlos Henrique de. "As ruas para dançar: O Baixo Centro e a ação crítica no espaço público". In: *III Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura*

e *Urbanismo*. São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www.anparq.org.br/dvd-enanparq-3/hm/Artigos/SC/ORAL/SC-EPC-007_LIMA.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2015.

LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. Tradução de Mário Vilela. 1 ed. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

-----; SERROY, Jean. *A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista*. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LOCKE, John. *Dois tratados sobre o governo*. Tradução de Julio Fischer. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

MEDIALAB PRADO. *Antonio Lafuente. Laboratorio del Procomún*. Disponível em: <http://medialab-prado.es/article/antonio_lafuente_laboratorio_del_procomun>. Acesso em: 12 out. 2016.

MESQUISTA, André. *Insurgências Poéticas : arte ativista e ação coletiva (1990-2000)*. Dissertação (Mestrado em História Social – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas – USP), 2008.

MIRANDA, Danilo Santos de (coord.). *Arte Pública : trabalhos apresentados nos Seminários de arte pública realizados pelo SESC e pelo USIS, de 17 a 19 de outubro de 1995 e de 19 a 21 de novembro de 1996, este último com a participação da União Cultural Brasil-Estados Unidos*. São Paulo: SESC, 1998. 321 p.

MOLICK, Ethan R. *The Dynamics of Crowdfunding : An Exploratory Study*. In: *Journal of Business Venturing*, v. 29, n.1, p. 1—16, 26 jun. 2013. Disponível em: <http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2088298>. Acesso em 10 jan. 2016.

-----; NANDA, Ramana. *Wisdom or Madness? Comparing Crowds with Expert Evaluation in Funding the Arts*. In: *Harvard Business School*, 2015, Boston. Disponível em: <http://www.hbs.edu/faculty/Publication_Files/14-116_a40be71c-2ca5-409c-8087-5e43d9597aba.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2016.

MONTEIRO, Mônica de Carvalho Penido. *Crowdfunding no Brasil: uma análise sobre as motivações de quem participa*. Dissertação (Mestrado Executivo em Gestão Empresarial – FGV-RJ), 2014. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/13384/Dissertacao_Monica_Penido_Monteiro_Versao_Final_aprovada.pdf?sequence=1>. Acesso em: 16 out. 2016.

MOULIER-BOUTANG, Yann. *Riqueza, propriedade, libertad y rent em el “capitalismo cognitivo”*. 2001. Disponível em: <<http://bit.ly/1re5wPf>>. Acesso em: 25 set. 2014.

MOVIMENTO BAIXOCENTRO. BaixoCentro: o grito dos outros. In: ROLNIK, Raquel; FERNANDES, Ana (orgs.). *Cidades*. Rio de Janeiro: Funarte, 2016. (Coleção Ensaios Brasileiros Contemporâneos)

NAVARRO, Fátima Solera; FERNÁNDEZ-DELGADO, Florencio Cabello. Crowdfunding para la producción cultural basada en el procomún: el caso de Goteo (2011-2014). In: *Historia y Comunicación Social*. V. 20, n. 2, p. 447-464, 2015. Disponível em: <<http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/51393/47673>>. Acesso em: 8 fev. 2016.

NEGRI, Antonio. *Art & multitude*. Londres: Polity Press, 2011.

NIMUS, Anna. Copyright, copyleft and the creative anti-commons. In: *Subsol*, v. 2, Berlin, 2006. Disponível em: <http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/nimustext.html>. Acesso em: 10 jun. 2017.

NOVAES, Adatao (org.). *Mutações : elogio à preguiça*. São Paulo: Edições Sesc SP, 2012.

O CORPO COLETIVO. *Arte Ativa*. São Paulo: Arte1, 20 de outubro de 2015. Programa de TV.

OSTROM, Elinor. *Governing the Commons : The Evolution of Institutions for Collective Action*. Londres: Cambridge University Press, 1990.

ORTELLADO, Pablo; RYOKI, André. *Estamos vencendo! Resistência global no Brasil*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. (Coleção Baderna)

PARRA, Henrique Z. M. *Sujeito, Território e Propriedade: tensões estético-políticas sobre a emergência do commons digital*. Disponível em: <<http://bit.ly/Zeu6nO>>. Acesso em: 23 set 2014.

PRETTI, Lucas. Financiamento cultural sem comprometer a autonomia. *Le Monde Diplomatique Brasil*, São Paulo, 1 jun. 2011. Disponível em: <<http://diplomatique.org.br/financiamento-cultural-sem-comprometer-a-autonomia/>>. Acesso em: 24 set. 2014.

----- . Crowdfunding eleitoral: a internet pode ajudar a democracia? *Le Monde Diplomatique Brasil*, São Paulo, 1 set. 2016. Disponível em: <<http://diplomatique.org.br/a-internet-pode-ajudar-a-democracia/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

RABINOW, Paul; ROSE, Nikolas. O conceito de biopoder hoje. In: *Política & Trabalho*, n. 24, abr. 2006, p 27-57. Disponível em: <http://www.michelfoucault.com.br/files/O_conceito_de_biopoder_hoje.pdf>. Acesso em: 12 out. 2016.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução de Mônica Costa Netto. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 2005. 72 p.

RENDUELES, César. *Sociofobia: mudança política na era da utopia digital*. Tradução: Sergio Molina. São Paulo: Edições Sesc, 2016.

SADLER, Simon. *The situationist city*. Massachusetts: MIT Press, 1999.

SANTIAGO, Homero. O que é, quem é a multidão. *Revista Cult*, São Paulo, v. 17, n. 189, p. 28-31, abr. 2014. Disponível em: <<http://revistacult.uol.com.br/home/2014/05/o-que-e-quem-e-a-multidao/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

SIBILIA, Paula. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Armando. *Atmosferas urbanas: grafite, arte pública, nichos estéticos*. Tradução: Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2014. 240 p.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. O conceito de commons na cibercultura. In: *Libero*, v. 11, n. 21, p. 49-60, 22 set. 2008. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/view/5397>>. Acesso em: 23 nov. 2015.

SOUZA, Alita Mariah Amorim de. *A estética do Bijari: em busca da permanência*. Dissertação (Mestrado em Artes – Programa de Pós-Graduação em Artes – Instituto de Artes). Universidade Estadual Paulista, 2012. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/86977/souza_ama_me_ia.pdf?sequence=1>. Acesso em: 11 jun. 2016.

STAGE, Carsten. The online crowd : a contradiction in terms? On the potentials of Gustave Le Bon's crowd psychology in an analysis of affective blogging. *Distinktion: Scandinavian Journal of Society Theory*, 14:2, 211-226. Aarhus, Dinamarca: Aarhus University, 2013.

STALLMAN, Richard. The Right to Read. In: *Communications of the ACM*, Nova York, v. 40, n. 2, fev. 1997. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/right-to-read.en.html>>. Acesso em: 12 out. 2016.

STEFANIU, Luciana Fracasse; DI RAIMO, Luciana C. Ferreira Dias. O espaço urbano, o grafite e a identidade do sujeito catador. In: *Revista RUA*. n 22. Campinas: Labeurb Unicamp, 2016. Disponível em: <http://www.labeurb.unicamp.br/rua/web/index.php?r=paginasartigo/viewpagina&numeroPagina=1&artigo_id=57>. Acesso em: 21 mai. 2017.

SUROWIECKI, James. *A Sabedoria das Multidões*. Rio de Janeiro: Record, 2006.

TAVARES, Luis Eduardo. Cultura Livre : projeto de ação política no capitalismo informacional. *Aurora*, PUC-SP, 4, 2009. Disponível em:

<http://www4.pucsp.br/revistaaurora/dez_2008/tavares.pdf>. Acesso em: 2 jun. 2016.

TENDOLINI, Caio; TEIXEIRA, Daniela; MUNDANO. Estudo de caso : Pimp My Carroça. In: BOYD, Andrew; MITCHELL, Dave Oswald (orgs.). *Bela Baderna: ferramentas para revolução*. Tradução Gabriela Vuolo e Tica Minami. São Paulo: Edições Ideal, 2013. p 142-145.

TIFENTALE, Alise; MANOVICH, Lev. *Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media*. 2014. Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/086-selfiecity-exploring/selfiecity_chapter.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2017.

TURNER, Fred. *From Counterculture to Cyberculture*. Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism. Chicago: The University of Chicago Press, 2006.

VALENTE, Agnus. “Arte Pública na Internet: Arte na Comunidade Internacional” (2004). In: VALENTE, Agnus (Org.). Revista Eletrônica *HIBRIDA*, São Paulo, abr. 2005. Disponível em: <http://www.agnusvalente.com/hibrida/agnusvalente_texto_01.htm>. Acessado em: 28 out. 2016.

VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol. *Crowdfunding no cinema brasileiro : um estudo sobre o uso do financiamento coletivo em obras audiovisuais brasileiras de baixo orçamento*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social – PUC-RS), 2013. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_arquivos/7/TDE-2014-01-17T144952Z-4813/Publico/453201.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2016.

VIEGAS, Raissa Lariana. *A participação social através do crowdfunding* [recurso eletrônico]: uma análise dos projetos da plataforma catarse. Bauru, 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC), Unesp. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/121716>>. Acesso em: 7 fev. 2016.

VIEIRA, Miguel Said. *Os bens comuns intelectuais e a mercantilização*. Orientação: Marcos Barbosa de Oliveira. São Paulo, 2014. Tese (Doutorado – Programa de Pós Graduação em Educação. Área de Concentração: Filosofia e Educação) – Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. 365 p.

VISCONTI, Jacopo Crivelli. *Novas derivas*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014. (Coleção Mundo da Arte)

ZAMBONI, Silvio. *A pesquisa em arte – um paralelo entre arte e ciência*. (Col. Polêmicas do Nosso Tempo). Campinas (SP): Autores Associados, 1998.

NOTAS

¹ As três ações são contextualizadas em detalhes a partir da página 98, na seção *Modelos de casos*.

² Dedico uma seção, ainda neste capítulo, apenas para análises sobre a tradução do termo.

³ Curiosamente, “Commonwealth” (2009) viria a ser o título do livro de Michael Hardt e Antonio Negri, traduzido na edição brasileiro como “Comum”. É o terceiro da trilogia composta por “Empire” (2000) e “Multitude” (2004).

⁴ Nome dado ao movimento da “cultura da permissão”, que prega a liberdade de modificar e gerar novas obras a partir daquelas distribuídas livremente. Lessig (2004) foi quem relacionou o termo ao universo criativo da internet.

⁵ Ver: COUTO, Evaldo Souza. *Gilbert Simondon: cultura e evolução do objeto técnico*. In: ENECULT – Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura, 3., 1997, Salvador, Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult2007/EdvaldoSouzaCouto.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁶ Daí viria, por exemplo, séculos mais tarde, o termo *House of Commons*, o equivalente no Reino Unido ao que conhecemos no Brasil como Câmara dos Deputados (nos Estados Unidos, o nome dado a essa instância do Poder Legislativo é *House of Representatives*).

⁷ Para mais detalhes sobre o conceito de produção biopolítica, uma das características dos bens comuns proposta por Hardt e Negri, consultar a seção *O common como produção da multitude*.

⁸ O Marco Civil da Internet (Lei n. 12.965, de 23 de abril de 2014), que ainda vigora no Brasil no momento em que este texto é publicado, é considerado bastante avançado na garantia desses tópicos, especialmente a neutralidade da rede. A lei foi aprovada após larga consulta pública colaborativa por meio de site do Ministério da Justiça, em que cidadãos brasileiros podiam comentar e adicionar informações a cada parágrafo. A redação final busca sintetizar todas as colaborações. Em 2016, o Marco Civil sofre ameaça do lobby das empresas de telecomunicações, que já usaram de uma brecha interpretativa para pressionar a Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel) a aprovar o fim da banda larga ilimitada – ou seja, a cobrança por volume de uso, um atentado claro à neutralidade dos servidores e à liberdade de uso da rede. Para mais informações sobre o assunto, consultar:

MOURÃO, Mônica. A internet está sob ataque. *Carta Capital*, São Paulo, 14 jul. 2016. Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/a-internet-esta-sob-ataque>>. Acesso em: 12 out. 2016.

⁹ Para mais informações, ver:

<https://en.wikipedia.org/wiki/House_of_Commons_of_the_United_Kingdom>

¹⁰ Para mais informações, ver: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Commodity>>

¹¹ BENKLER, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press, 2006. Pág. 24

¹² O teórico Sergio Amadeu da Silveira escreve o seguinte sobre o pensamento de Benkler: “A liberdade é a base da colaboração. Se, na sociedade industrial, a liberdade serviu principalmente para a ampliação dos mercados, na era da internet a liberdade está servindo para a expansão dos *commons*, e do seu sucesso dependerá o futuro da criatividade e da própria liberdade humana.” Ver: SILVEIRA, Sergio Amadeu da. O conceito de commons na cibercultura. In: *Líbero*, v. 11, n. 21, p. 49-60, 22 set. 2008. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/view/5397>>. Acesso em: 23 nov. 2015.

¹³ “Software livre” é o termo definido pela Open Source Initiative (OSI) para classificar os programas de computador produzidos sem proteção aos códigos que o fazem funcionar. Por isso a expressão “código aberto” (*open source*) passou a ser usada fora do universo da computação para qualificar produtos e processos que deliberadamente dão acesso ao modo como foram criados. Há muita discussão sobre as diferenças conceituais e ideológicas entre os termos “código aberto” e “livre”. Para mais informações sobre o assunto, ver: http://pt.wikipedia.org/wiki/Código_aberto

¹⁴ Disponível em: <<https://creativecommons.org/about/>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

¹⁵ Sobre o exemplo da banda Radiohead, ver: THOMPSON, Paul. Radiohead's In Rainbows Successes Revealed. *Pitchfork*, 15 out. 2008. Disponível em: <<http://pitchfork.com/news/33749-radioheads-in-rainbows-successes-revealed/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

¹⁶ Sobre o exemplo da Cia. Teatro Para Alguém, ver: FARIAS, Daniela Santos de. *Convergência de linguagens nas artes visuais: cinema, vídeo, teatro e internet*. 2013. 210 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, 2013. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/86844>>.

¹⁷ Disponível em: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft>>. Acesso em: 15 out. 2016.

¹⁸ CREATIVE COMMONS. *Licensing types*. Disponível em: <<https://creativecommons.org/share-your-work/licensing-types-examples/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

¹⁹ CREATIVE COMMONS. *Understanding Free Cultural Works*. Disponível em: <<https://creativecommons.org/share-your-work/public-domain/freeworks/>>. Acesso em: 12 out. 2016.

²⁰ Disponível em: <<http://www.diarioliberalidade.org/brasil/reportagens/49359-um-ano-após-as-jornadas-de-junho-mpl-volta-as-ruas-com-5-mil-pessoas-em-são-paulo.html>>. Acesso em: 16 out. 2016.

²¹ Disponível em: <<https://voxpopulisphere.com/2015/10/11/video-yoko-ono-cut-piece-1965/>>. Acesso em: 1 mai. 2017.

²² Disponível em: <<http://v2.nl/archive/works/web-of-life>>. Acesso em: 16 out. 2016.

²³ Dando um salto temporal e abrindo um parêntese na narrativa histórica, é interessante notar que o artista mais influente da arte urbana hoje, o inglês conhecido pelo codinome Banksy, usa do mesmo paradigma para criticar o mercado. No documentário “Exit Through the Gift Shop” (2010), ele ao mesmo tempo cria uma persona, Mr. Brainwash, e o denuncia de plágio e de explorar a venda de itens como profanação à verdadeira arte criada na rua como forma de esfregar verdades incômodas aos poderosos.

-
- ²⁴ Neste trabalho, opto pela grafia em português, “grafite”, e não “graffiti”, como utilizada por Silva, já que termo é amplamente reconhecido desta maneira.
- ²⁵ Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/arte/galeria/conheca-a-vida-e-as-principais-obras-dos-grafiteiros-osgemeos>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ²⁶ Disponível em: <<https://www.facebook.com/midiaNINJA/videos/734454973379317/?pnref=story>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ²⁷ Disponível em: <<http://mobileprints.com/products/arroz-feijo-e-ganja--caprincess--greeting-card.html>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ²⁸ Disponível em: <<http://www.select.art.br/canteiro-de-operacoes/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ²⁹ Disponível em: <<http://www.blognamochila.com.br/pelo-brasil/viajar-ja-e-bom-com-festa-fica-ainda-melhor/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³⁰ Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2016/02/esse-pixo-atropelou-um-graffitee-o-resultado-dividiu-opinioesquem-mesmo-define-o-que-e-arte/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³¹ Disponível em: <<http://www.revistaforum.com.br/2017/02/14/se-apagar-grafites-sem-autorizacao-do-conpresp-doria-tera-que-pagar-r500-mil-por-dia/>>. Acesso em: 1 mai. 2017.
- ³² Disponível em: <<http://www.artistsbooksonline.org/works/aisa.xml>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³³ Disponível em: <<http://baixacultura.org/biblioteca/3-livros/3-5-provos-amsterdam-e-o-nascimento-da-contracultura/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³⁴ Para mais detalhes sobre o conceito de Império, consultar a seção *O common como produção da multitude*.
- ³⁵ Disponível em: <<http://irational.org/borderxing/home.html>>. Acesso em: 2 nov. 2016.
- ³⁶ Disponível em: <<http://www2.tate.org.uk/intermediaart/borderxing.shtm>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³⁷ Disponível em: <http://artnexus.com/Notice_View.aspx?DocumentID=14526>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³⁸ Disponível em: <<http://www.aptgloba.org/en/Artwork/5012/Turkish-Jokes/Jens-Haaning>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ³⁹ Disponível em: <<https://www.zerodeux.fr/reviews/rirkrit-tiravanija-soupno-soup/>>. Acesso em: 1 mai. 2017.
- ⁴⁰ Para mais detalhes sobre o pensamento de Armando Silva, consultar a seção *Além da arte pública*.
- ⁴¹ Disponível em: <<http://outraspalavras.net/posts/flavio-carvalho-arquiteto-antropofago-e-provocador/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ⁴² ITAÚ CULTURAL. *Proposição "Corpo Coletivo" - Lygia Clark: uma retrospectiva*. 17 out. 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GIZbO_TYwW0>. Acesso em: 12 out. 2016.
- ⁴³ Esta obra foi reencenada em 2017, como parte da exposição *A multitud of forms*, em homenagem à artista, no MoMa em Nova York. Para esse registro, ver: SENRA, Ricardo. Americanos 'vestem' obra icônica da brasileira Lygia Pape pelas ruas de NY. *BBC Brasil*. 29 mar. 2017. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-39417598>>. Acesso em: 12 abr. 2017.
- ⁴⁴ Disponível em: <http://www.nelsonleirner.com.br/portu/comercio.asp?flg_Lingua=1&flg_Tipo=H00>. Acesso em: 16 out. 2016.

-
- ⁴⁵ BERTONI, Estêvão. Após 42 anos, zebra é retirada da República. *Folha de S. Paulo*, 7 dez. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2014/12/1558649-apos-42-anos-zebra-e-retirada-da-republica.shtml>>. Acesso em: 19 jun. 2016.
- ⁴⁶ Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/internacional-39417598>>. Acesso em: 1 mai. 2017.
- ⁴⁷ Disponível em: <<https://blogparadoxo.wordpress.com/2014/10/17/intervencoes-urbanas/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ⁴⁸ A história do movimento Arte Contra a Barbárie e da criação da Lei de Fomento ao Teatro pode ser encontrada em: COSTA, Iná Camargo; CARVALHO, Dorberto. *A luta dos grupos teatrais de São Paulo por políticas públicas para a cultura*. São Paulo: Cooperativa Paulista de Teatro, 2008.
- ⁴⁹ Disponível em: <<https://coletivonovapasta.wordpress.com/bienal-de-havana/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ⁵⁰ Disponível em: <<https://rompendoamarrasusp.wordpress.com/2012/01/18/nacionalizar-a-luta-contraoaumento-no-pais-inteiro-transporte-publico-tem-que-ser-gratuito/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ⁵¹ Disponível em: <<http://www.bijari.com.br/carro-verde>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ⁵² Disponível em: <<http://startupi.com.br/2011/09/ultimos-dias-chamada-publica-do-festival-culturadigital-br/>>. Acesso em: 16 out. 2016.
- ⁵³ Disponível em: <<http://foldoc.org/platform>>. Acesso em: 2 nov. 2016.
- ⁵⁴ Interessante notar que nessa definição aparecem as noções “comum” e “despesa”. Enquanto a primeira poderia ser aplicada com precisão ao tipo de financiamento coletivo estudado neste trabalho, a segunda é imprecisa; o mais apropriado seria entender a vaquinha como “arrecadação” não necessariamente para pagar uma despesa. Disponível em: <<http://dicionariocriativo.com.br/vaquinha>>. Acesso em: 12 out. 2016.
- ⁵⁵ Este modelo de *crowdfunding* é o mais tradicional e ficou conhecido no Brasil como “tudo-ou-nada”. Desde 2012, porém, diversas plataformas buscam se diferenciar e oferecer serviços específicos se utilizando de outros modelos, como o *matchfunding* (quando algum financiador mais parrudo garante uma porcentagem do projeto desde que a multidão financie o resto) e o *crossfunding* (quando há mecanismos tradicional de financiamento, como leis de incentivo fiscal, somados à verba levantada pela multidão). É tendência observar uma flexibilização crescente no sentido de evitar o tudo-ou-nada.
- ⁵⁶ Para mais informações, ver: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sharing_economy>
- ⁵⁷ É inegável notar a influência desenvolvimentista e financista quando se vincula o termo “incubadora” a criações culturais. Para os defensores da economia criativa, incubar seria o mesmo que uma residência artística, por exemplo? Provavelmente não. Quais são as diferenças? Não farei a discussão em profundidade neste trabalho; apenas pontuo para sublinhar a reflexão necessária sobre a influência ideológica de mercado nas políticas públicas de cultura no Brasil nos últimos anos.
- ⁵⁸ Fui curador da primeira edição do Prêmio Brasil Criativo, em 2014. A obra Pimp My Carroça, analisada neste trabalho, recebeu o prêmio da categoria Artes Visuais. Mais informações em: <<http://economia.uol.com.br/empreendedorismo/album/2014/12/04/conheca-os-vencedores-do-premio-brasil-criativo.htm>>. Acesso em 6 nov. 2016.
- ⁵⁹ Para mais detalhes, consultar a seção *O comum nas artes*.
- ⁶⁰ Disponível em: <<http://www.tousmecenes.fr/>>. Acesso em: 2 nov. 2016.
- ⁶¹ Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/amandapalmer/amanda-palmer-the-new-record-art-book-and-tour>>. Acesso em: 2 nov. 2016.

⁶² Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=as+ruas+são+para+dancar&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKewjbs-W7_6TTAhULkJAKHSe7Cn4Q_AUICSgC>. Acesso em: 14 abr. 2017.

⁶³ No seguinte link, indexado pelo Internet Archive, é possível ler a primeira versão do texto Quem Somos no site do BaixoCentro. Disponível em:

<<http://web.archive.org/web/20120118215332/http://baixocentro.org:80/quem-somos/>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁶⁴ O pesquisador Leonardo Foletto explica a origem do movimento em um texto escrito quando da criação do primeiro projeto de captação via *crowdfunding*, em novembro de 2011. Disponível em:

<<http://baixacultura.org/baixocentro-ou-as-ruas-sao-para-dancar/>>. Acesso em: 14 abr. 2017.

⁶⁵ Com as seguidas mudanças no comando do Ministério da Cultura desde 2010, e a consequente despreocupação com manutenção de acervos digitais, o projeto Produção Cultural no Brasil hoje só é acessável via Internet Archive. Disponível em:

<<http://web.archive.org/web/20160316080522/http://www.producaocultural.org.br/>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁶⁶ Para mais informações, ver: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Projeto_Nova_Luz>

⁶⁷ Disponível em: <<https://www.catarse.me/onibus-hacker>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

⁶⁸ Todas as mensagens trocadas entre os integrantes do BaixoCentro, até hoje, estão abertas e disponíveis nos arquivos do Google Groups, no link a seguir: <<https://groups.google.com/forum/!forum/baixocentro>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁶⁹ Um dos registros sobre o Churrascão da Cracolândia: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2012/01/manifestantes-fazem-churrasco-na-cracolandia.html>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁷⁰ Disponível em: <<http://painting.iepe.net/>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

⁷¹ O registro oficial da ação está disponível em: <<https://vimeo.com/39249572/>>. Acesso em: 14 abr. 2017

⁷² Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20130626074712/http://baixocentro.org/2012/03/23/as-ruas-coloridas-sao-para-dancar/>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁷³ Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2012/04/grupo-lava-e-perfuma-ruas-de-sp-em-convite-para-reocupacao-do-centro.html>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

⁷⁴ Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/geral/empreendedorismo/barato/festival-ocupa-o-baixo-centro-com-cultura/>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

⁷⁵ Disponível em: <<http://www.hypeness.com.br/2015/05/conheca-o-coletivo-paulistano-que-tem-o-tema-de-que-as-ruas-sao-para-dancar/>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

⁷⁶ Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/materiacontinuum/abril-maio-2012-as-ruas-sao-para-dancar/>>. Acesso em: 13 abr. 2017.

⁷⁷ Disponível em: <<https://www.catarse.me/festa-junina-no-minhocao>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁷⁸ Diversos relatos e denúncias contra o grupo, de todas as partes do Brasil, se espalharam pela rede em agosto de 2013. O estopim veio da cineasta Beatriz Seigner, como registra a Folha de S. Paulo. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/08/1323461-cineasta-diz-que-fora-do-eixo-nao-paga-cache-e-pratica-escravidao-pos-moderna.shtml>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁷⁹ De acordo com dados de 2014 do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea). Ver: LISBOA, Carla. Os que sobrevivem do lixo. In: INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA).

Desafios do Desenvolvimento. Ano 10, n. 77. São Paulo: Ibpap, 2013. Disponível em: <http://desafios.ipea.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=2941:catid=28&Itemid=23>. Acesso em: 15 abr. 2017.

⁸⁰ Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=pimpar>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

⁸¹ Disponível em: <<http://mural.blogfolha.uol.com.br/2012/06/04/pimp-my-carroca-mostra-a-importancia-dos-catadores-de-material-reciclavel/>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

⁸² Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2012/06/grafiteiros-customizam-carrocas-de-catadores-na-virada-sustentavel.html>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

⁸³ Imagens do evento estão disponíveis em: <<https://www.flickr.com/photos/pimpmycarroca/sets/72157630059205964>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

⁸⁴ Disponível em: <<http://pimpmycarroca.com/o-pimp-my-carroca/>>. Acesso em: 15 abr. 2017.

⁸⁵ Disponível em: <<http://pimpmycarroca.com/o-manifesto-de-sp/>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁸⁶ Disponível em: <<http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,a-cidade-e-um-lixo-vivo-parece-um-filme-escabroso-diz-doria,10000092704>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁸⁷ Disponível em: <<https://www.catarse.me/piscinanominhocao>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁸⁸ Disponível em: <<http://arte.luanageiger.com/post/20384425991/lavagem-baixocentro>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁸⁹ Disponível em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2014/03/em-manha-fria-arquiteta-leva-piscina-de-50-metros-para-o-minhocao.html>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁹⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f-K72nfSbl4>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁹¹ Disponível em: <<http://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,piscina-e-montada-em-cima-do-minhocao,1144198>>. Acesso em: 16 abr. 2017.

⁹² Disponível em: <<https://vimeo.com/31394159>>. Acesso em: 1 mai. 2017.

⁹³ O termo “crise de significado” é utilizado pelo filósofo Lars Svendsen ao dissertar sobre a contemporaneidade. Ver: SVENDSEN, Lars. *Filosofia do tédio*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

⁹⁴ Sobre o termo pós-digital, ver: SOGABE, Milton. Arte pós-digital. In: VENTURELLI, S. e ROCHA, C. (orgs.). *Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*. Brasília: Universidade de Brasília, 2016. Disponível em: <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/milton_sogabe.pdf>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁹⁵ O termo “vazio de ideias” é usado por Eliane Brum num texto em reação à crítica sobre o tema da redação do Exame Nacional do Ensino Médio (Enem) de 2015, que pediu aos alunos para dissertar sobre feminismo e Simone de Beauvoir. Ver: BRUM, Eliane. Parabéns, atingimos a burrice máxima. In: *El País Brasil*, Opinião, 12 nov. 2015. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2015/11/09/opinion/1447075142_888033.html>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁹⁶ O artigo no The Guardian foi o primeiro a registrar a escolha da Universidade de Oxford. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/books/2016/nov/15/post-truth-named-word-of-the-year-by-oxford-dictionaries>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

⁹⁷ Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/artemcirculacao/archives/001080.html>>. Acesso em: 19 abr. 2017.

⁹⁸ Disponíveis em: <<http://www.ryanraffa.com/portfolio/urban-drifts-2/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

⁹⁹ Disponível em: <<https://vimeo.com/33121555>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

¹⁰⁰ Para mais informações, ver: FONSECA, Felipe Schmidt. REDELABS: Laboratórios Experimentais em Rede. Orientação: Rafael de Almeida Evangelista. Campinas, 2014. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Divulgação Científica e Cultural) – Instituto de Estudos da Linguagem (IEL) e Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo (Labjor), da Universidade Estadual de Campinas.

¹⁰¹ Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/trip-tv/sao-paulo-cameras-de-seguranca-hacker-liberdade-civil-sara-lana>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

¹⁰² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2yXddUNgouM>>. Acesso em: 25 abr. 2017.

¹⁰³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lk_0S4QS4gM>. Acesso em: 25 abr. 2017.

¹⁰⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QhMG_rZw7g>. Acesso em: 25 abr. 2017.

¹⁰⁵ JUNGLE, Tadeu. *Videofotopoesia*. Rio de Janeiro: Oi Futuro, 2014.

¹⁰⁶ Disponível em: <<https://github.com/lucpretti/derivoscopio>>. Acesso em: 21 mai. 2017.

¹⁰⁷ Disponíveis em: <<http://www.biomapping.net/new.htm>>. Acesso em: 27 abr. 2017.

¹⁰⁸ Disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/walkingsf/sets/72157624209158632/>>. Acesso em: 27 abr. 2017.

¹⁰⁹ Disponível em: <<http://selfiecity.net/>>. Acesso em: 28 abr. 2017.

¹¹⁰ Disponível em: <<https://www.nexojournal.com.br/interativo/2017/03/20/Cidade-nua-você-reconhece-a-capital-brasileira-pelo-traçado-das-ruas>>. Acesso em: 28 abr. 2017.

¹¹¹ Os adjetivos “dissensual e poderosa” foram utilizados no catálogo da mostra Evidências – 13^a Bienal Naïfs do Brasil, quando os curadores tratam da “multidão”. Ver: SESC SÃO PAULO. *Bienal Naïfs do Brasil. Catálogo da mostra Evidências*. São Paulo, 2017. 40 p.