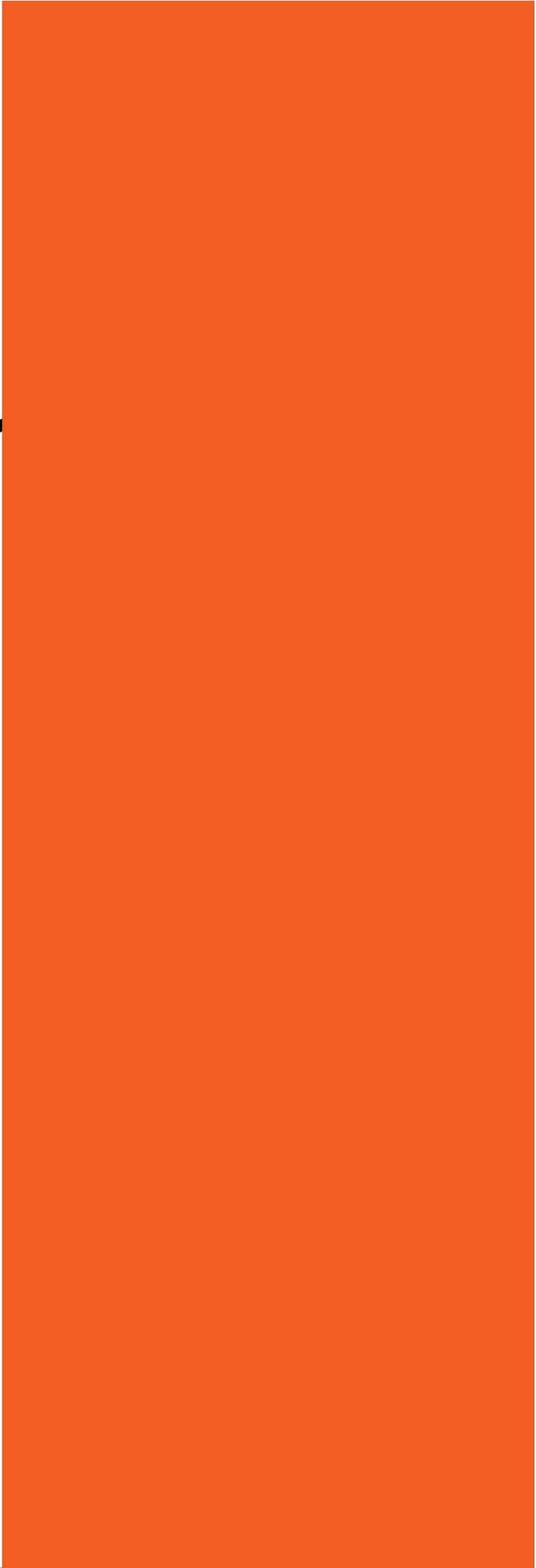
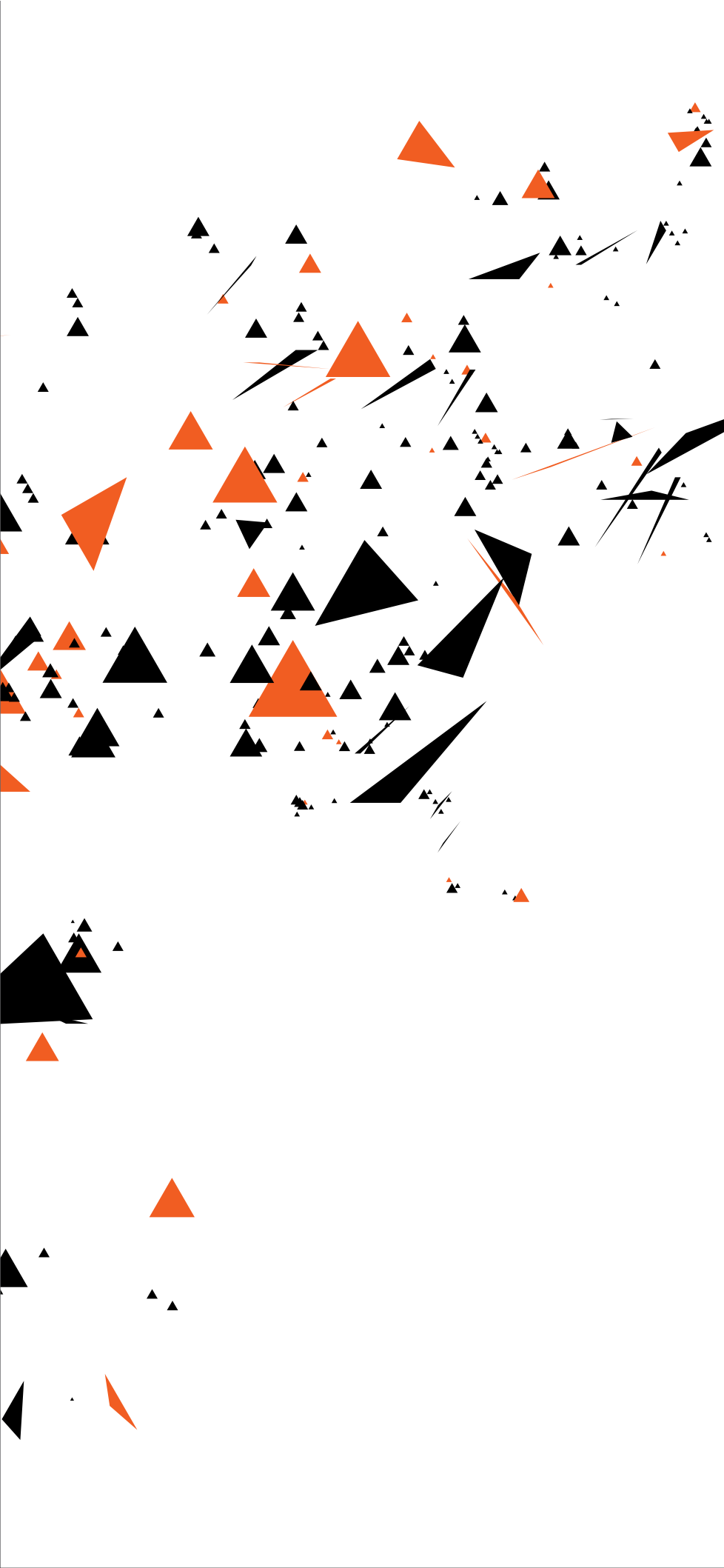




ÁGORA  
ÁGORA

CRIAÇÃO E TRANSGRESSÃO EM REDE



# 1GORA 1GORA

CRIAÇÃO E TRANSGRESSÃO EM REDE

CURADORIA: ANGÉLICA DE MORAES  
EDIÇÃO: ESTÚDIO NÔMADE

1ª Edição

Porto Alegre/RS  
2011

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação**

A275 Agora/Ágora: Criação e Transgressão em Rede / curadoria, Angélica de Moraes; fotografia, Danilo Christidis. -- Porto Alegre: Estúdio Nômade, 2011.  
160 p. : il. color. ; 22,5x28 cm.

Textos paralelos em português, inglês e espanhol.

Versão em inglês: John Norman.

Versão em espanhol: Eugenia Flavian.

1. Arte contemporânea. 2. Economia criativa. I. Moraes, Angélica de.  
II. Christidis, Danilo. III. Título.

CDU 7.036  
CDD 709

(Bibliotecária responsável: Nádía Tanaka – CRB 10/855)

# AGORA

# AGORA

CRIAÇÃO E TRANSGRESSÃO EM REDE

DE 26 DE MAIO A  
7 DE AGOSTO DE 2011  
NO SANTANDER CULTURAL

E NO [WWW.AGORA.ART.BR](http://WWW.AGORA.ART.BR)

PATROCINA



REALIZA



DESENVOLVE



# APRESENTAÇÃO

SANTANDER CULTURAL

**A**gora era o local de expressão máxima da cidadania na Grécia Antiga, onde ocorriam feiras, tribunas e discursos políticos dentro do espaço urbano. Passados muitos séculos, o lugar do movimento democrático mais pulsante é percebido na internet, principalmente nas redes sociais. É da conexão, das relações de colaboração que surgem as ideias e debates nos tempos de hoje.

O Santander acredita na importância de refletir sobre esse novo cenário, no qual nasceu o projeto *AGORA/ÁGORA Criação e Transgressão em Rede*. Assim, é parceiro da iniciativa e está presente nos debates sobre os fenômenos contemporâneos de simultaneidade, instantaneidade, colaboração e interatividade evidenciados na mostra de artes visuais e na plataforma digital.

Na mostra de artes visuais, denominada *AGORA Instantâneo Simultâneo*, com obras em pintura, escultura, desenho, vídeo, fotografia e videoinstalação, a curadora Angélica de Moraes reuniu artistas nacionais e internacionais com trabalhos que abordam uma mudança na nossa percepção do tempo. Na plataforma web, chamada de *ÁGORA*, a ideia apre-

sentada por Giselle Beiguelman, Juan Freire e demais colaboradores foi discutir propostas de ativismo e empoderamento social, reunindo projetos com intensa contribuição em rede. Atividades como o Fluxo de Ideias – que incentivou projetos com potencial empreendedor ou como os Talkshops – debates que aconteceram simultaneamente nas salas multiuso do Santander Cultural e na web aproximaram ideias e público, criadores e consultores, mobilizando pessoas e projetos a partir da rede formada em torno de *ÁGORA*. Em paralelo, a ação educativa do Santander Cultural desenvolveu em parceria com a ESPM uma proposta educativa para atender grupos de diversos perfis, desde empresariais a familiares e escolares, assim como para apoiar os professores nas suas atividades em sala de aula. Com a participação dos curadores, consultores, artistas e estudiosos convidados, este livro registra e aprofunda a discussão desenvolvida ao longo destes quase três meses em que o projeto esteve à disposição do público, seja no Santander Cultural, seja na web. Com esta obra, esperamos multiplicar e ampliar o debate.

**PROJETO**  
**AGORA/ÁGORA**




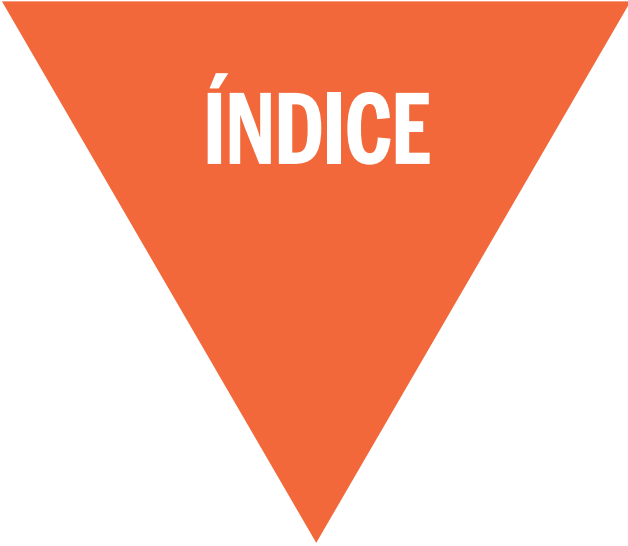
**H**íbridos, sobreposições, instantaneidades. *AGORA/ÁGORA Criação e Transgressão em Rede* celebra, interage e questiona tais características fundamentais do nosso cotidiano através de um projeto que oferece diferentes possibilidades de participação e envolvimento.

Com curadoria geral de Angélica de Moraes e curadorias específicas de Giselle Beiguelman, em ativismo na web; Juan Freire e Karla Brunet, em tecnologia social. O projeto tem formato original, realizado em dois ambientes – **exposição de arte** e **plataforma web** – ambos com características próprias, mas que também se expandem e potencializam pela mistura e combinação. O público é privilegiado, pois pode experimentar múltiplos contatos com as temáticas do projeto que tece relações entre tempo, espaço e as produções em rede.

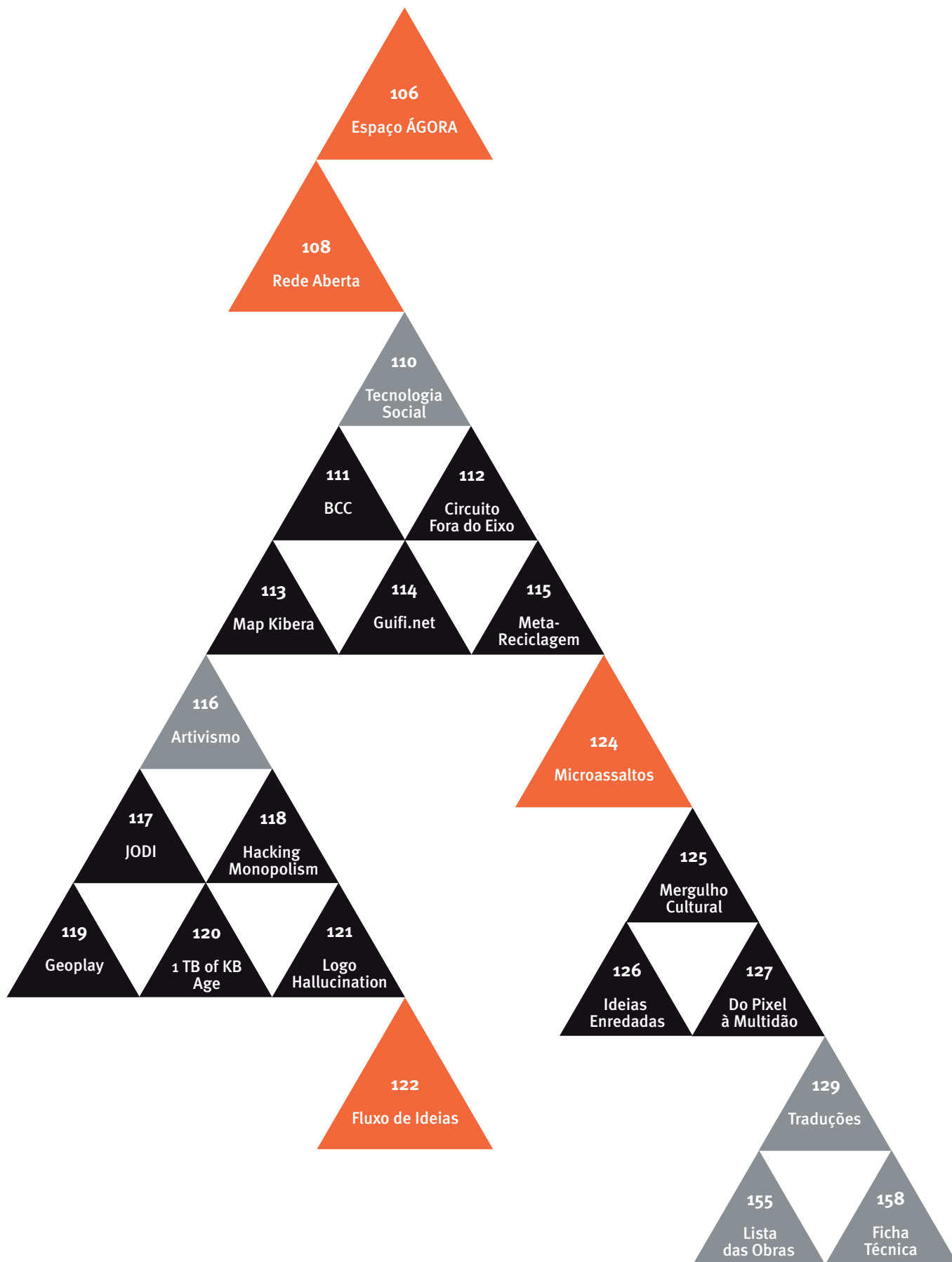
A mudança da percepção do tempo é uma característica do nosso agora. Há muito abandonamos a ilusão de atingir o todo, de ter uma explicação totalizadora de nosso lugar no mundo. Nossa atividade diária é costurar fragmentos, flashes, instantes, em um quebra-cabeças que jamais se completará. Nossa certeza de hoje é nossa dúvida de amanhã. Não existe mais a noção de que o passado explica o presente e iluminará o futuro. A validade das coisas é relativa ao momento que elas habitam.

*AGORA/ÁGORA* conduz, através dessa perspectiva de tempo e espaço, um olhar sobre as novas formas de produção contemporânea, onde a colaboração e o compartilhamento aberto organizam estruturas híbridas que reinventam possibilidades de convívio social político e econômico.

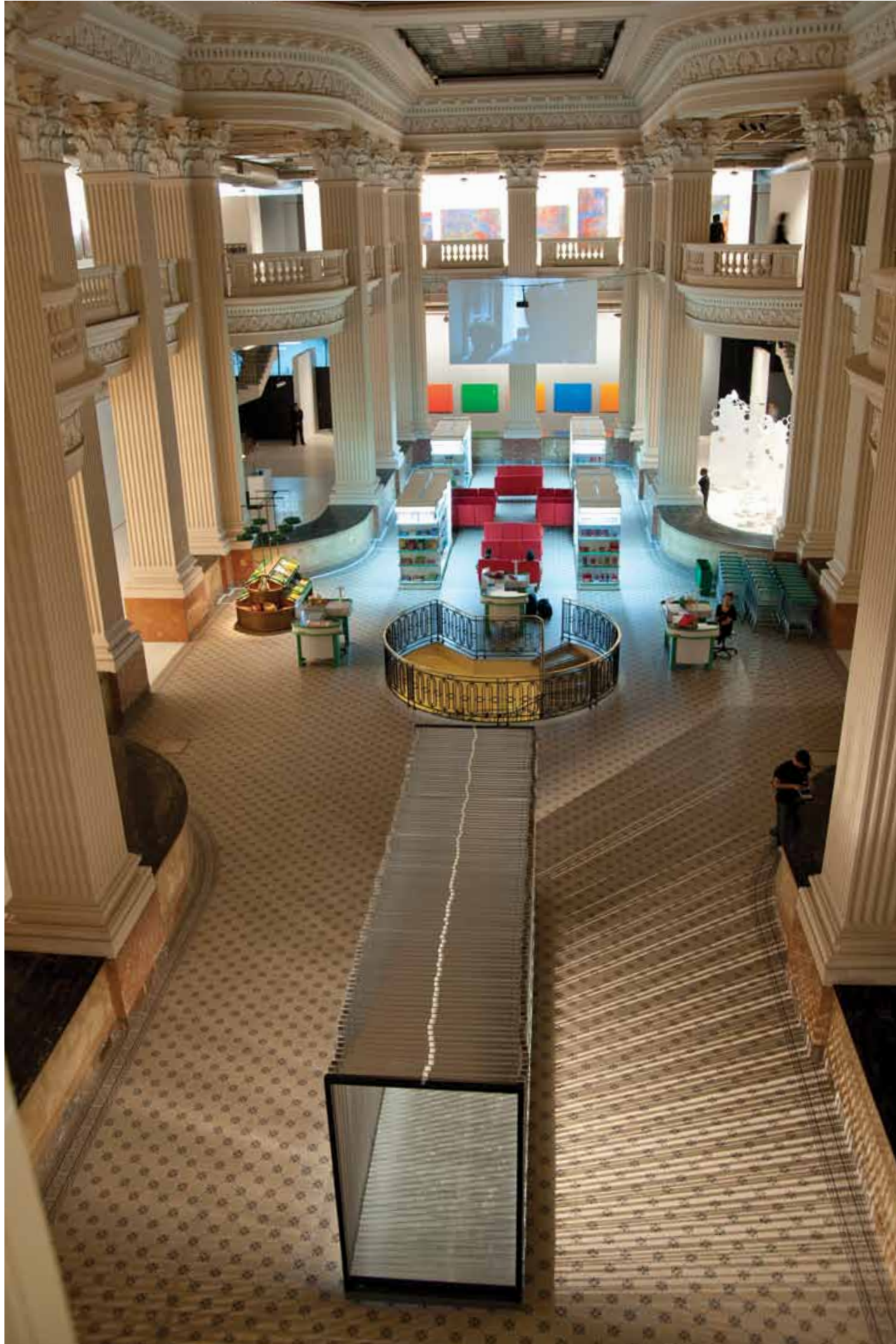
# ÍNDICE



20	AGORA Instantâneo Simultâneo							
22	Ana Holck	26	Bogdan Perzynski					
30	Caio Reisewitz	32	Frantz	42	Giselle Beiguelman			
48	Perry Bard	54	Raquel Kogan/ Lea Van Steen	60	Rejane Cantoni/ Leonardo Crescenti	66	Rommulo Vieira Conceição	
72	Saint Clair Cemin	78	Toby Christian	82	Wagner Morales	86	Texto Curatorial: Angélica de Moraes	
							90	Talkshops Reflexões

























**AGORA**

INSTANTÂNEO SIMULTÂNEO

ANA HOLCK

BOGDAN PERZYNSKY

CAIO REISEWITZ

FRANTZ

GISELLE BEIGUELMAN

PERRY BARD

RAQUEL KOGAN/LEA VAN STEEN

REJANE CANTONI/LEONARDO CRESCENTI

ROMMULO VIEIRA CONCEIÇÃO

SAINT CLAIR CEMIN

TOBY CHRISTIAN

WAGNER MORALES

TEXTO CURATORIAL Angélica de Moraes

# ANA HOLCK

22

**Nascimento** Rio de Janeiro, RJ, 1975

**Web** [anaholck.com](http://anaholck.com)

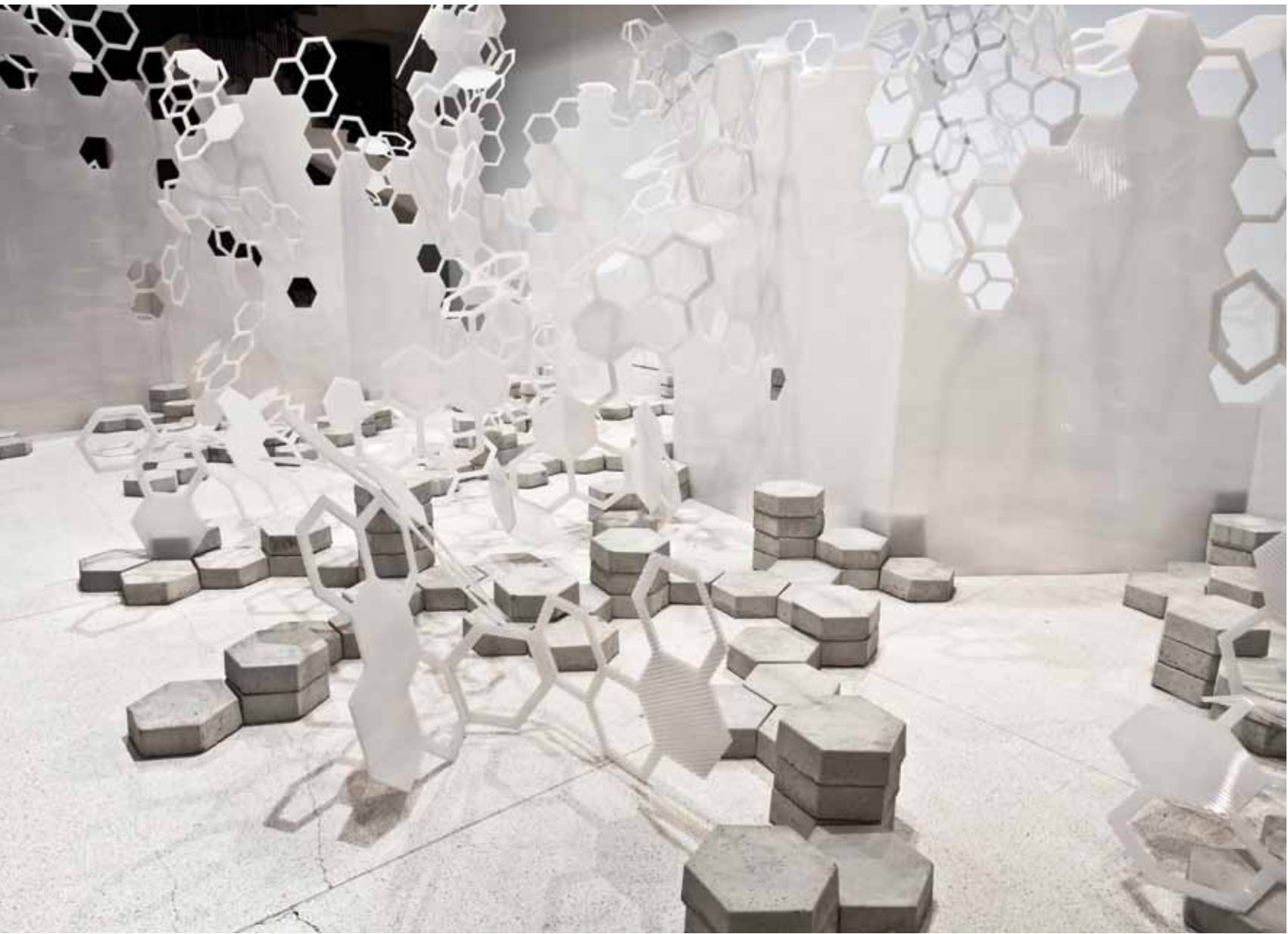
**Bio** Vive e trabalha no Rio de Janeiro. Formada em Arquitetura e Urbanismo pela UFRJ, com mestrado em História pela PUC-Rio e doutoranda em Linguagens Visuais pela EBA/UFRJ. Desde 2001 realiza mostras individuais, apresentando instalações de grande formato.





Bastidor, 2010. Instalação em policarbonato alveolar e blocos de concreto hexagonal. Dimensões variáveis. Coleção da artista.





# BOGDAN PERZYNSKI

26

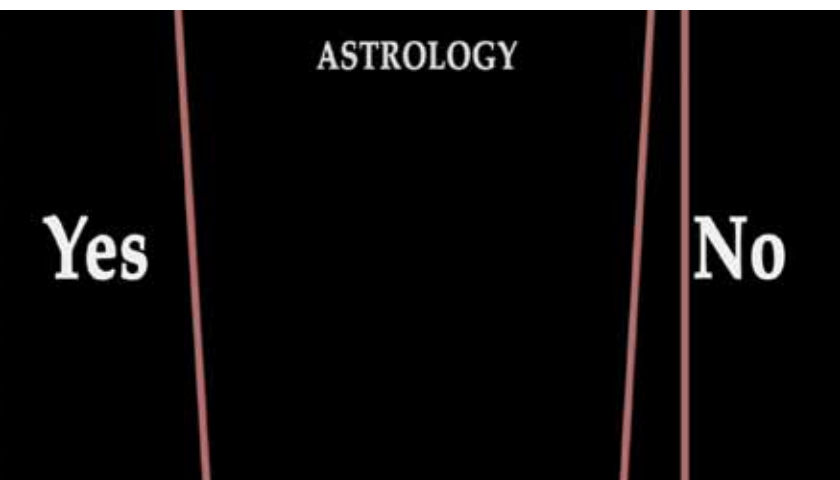
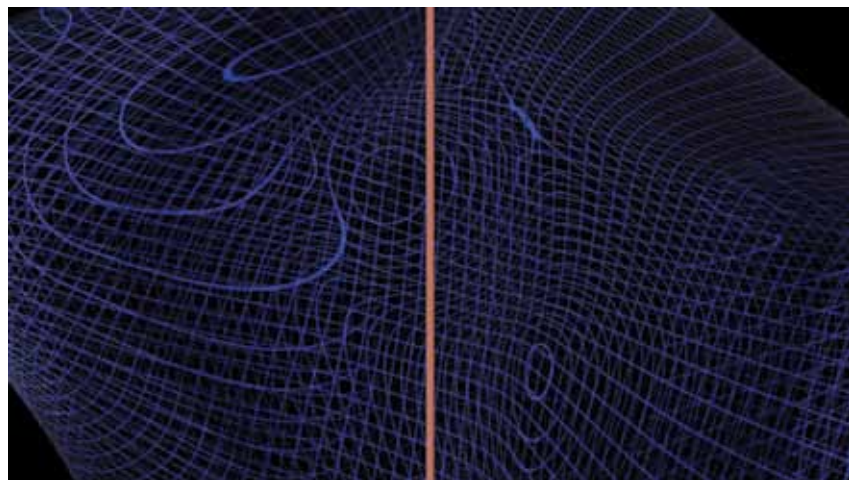
**Nascimento** Poznan, Polônia, 1954

**Web** [bogdanperzynski.com](http://bogdanperzynski.com)

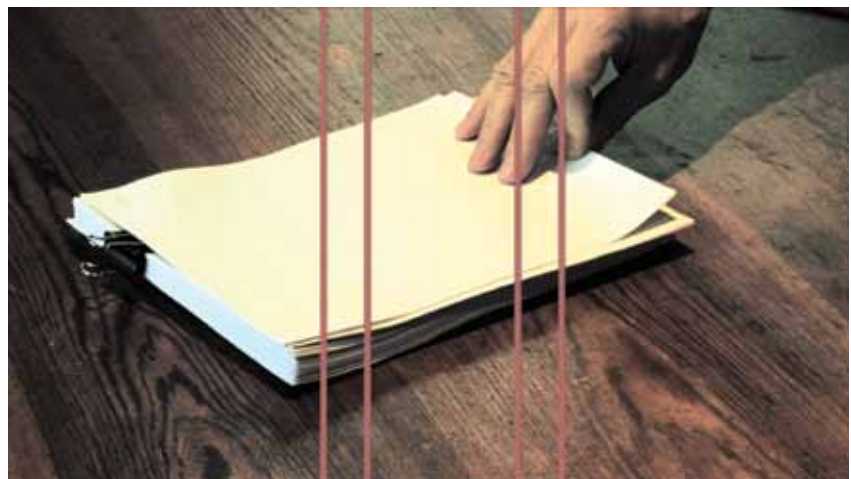
**Bio** Vive e trabalha em Austin, nos Estados Unidos. O trabalho de Perzynski está focado nos aspectos interdisciplinares da arte, incluindo as filosofias de ação comunicativa, pragmatismo social e invenção individual. Trabalhando com instalação desde 1978, na década de 90 começou a experimentar em suas produções, elementos sonoros, vídeos, sensores e interatividade. Nos seus mais de 30 anos de carreira, Perzynski também produziu pinturas, desenhos e projeções de vídeo que frequentemente incluem ambientes arquitetônicos.

Cartomante (Fortune Teller), 2010. Videoprojeção HD 1920 x 1080. 66min.  
Coleção do artista.





Sequência de frames da obra Fortune Teller, 2010.



# CAIO REISEWITZ

30

**Nascimento** São Paulo, SP, 1967  
**Web** [lucianabritogaleria.com.br/pt/artista/caio-reisewitz](http://lucianabritogaleria.com.br/pt/artista/caio-reisewitz)  
**Bio** Vive e trabalha em São Paulo, formado em Comunicação Visual e mestre em Poéticas Visuais. O fotógrafo, com especialização na Alemanha, explora as relações entre registro documental e arte, entre o político e o estético. Em suas obras, os espaços são fotografados e justapostos de modo a revelar a carga simbólica e política ali existente.





Acima:  
Goiânia Golf Club, 2007. C-print em metacrilato. 182 x 232 cm.  
Cortesia Kaleva Art Gallery.

Direita:  
Botucatu, 2006. C-print. 136 x 116 cm. Cortesia Luciana Brito Galeria.







Esquerda:  
Sem Título, 2011. Fotomontagem. 31,5 x 22,5 cm. Coleção do artista.



Direita:  
Sem Título, 2011. Fotomontagem. 31,5 x 22,5 cm. Coleção do artista.



Iguaçu, 2010. C-print em metacrilato. 180 x 228 cm.  
Cortesia Luciana Brito Galeria.



Acima à esquerda:  
Bertioga II, 2003. C-print. 100 x 80 cm. Cortesia Luciana Brito Galeria.

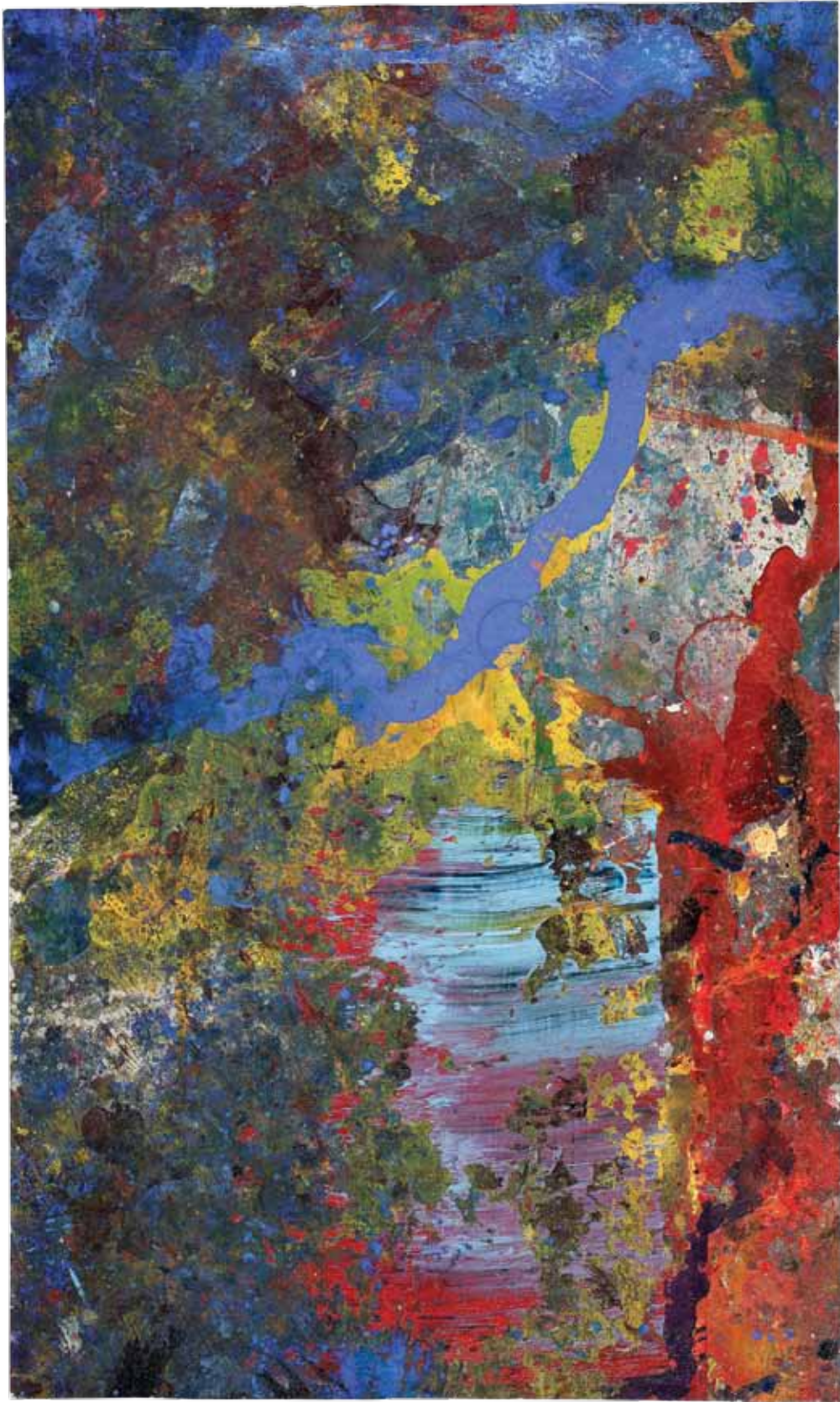
Acima à direita:  
Bertioga I, 2003. C-print. 100 x 80 cm. Cortesia Luciana Brito Galeria.

Abaixo:  
Cantareira II, 2008. C-print. 22 x 22 cm. Cortesia Luciana Brito Galeria.

# FRANTZ

36

**Nascimento** Rio Pardo, RS, 1963  
**Web** [koralle.com.br/arte/frantz](http://koralle.com.br/arte/frantz)  
**Bio** Vive e trabalha em Porto Alegre, RS. Desenvolveu seu trabalho em artes visuais utilizando diversas linguagens – desenho, gravura e pintura, tendo se dedicado mais a esta última.



Página anterior:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 120 x 200 cm.  
Coleção do artista.

Próxima página:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 230 x 120 cm.  
Coleção do artista.



Esquerda:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 130 x 160 cm.  
Coleção do artista.



Direita:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 140 x 160 cm.  
Coleção do artista.







Acima:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 140 x 230 cm.  
Coleção do artista.

Abaixo:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 130 x 240 cm.  
Coleção do artista.



Acima:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 140 x 194 cm.  
Coleção do artista.

Abaixo:  
Sem Título, 2006. Tintas e pigmentos variados sobre tela. 200 x 130 cm.  
Coleção do artista.

# GISELLE BEIGUELMAN

42

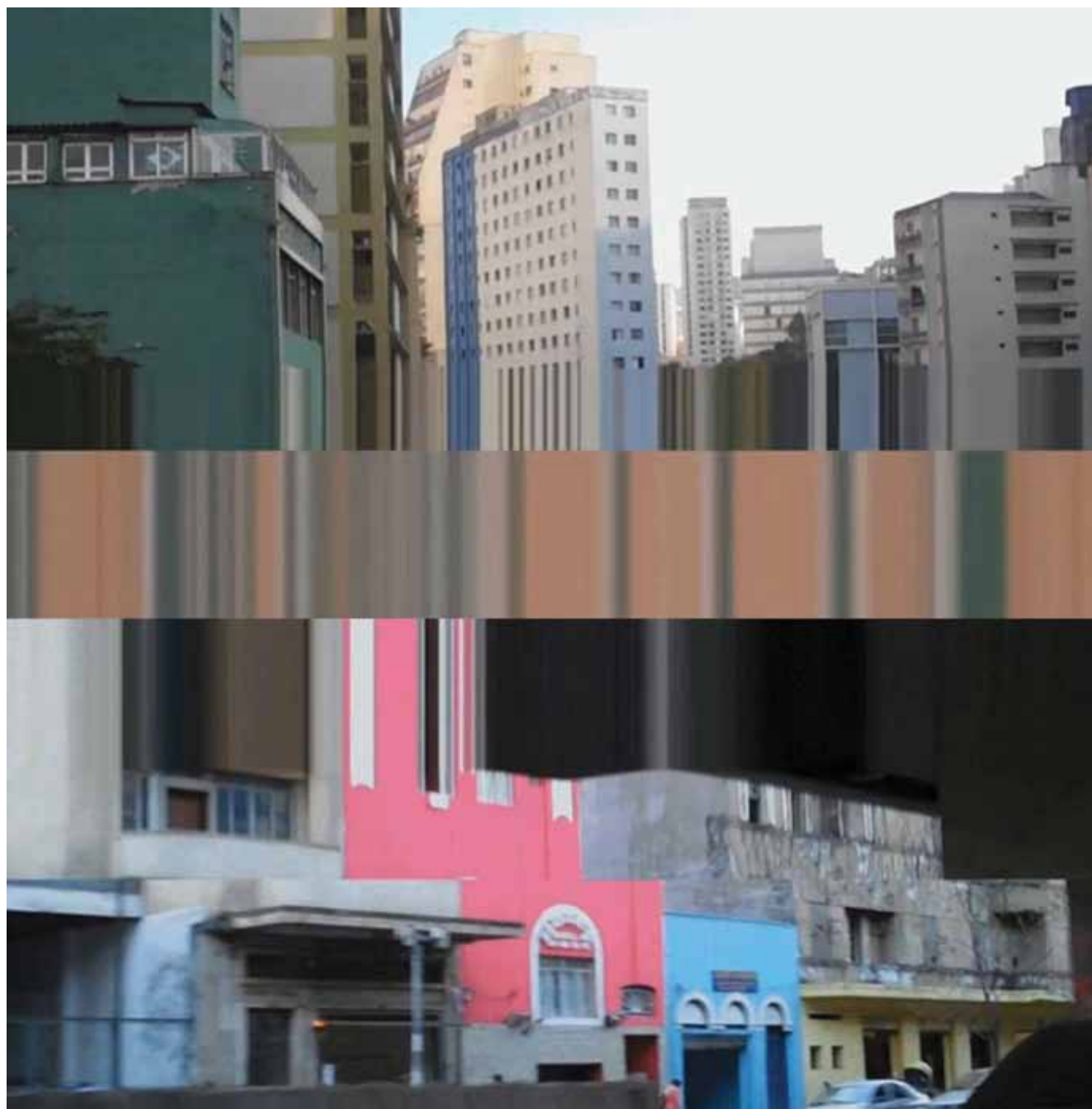
**Nascimento** São Paulo, SP, 1962

**Web** [desvirtual.com](http://desvirtual.com)

**Bio** Beiguelman é midiartista, doutora em história da cultura pela USP. Atua nas áreas relacionadas à criação e crítica de artemídia. Professora da FAU-USP, membro do júri do Ars Electronica (Linz, Áustria, 2010 e 2011) e editora-chefe da Revista Select.



Cinema Lascado, 2010. Videoinstalação duo-canal, loop. Cortesia Baró Galeria.



Acima e à direita:  
Frames de Cinema Lascado, 2010.









47



# PERRY BARD

48

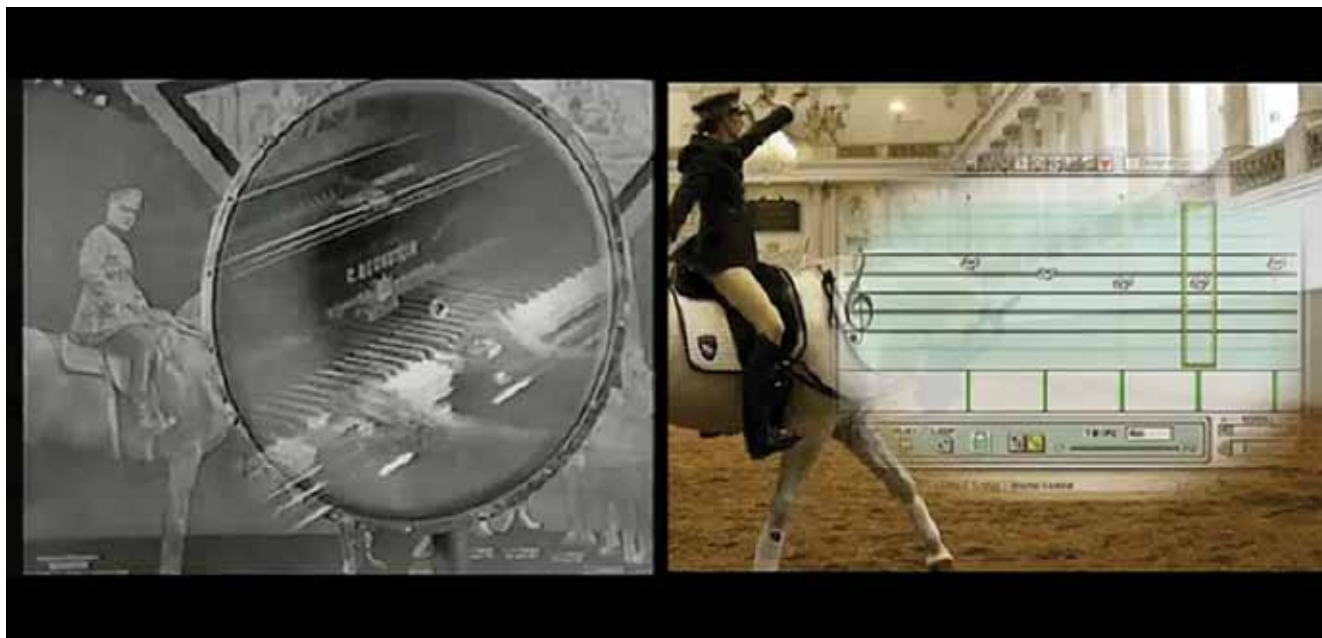
**Nascimento** Quebec, Canadá, 1944

**Web** [perrybard.net](http://perrybard.net)

**Bio** Vive e trabalha em Nova Iorque, nos Estados Unidos. Foca seu trabalho em projetos interdisciplinares (individuais ou coletivos) que visam o espaço público. Dedicou-se principalmente à videoarte.

Homem com uma Câmera: O Remake Global (Man With A Movie  
Camera: The Global Remake), 2007-em curso. Videoinstalação e website.  
Coleção da artista.





Acima:  
Dziga Vertov e Sarah White-Ayón, EUA.

Abaixo:  
Dziga Vertov e Hyon Cho, Canadá.

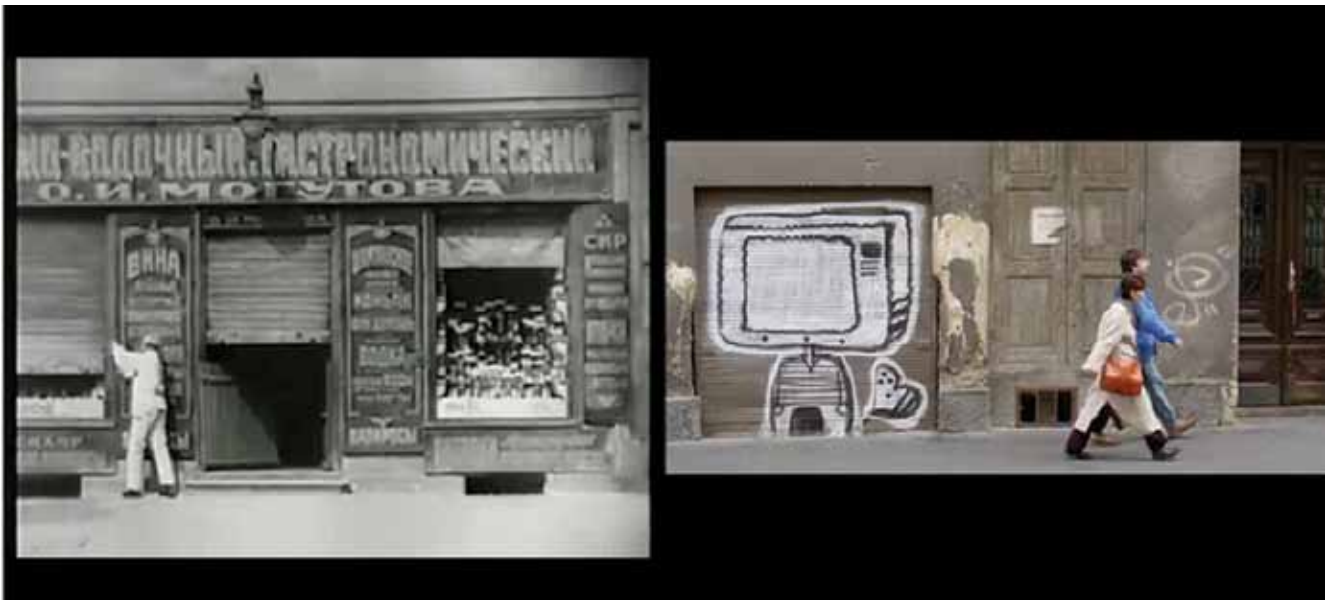


51



Acima:  
Dziga Vertov e Soyun Bang, Coreia do Sul.

Abaixo:  
Dziga Vertov e Erica Koleff, Argentina.



Acima:  
Dziga Vertov e Katharina Leone, Austria.

Abaixo:  
Dziga Vertov e Moritz Neumuller, Espanha.



53



Acima:  
Dziga Vertov e Bo Wang, EUA.

Abaixo:  
Dziga Vertov e Carmen Salazar, Porto Alegre, Brasil.

# RAQUEL KOGAN/ LEA VAN STEEN

54

**Nascimento** São Paulo, SP, 1955  
**Web** [raquelkogan.com](http://raquelkogan.com)  
**Bio** Raquel Kogan é formada em Arquitetura pela Universidade Mackenzie. Como artista trabalha com diversas mídias e a presença dos números é recorrente em sua produção. Ganhou o Prêmio Rumos Transmídia em 2002 com a instalação Reflexão#1.

**Nascimento** São Paulo, SP, 1965  
**Web** [leavansteen.com](http://leavansteen.com)  
**Bio** Lea van Steen começou seu trabalho em filmes independentes. Após período inicial na televisão, a artista migrou para a indústria publicitária, na qual contribuiu em diversas campanhas. Hoje está focada em trabalhos autorais, como curtas, documentários e vídeos de arte.

Vivem e trabalham em São Paulo.





Ponte, 2008. Videoinstalação 18 min. Coleção das artistas.







sub\_title, 2010. Videoinstalação. 3 min 51 seg. Coleção das artistas.



# REJANE CANTONI/ LEONARDO CRESCENTI

60

**Nascimento** São Paulo, SP, 1964  
**Web** [rejanecantoni.com](http://rejanecantoni.com)  
**Bio** Rejane Cantoni é graduada em Jornalismo pela PUC de São Paulo (1982), mestre em Comunicação e Semiótica também pela PUC-SP (1989) e em Études Supérieures des Systèmes d'Information pela University of Genève (1996). Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC de São Paulo (2001) e pós-doutorada pela Universidade de São Paulo (2009). Professora e artista, atua principalmente nos seguintes temas: interfaces humano-computador, arte, ciência e tecnologia, realidade virtual, teleimersão, ciberespaço e semiótica.

**Nascimento** São Paulo, SP, 1954  
**Web** [crescenti.com.br](http://crescenti.com.br)  
**Bio** Leonardo Crescenti é artista e arquiteto formado pela FAU/USP. Atua no mercado publicitário como fotógrafo desde 1980 e como diretor de fotografia em comerciais e curtas-metragens desde 1984. Em sua carreira artística, investiga e desenvolve projetos em várias mídias e suportes. Como diretor, realizou 13 curtas metragens, tendo obtido 21 premiações nacionais e 14 internacionais.

Vivem e trabalham em São Paulo.

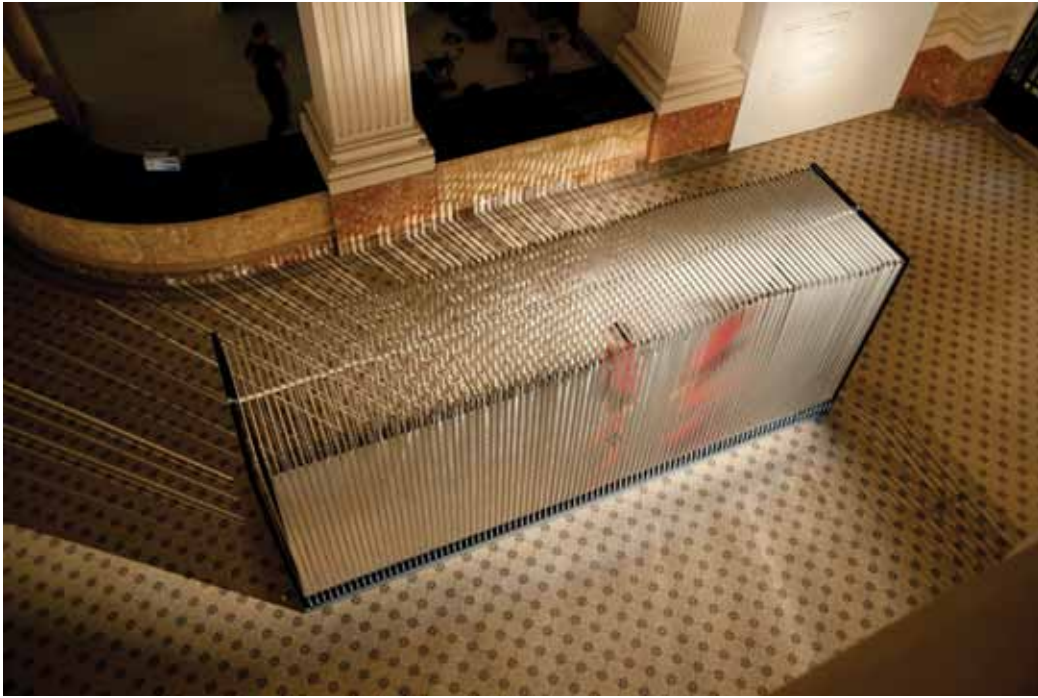
Túnel, 2010. Instalação cinética. 220 x 140 x 600 cm. Coleção dos artistas.













# ROMMULO VIEIRA CONCEIÇÃO

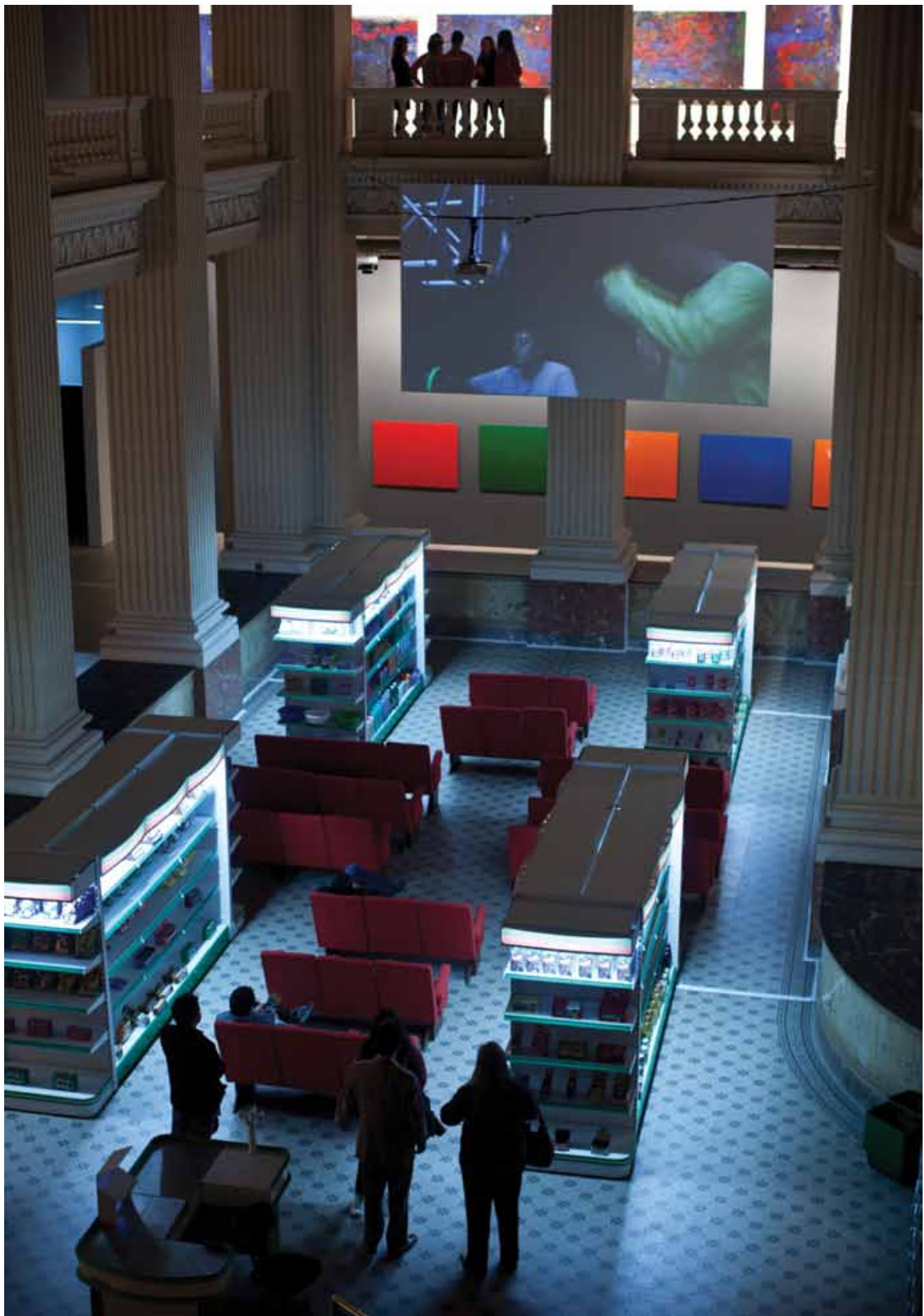
66

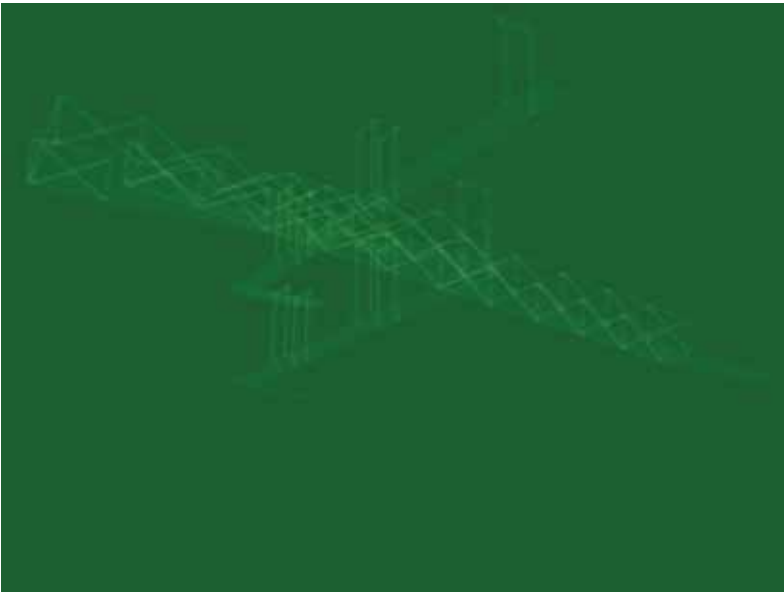
**Nascimento** Salvador, BA, 1968  
**Web** [rommulo.com](http://rommulo.com)  
**Bio** Professor Doutor em Geologia e Mestre em Poéticas Visuais pela UFRGS, vive e trabalha em Porto Alegre-RS. Em sua carreira artística tem realizado exposições individuais e coletivas, com residências no Brasil, Argentina, Austrália e Finlândia. Através de fotografias, desenhos e instalações, trabalha relações entre espaços, usos e funcionalidades. Foi contemplado com prêmios do Rumos Itaú Cultural, Funarte, entre outros.



SuperCinema, 2011. Instalação. Dimensões variáveis. Coleção do artista.











71



“Vedessä Piirretty Viiva” – Uma linha desenhada na água,  
2009-2011. Série de 5 desenhos em metacrilato.  
113 x 156 cm cada. Coleção do artista.

# SAINT CLAIR CEMIN

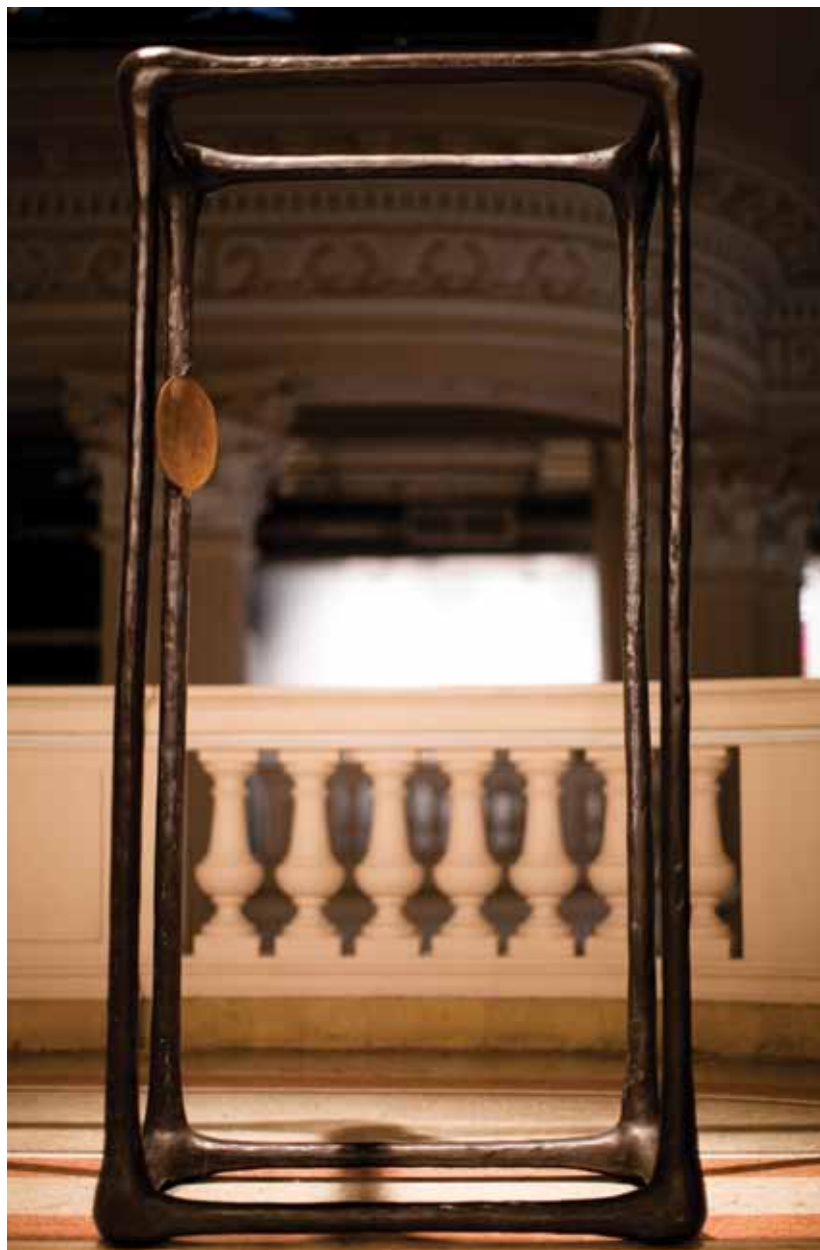
72

- Nascimento** Cruz Alta, RS, 1951
- Web** [saintclaircemin.com](http://saintclaircemin.com)
- Bio** Trabalha entre Paris, Nova Iorque e Pequim. Gaúcho de Cruz Alta (RS), estudou na École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Paris (1975-78) e fez mostras individuais no museu Witte de With (Rotterdam, Holanda) e Hirshhorn Museum (Washington, EUA), entre outros. Tem obras no acervo do Whitney Museum of American Art (Nova York), Inhotim (MG, Brasil) e MARGS.



Tudo é Vaidade, Tudo é Plenitude, 2008. Série de 16 desenhos de técnica mista sobre papel indiano. 40 x 60 cada. Cortesia Luciana Brito Galeria.





Esquerda acima:  
Tensão (Tension), 2005. Escultura em Cerâmica. 51 x 54 x 32 cm.  
Cortesia Luciana Brito Galeria.

Esquerda abaixo:  
As Três Graças (The Three Graces), 2002. Escultura em Bronze.  
38,1 x 55,8 x 50,8 cm. Cortesia Luciana Brito Galeria.

Acima:  
Diga não a Platão (Say no to Plato), 1990. Escultura em Cobre.  
183 x 91,4 x 56 cm. Cortesia Luciana Brito Galeria.





# TOBY CHRISTIAN

78

**Nascimento** Lincolnshire, UK, 1983

**Web** [tobychristian.com](http://tobychristian.com)

**Bio** Radicado em Londres, onde graduou-se pelo Wimbledon College of Art em 2007. Trabalha principalmente com escultura, utilizando os mais variados materiais. Costuma lançar um olhar experimental à escultura clássica, expondo em espaços culturais como a Royal Academy of Arts, o Tate Modern e a Saatchi Gallery.





Puxe (Pull), 2008. Instalação em Gesso. Coleção do artista.



Beliscada (Pinch), 2007. Instalação em Gesso. Coleção do artista.



# WAGNER MORALES

82

**Nascimento** São Paulo, SP, 1971  
**Web** [wagnermorales.com](http://wagnermorales.com)  
**Bio** Vive e trabalha em Paris, França, exercendo as atividades de cineasta e artista plástico. Produz trabalhos em diversos formatos audiovisuais e sonoros. Como cineasta, produziu documentários e obras de ficção. Recentemente foi selecionado para o programa Le Pavillon, participando de uma residência artística no Palais de Tokyo, em Paris, França, onde criou diversos projetos e exposições.



Mamãe, papai, eu sou..., 2008-2010. Videoinstalação. 17 min. Coleção do artista.





# FRAGMENTOS DO AQUI E AGORA

ANGÉLICA DE MORAES

A ideia central do projeto *Agora/Ágora: Criação e Transgressão em Rede* e da exposição *Instantâneo Simultâneo* é espelhar, questionar e celebrar, em dois planos de ação (físico e virtual), a mudança de percepção do tempo ocorrida na contemporaneidade. Celebrar e questionar o modo cada vez mais veloz do nosso estar no mundo hoje. Porque o indivíduo contemporâneo não mais vive em uma única dimensão. Ele é real e virtual. Tudo ao mesmo tempo. Sabemos, até a mais funda angústia ou o mais delirante maravilhamento, a impossibilidade de abarcarmos em uma única existência a enorme expansão espaço-temporal da produção e acúmulo do conhecimento. Admirável Mundo Novo (*Brave new world*), como bem definiu Aldous Huxley.

Nossa noção de mundo não mais se estabelece pela narrativa ou pela análise lógica de causa e efeito, que herdamos da filosofia grega. Ela se faz do aqui e agora, da justaposição e da articulação possível, em determinado instante, de noções fragmentárias de um universo de informações cada vez mais expandido e mutável. À síntese aristotélica se sobrepõe a noção do rizoma (Deleuze e Guattari) (1), das raízes que se multiplicam em infinitos desdobramentos e fluxos de idéias, em cartografias do provisório.

A temática do tempo está enfatizada ao longo de todo o percurso da mostra *Simultâneo Instantâneo* pela imbricação e coexistência de opostos e complementares. O elenco reúne 14 artistas nacionais e internacionais em torno da passagem rápida do tempo sobre as coisas e o resultado disso para o entendimento do nosso mundo atual. Todas as obras escolhidas, mesmo nas mídias tradicionais (pintura, escultura e desenho), envolvem esse tema ou foram feitas em meios expressivos que utilizam o tempo (filme, vídeo, fotografia, videoinstalação).



O subtítulo do projeto (“criação e transgressão em rede”) esclarece uma das características da arte tecnológica: ela subverte a idéia do artista como criador solitário, em um ateliê, e o lança no mundo dos processos criativos compartilhados, em grupos aglutinados na web. Como observam Julio Plaza e Arlindo Machado (2), a criação compartilhada em rede problematiza “os câmbios socioculturais relacionados com o progresso tecnológico”. A interatividade não seria apenas comodidade técnica e funcional, porque “implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação”.

Ao abandonarmos a ilusão de atingir a explicação totalizadora ou a percepção reveladora de nosso lugar no mundo, vivemos situações indefinidas de identidade cultural, racial e, mesmo, de gênero. Nosso corpo deixa de ser apenas orgânico para abrigar próteses tecnológicas. Nossos sentidos se expandem via recursos eletrônicos, que encurtam distâncias físicas e tempos culturais diversos. Há uma constante costura de fragmentos para acomodar módulos de um quebra-cabeças que jamais se completará porque funciona como sistema aberto, gerando mais e mais peças. Algo assim como a metáfora do mapa de Jorge Luis Borges que, para ser completo, deixaria de ser um simulacro para ser a própria coisa que pretende simular e resumir.

Galileu Galilei (1564-1642) já afirmava que não existe sistema de referência absoluto. Algo só tem significado relativo porque precisa ser comparado a um ponto capaz de referenciá-lo. A validade das coisas é relativa ao momento que elas habitam. Esse enunciado científico também vale para o plano artístico e se constitui em um dos eixos conceituais da mostra *Simultâneo Instantâneo*. Que foi pensada para

se alimentar da deriva do visitante, da navegação que seu repertório ou história de vida costura com os discursos artísticos que observa. Uma percepção que se ramifica quando ele acessa os espaços virtuais da Ágora, desdobramento da praça pública onde os gregos discutiam as questões da cidadania e da gestão da polis (cidade), articulada como ágora global das redes sociais e do ativismo.

Espelhando o colapso do paradigma das explicações definitivas, nossa curadoria não desenhou um fluxo forçado de visitação através de um suposto teorema visual. As derivas e as descobertas são estimuladas pela ausência de compartimentações. Não há cubículos autorais nem espaços rigidamente territorializados. Apostamos na contaminação das obras com seu entorno e na potência desses diálogos cruzados de naturezas e meios diversos, que enfatizam o protagonismo da arte como geradora de reflexão e cidadania e não apenas como apelo midiático ou commodity de luxo.

A arquitetura imponente do espaço do Santander Cultural Porto Alegre – um dos mais belos do circuito expositivo brasileiro – nos desafiou a ser entendido como aliado. Respeitado em suas características, somou-se em harmonia ao conjunto. Estava armada a promenade para o olhar do flâneur, daquele visitante que, exatamente por estar distraído, capta com mais sensibilidade o que vê. O olhar aplicado, tenso, é convidado a relaxar. Se conseguir resistir à compulsão por bulas e decretos estéticos, será amplamente recompensado, garantimos.

### O elenco

A palavra inglesa *framework* designa estrutura e também moldura ou contexto: delimitação precisa de contornos. Remete também ao conceito de *frame*, fragmento de tempo de filme ou vídeo. Exatamente por isso a obra *Túnel*, da dupla **Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti**, foi escolhida para ser a peça de entrada da mostra. Seus retângulos/molduras convidam à interação com o mutável, no tempo expansível dos momentos (*frames*) da visita. Toda a exposição, como *Túnel*, está pensada para desestabilizar. Há uma carga simbólica que “enquadra” o absurdo do próprio ato de tentar enquadrar, classificar e medir. O tempo só falsamente e por convenção é mensurável.

A obra seguinte no eixo central do primeiro piso é SuperCinema, de **Rommulo Vieira Conceição**. A sobreposição é o fulcro dessa obra e o estopim conceitual de todo o projeto *Agora/Ágora*. SuperCinema se alastra em simulacro irônico que justapõe duas atividades cotidianas: o supermercado e o cinema. Ambos em funcionamento: pode-se comprar mantimentos e ver um filme. SuperCinema questiona o lugar da arte no mercado e o lugar do mercado na arte. Inscrito em ambiente impregnado da celebração do valor (banco), fricciona esferas de ação complementares ou excluídas, conforme se entenda a produção de bens simbólicos (a cultura) em harmonia ou em oposição à mercância desses bens. Ao ser comprado e levado para fora da exposição, o xampu da prateleira de SuperCinema (parte integrante da obra, portanto) volta a ser apenas objeto de consumo. Quantas festejadas peças já não cumpriram essa trajetória desmistificadora ao sair da galeria de arte?

Rommulo comparece ainda com uma série de monocromos que testemunham a qualidade de seu

desenho e o uso preciso da cor. Esses exercícios de concisão contrastam com as apropriações pictóricas realizadas por **Frantz** e situadas exatamente acima, no mezanino. O excesso e o acúmulo de tinta de pisos e paredes de ateliês ganham estatuto de pintura pela ação da escolha e enquadramento de áreas determinadas. Frantz instala um curto-circuito na noção de autoria e intenção pictórica.

Com pesados blocos de concreto e levíssimos recortes de policarbonato translúcido, **Ana Holck** arma a instalação Bastidor de dualidades de poderosa presença espacial e sedutora interatividade. As tramas de células hexagonais propõem jogos geométricos de equilíbrios sutis. Também podem remeter à metáfora da criação em rede e à ligação real/virtual.

Na raiz mesma do conceito de criação em rede, a web art de **Perry Bard** é construída pelo trabalho colaborativo de dezenas de artistas ao redor do mundo, reunidos em torno da recriação do documentário clássico *Homem com uma Câmara* (*Man with a Movie Camera*, 1929), de Dziga Vertov. A proposta de Perry é work in progress que aponta a recriação e o trabalho colaborativo como férteis tendências da arte contemporânea.

**Bogdan Perzynski** apresenta a videoprojeção *Cartomante* (*Fortune Teller*), ambiciosa e bem sucedida obra de dimensões operísticas que consumiu seis anos de trabalho e o agenciamento de inúmeras competências, abrangendo tanto ciências exatas quanto artes cênicas. Perzynski reflete sobre as decisões aleatórias que marcam nossa vida e a precariedade do que chamamos de destino.

**Caio Reisewitz** comparece com uma instalação fotográfica realizada para exibir um ângulo específico de sua extensa e consistente produção: a paisagem.

Uma paisagem tanto de caráter idílico, de excepcional beleza, quanto aquela que registra a voraz destruição ambiental, que parece cancelar de vez a idéia de futuro.

O foco da videoinstalação *Mamãe, papai, eu sou...* de **Wagner Morales** é a violência subjacente em uma aparentemente pacífica refeição em família. A cena detona uma ácida indagação sobre a identidade, sempre contingente e flutuante nestes tempos globalizados e nômades.

A prosaica paisagem urbana de uma megalópole – vista de dentro de um carro e sobre uma pista elevada – ganha, em *Cinema Lascado*, de **Giselle Beiguelman**, fascinante geometria mutante, que costura visualmente duas projeções simultâneas. A artista explorou e amplificou um erro de leitura ótica, causado durante a migração de arquivos de imagens, para hibridizar cinema e pintura expandida. Uma série de foto/colagens urbanas completa essa veloz e afiada percepção de estéticas contingentes.

**Raquel Kogan e Lea van Steen** estabelecem um poético e delicado diálogo com o espaço expositivo. A videoinstalação *Ponte* mistura real e virtual, visitantes da mostra e personagens captados pelas câmeras da dupla e projetados como figuras incorpóreas. Ambos parecem habitar a mesma fatia de espaço/tempo. Na videoprojeção *Subtítulo*, as artistas extraem pontos de vista inusitados de cena de trânsito.

**Saint Clair Cemin** caracteriza suas esculturas pelo sampleamento de vários tempos da História da Arte. Remete nossa memória para formas arcaicas ou modernas, antigas ou atuais, sublinhando que vivemos hoje todos os tempos da humanidade no presente do nosso olhar. O conjunto de trabalhos se completa com série de desenhos sobre a precariedade da vida, releituras do gênero *vanitas*.

Por fim mas não menos relevante, os microtrabalhos site specific de **Toby Christian** pontuam a mostra e recompensam só os olhares mais atentos. Toby trata do momento mais imediato. Transforma a rigidez das paredes em algo macio e flexível como a epiderme humana. Cria registros do efêmero.

---

1. DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*.

São Paulo. Editora 34, 1997.

2. PLAZA, Julio e MACHADO, Arlindo.

*Arte e Interatividade* Cadernos da Pós Graduação.

Campinas (SP): Ed. Unicamp, 2000, pág.23.

# TALKSHOPS

## REFLEXÕES

GISELLE BEIGUELMAN

FRANTZ

REJANE CANTONI E LEONARDO CRESCENTI

ROMMULO VIEIRA CONCEIÇÃO

DANIEL MULLER CAMINHA

LINO BOCCHINI

CELSO CÂNDIDO DE AZAMBUJA

KARLA BRUNET

JUAN FREIRE

KARINE FREIRE

PATRÍCIA GOMES KIRST

ARON KRAUSE LITVIN

TIAGO MATTOS E FELIPE ANGHINONI

FABIO PEZZI PARODE

JORGE RENATO VERSCHOORE

ALEX PRIMO

GUILHERME TRINDADE SOUTO

A conexão entre as áreas de interesse do *Agora/Ágora* pode ser vivenciada a partir das reflexões realizadas nas atividades paralelas do projeto. Denominadas de Talkshops, os encontros aconteceram tanto presencialmente, nas salas multiuso do Santander Cultural, quanto remotos, através do seu canal no twitter. Em ambos os territórios a motivação foi levantar questionamentos e desenvolver o debate a partir do diálogo entre diferentes formas, muitas vezes antagônicas, de entender e pensar a

realidade. Ora, em um projeto que trata de sobreposição e fragmentação na maneira de perceber tempo e espaço, nada mais natural que seus momentos de reflexão e crítica também apresentassem dinâmicas de leitura que podem coexistir em suas diferenças. Os Talkshops reuniram convidados de distintas áreas de atuação, ampliando e abrindo espaços de debate sobre fenômenos contemporâneos, entre desejo e comportamento, relacionados à arte, economia e sociedade.

# Da interação ao agenciamento

GISELLE BEIGUELMAN

92

O século 21 entrará para os livros de História como marco zero da era do pós-virtual. Uma era em que as redes se tornaram tão presentes no cotidiano e que o processo de digitalização da cultura tornou-se de tal forma abrangente, que se tornou anacrônico pensar na dicotomia real/virtual.

O mundo da Internet das Coisas já se anuncia no presente e a interação mediada por dispositivos de conexão é sua senha de acesso. Pequenos celulares que habitam nossos bolsos nos ciborguizam e expandem nossos corpos para além do aqui, inserindo-nos num tempo de eterno agora.

Telas flexíveis e de diferentes portes remodelam as noções de espaço doméstico e privacidade, aplicativos de Realidade Aumentada inserem camadas de informação no ambiente urbano, redefinindo o espaço público.

Vivemos mediados por redes sociais, como Twitter e Facebook, e a internet se consolida como um dos palcos privilegiados de controle, consumo e mobilização política.

Nesse contexto, interação e interatividade tornam-se palavras mais que recorrentes. Invadem o discurso publicitário e transformam-se em commodity da indústria de informática e das telecomunicações, consolidam-se como uma das dimensões da sociabilidade mediada e midiaticizada que sustenta redes de relacionamento como o Facebook e afins.

Isso faz com que produzir, avaliar e refletir criticamente sobre projetos artísticos alinhados sob

a rubrica da “interatividade” transforme-se em um desafio e em uma tarefa complexa. Afinal, em um mundo em que do telefone ao aparelho de TV, passando pela geladeira, tudo promete interação e conexão, o que pode ser digno de nota e reflexão?

O que já não foi entregue e prometido pelos sedutores gadgets que nos rodeiam e pelas instâncias corporativas por meio das quais expressamos e construímos nossas subjetividades?

Essas perguntas estiveram presentes nas discussões feitas pelo Júri da categoria Arte Interativa do Prix Ars Electronica 2011, do qual fiz parte. Foram pontos de partida de uma reflexão e de um processo de seleção que privilegiou projetos capazes de problematizar de forma crítica e criativa os usos das mídias e das redes, tensionando o campo da interatividade para além da mera aplicabilidade embutida nos seus projetos industriais.

Obras que são projetadas não como objetos em si, mas como dispositivos, estratégias de operação, planos e ações de multiplicação dos sentidos e repertórios. Obras capazes também de propor novas dinâmicas perceptivas, cognitivas, estéticas e políticas. Obras que se propõem repensar a interatividade no campo do agenciamento do desvio e da inteligência distribuída. Obras artísticas orientadas não para a capacidade de serem “empowered” pelos seus usuários, mas direcionadas para o “empowerment” de seus interatores.

# Pintura de apropriação

FRANTZ

O que é esta pintura que faço, ou melhor, de que me aproprio? Ela é minha, mas não surge de uma artesanaria, de uma fatura manual minha. Instalo um paradoxo na história dessa técnica ancestral e isso movimenta o imaginário das pessoas. Gera uma metapintura, algo que remete a processos e resultados que são evidenciados quando escolho e determino uma área como pintura.

Gosto da inquietação que esta pintura provoca. O espanto se instala quando indagam como foi feita. Quando descobrem que ali a pintura aconteceu pela acumulação de resíduos ao longo de um certo tempo e pela escolha final feita pelo meu olhar ao recortá-las, o conceito se sobrepõe a toda a longa história da técnica pictórica.

A ênfase na habilidade manual se transfere para o processo de captação desses acontecimentos pictóricos. O processo significa forrar com lona de tela

de algodão os ateliês, seus pisos, paredes, mesas e todas as superfícies que servem de base ao artista ou artistas que trabalham naqueles espaços.

Após algumas visitas a esses locais para acompanhar o acúmulo de tintas nessa forração, decido o momento em que estão prontas para serem apropriadas para meu trabalho. É quando recorto as lonas sujas de tinta, essas margens do que seria descartado, e construo meu trabalho com elas. Colocadas em chassis de tela e submetidas aos mesmos critérios de exibição das telas convencionais, o que era acontecimento marginal se transforma em fato central.

O gesto da pintura inscrito nessas telas não tem a mínima intencionalidade. A intencionalidade está em nomeá-las como fato pictórico e enquadrá-las.

Trata-se de pintura acontecida, pintura de apropriação, pintura de escolha. Acima de tudo e antes de mais nada, simplesmente pintura.

# A sua cara

REJANE CANTONI E LEONARDO CRESCENTI

94

Uma rápida visita à Rua Santa Efigênia, em São Paulo, e ao site do MIT, que pode ser mais completo e cômodo de visitar, demonstra que os atuais esforços destinados ao desenvolvimento de tecnologias e, consequentemente, das interfaces máquina-máquina e humano-máquina, se concentram principalmente em:

1. reconhecimento, integração e sincronização automática entre equipamentos pessoais e públicos – máquinas se comunicando com máquinas;
2. design de dispositivos de projeção e de memória mais portáteis, mais baratos e, portanto, muito mais pervasivos – máquinas estão em tudo e em todas as partes;
3. design e desenvolvimento, ou utilização de ferramentas (software e hardware) que evidenciam fenômenos físicos e/ou de interação social – máquinas incorporando interfaces para reconhecimento de fala, escrita manual, visão, toque e gestos humanos.

Esse cenário serve para exemplificar uma variável importante de nossas pesquisas: como elaborar dispositivos que possibilitam transformar aspectos da complexidade do mundo físico, sócio e de mundos híbridos em informação sensória que qualquer um possa entender?

Em 2005, iniciamos uma investigação que resultou em uma série de experimentos: os projetos *Infinito ao cubo* (2007); *Piso* (2007); *Espelho* (2008); *Solar* (2009); *Solo* (2010) e *Túnel* (2010), entre outros. Nesses experimentos, o desafio é pesquisar e desenvolver interfaces áudio-tátil-visuais centradas no “humano”. Interfaces que consideram as capacidades perceptivas e cognitivas do interator frente a situações que exigem ou refletem ajustes na percepção e comportamento, como por exemplo: espaço, tempo, forças físicas, sistemas de comunicação humano-humano, humano-máquina e ou máquina-máquina. Ou seja, desenhar, desenvolver e implementar dispositivos capazes de possibilitar ao visitante experimentar, perceber e compreender, de forma natural e intuitiva, ideias, teorias, sensações e/ou fenômenos físicos.

Rejane Cantoni é artista e Professora Doutora na área de arte, ciência e tecnologia.  
rejanecantoni.com

Leonardo Crescenti é artista e arquiteto, Diretor de Fotografia atuante no mercado publicitário.  
crescenti.com.br



## Muito pouco se sabe sobre isso, ainda.

ROMMULO VIEIRA CONCEIÇÃO

O mundo contemporâneo não se deixa dividir, entender por completo, perceber no seu todo, identificar claramente, classificar, enumerar, ordenar, dizer ou não dizer, aceitar, suceder, permear. Não é nem isso e nem aquilo. Nesse exagero de negativas, ele existe, mesmo assim. E se fosse exatamente nesse espaço neblinado, nessa névoa densa, nessa falta de certezas, nessa obscuridade de entrelaçamento de fatos, nesses fragmentos de pequenas certezas, que predominasse nossa percepção de nós mesmos? Justo aí, no espaço que nos cerca, no tempo que nos relativiza, na história que supostamente nos justifica? E se essa incerteza fosse materializável? E se essa materialização, para ser coerente, fosse incerta, inclassificável, desordenada, desconfiável, fosse isso e aquilo ao mesmo tempo na sua própria natureza? Supercinema é tudo isso, e nasce dessas perguntas.

## Estrutura como Conceito

DANIEL MÜLLER CAMINHA

Desenvolver o projeto Agora/Ágora foi um desafio e uma aprendizagem fantástica. Desde o princípio a intenção criativa foi buscar uma ampliação da experiência, podendo fazer da arte um dispositivo de abertura para novas possibilidades de pensamento e ações. Ou seja, fazer o projeto funcionar como um motor dedicado a construção de atividades práticas e, nesse sentido, justificar seu próprio conceito. A estrutura como conceito significa exatamente isso: fazer mais do que dizer. É pensar o corpo do projeto adequado aos seus desejos. Dessa forma, preparar a máquina para facilitar todas as ações que ela própria enuncia. O projeto Agora/Ágora vive seus questionamentos, celebra e desafia o presente, colocando-se no risco de existir simultaneamente em dois espaços/tempos. Independentes, funcionam atravessados um ao outro, ambos reais e atuais. Porém, um é acessado através de uma interface digital e o outro diretamente no contato da pele. Eles não competem, tampouco são ilustrativos um ao outro. O que fazem é favorecer uma ampliação, variada e múltipla, de agenciamentos. Agora o conceito é vivo.

95

# Paquidermes na enxurrada

LINO BOCCHINI

96

Informação, hoje, definitivamente não rima com controle. Empresas tradicionais gigantesas podem ter os departamentos jurídicos do tamanho que for, mas eles nunca serão grandes o suficiente para segurar a enxurrada que aí está. E não estou falando de pirataria – termo, aliás, que só interessa para quem o inventou e ganha dinheiro “combatendo a prática”. Também não falo só de internet. No Tecnobrega de Belém ou no cinema nigeriano, como estudos da FGV-RJ demonstraram e tive o prazer de checar ao vivo, a produção e a distribuição de cultura e informação, nas ruas, está muito além de legislações de direito autoral do tempo da máquina de escrever. O remix rola solto, todo mundo ganha (dinheiro e conhecimento) e está bem mais livre e mais feliz do que a turma das empresas e dos jurídicos da vida.

E olha que Belém e Nigéria já são exemplos velhos. Na internet, a produção e distribuição de informação livre dessa lógica embolorada vem de tudo que é canto, faz tempo. Talvez até de dentro da sua casa. Cresce e ganha novas formas e ferramentas a cada dia. Em meio a esse movimento global, democrático e lindo de se ver, no campo institucional a história é bem outra: governos e grandes empresas tentam conter a galera, criando os tais mecanismos “mais eficientes” de controle; processando; apertando o cerco; se fechando ainda mais. Estão de canequinha tentando conter a enxurrada. As mais “espertas” tentam surfar na onda, como se o marketing desse jeito em tudo, e soam tão originais quanto um tiozinho barrigudo na pista. Sinto, mas liberdade e originalidade não se criam com publicidade nem se controlam com advogados.

# Intercriatividade

CELSO CÂNDIDO DE AZAMBUJA

*Intercriatividade* é o conceito que mais nos aproxima da compreensão dos efeitos da web no âmbito da subjetividade, das relações de poder, intercâmbio e comunicação humanas. É também um de seus aspectos mais extraordinários. Não se trata simplesmente de interatividade, mas de um processo tipo bottom up, que pressupõe cooperação interindividual e criação coletiva.

Junto com a intercriatividade vêm também os efeitos de empoderamento civil, cuja complexidade está longe de ser entendida. Este novo tipo de poder emergente é o das redes colaborativas transversais e transdisciplinares; poder móvel, transcultural e transnacional; poder molecular e massivo da comunicação, da informação e do conhecimento.

Poder, conhecimento e vida compartilhados constituem as formas de ser próprias de nossa época e seu modo de produção específico.

Na atual Ágora planetária, colaboração e criatividade são elementos fundamentais com que são jogadas cada vez mais as chances de preservação, sucesso e aperfeiçoamento dos indivíduos, grupos e instituições sociais, em contextos de mercados e realidades cada vez mais complexos e competitivos.

# Tecnologia social e arte

KARLA BRUNET

Projetos de arte e tecnologia, arte conceitual e arte “engajada” trabalham com questões sociais criando plataformas para soluções de problemas do cotidiano. Também vemos facilmente isto nas intervenções urbanas com mídia locativa em que a arte atua como um propulsor para repensar a cidade. Tanto arte como processo quanto arte social não são nenhuma novidade, como também não são inusitadas arte e experimentação tecnológica, mas podemos perceber uma crescente vertente de artistas que unem estas duas correntes.

Artistas trabalhando com metareciclagem, *circuit bending*, tecnologia barata, software e hardware livres, DIY, são exemplos dessa mistura da tecnologia social e arte. A partir desses experimentos, surgem novas práticas, novos modelos de negócio e de produzir cultura. A arte como processo se assimila ao que definimos como tecnologia social, é também uma forma de criar plataformas, métodos e vivências que apresentam uma intenção predefinida. O slogan “Art

for art’s sake” não se aplica aqui. A arte tecnológica contemporânea está conectada com seu tempo e espaço. Exemplos disso são as performances audiovisuais com *circuit bending* de Panetone, as gambiarras tecnológicas de Fernando Rabelo, as oficinas IMERSom de Ricardo Brasileiro e Ricardo Ruiz, como também projetos colaborativos como o Ada Machine de Cinthia Mendonça e colegas ou Narrativas Digitais do Ecoarte e RMP.

Proponho no Talkshop do Agora/Ágora algumas questões acerca de tecnologia social e arte. Para as discussões do Talkshop, trago algumas perguntas: A arte traz inovações tecnológicas e novos formatos de tecnologia social? É função da arte criar processos para solucionar problemas sociais? Artistas podem desenvolver novas metodologias e tecnologias aplicáveis a outros segmentos da sociedade? Será que a tecnologia social se utiliza dos mesmos processos de criação da arte tecnológica?

97

# Até onde pode chegar a capacidade transformadora dos projetos de tecnologia social?

JUAN FREIRE

98

As iniciativas selecionadas para o Rede Aberta do AGORA/ÁGORA, assim como muitas outras similares, demonstram a capacidade de coordenação cidadã que permite a tecnologia e que facilita o desenvolvimento de projetos que passam da crítica à ação construtiva. Como mostram os projetos selecionados, as tecnologias sociais permitem criar e gerir recursos e infraestruturas, produzir e difundir conhecimento de todos os tipos e coordenar agentes diversos para gerar novas economias mais inclusivas e sustentáveis. Em outros contextos, as “revoluções árabes” ou o movimento #15M na Espanha mostram a capacidade que coletivos organizados na e a partir da internet tem para realizar ativismo contra poderes políticos e midiáticos com resultados inimagináveis até pouco tempo.

A agenda passa agora por duas questões básicas. Primeiro, identificar as razões e fatores que permitem maximizar a eficácia e capacidade de coordenação da tecnologia social. E, em segundo lugar, uma vez que aprendamos de modo coletivo e

experimental como desenhar projetos baseados em tecnologias sociais, cabe perguntar-nos sobre os limites: que grau de complexidade podem alcançar os projetos cidadãos apoiados e empoderados pela tecnologia social? Até onde podem chegar estes projetos? Que mudanças sociais, políticas e econômicas são capazes de provocar?

Os poderes políticos se acostumaram a destacar as limitações dos projetos apoiados em tecnologias sociais para legitimar modelos baseados no controle central e no conhecimento especializado. Portanto, é urgente investir no processo, desenvolver infraestruturas e organizações cidadãs que sejam capazes de chegar tão longe quanto seja possível. Somente uma vez alcançados esses possíveis limites, explorar em que escalas de complexidade é necessário discutir, negociar e, em último caso, desenhar sistemas de governo que incorporem a cidadania e suas organizações por um lado e os políticos, gestores e instituições públicas por outro.

# Design e tecnologias sociais

KARINE FREIRE

Embora o senso comum associe o termo “design” à estética e a formas inusitadas, a cultura do design, enquanto prática profissional e disciplina acadêmica, sempre esteve associada à criação de novas tecnologias, com propósito de facilitar as condições de vida dos seres humanos. Para atingir tal objetivo, o designer organiza seu processo criativo em fases, que envolvem: análise de contexto; síntese criativa para geração de ideias; desenvolvimento de modelos e protótipos; teste do funcionamento e da viabilidade das soluções.

Ao final do século XX, a cultura de design passou a contribuir para o desenvolvimento de outro tipo de tecnologia, vinculada a promoção da inovação social. O campo do design para a inovação social usa o pensamento criativo como modo de identificar formas mais sustentáveis de vida em sociedade. Como resultado, os designers (1) modelam cenários de mundos possíveis; (2) geram ideias em conjunto com a comu-

nidade envolvida, (3) constroem protótipos de produtos e serviços, que atendam a necessidades sociais antes negligenciadas e (4) testam essas soluções em conjunto com a comunidade, antecipando e ajustando eventuais problemas, antes de implementá-las.

A contribuição do designer para o campo da inovação social está relacionada ao questionamento das soluções existentes, identificando diferentes possibilidades e utilizando seu conhecimento técnico para transformar o que antes era inimaginável em uma solução possível de ser estruturada e replicada em diferentes contextos. Quando entendermos as tecnologias sociais existentes como protótipos de formas colaborativas de vida em sociedade, poderemos usar a cultura de design para disseminá-las, replicando-as em outros contextos e adaptando-as quando preciso.

*Sugestão para leitura:*  
*Plano B* - John Thackara

# A multidão em Pixels

PATRÍCIA GOMES KIRST

100

A decisão de lidar com o conceito de multidão advém de um posicionamento político na produção científica, artística e cultural e do sonho de uma sociedade global democrática inclusiva e criativa. Aqui, o esforço é dar conta do conceito de multidão relacionado à ideia de que não nos unimos apenas por identificação, porque queremos alguém que nos compreenda, mas na tentativa de criação de um comum por desejar a diferença.

Segundo Antônio Negri e Michael Hardt (2005, p.13), é preciso diferenciar a multidão de massa e de povo. A primeira, a massa, caracteriza-se por abarcar todos os tipos e espécies sem diferenciação, nas quais as diferenças ficam subsumidas, “um conglomerado indistinto e uniforme que se move em unísono”. Já o povo apresenta um centro identitário que liga a diversidade a uma unidade. A multidão, portanto, diferencia-se pela forma múltipla e pela impossibilidade de reduzir as diferenças ou variações internas a um uno.

A multidão refere-se à constituição de um plano de atração de diferentes modos de trabalho, visões de mundo, desejos, concepções estéticas, sexuais e de gênero; enfim, diz de sujeitos que se encontram para fazer algo. “Na multidão, as diferenças mantêm-se

diferentes, a multidão é multicolorida” (op. cit, p.13). Cada pixel-sujeito é ínfimo e molecular, é um e se define ou vira dobra quando associado com outros, relacionado à subjetivação. Aqui, o mar dos pixels do mundo se corporifica em barco. Nós somos os pixels da imagem do mundo.

Então, a provocação e o convite deste conceito consistem em arregimentar modos de fazer e subjetivar, de forma que cada sujeito-pixel possa demonstrar-se singularmente e, ao mesmo tempo, colaborar com os outros em nome de um projeto de alteração das forças e formas anteriores. E, aqui, a imagem digital nos cabe como metáfora potente, pois sua plástica em constante alteração nos permite visualizar as ondulações frenéticas do desejo que não tem porto e não tem fim. Sua natureza é transformar-se agenciado por mais um encontro que pode mudar tudo o que éramos antes.

Somente no exercício da expressão é que poderá ser forjado o acolhimento da diferença. Assim, poderíamos partir da premissa de Deleuze (2006), que consiste em afirmar que o ser é idêntico à diferença e a diferença em pauta é um entorno gerador de expressão e sentido.

# Dos impulsos da rede

ARON KRAUSE LITVIN

Em um processo colaborativo de criação em rede, existe uma expectativa de atingir determinado resultado a partir do envolvimento que cada componente do grupo teve ao longo do processo. No ato criativo sempre existem movimentos oscilantes de pico produtivo, vazio propositivo e intercâmbio de pensamentos em construção. No entanto, muitos já são os projetos que se interessam puramente pelo artifício da experimentação e propõem toda uma estrutura de engajamento e facilitação dos encontros. O *Ágora* ([agora.art.br](http://agora.art.br)) se apresenta dessa maneira. O *Fluxo de Ideias*, espaço virtual de fomento de ideias sociais dentro do *Ágora*, está em “beta”, porque trabalhar gestão de conhecimento sem ser processual e em permanente revisão é algo absurdo.

Pensar em escassez de conhecimento compartilhável é uma falácia. Na história, isso nunca aconteceu. Seria uma ultravalorização do tempo atual dizer que somente hoje se consegue desenvolver processos de criação em rede. Certamente, as facilidades de

conexão formam a grande diferença de outros tempos e representa o meio pelo qual se gera grande fascínio pela temática. Em função do momento de alta oferta de conhecimento (capital social) pelas facilidades do acesso à informação e principalmente pelo afeto, existe uma atmosfera favorável para que se crie e se transgrida em rede. A sedução do virtual atingiu a todos com muito impacto desde há alguns anos. O mergulho foi tamanho, que hoje a dicotomia virtual x real é uma questão urgente de reflexão. A diferença parece não mais existir. A era do híbrido surge quase que imperceptível a olho nu.

Neste sentido, é fundamental trazer a noção do processo da arte contemporânea para o desenvolvimento de novas ideias em rede. O projeto *Exorcismos Urbanos* ([exorcismosurbanos.com](http://exorcismosurbanos.com)) inspira este movimento e desenvolve uma lógica de participação que valoriza e reconhece a multidão. Que venham os experimentos mistos traduzidos de impulsos conectados.

101

# Fazer > Dizer

TIAGO MATTOS E FELIPE ANGHINONI

102

Existe por aí um discurso chato, cansado e falacioso de que a Mídia Tradicional morreu. Todo mundo sabe que TV, rádio, jornal e revista terão o seu espaço por um bom tempo. Ainda mais num país como o Brasil, um dos poucos países do mundo em que a audiência é centralizada em um único grupo.

Existe um outro papo, igualmente chato, cansado e falacioso, de que a agora, a Comunicação Digital, é cool. Sim, as novas alternativas digitais nos ofereceram recursos interativos, controle de métricas e uma *user* experiência diferente de até então. Mas a coisa mais relevante que a internet deixou de herança para a comunicação não foi a tecnologia, mas o novo protocolo social, de consumo e de comportamento.

Pense num balde de tinta azul. Pense num balde de tinta amarela. Agora, pense que nós estamos vivendo um processo no qual essas duas tintas estão se misturando. Ainda é possível ver alguns bolsões de coloração anil. Ainda deparamos com bolhas cor de gema. Mas a grande fração dessa mistura é verde.

Isso é Comunicação Contemporânea.

Essa nova tinta já colore algumas campanhas, que são cultuadas internacionalmente não apenas por comunicadores, mas pela mídia e pelos consumidores. Gatorade Replay, Queensland The Best Job In The World, Doritos Que Vuelvan Los Lentos, Unicef The Tap Project, Id Spice Response, Blendtec Will It Blend?, Xbox Believe, Whopper Virgins, Pepsi Refresh, Volkswagen Fun Theory. Todas elas não são sucesso por acaso.

Elas estão fundamentadas nos cinco pontos que fazem uma campanha de Comunicação Contemporânea ter sucesso: Causabilidade, Riqueza Social, Profundidade, Conteúdo Proprietário e Audiência Proprietária. Elas possuem uma lógica de plataforma, e não de push advertisign. Elas respeitam o maior dos vetores da nova comunicação, que é: Fazer > Dizer. É o fim das marcas convencendo através de discurso, de adjetivos, de posicionamento, e é o início de uma era na qual as marcas realizam, fazem, engajam através de causas.

É a Comunicação da tinta verde.



# Arte e hibridismo na rede

FÁBIO PEZZI PARODE

Considerando que a percepção modula-se ao ritmo da evolução dos instrumentos que potencializam os sentidos e as experiências do corpo, *o homem informata*, pela natureza de seus meios, tem uma percepção da realidade que se sustenta mais pelo poder simbólico do que pela experiência sensível, direta. A estética que se articula no universo virtual não é uma estética do sensível, mas uma estética da sensação. O corpo, por sua vez, modifica-se não apenas como resultado de uma biogênese natural, mas também, e de maneira bastante veloz, por produções tecnológicas e culturais. Nesse contexto, a noção de limite torna-se vaga. Não há separação real entre sujeito e objeto, entre corpo e contexto. As tentativas de isolamento, práticas comuns em laboratórios, não conseguem mais do que a invenção – simulação – de uma *outra* realidade, de uma outra composição entre ambiente e objeto. Toda definição é uma redução, um recorte. Uma obra de arte é uma redução das experiências do artista, e é também reflexo de um imaginário coletivo. A separação, o corte, é arbitrária e responde a necessidades de produção de sentidos e valores. Observamos as interações possíveis de um dado corpo neste atual ambiente midiático, levando em conta a enorme dificuldade em se estabelecerem as fronteiras e as identidades. Esse novo ambiente é o ambiente do híbrido, do mestiço. Ressaltando o que diz Deleuze em *Nietzsche e a filosofia*, “o múltiplo é a afirmação do uno, o devir, a afirmação do ser”.

# Redes sociais podem ser gerenciadas?

JORGE RENATO VERSCHOORE

A resposta é sim. Nenhuma rede de pessoas consegue alcançar seus objetivos sem alguma forma de gestão. Aliás, se observarem com atenção as redes sociais, verão que elas já são gerenciadas. Os *websites* conhecidos como mídias sociais gerenciam suas redes de participantes através de regras formais e informais. Quando o Facebook delega ao usuário a escolha de quem pode ou não ser seu amigo, ele está, na verdade, adotando o autogerenciamento da rede social. Quando o Twitter estabelece que cada texto deva ter, no máximo, 140 caracteres, ele está definindo o padrão de comunicação em suas redes. Quando o Foursquare cria *badges* e nomeia *prefeitos*, ele está instituindo mecanismos de motivação e de ascensão social na rede.

Mas a resposta pode também ser não! Quem tentar gerenciar uma rede social utilizando os instrumentos de gestão tradicionais, baseados na hierarquia e no controle, fatalmente irá fracassar. Tais instrumentos não foram criados para grupos abertos, voluntários, colaborativos. As redes sociais possuem especificidades de gestão ainda desconhecidas, porém determinantes para a realização dos seus objetivos e, conseqüentemente, do seu sucesso. São estas especificidades de gestão de redes que começam a ser entendidas agora. Avanços científicos e soluções práticas nascidas nas próprias iniciativas de redes estão pavimentando o campo da gestão de redes sociais. Cedo ou tarde, este conhecimento estará disponível para auxiliar aqueles grupos abertos, voluntários e colaborativos a alcançarem seus objetivos. Portanto, não se surpreenda se, no futuro próximo, conhecer(infinitivo) alguém que se apresente como “gestor de redes sociais”!

# Sem título

ALEX PRIMO

104

A colaboração é uma força que tem transformado a economia e forçado as empresas a adaptarem-se a este novo cenário. Claro, sempre houve a colaboração. Conversar já é uma forma de colaborar, pois precisamos usar a mesma língua. Mas o que nos importa aqui é como a colaboração contemporânea transforma os mercados. A partir disso, vamos poder falar em *crowdsourcing* e *crowdfunding*.

Dizia-se que o poder está/estava nas mãos de quem detém os meios de produção. Em outras palavras: é da fábrica que emana o poder econômico. Essa máxima já não explica a economia e o poder em nosso tempo. Não apenas a internet mudou a relação, mas nós também mudamos. É do esforço cognitivo, da colaboração e dos afetos que emergem as riquezas em nosso tempo. É justamente nesse cenário que se fala em uma nova forma econômica: o capitalismo cognitivo. Os bens não são desenvolvidos apenas por grandes empresas, diante de imposições do capital. Tampouco consumimos apenas o que as grandes empresas nos “empurram”. Podemos nós mesmos projetar bens que nos interessam. A grande mudança econômica está se viabilizando através da colaboração de saberes. A concepção, o projeto, o design são hoje mais valiosos que a fábrica!

As empresas Threadless e Camiseteria, exemplos costumazes de *crowdsourcing*, lucram com o trabalho alheio? Sim, mas os criativos e os consumidores

ganham também. Quando a inteligência da multidão trabalha colaborativamente, corre-se o “risco” de produzir soluções melhores para todas as partes!

Através de *crowdsourcing*, a produção é emergente. A multidão se envolve no projeto transformando-o. Trata-se de uma criação que responde aos anseios de todos os envolvidos. Ora, o interesse individual não invalida o modelo. Quando colaboramos, também queremos receber algo em troca.

O *crowdfunding* também transforma a economia contemporânea. Essa alternativa se insere no contexto de que estamos falando. Consiste no financiamento de projetos pela multidão. Ou seja, projetos que não têm apoio de grandes investidores ou do governo adquirem viabilidade mediante o apoio dos próprios interessados em sua concretização: o próprio público. O *crowdfunding* funciona também como promoção do projeto. Tudo começa entre os amigos. Estes amigos ajudam a propagar o projeto. Em breve, pessoas desconhecidas tomam conhecimento do projeto e também investem.

Como se vê, *crowdsourcing* e *crowdfunding* são exemplos de um modelo diferente de jogo: para que um ganhe, o outro não precisa perder!

*Texto retirado do simpósio via Twitter realizado em 16 de junho 2011*

# Crowdsourcing: isso é para mim?

GUILHERME TRINDADE SOUTO

Antes da procura desta resposta, temos que entender que *Crowdsourcing* é um modelo de produção que utiliza a inteligência e os conhecimentos coletivos e voluntários espalhados pela internet para resolver problemas, criar conteúdo e soluções ou desenvolver novas tecnologias (Wikipedia.com, 2011). Sendo assim, se uma pessoa tem sonhos para realizar, é conectada ao mundo pelas redes sociais, acredita no poder da união e deseja transformar o mundo, então a resposta é afirmativa. No *Crowdsourcing* temos a oportunidade de propor, gerir ou participar de projetos disponíveis pela coletividade. Isso abre uma nova face do sistema econômico, na qual estamos percebendo, pela primeira vez, que pessoas podem realizar objetivos sem fazer parte de uma organização hierárquica e de poder centralizado. Este contexto surge por certa filosofia, aqui dividida em três áreas: (1) Mercados de Redistribuição – Em que as pessoas podem repassar um bem material a outras através de troca e não simplesmente descartá-lo. (2) Estilo de Vida Colaborativo – Permitindo que as pessoas

compartilhem ideias, criatividade e finanças para projetos através da doação individual em massa. (3) Sistema de Serviço de Produto – Hábito de consumo que visa disponibilizar o uso de bens como serviço, em que muitos utilizam um bem material que no sistema de consumo capitalista deveriam comprar. Acredita-se que esta nova tendência colaborativa foi catalisada pelo advento da Internet 2.0, uma vez que, segundo Clay Shirky, “A mídia que era boa para criar conversações não era boa para criar grupos e a mídia boa para criar grupos não era boa para criar conversas... A internet tem suporte para grupos e conversação ao mesmo tempo. Todo consumidor pode ser produtor...”. Se esta forma de colaboração que impacta instituições financeiras, governos, hábitos de consumo, posicionamento político e mesmo design de produtos vai tornar o capitalismo mais eclético na sociedade, então um pensar iluminado por uma metacsciência acaba se tornando pedra fundamental na reescrita da sociedade contemporânea e de nós mesmos.

105

# ESPAÇO ÁGORA

WWW.AGORA.ART.BR

## **REDE ABERTA**

### **TECNOLOGIA SOCIAL**

BANCO COMUM DE CONHECIMENTOS

CIRCUITO FORA DO EIXO

MAP KIBERA

GUIFI.NET

METARECICLAGEM

### **ARTIVISMO**

JODI

HACKING MONOPOLISM TRILOGY

GEOPLAY

ONE TERABYTE OF KYLOBYTE AGE

LOGO HALLUCINATION

### **FLUXO DE IDEIAS**

### **MICROASSALTOS**

MERGULHO CULTURAL

IDEIAS ENREDADAS

DO PIXEL À MUTIDÃO

**C**ompõe a estrutura curatorial do projeto no sentido de ampliar a experiência do público com os conceitos transversais a ele: *criação e transgressão em rede*. O nome *ÁGORA* remete a expressão da Grécia antiga que designa espaço de máxima manifestação democrática, onde os cidadãos debatiam questões relativas à organização da *polis* (cidade). Hoje, a nossa *ágora* acontece intensamente na internet, de forma dinâmica, instantânea e simultânea.

As obras de arte exibidas na mostra funcionam como dispositivo de abertura para diferentes áreas do conhecimento, não no sentido de gerar uma equivalência, ou representatividade, mas, sim, a favor da expansão de fronteiras e cruzamento de territórios. Dessa forma, o Espaço *ÁGORA* tem atividade própria, independente, mas, aliado à mostra, cria suas zonas de interação.

Funciona através de uma plataforma web que envolve seus visitantes em experiências voltadas para novas formas de produção. Propõe lógica e atitudes colaborativas, em que atividades de criação e transgressão podem acontecer coletivamente em rede. Seu desenvolvimento contou com o trabalho de uma equipe transdisciplinar: Giselle Beiguelman como consultora de interatividades e curadora do eixo Artivismo, Juan Freire e Karla Brunet como curadores de projetos em Tecnologia Social e Patrícia Kirst como articuladora de imagens “do pixel à multidão”. A plataforma

*ÁGORA* é um local para o agenciamento de novas possibilidades, inspirador e provocativo, discute e coloca em prática temas relacionados com tecnologia, arte, sociedade, *crowdsourcing*, cocriação, propriedade intelectual, desejo e multidão. Assuntos que tocam transformações muito atuais no que diz respeito à organização sistêmica do nosso tempo e espaço, relações multifuncionais, com demandas fragmentadas e sobrepostas, de atividades interconectadas, porém não necessariamente compatíveis. Nesse novo sistema, que até parece estimular uma esquizofrenia, podemos aproveitar tal abundância de conexões para inventar diferentes estratégias de vida.

Situada em [www.agora.art.br](http://www.agora.art.br), é uma interface em constante atualização. Proposta em sete seções, oferece diferentes entradas de contato com o projeto. A navegação funciona intuitivamente. O visitante desce a página, abrindo a cada rolagem diferentes interações. A plataforma se espalha na web, apropriando-se de funcionalidades em redes sociais já existentes como Facebook ([www.facebook.com/agora.agora](http://www.facebook.com/agora.agora)), Twitter ([www.twitter.com/agora\\_agora](http://www.twitter.com/agora_agora)) e Flickr ([flickr.com/agora\\_agora](http://flickr.com/agora_agora)). *ÁGORA* celebra e questiona o *AGORA*. Sua cabeça em muitos lugares, suas ideias aceleradas. O que mais você pode fazer?

*Estúdio Nômade*

# REDE ABERTA

[WWW.AGORA.ART.BR/#/REDE-ABERTA](http://WWW.AGORA.ART.BR/#/REDE-ABERTA)



**N**esse ambiente, são apresentados 10 projetos que fazem uso inovador das redes, seja para uma crítica sobre seu funcionamento, seja para criar novas possibilidades de organização social. As propostas selecionadas são tendências em processos de criação e transgressão, sendo local de pesquisa e inspiração para um novo olhar sobre as redes, sejam elas digitais ou analógicas. Para organizar o teor das

propostas, foram pensados dois grupos. De um lado, projetos de Tecnologia Social, curados por Juan Freire e Karla Brunet, mostram a potência de organizações que se valem do conhecimento em rede, compartilhado e livre, para criação de comunidades autônomas. De outro, ações de Artivismo, selecionadas por Giselle Beiguelman, mostram o poder de transgressão e dissidência da arte colocada como atividade política.



# Tecnologia Social

POR JUAN FREIRE E KARLA BRUNET





# Banco Comum de Conhecimentos/PLATONIQU

[HTTP://WWW.BANCOMUN.ORG](http://www.bancocomun.org)

BCC é uma metodologia e plataforma destinada a criar, por um lado, um mercado de ofertas e demandas de conhecimentos e, por outro, uma base de conhecimentos compartilhados sobre uma temática ou interesses específicos de um grupo de usuários. Neste projeto, idealizado pela organização internacional Platoniq, se traduz a lógica do funcionamento das redes digitais e de código aberto “nas ruas”, e se constrói colaborativamente uma “internet analógica” com o fim de desenvolver um “bem comum produtivo”.

A proposta da BCC é combinar a organização de atividades a partir de encontros e reuniões em espaços públicos onde se materializam as experiências de intercâmbio com a intenção prática de compartilhar informações, ferramentas ou conhecimentos aplicados.

Estas premissas se formalizam em ações e encontros de intercâmbios presenciais, chamados Mercado de Intercâmbio de Conhecimentos Livres, que são possíveis graças às ofertas e demandas que o BCC recebe da cidadania. O vídeo é a ferramenta básica, especialmente no caso dos encontros.

Inicialmente, o projeto utilizou duas estratégias para sua difusão e captação de potenciais interessados e usuários: a cada quinze dias havia um encontro em colégios públicos, onde as pessoas interessadas poderiam comparecer para se informarem. Foram deixadas urnas e formulários em espaços sociais, onde se poderiam depositar as ofertas e demandas. Além disso, qualquer interessado pode participar do BCC através da web.

O projeto contou com o apoio da Entidad Autónoma de Difusión Cultural (EADC) do Departamento de Cultura de la Generalitat de Catalunya, o Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona (ICUB) e o Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona (CCCB).



# Fora do Eixo (FdE)

[HTTP://FORADOEIXO.ORG.BR](http://foradoeixo.org.br)

112

É uma rede que agrega diferentes agentes relacionados com a produção cultural e, em particular, com a música. Trabalha com pequenos produtores musicais e músicos. Através da web, é gerado um espaço de difusão e comunicação da música de grupos independentes, assim como um circuito alternativo de shows, focado principalmente em cidades médias e pequenas. É um exemplo de construção colaborativa de um modelo sustentável financeiramente alternativo às indústrias culturais convencionais.



Shows na Casa Fora do Eixo, em São Paulo, SP.

FdE é centrado nas pequenas iniciativas do setor musical, identificando neste nicho uma oportunidade frente à crise da grande indústria fonográfica. Esta oportunidade se torna realidade através do uso das tecnologias digitais e de internet, e pela demanda de consumo cultural em lugares fora das rotas culturais habituais, como as pequenas e médias cidades.

Portanto, seu objetivo é possibilitar pequenos empreendimentos, especialmente em modelos cooperativos. Busca-se um tamanho que seja autossustentável através da premissa de que a união de pequenos produtores independentes pode permitir-lhes desenvolver grandes ações sem perder a sua liberdade. O enfoque se dá nos processos, e não nos produtos; substitui-se a racionalidade instrumental pela racionalidade comunicativa nas relações de trabalho; e se trocam os valores do individualismo pelos do cooperativismo.

Hoje em dia, o Circuito Fora do Eixo se estende a 25 dos 27 estados brasileiros. Além disso, iniciou sua internacionalização na América Latina a partir de iniciativas como o Grito Rock América do Sul (em 2010, das 74 cidades participantes, quatro eram localizadas na Argentina, Bolívia e Uruguai).

A rede fomenta a criação de “moedas sociais” para que haja intercâmbio entre os coletivos da rede sem a necessidade de realizar transações financeiras. Com este objetivo, são criados canais para facilitar o intercâmbio de serviços e produtos entre os coletivos, seus membros e colaboradores.

O projeto se comunica através de sua rede na web e de atividades presenciais, como shows. Na web se documentam as metodologias e tecnologias, e se disponibilizam parte das produções próprias e podcasts da rádio FdE.

# MapKibera

[HTTP://MAPKIBERA.ORG](http://MAPKIBERA.ORG)

MapKibera é um projeto de criação colaborativa de mapeamento lançado em 2009. Realizado em Kibera, um subúrbio de Nairóbi, no Quênia, considerado uma das maiores favelas da África, o projeto reuniu jovens que se utilizaram da plataforma e de técnicas de mapeamento de OpenStreetMap para construir uma visualização de seu território e dos problemas nele encontrados.

O projeto tem como objetivo empoderar o cidadão para usar de recursos tecnológicos, como a construção de mapas de sua região, para contar histórias e facilitar o processo de diálogo com os governantes.

Podemos dizer que o projeto está dividido em três grandes módulos de ações:

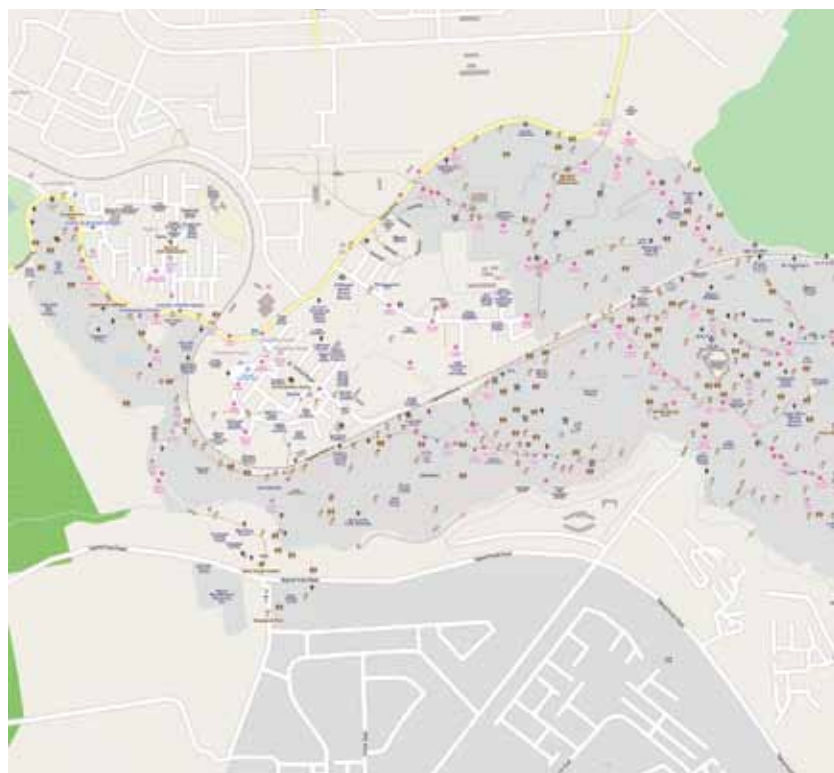
- Construção dos mapas. Envolve o aprendizado das ferramentas, fórum de discussão sobre o que será mapeado, digitalização e edição da informação.
- Jornalismo cidadão e vídeo cidadão. Envolve a criação de notícias e vídeos das problemáticas e questões importantes para a comunidade.

— Resposta da comunidade. Envolve a participação e comentários nos maps, envio de sms para a plataforma web e participação crítica dos usuários.

Estas ações levam a uma análise dos impactos e desafios a serem seguidos pela comunidade. O que demanda da comunidade uma ação perante os governantes e uma provocação para mudanças.

Voiceofkibera.org é um canal de reportagem cidadã desenvolvido pelo projeto Map Kibera, que se utiliza da plataforma Ushahidi para posicionar essas reportagens no mapa.

113



Mapa colaborativo da região de Kibera, em Nairóbi/Quênia.

# Guifi.net

[HTTP://GUIFI.NET/ES](http://guifi.net/es)

114

Um exemplo de projeto de construção colaborativa de infraestruturas de acesso à internet e uma das maiores redes de acesso sem fio do mundo. O projeto desenvolveu tecnologias próprias e mecanismos de sustentabilidade financeira, constituindo uma referência para a implementação em áreas de difícil acesso nas cidades e em regiões rurais.

Guifi.net é uma rede de telecomunicações cidadã, aberta, livre e neutra, que se baseia em acordos de interconexão entre os participantes; cada um, ao

se conectar, estende a rede e obtém conectividade. Todos os usuários são proprietários da rede. Os membros do Guifi.net são pessoas físicas e empresas.

No Guifi.net, a maioria dos mais de 18.000 nós de conexão disponíveis é sem fio, e se complementam com linhas de fibra óptica. A rede se estende hoje em dia tanto por áreas urbanas quanto rurais, ainda que sua origem tenha sido principalmente rural, e são os próprios usuários os que realizam a manutenção. Deste modo, surgiu um ecossistema de pequenos provedores de serviços, especializados nas tecnologias do guifi.net, que trabalham para os usuários em âmbito local.

Iniciado na Catalunha, o projeto se estendeu principalmente por outras localidades espanholas em função da iniciativa de grupos de usuários locais (por exemplo em Madri ou na Galícia). Também existem nós em outras áreas do mundo, ainda que o nível de desenvolvimento seja muito inferior. Parte desses desenvolvimentos se produzem através de ações de cooperação da fundação que gere o guifi.net. Os próprios usuários são os investidores na infraestrutura e, portanto, o Guifi.net se autossustenta financeiramente. A documentação se centraliza em uma wiki do projeto. Neste site, assim como em outros similares de cada área geográfica, se documentam detalhadamente todos os protocolos e tecnologias utilizados.

O projeto também mantém fóruns, listas de e-mails e um canal de chat para a comunicação e coordenação dos usuários.



Acima: participantes instalam um transmissor sem fio em seu bairro.

Abaixo: regiões da Espanha servidas pela rede.

# MetaReciclagem

[HTTP://WWW.METARECICLAGEM.ORG](http://www.metareciclagem.org)

Reciclagem é um projeto de inclusão social a partir da inclusão digital com origem em São Paulo no ano de 2002. Com fundamentação na sustentabilidade e na cultura de apropriação do conhecimento, o projeto propõe a reciclagem de computadores velhos, lixo eletrônico, sucata e sua transformação em ferramentas de empoderamento de um grupo ou comunidade. O próprio ato de reciclar, de remontar um computador, já é uma fase importante do projeto, pois desmistifica a caixa-preta.

As partes não utilizadas e estragadas são vendidas para reciclagem e o dinheiro é invertido na própria comunidade. Uma vez o computador reconstruído e funcionando, a fase é de instalação do software livre, este utilizado por sua ideologia colaborativa e de autonomia para a comunidade que dele usufrui. Não somente a reciclagem do computador e a instalação de linux para seu funcionamento são suficientes, também são necessárias oficinas e cursos de capacitação e experimentação neste novo ambiente. MetaReciclagem promove e estimula oficinas de software livre em diversos pontos do Brasil.

O MetaReciclagem possui duas grandes linhas de ação: os ConecTAZ e os Esporos. Enquanto os ConecTAZ são iniciativas de compartilhamento de conhecimento, utilização de software livre e mobilização em rede, de forma temporária ou permanente, os Esporos são os espaços para replicação da MetaReciclagem.

## Metodologia

- A** Estabelecimento de um parceiro local que tenha uma compreensão da importância da ideia, das possibilidades de desenvolvimento e do potencial de crescimento;
- B** Constituição de um grupo inicial de moradores da comunidade atraídos para o projeto através do parceiro local;
- C** Constituição mínima do espaço de MetaReciclagem: adaptação de mobiliário, instalações elétricas, sempre visando a adaptações locais e de baixo custo;
- D** Captação da primeira doação de máquinas com base em contatos locais com empresas, governo e instituições interessadas no projeto, como a mídia local e ONGs;
- E** Período de formação básica em reciclagem de computadores, software livre, captação de computadores (visão estratégica do negócio) utilizando como material o primeiro lote de doação;
- F** Operacionalização do espaço de MetaReciclagem como um laboratório de reciclagem e formação continuada;
- G** Abertura de um TeleCentro para acesso à tecnologia reciclada pela comunidade local;
- H** Início das primeiras prestações de serviço, venda de equipamentos a baixo custo e estruturação estratégica e burocrática de um empreendimento popular;
- I** Lançamento do empreendimento popular;
- J** Suporte ao empreendimento e formação continuada;
- K** Ligação em rede para colaboração e troca de conhecimentos, doações e experiências entre os mais diversos empreendimentos populares.

A ação da proposta de MetaReciclagem é descentralizada.

# Artivismo

POR GISELLE BEIGUELMAN

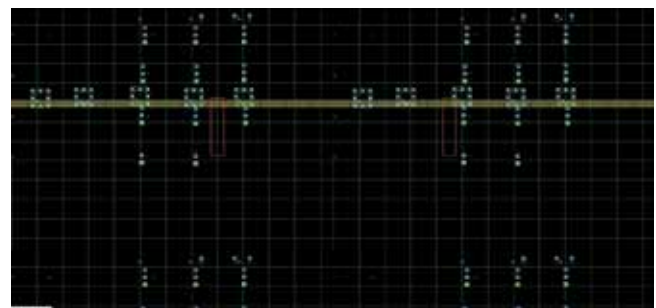
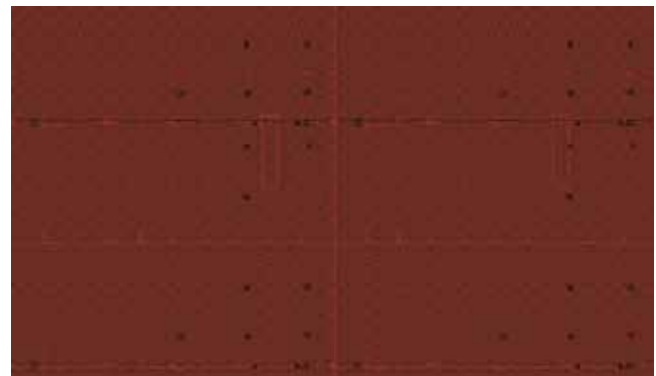


# JODI

[HTTP://WWW.WWWW.WWWW.JODI.ORG](http://www.jodi.org)

JODI é a dupla mais celebrada da *net art*. Atua desde os anos 1990 e nunca perdeu a verve corrosiva. Começou com um site que hoje é referência sobre artivismo, antes mesmo de que a palavra existisse, o [http://www.jodi.org/](http://www.jodi.org), de 1995. Aparentemente, trata-se de apenas um site de códigos, uma tela que pisca e parece ser um mero erro de programação. No entanto, ao utilizar o recurso “Ver código fonte”, disponível em qualquer navegador, como o Explorer, Firefox, etc., surge um desenho que retrata a bomba de hidrogênio.

Toda a relação entre a história da internet e o exército à tona aí. Felizmente, desde então, os JODIs nunca pararam. No seu último projeto, *talk to me*, ironizam a web 2.0 e suas infinitas máquinas de publicação, que nos transformam em seres vorazes que falam sem parar, mas não tem tempo para escutar. Ao entrar no site, uma sequência de URLs é carregada automaticamente, em páginas em branco que se sucedem com variações da frase “*talk to me*”, no lugar dos endereços de sites. Todas, no entanto, clamam, sutilmente: *talk to me* (fale comigo).



# Hacking Monopolism Trilogy, Google Will Eat Itself, Amazon Noir e Face to Facebook

[HTTP://WWW.FACE-TO-FACEBOOK.NET/HACKING-MONOPOLISM-TRIOLOGY.PHP](http://www.face-to-facebook.net/hacking-monopolism-trilogy.php)

118

*Alessandro Ludovico e Paolo Cirio + Ubermorgen, 2006-2011*

A Trilogia do Haqueamento dos Monopólios é resultado de três ações que confrontaram alguns dos maiores poderes da atualidade: o Google, a megaloja virtual Amazon e o Facebook. Na primeira delas, iniciada em 2005, *Google Will Eat Itself* (O Google comerá a si mesmo), os artistas italianos Ludovico e Círio e o coletivo austríaco Ubermorgen criaram um sistema que se apropria dos recursos de venda e compra de publicidade no Google (o Google Ad Sense).

O objetivo é acumular capital suficiente para comprar o Google, usando suas próprias ferramentas de ganhar dinheiro. Se isso um dia ocorrerá, não se sabe. Contudo, o projeto semeia a dúvida sobre a suposta generosidade da empresa. No ano seguinte, 2006, a vítima dessa turma de artistas foi a Amazon.

Entre julho e outubro, cerca de 3.000 cópias digitais de livros foram “roubadas” da Amazon por

eles, aproveitando certas vulnerabilidades do recurso “Search Inside the Book” disponibilizado pelo site da empresa. Nesse período, um programa, especialmente desenhado pelos autores do projeto, bombardeava a interface do “Search Inside” com vários pedidos, produzindo montagens de versões completas em PDF dos textos, que eram distribuídas através de redes peer-to-peer (P2P).

Os autores foram processados pela Amazon que não exigiu sua prisão e comprou o software (Amazon Noir) por quantia nunca divulgada, sem permissão de uso por outros, inclusive os seus criadores. Ficava porém a dúvida no ar: quem ganha com o “Search Inside the Book”? Os autores dos livros, nada. Os leitores, menos ainda. Já as editoras e a loja virtual...

Mais recentemente, em 2011, foi a vez do Facebook. No projeto *Face to Facebook*, pilotado apenas por Ludovico e Círio, o objetivo era colocar a nu a fragilidade do sistema de privacidade do “Face” e questionar seus inúmeros protocolos de relacionamento. Para tanto, roubaram 1 milhão de perfis associados ao Facebook e os filtraram com um programa de reconhecimento facial, a fim de promover “casamentos” entre esses perfis. Depois, os transferiram para um novo site de relacionamento – o lovely-faces.com – de sua propriedade, criando pares baseados nas semelhanças de dados e faces.

O sucesso da empreitada foi tamanho que o projeto não conseguiu ficar mais que uma semana no ar. Foi processado e finalizado. Contudo, sua eficiência e a radicalidade das suas teses saíram comprovadas: os protocolos de relacionamento do FB são chatinhos – quem fizer melhor ganhará o espaço – e sua política de privacidade é uma lenda...



Identidade visual do Projeto.



# Geoplay

[HTTP://GEOPLAY.INFO/PT/](http://geoplay.info/pt/)

*Rafael Marchetti, 2009*

Rafael Marchetti é um artista uruguaio radicado no Brasil há mais de 10 anos. Ele vem se notabilizando pela capacidade de criar interfaces orientadas para a desconstrução da passividade do usuário frente às telas. Para tanto, desenvolve projetos que, com muito rigor no webdesign e atenção à usabilidade, obrigam os visitantes de seus sites a repensar as estratégias de produção de sentido na internet. Bom exemplo dessa atitude é o projeto *Geoplay*, que transforma sua visita ao conhecido Google Maps em um filme que pode ter muitas imagens, ou não. Funciona assim: você faz uma consulta de rota, dando endereço de partida e de chegada, e a resposta vem no formato de uma sequência de fotos relacionadas ao percurso e que são as bases dos filmes do seu caminho.

Essas imagens são as que os usuários do Google Maps inserem no serviço. As consultas a percursos que passem por lugares com grande poder econômico e intensa vida turística, como a Avenida Paulista, em São Paulo, são, via de regra, intensamente mapeadas pelos seus visitantes ou ocupantes. Resultam, por isso, em longos e animados filmes. Já os lugares mais pobres, como a favela de Paraisópolis, também em São Paulo, aparecem como buracos negros, pois ninguém adicionou imagens ao lugar. Em pouco tempo de uso do site *Geoplay*, você certamente notará algo muito intrigante: existe toda uma emergente geopolítica dos dados...



Aplicativo mostra através de imagens o trajeto entre dois endereços.

# One Terabyte of Kilobyte Age

[HTTP://CONTEMPORARY-HOME-COMPUTING.ORG/1TB/](http://contemporary-home-computing.org/1tb/)

120

*Olia Lialina e Dragan Espenchied, 2011*

O lançamento do serviço de hospedagem gratuita de sites Geocities, em 1995, foi um marco da saída da web do mundo acadêmico para o das pessoas comuns. Comprado em 1999 pelo Yahoo!, demonstrou-se um mau negócio nos meados dos anos 2000. Aparentemente, não fazia mais sentido manter um serviço desses na aurora da web 2.0. Por isso, em 2009, o Yahoo! decidiu encerrar o serviço e deu um ultimato para que seus usuários remanescentes recolhessem seus bytes, pois seriam brevemente deletados de seus servidores. O anúncio foi tomado pelos web artistas Olia Lialina e Dragan Espenchied como uma ameaça de um verdadeiro Holocausto Digital. O processo de arquivamento dos servidores do Geocities foi iniciado pelo Archive Team, um grupo colaborativo liderado pelo historiador americano Jason Scott, que busca promover a hospedagem de todos aqueles websites agonizantes ou em iminência de desaparecimento como uma maneira de preservar a memória da internet, algo efêmero, mas que paradoxalmente é percebido pela maioria dos usuários como sendo perpétuo. Para isso, eles se valeram de múltiplos colaboradores que

fizeram indiscriminadamente o backup de centenas de milhares de sites pessoais que estavam hospedados no Geocities, tentando salvar o máximo número de páginas antes que o servidor fosse permanentemente apagado. Quando de fato isso ocorreu, na virada do dia 27 de outubro de 2009, eles haviam resgatado cerca de 900GB de conteúdo produzido pelos usuários do Geocities ao longo dos 15 anos de existência do serviço, muito desse conteúdo produzido antes da compra pelo Yahoo!. Esse conteúdo resgatado foi hospedado pelos membros do Archive Team de forma descentralizada e publicado no aniversário de um ano do fim do serviço como um arquivo torrent no conhecido portal de downloads The Pirate Bay.

Pouco tempo após o torrent ter sido criado, a dupla russo-alemã Olia Lialina e Dragan Espenchied se interessou pelo projeto e resolveu explorar aquela história que poderia ter sido perdida para sempre. Para isso, compraram um HD externo e começaram a fazer o download do arquivo, publicando-o de forma homeopática no seu blog, onde eles dissertam sobre cada caso interessante que descobrem. Até meados de janeiro de 2011 eles haviam copiado cerca de 500GB em sites para o HD.

# Logo Hallucination

[HTTP://WWW.CHRISTOPHEBRUNO.COM](http://www.christophebruno.com)

*Cristophe Bruno, 2006*

Um dos patrimônios mais prezados pelas empresas é sua imagem pública. Essa imagem pública está diretamente associada às suas logomarcas. O mau uso dessas marcas pode resultar em sérios problemas e penosos processos judiciais. O artista francês Christophe Bruno considera isso um expediente daninho que pretende privatizar nosso olhar.

Por isso, desenvolveu um programa, baseado em computação visual, que busca na internet parâmetros de construção semelhantes entre imagens, pautados por seus vetores e linhas de força – verticalidades, estrelas, arredondamentos, superposições. Suas chaves de busca são logos de empresas como a Mercedes Benz, a Apple e a Atari, entre inúmeras outras. Pasmem: ele prova que essas empresas estão utilizando, sem permissão, imagens anônimas de gostosomas tomando sol na praia, de fotologs que registram invasões urbanas e até de quadros do ilustre pintor Vermeer. Vá com tempo. É logo-alucinação garantida, completa, comprovada e irrestrita.



# FLUXO DE IDEIAS

[WWW.AGORA.ART.BR/#/FLUXO-IDEIAS](http://WWW.AGORA.ART.BR/#/FLUXO-IDEIAS)



Nessa seção, a plataforma **ÁGORA** convida seus usuários a uma espécie de jogo em que a relevância das suas ideias pode ser testada. O *Fluxo* é uma ferramenta de gestão do conhecimento conectada com iniciativas de empreendedorismo social, pois estimula as pessoas a criarem e compartilharem ideias que tenham potencial de transformação. Ou seja, é um ambiente interativo que acolhe e expõe propostas que visam desenvolver alternativas inovadoras para problemas pontuais que todos nós vivemos. O *Fluxo* funciona como um jogo, pois o usuário, além de inscrever ideias, pode votar dizendo se gostou, ou não, da ideia dos outros. Isso faz com que o autor busque ativar suas redes para tornar sua proposta conhecida. O *Fluxo* trabalha com a lógica de que cada sujeito é produtor e disseminador de

conhecimentos e, portanto, tem potencial de gerar transformações no seu entorno. Ao entrar no *Fluxo*, a pessoa corre o risco de ter sua ideia reconhecida e espalhada para o mundo.

Dessa forma, o *Fluxo* torna-se um local para o esboço de projetos, pois permite que os usuários comentem e questionem as propostas uns dos outros, viabilizando trocas efetivas e reconhecendo potenciais. As ideias com maior efervescência de voto ganham consultoria especializada em empreendedorismo social e uma avaliação para entrarem em estratégias de *crowdsourcing*, além de um dia de apresentação oficial. Todo o movimento do *Fluxo* é direcionado para que as ideias possam se desenvolver como negócios sociais. A nova economia depende de espaços que estimulem o debate e a criação coletiva.

**FLUXO DE IDEIAS**  
BETA

Essa é um espaço para receber e disseminar ideias criativas com potencial de gerar transformação social. Sua ideia entra no Fluxo e poderá ser conhecida e votada por todo o mundo. As mais efervescentes ganham uma consultoria especializada em empreendedorismo social e mais um dia de apresentação oficial: o endço, qual a sua ideia? Dúvidas e sugestões? Envie para [contato@agora.art.br](mailto:contato@agora.art.br)

**ENVIAR IDEIA** **BETA**

**VOTE NESTA IDEIA** **GOSTEI** **NÃO GOSTEI**

**LIGANDO AS PONTAS**

A EMPRESA PRECISA  
OS JOVENS TÊM PROBLEMAS  
A CIDADANIA NÃO É SÓ UM CONCEITO

Não é uma ONG nem uma agência: é o híbrido de ambos. O projeto "ligando as pontas" une pessoas que precisam de algo às marcas que podem ajudá-las. Se pessoas de baixa renda têm problemas com saúde bucal, porque a Colgate não financia consultas odontológicas? Se jovens bebem e dirigem, porque a Skol não financia um ônibus nos bairros boêmios da cidade? Na sua cidade, o que é importante? Há alguma mudança social identificando-se com quem precisa ser ajudado?

**COMENTÁRIOS DESSA IDEIA**

**Walderey Possamai** - 24/06/2013 22:22:41  
É quem sabe a indústria automobilística passo a contribuir e conservar estradas? É todo produtor de plástico e material têxtil que um dia tem a responsabilidade social de fazer uma linha de reciclagem...

**Frederic Scantano** - 14/06/2013 23:47:37  
Você abusar direito em parar a discussão de responsabilidade social no curso de administração. Muito bom.

**Luis Ribeiro** - 24/06/2013 22:46:28  
Obrigado pelos comentários e feedbacks. Tratamento aberto às sugestões e críticas. Inclusive de marcas e formas de melhorar a cidade!

**TATIS FERREIRA DE CASBRO** - 14/06/2013 22:09:08  
Gostei mesmo desta ideia e adoraria participar inclusive! Voto de apoio!

**COMPARTILHE ESSA IDEIA** **COMENTAR**

# MICROASSALTOS

MERGULHO CULTURAL  
IDEIAS ENREDADAS  
DO PIXEL À MULTIDÃO

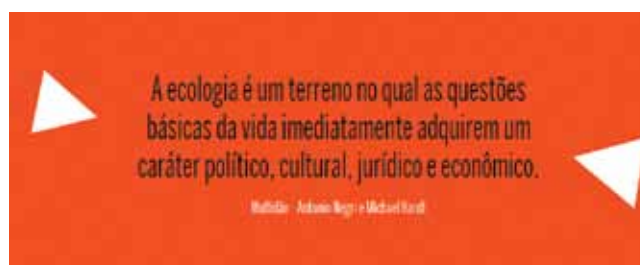
São propostas, desenvolvidas sob a orientação de Giselle Beiguelman, que de forma construtiva e inventiva se utilizam de ferramentas da web 2.0 para ampliação de potências. Aqui, a ÁGORA se espalha utilizando redes já construídas, porém repensando suas funcionalidades e sugerindo novas utilizações.

# Mergulho Cultural

[WWW.AGORA.ART.BR/#/MERGULHO-CULTURAL](http://WWW.AGORA.ART.BR/#/MERGULHO-CULTURAL)

Proposta provocativa que usa o Twitter para a circulação instantânea de conhecimentos. Através de um perfil específico, foram divulgados pensamentos de autores contemporâneos que constroem criticamente pontos de vista sobre nossa realidade atual. São insights rápidos, movidos através dos 140 caracteres que essa ferramenta em rede permite. O público é chamado para colocar seus insights e argumentos, discordar, ou ampliar a reflexão.

O canal de Twitter também serviu como palco para aquecer os debates, que, com dia e hora marcados, ativavam toda a rede de seguidores, puxando questionamentos que seriam debatidos no dia seguinte em evento presencial. A utilização do Twitter como um canal global de simpósio através de mensagens curtas e dinâmicas é um bom exemplo de reaproveitamento de ferramentas abertas.



# Ideias Enredadas

[WWW.AGORA.ART.BR/#/IDEIAS-ENREDADAS](http://WWW.AGORA.ART.BR/#/IDEIAS-ENREDADAS)

126

Atividade que usa o Facebook como plataforma para articulação de uma rede própria e cativa. A proposta aqui é criar um espaço de celebração e questionamento sobre o nosso agora. É através de provocações e compartilhamento de iniciativas culturais, artísticas e empresariais, que se prestam para refletir sobre novas formas de produção, criação e transgressão em rede, que o projeto cria um ambiente de discussão. As pessoas que querem se vincular a essa causa entram na página, ou melhor dão seu “like”.



Printscreen da tela [www.agora.art.br/#/ideias-enredadas](http://www.agora.art.br/#/ideias-enredadas)



# Do Pixel à Multidão

[WWW.AGORA.ART.BR/#/PIXEL-MULTIDAO](http://WWW.AGORA.ART.BR/#/PIXEL-MULTIDAO)

A proposta pega emprestada uma funcionalidade específica do Flickr, a de criar exposições, para ativar uma rede de pessoas que tem interesse em colocar suas imagens à mostra, literalmente. A multidão, como uma indústria de comportamentos e desejos, produz uma imensidade de imagens. O observador captura e registra a imagem, que se transforma em um arquivo digital passível de ser compartilhado. A atividade *Do pixel à Multidão* propõe uma viagem dentro desses arquivos micropolíticos que compõem os fotologs, neste caso o Flickr. Nele desenvolvemos uma série de exposições a partir de imagens (auto) indicadas pelo público e selecionadas por nossa convidada Patrícia Kirst.



Imagem selecionada em exposição Do Pixel à Multidão.



**TRADUCCIONES  
TRANSLATIONS**

### PRESENTACIÓN Santander Cultural

Ágora era el lugar de expresión máxima de la ciudadanía en la Antigua Grecia, donde ocurrieron ferias, tribunas y discursos políticos dentro del espacio urbano. Pasados muchos siglos, el lugar del movimiento democrático más atrayente es percibido en Internet, principalmente en las redes sociales. Es de la conexión, de las relaciones de colaboración que surgen ideas y debates en los tiempos actuales.

Santander cree en la importancia de reflejar sobre este nuevo escenario, en el cual nació el proyecto *AGORA/ÁGORA Criação e Transgressão em Rede* [Ahora/Ágora Creación y Transgresión en Red]. Por ello, es colaborador de la iniciativa y está presente en los debates sobre los fenómenos contemporáneos de simultaneidad, instantaneidad, colaboración e interactividad evidenciados en la muestra de artes visuales y en la plataforma digital.

En la muestra de artes visuales, denominada *AGORA Instantâneo Simultâneo* [Instantáneo Simultáneo], con obras en pintura, escultura, diseño, video, fotografía y videoinstalación, la curadora Angélica de Moraes reunió artistas nacionales e internacionales con trabajos que abarcan un cambio en nuestra percepción del tiempo. En la plataforma Web, llamada *ÁGORA*, la idea presentada por Giselle Beiguelman, Juan Freire y demás colaboradores discutió propuestas de activismo y empoderamiento social, reuniendo proyectos con intensa contribución en red.

Actividades como el *Fluxo de Ideias* [Flujo de Ideas] – que incentiva proyectos con potencial emprendedor o como los Talkshops – debates que ocurrieron en las salas multiuso de Santander Cultural y en la Web, aproximaron ideas y público, creadores y consultores, movilizándolo personas y proyectos a partir de la red hecha alrededor de *ÁGORA*. En paralelo, la acción educativa de Santander Cultural desarrollo en colaboración con ESPM una propuesta educativa para atender grupos diversos de perfiles, desde empresariales a familiares y educativos, así como para apoyar a los profesores en sus actividades en clase.

Con la participación de los curadores, consultores, artistas y estudiosos invitados, este libro registra y profundiza la discusión desarrollada a lo largo de estos casi tres meses en que el proyecto estuvo a la disposición del público, sea en Santander Cultural, sea en la Web. Con esta obra, esperamos multiplicar y ampliar el debate.

### PROYECTO AGORA/ÁGORA

Hibridismos, sobreposiciones, instantaneidades. *AGORA/ÁGORA Criação e Transgressão em Rede* celebra, interacciona y cuestiona tales características fundamentales de nuestro cotidiano por medio de un proyecto que ofrece diferentes posibilidades de participación y involucramiento.

Con curaduría general de Angélica Moraes y curadurías específicas de Giselle Beiguelman, en activismo en la Web; Juan Freire y Karla Brunet, en tecnología social. El proyecto tiene formato original, realizado en dos ambientes – exposición de arte y plataforma web – ambos con características propias, que todavía también se expanden y potencian por la mezcla y combinación. El público es privilegiado, pues puede experimentar múltiples contactos con las temáticas del proyecto que enredan relaciones entre tiempo, espacio y las producciones en red.

El cambio de la percepción del tiempo es una característica de nuestra actualidad. Hace mucho tiempo abandonamos la ilusión de alcanzar el todo, de tener una explicación totalizadora de nuestro lugar en el mundo. En nuestra actividad diaria es costurar fragmentos, flashes, instantes, en un rompecabezas que jamás se completará. Nuestra certeza de hoy es nuestra duda mañana; No más existe la noción de que el pasado explica el presente e iluminará el futuro. La validez de las cosas es relativa al momento que ellas habitan.

*AGORA/ÁGORA* conduce, a través de esa perspectiva de tiempo y espacio, una mirada sobre las nuevas formas de producción contemporánea, donde la colaboración y la contribución abierta organizan estructuras que reinventan posibilidades de convivencia social, político y económico.

### AGORA INSTANTÁNEO SIMULTÁNEO

#### Ana Holck

Vive y trabaja en Rio de Janeiro. Graduada en Arquitectura y Urbanismo de la UFRJ y con maestría en Historia por la PUC-RIO. Actualmente está finalizando su doctorado en EBA/UFRJ. Desde 2001 ha realizado exhibiciones individuales e instalaciones de gran formato.

#### Bogdan Perzynski

Vive y trabaja en Austin, Texas (Estados Unidos). El trabajo de Perzynski está enfocado en aspectos interdisciplinarios del arte, incluyendo filosofías de acciones comunicativas, pragmatismo social e invenciones personales. Desde 1978, ha trabajado con instalaciones de arte y en la década de los 90's comenzó experimentando con efectos sonoros, videos, sensores e interactividad en sus producciones. Durante más de 30 años de carrera, Perzynski también ha producido pinturas, dibujos y proyecciones de video, incluyendo frecuentemente ambientes arquitectónicos.

#### Caio Reisewitz

Vive y trabaja en Sao Paulo. Graduado de Comunicación Visual y sostiene un MFA de la USP. El fotógrafo, especializado en Alemania, explora la relación entre registro documental y arte; entre política y estética. En su trabajo las áreas son fotografiadas y yuxtapuestas con la intención de revelar el aura simbólica y política presente en los espacios.

#### Frantz

Vive y trabaja en Porto Alegre, Brasil. Desarrolla su trabajo en artes visuales utilizando lenguajes artísticos como dibujos, grabados y pinturas, esta última siendo a la que mayor devoción ha dedicado.

#### Giselle Beiguelman

Beiguelman es una artista mediática, con un doctorado en Historia Cultural de la USP. Ha trabajado en áreas relacionadas a la creación y críticas de Arte de los medios. Es profesora en FAU-USP y miembro del jurado de Ars Electrónica (Linz, Austria, 2010 y 2011) y editora-jefe de Select Magazine.

#### Perry Bard

Vive y trabaja en Nueva York, Estados Unidos. Su trabajo está enfocado en proyectos interdisciplinarios (individuales y colectivos) que tienen como objetivo el espacio público. Se dedica especialmente al videoarte.

#### Raquel Kogan/Lea Van Steen

Raquel Kogan es graduado de Arquitectura de la Universidad de Mackenzie. Como artista, ella trabaja con diversos medios y la presencia de números es recurrente en su producción. Fue merecedora del premio *Rumos Transmídia* en 2002 con la instalación, *Reflexão#1*. Lea Van Steen comenzó su trabajo en películas independientes. Después de un periodo en televisión, el artista migró a la industria de la publicidad contribuyendo en múltiples campañas. Actualmente está enfocada en trabajos de autor tales como cortometrajes, documentales y video arte. Ambas viven y trabajan en Sao Paulo.

#### Rejane Cantoni/Leonardo Crescenti

Rejane Cantoni es graduado de periodismo de la PUC São Paulo (1982), sostiene una maestría en comunicación y semiótica de la misma universidad y en Études Supérieures des Systèmes d'Information de la Universidad de Génova (1996). Profesora y artista, trabaja principalmente en las siguientes áreas: interfaces entre humanos y computadoras arte, ciencia y tecnología, realidad virtual, tele inmersión, ciberespacio y semiótica. Leonardo Crescenti es artista y arquitecto graduado de FAU/USP. Desde 1980, trabaja en el campo de la publicidad como fotógrafo y como Director Fotográfico en comerciales y cortometrajes desde 1984. En su carrera artística, investiga y desarrolla proyectos en diversos medios y soportes. Como director ha realizado 13 cortometrajes, ha obtenido 21 premios nacionales y 14 internacionales. Ambos viven y trabajan en Sao Paulo.

#### Rommulo Vieira Conceição

Doctor en Geología y con una maestría en poéticas visuales de la UFRGS. Vive y trabaja en Porto Alegre, RS. En su carrera artística ha realizado exhibiciones individuales y colectivas, con residencias en Brasil, Argentina, Australia y Finlandia. A través de fotografías, dibujos e instalaciones, Vieira explora la relación entre espacios, usos y funcionalidades. Fue contemplado con premios como 'Rumos Itaú Cultural', 'Funarte', entre otros.

#### Saint Clair Cemin

Trabaja entre París, Nueva York y Pekín. Gaucho de Cruz Alta, estudió en la École Nationale Supérieure des Beaux Arts, París (1975-78) y ha hecho muestras individuales en el museo Witte de With (Róterdam, Holanda) y Hirshhorn Museum (Washington, EEUU) entre otros. Tiene trabajos en el acervo del Whitney Museum of American Art (Nueva York), Inhotim (MG, Brasil) y MARGS.

#### Toby Christian

Establecido en Londres, donde se graduó del Wimbledon College of Art en 2007. Trabaja principalmente con escultura, usando una amplia variedad de materiales. Él usualmente da una mirada experimental a la escultura clásica, exhibiendo en espacios culturales tales como Royal Academy of Arts, the Tate Modern y la Saatchi Gallery.

#### Wagner Moraes

Vive y trabaja en París, Francia, donde es realizador de películas y se dedica a las bellas artes. Produce trabajo en diversos formatos audiovisuales y sonoros. Como realizador ha producido documentales y trabajos de ficción. Recientemente fue seleccionado para el programa Le Pavillon, donde participó de una residencia artística en el Palais de Tokyo en París (Francia), en la cual creo múltiples proyectos y exhibiciones.

#### Fragmentos desde aquí y ahora

##### Angélica de Moraes

La idea central del proyecto *AGORA/ÁGORA Criação e Transgressão em Rede* y de la exhibición *Instantâneo Simultâneo* es la de reflejar, cuestionar y celebrar, en dos planos de acción (el físico y el virtual), el cambio de percepción del tiempo ocurrido en la contemporaneidad. Celebrar y cuestionar nuestro estar cada vez más veloz en el mundo hodierno. Porque el individuo contemporáneo ya no vive en una única dimensión. Él es real y virtual. Todo a la vez. Sabemos, hasta la más profunda angustia o el más delirante asombro, que resulta imposible abarcar en una única existencia la enorme expansión espacio-temporal de la producción y el acopio de conocimientos. Es el admirable mundo nuevo, como lo definió Aldous Huxley.

Nuestra noción de mundo ya no se configura desde la narrativa o el análisis lógico de causa y efecto, que hemos heredado de la filosofía griega. Se conforma desde aquí y ahora, por la yuxtaposición y la articulación posible, en determinado instante, tomando nociones fragmentarias de un universo de informaciones cada vez más extendido y mutable. A la síntesis aristotélica se le sobrepone la noción de rizoma (Deleuze y Guattari) (1), de las raíces que se multiplican en infinitos despliegues y flujos de ideas, en cartografías de lo provisional.

Se enfoca la temática del tiempo a lo largo de todo el recorrido de la muestra *Simultâneo Instantâneo*, enfatizada por la imbricación y la coexistencia de los opuestos y complementarios. El elenco reúne a 14 artistas nacionales e internacionales en torno al paso rápido del tiempo sobre las cosas, y su resultado para el entendimiento de nuestro mundo actual. Todas las obras elegidas, incluso las de los medios tradicionales (pintura, escultura y dibujo), abordan ese tema o han sido creadas en soportes expresivos que utilizan el tiempo (película, video, fotografía, videoinstalación).

El subtítulo del proyecto ("creación y transgresión en cadena") elucida una de las características del arte tecnológico: la de subvertir la idea del artista como creador solitario, en su taller, y lo lanza al mundo de los procesos creativos compartidos, en grupos aglutinados en la *web*. Como observan Julio Plaza y Arlindo Machado (2), la creación compartida en la red problematiza "los cambios socioculturales relacionados al progreso tecnológico". La interactividad no sería tan solo una comodidad técnica y funcional, porque "implica física, psicológica y sensiblemente al espectador en una práctica de transformación".

Al abandonar la ilusión de obtener la explicación totalizadora o la percepción reveladora de nuestro lugar en el mundo, vivimos situaciones indefinidas de identidad cultural, racial y hasta de género. Nuestro cuerpo deja de ser orgánico solamente, para abrigar prótesis tecnológicas. Nuestros sentidos se expanden por medio de recursos electrónicos, que acortan distancias físicas y tiempos culturales diversos. Se produce una constante costura de fragmentos que busca acomodar los módulos de un rompecabezas que jamás se ha de completar porque funciona como un sistema abierto que genera más y más piezas. Algo como la metáfora del mapa de Jorge Luis Borges que, para ser completo, dejaría de ser un simulacro para convertirse en la propia cosa que pretende simular y resumir.

Galileo Galilei (1564-1642) ya afirmaba que no existe un sistema de referencia absoluto. Que el significado de algo es siempre relativo porque hace falta compararlo a un punto capaz de referenciarlo. La validez de las cosas es relativa al momento que ocupan. Ese enunciado científico vale también para el ámbito artístico y constituye uno de los ejes conceptuales de la muestra *Simultâneo Instantâneo*. Que ha sido pensada para alimentarse de la deriva del visitante, de la navegación que su repertorio o historia de vida entretiene con los discursos artísticos observados. Una percepción que se ramifica cuando se accede a los espacios virtuales del Ágora, un despliegue de la plaza pública en donde los griegos discutían las cuestiones vinculadas a la ciudadanía y a la administración de la polis (ciudad), articulada como ágora global de las redes sociales y del activismo.

Reflejando el colapso del paradigma de las explicaciones definitivas, nuestra curaduría no ha trazado un recorrido de visita forzoso, acudiendo a un supuesto teorema visual. Al contrario: se estimulan las derivas y los hallazgos por la ausencia de compartimentación. No hay cubículos de autor ni mucho menos espacios rígidamente territorializados. Apostamos por la contaminación de las obras con su entorno y por la potencia de esos diálogos cruzados de naturalezas y medios variados, que enfatizan el protagonismo del arte como generador de reflexión y ciudadanía, no solo como atractivo mediático o *commodity* de lujo.

La arquitectura imponente del espacio Santander Cultural de Porto Alegre – uno de los más hermosos del circuito expositor brasileño – nos desafió a entenderla como aliada. Respetada en sus características, se aunó en armonía al conjunto. Estaba armada la *promenade* para la mirada del *flâneur*, ese visitante que, precisamente por andar distraído, capta con más sensibilidad lo que ve. A la mirada diligente, tensa, se la invita a relajarse. Si logra resistir a la compulsión por recetas y decretos estéticos, será ampliamente recompensada, se lo aseguramos.

#### Elenco de artistas

La palabra inglesa *framework* designa estructura, marco y también contexto: es decir, una delimitación precisa de contornos. Además remite al concepto de *frame*, fragmento de tiempo, de una película o un video. Precisamente por ello la obra *Túnel*, de la pareja Rejane Cantoni y Leonardo Crescenti, ha sido elegida para ser la pieza de entrada de la muestra. Sus rectángulos/marcos invitan a interactuar con lo mutable, en el tiempo expansible de los momentos (*frames*) de la visita. Toda la exposición, como *Túnel*, está volcada a desestabilizar. Hay una carga simbólica que “enmarca” el absurdo intento de enmarcar, clasificar y medir. El tiempo solo es mensurable por convención: falsamente, por ende.

La obra siguiente en el eje central del primer piso es *SuperCinema*, de Rommulo Vieira Conceição. La superposición es el meollo de esa obra y el estallido conceptual de todo el proyecto AGORA/ÁGORA. *SuperCinema* se propaga en un simulacro irónico que yuxtapone dos actividades cotidianas: el supermercado y el cine. Ambos en funcionamiento: se pueden comprar provisiones y ver una película. *SuperCinema* cuestiona el lugar del arte en el mercado y el lugar del mercado en el arte. Inscrito en un ambiente impregnado de exaltación al valor (el banco), fricciona esferas de acción complementarias o excluyentes, según como se entienda la producción de bienes simbólicos (la cultura): en armonía o en oposición al comercio de tales bienes. Al ser comprado y retirado de la exposición, el champú de la repisa de *SuperCinema* (parte integrante de la obra) vuelve a ser nada más que un objeto de consumo. ¿Cuántas célebres piezas no han cumplido ya ese trayecto desmitificador al salir de la galería de arte?

Rommulo comparece asimismo con una serie de monocromos que atestiguan la calidad de su dibujo y el uso acucioso del color. Esos ejercicios de concisión contrastan con las apropiaciones pictóricas realizadas por Frantz, situadas justo arriba, en la entreplanta. El exceso y la acumulación de tinta en los pisos y en las paredes de los talleres adquieren el estatus de pintura por la acción de elegir y de enmarcar áreas determinadas. Frantz instala un cortocircuito en la noción de autoría y de intención pictórica.

Con pesados bloques de concreto y levísimos recortes de policarbonato diáfano, Ana Holck monta la instalación *Bastidor* de dualidades con poderosa presencia espacial y seductora interactividad. Las urdiduras de células hexagonales proponen juegos geométricos en sutiles equilibrios. Remiten también a la metáfora de la creación en red y a la conexión real/virtual.

Arraigada en el concepto de creación en red, la web art de Perry Bard se erige con el trabajo colaborativo de decenas de artistas alrededor del mundo, reunidos con miras a recrear el clásico documental *Hombre con una Cámara* (*Man with a Movie Camera*, 1929), de Dziga Vertov. La propuesta de Perry es la del work in progress que apunta la recreación y el trabajo colaborativo como fértiles tendencias del arte contemporáneo.

Bogdan Perzynski presenta la videoproyección *Pitonisa* (*Fortune Teller*), ambiciosa y exitosa obra de dimensiones operísticas que le ha consumido seis años de trabajo y la asimilación de innumerables competencias, desde las ciencias exactas hasta las artes escénicas.

Perzynsky reflexiona sobre las decisiones aleatorias que marcan nuestra vida y la precariedad de lo que llamamos destino.

Caio Reiszewitz comparece con una instalación fotográfica realizada para exhibir un ángulo específico de su extensa y consistente producción: el paisaje. Un paisaje de carácter idílico, de belleza excepcional, tanto como el que registra la voraz destrucción ambiental, que parece aniquilar de golpe la idea de futuro.

La videoinstalación *Mamá, papá, yo soy...* de Wagner Morales enfoca la violencia subyacente en una aparentemente pacífica comida en familia. La escena deflagra una indagación ácida acerca de la identidad, siempre contingente y fluctuante en estos tiempos globalizados y nómadas.

El prosaico paisaje urbano de una megalópolis - visto desde el interior de un automóvil y sobre una vía elevada - adquiere, en *Cine Tallado*, de Giselle Beiguelman, una fascinante geometría mutante, que entreteje visualmente dos proyecciones simultáneas. La artista exploró y amplificó un error de lectura óptica, provocado por la migración de archivos de imágenes, para entremezclar el cine y la pintura expandida. Una serie de foto/collages urbanos completa esa fugaz y aguzada percepción de las estéticas contingentes.

Raquel Kogan y Lea van Steen entablaron un poético y delicado diálogo con el espacio expositivo. La videoinstalación *Puente* mezcla lo real con lo virtual, los visitantes de la muestra con los personajes captados por las cámaras de la pareja, proyectados como figuras incorpóreas. Ambos parecen habitar el mismo tajo de espacio/tiempo. En la videoproyección *Subtítulo*, las artistas sonsacan puntos de vista inusitados de una escena de tránsito.

Saint Clair Cemin caracteriza sus esculturas por el muestreo de varios tiempos de la Historia del Arte. Remonta nuestra memoria a formas arcaicas o modernas, antiguas o actuales, subrayando que hoy vivimos todos los tiempos de la humanidad en el presente de nuestra mirada. El conjunto de sus trabajos se completa con una serie de dibujos sobre la precariedad de la vida: relecturas del género *vanitas*.

Por último, pero no menos relevante, los microtrabajos *site specific* de Toby Christian puntean la muestra y regocian las miradas más acuciosas. Toby trata del momento más inmediato. Transforma la rigidez de las paredes en algo blando y flexible como la epidermis humana. Crea registros de lo efímero.

1. DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*. Editora 34, São Paulo, SP, 1997.

2. PLAZA, Julio y MACHADO, Arlindo. *Arte e Interatividade*. Cadernos de Pós-Graduação (Cuadernos de Posgrado). Ed. Unicamp, Campinas, SP, 2000, p. 23.

#### TALKSHOPS Reflexiones

La conexión entre las áreas de interés de *Agora/Ágora* pueden ser experimentada mediante las reflexiones que resultaron de los *Talkshops*, como fueron denominadas las actividades paralelas a este proyecto.

Los *Talkshops* tuvieron lugar tanto presencialmente, en el salón multipropósito del Centro Cultural Santander, como on line a través de su canal en Twitter. En ambos casos, la motivación fue incentivar cuestionamientos y desarrollar un debate a partir del diálogo entre diferentes formas, generalmente antagónicas, para así pensar sobre la realidad y buscar su entendimiento.

En el caso de un proyecto acerca de superposición y fragmentación en la forma de percibir tiempo y espacio, naturalmente los momentos de reflexión y crítica generaron dinámicas de lectura que lograron coexistir en sus diferencias.

Los *Talkshops* reunieron invitados de diferentes áreas, ampliando y abriendo espacios de discusión sobre fenómenos contemporáneos, entre el deseo y el comportamiento relacionados con el arte, la economía y la sociedad.

#### De la Interacción al Agenciamiento

El siglo 21 entrará para los libros de Historia como marco cero de la era del post-virtual. Una era en que las redes se tornaron tan presentes en el cotidiano y que el proceso de digitalización de la cultura se torno tan abarcador que se torno anacrónico pensar en la dicotomía real/virtual.

El mundo de la Internet de las Cosas ya se anuncia en el presente y la interacción por dispositivos de conexión es su señal de acceso. Pequeños celulares que habitan en nuestros bolsillos nos “*ciborguizam*” y expanden nuestros cuerpos para allá de lo real, insiriéndonos en un tiempo de eterno “ahora”.

Pantallas flexibles y de diferentes portes remodelan las nociones de espacio doméstico y privacidad, aplicativos de Realidad Aumentada insieren capas de información en el ambiente urbano, redefiniendo el espacio público.

Vivimos mediados por las redes sociales, como Twitter y Facebook y la Internet se consolida como uno de los escenarios privilegiados del control, consumo y movilización política.

En este contexto, interacción e interactividad se tornan palabras más que comunes. Invaden el discurso publicitario y se transforman en *commodity* de la industria de la informática e de las telecomunicaciones, se consolidan como una de las dimensiones de la sociabilidad mediada y mediatizada que sostiene redes de relacionamiento como el Facebook y afines.

Eso permite que producir, evaluar y reflejar críticamente sobre proyectos artísticos alienado bajo la rúbrica de la “interactividad” se transforme en un desafío y en una tarea compleja. Pues, en un mundo en que del teléfono al aparato de TV, pasando por la heladera, todo promete la interacción y conexión, ¿lo qué puede ser digno de observación y reflexión?

¿Qué ya no fue entregado y prometido por los seductores gadgets que nos rodean y por las instancias corporativas por medio de las cuales expresamos y construimos nuestras subjetividades?

Esas preguntas estuvieran presentes en las discusiones realizadas por el Jurado de la Categoría Arte Interactiva del *Prix Ars Electronica 2011*, de lo cual participé. Fueron puntos de partida para una reflexión y de un proceso de selección que ha privilegiado proyectos capaces de problematizar de forma crítica y creativa los usos de las medias y de las redes, forzando el campo de la interactividad para allá de la simple aplicabilidad presente en sus proyectos industriales.

Obras que son proyectadas no como objetos en sí, sino como dispositivos, estrategias de operación, planes y acciones de multiplicación de los sentidos y repertorios. Obras capaces también de proponer nuevas dinámicas perceptivas, cognitivas, estéticas y políticas. Obras que se proponen repensar la interactividad en el campo del agenciamiento del desvío y de la inteligencia distribuida. Obras artísticas orientadas no para la capacidad de ser tornaren “empowered” por sus usuarios, sino que direccionadas para el “empowerment” de sus interactuantes.

Giselle Beiguelman

Leyenda: Giselle Beiguelman es mediartista y profesora de FAU-USP en las áreas de Historia del Arte y Diseño; creación y crítica de arte media. [desvirtual.com](http://desvirtual.com)

#### Pintura de apropiación

¿Que es esta pintura que hago, o mejor, de que me apropio? Ella es

mía, pero no surge de una artesanía, de una factura manual mía. Instalo una paradoja en la historia de esa técnica ancestral y eso mueve el imaginario de las personas. Genera una meta-pintura, algo que remete a procesos y resultados que son evidenciados cuando elijo y determino un área como pintura.

Me gusta de la inquietud que esta pintura provoca. El espanto se instala cuando indagan como fue hecha. Cuando descubren que allí la pintura se ha acontecido por la acumulación de residuos al largo de un cierto tiempo y por la elección final hecha por mi mirar al recortarla, el concepto se sobrepone a toda la larga historia de técnica pictórica.

El énfasis en la habilidad manual se transfiere para el proceso de captación de esos hechos pictóricos. El proceso significa forrar con lona de tela de algodón los atelier, sus pisos, paredes, mesas y todas las superficies que sirven de base al artista o artistas que trabajan en aquellos espacios.

Tras algunas visitas a esos lugares para acompañar el acumulo de tintas en esa forración, decido el movimiento en que están listas para ser apropiadas para mí trábalo. Es cuando recorto las lonas sucias de tinta, esas margenes de lo que sería descartado, y construyo mi trabajo con ellas. Colocadas en chasis de tela y sometidas a los mismos criterios de exhibición de las telas convencionales, lo que era acontecimiento marginal se transforma en hecho central.

El gesto de la pintura inscrito en esas telas no tiene la mínima intencionalidad. La intencionalidad esta en nombrarlas como hecho pictórico y encuadrarlas.

Se trata de pintura acontecida, pintura de apropiación, pintura de elección. Arriba de todo y antes de mas nada, simplemente pintura.

Frantz

Leyenda: Frantz es artista plástico y profesor.

#### Su cara

Una rápida visita a la Rua [calle] Santa Efigênia, en São Paulo, y al sitio del MIT, que puede ser más completo y cómodo de visitar, demuestra que los actuales esfuerzos destinados al desarrollo de tecnologías y, en consecuencia, de la interfaz máquina-máquina y humano-máquina, se concentran principalmente en:

1. reconocimiento, integración y sincronización automática entre equipos personales y públicos – máquinas comunicándose con máquinas;
2. diseño de dispositivos de proyección y de memoria más portátiles, más baratos y, por lo tanto, mucho más penetrantes – máquinas están en todo e en todas las partes;
3. diseño y desarrollo o utilización de herramientas (software y hardware) que evidencien fenómenos físicos y/o de interacción social – máquinas incorporando interfaz para reconocimiento de habla, escrita manual, visión, toque y gestos humanos.

Ese escenario sirve para ejemplificar una variable importante de nuestras investigaciones: ¿cómo elaborar dispositivos que posibiliten transformar aspectos de la complejidad del mundo físico, de signos y de mundos híbridos en información sensorial que cualquier un pueda entender?

En 2005, iniciamos una investigación que resultó en una serie de experimentos: los proyectos *Infinito ao cubo* (2007); *Piso* (2007); *Espelho* (2008); *Solar* (2009); *Solo* (2010) e *Túnel* (2010), entre otros.

En esos experimentos, el desafío es investigar y desarrollar interfaz audio-táctil-visuales centrada en el “humano”. Interfaces que consideren las capacidades perceptivas y cognitivas del interactivo ante las situaciones que exigen o reflejan ajustes en la percepción y comportamiento, como por ejemplo: espacio, tiempo, fuerzas físicas,

sistemas de comunicación humano-humano, humano-máquina y/o máquina-máquina. O sea, diseñar, desarrollar e implementar dispositivos capaces de posibilitar al invitado experimentar, percibir y comprender, de forma natural e intuitiva, ideas, teorías, sensaciones y/o fenómenos físicos.

Rejane Cantoni y Leonardo Crescenti

Leyenda: Rejane Cantoni es artista y Profesora Doctora en PUC-SP en la área de arte, ciencia y tecnología.  
rejanecantoni.com

Leonardo Crescenti es artista y arquitecto, Director de Fotografía actuante en el mercado publicitario.  
crescenti.com.br

#### Muy poco se sabe sobre eso, aún

El mundo contemporáneo no se deja dividir, entender por completo, percibir en su todo, identificar claramente, clasificar, enumerar, ordenar, decir o no decir, aceptar, suceder, permear. No es ni eso y ni aquello. En ese exagero de negativas, él existe, mismo así. ¿Y se fuera exactamente en eso espacio neblinoso, en esa niebla densa, en esa falta de certezas, en esa oscuridad de entrelazamiento de hechos, en esos fragmentos de pequeñas certezas, que predominan en esa percepción de nosotros mismos? ¿Justo ahí, en el espacio que nos cerca, en el tiempo que nos relativiza, en la historia que supuestamente nos justifica? ¿Y si esa incertidumbre fuera materializable? ¿Y si esa materialización, para ser coherente, fuera incierta, inclasificable, desordenada, desconfiable, fuera eso y aquello al mismo tiempo en su propia naturaleza? Supercinema es todo eso, y nace de esas preguntas.

Rommulo Vieira Conceição

Leyenda: Rommulo Vieira es mestre en Poéticas Visuales/UFRGS.  
rommulo.com

#### Estructura como Concepto

Desarrollar el proyecto AGORA/ÁGORA fue un desafío y un aprendizaje fantásticos. Desde el comienzo la intención creativa fue buscar una ampliación de la experiencia, pudiendo hacer del arte un dispositivo de apertura para nuevas posibilidades de pensamiento y acciones. O sea, hacer el proyecto funcionar como un motor dedicado a la construcción de actividades prácticas y, en este sentido, justificar su propio concepto. La estructura como concepto significa exactamente eso: realizar más que hablar. Es pensar el cuerpo adecuado a los deseos. Por ello, construir la máquina convertida para todas las posibilidades que ella propia anuncia.

El proyecto AGORA/ÁGORA vive sus cuestionamientos y desafía el presente, poniéndose en riesgo de existir simultáneamente en dos espacios/tiempos. Independientes, funcionan atravesados un al otro, ambos reales y actuales. Todavía, un es accedido a través de una interfaz digital y el otro directamente en contacto con la piel. Ellos no compiten, tampoco son ilustrativos un al otro. Lo que hacen es favorecer la ampliación, variada y múltiple, con diversidad de entradas que posibilitan distintas zonas de contacto e interacción.

Ahora el concepto es vivo.

Daniel Muller Caminha

Leyenda: Daniel Caminha es psicólogo y Director del Grupo Nômade.  
estudionomade.com

#### Paquidermos en el torrente

Información, actualmente, definitivamente no rima con control.

Empresas tradicionales gigantes pueden tener los departamentos jurídicos del tamaño que fuera, pero ellos nunca son grandes lo suficiente para asegurar el torrente que ahí está. No estoy hablando de piratería – término, además, que sólo interesa para quien lo inventó y gana dinero “combatiendo la práctica”. También no hablo sólo de Internet. En Tecnobrega de Belém o en el cine nigeriano, como estudios de la FGV-RJ demostraron y he tenido el placer de conferir en vivo, la producción y la distribución de cultura e información, en la calles, están muy allá de legislaciones de derecho autoral del tiempo de la máquina de escribir. El remix ocurre libre, todos ganan (dinero y conocimiento) y están más libres y más felices que el grupos de las grandes empresas y de los jurídicos de la vida. ¡Ojo que Belém y Nigeria son ejemplos antiguos! En Internet, la producción y la distribución de información libre de esta lógica enmohecida viene de todos los lados, hace tiempo. Tal vez hasta dentro de su casa. Crece y gana nuevas formas y herramientas a cada día. En medio a ese movimiento global, democrático y lindo de observar, en el campo institucional la historia es otra bastante distinta: gobiernos y grandes empresas tientan contener la gente, creando tales mecanismos “más eficientes” de control; procesando; apretando el cerco; cerrándose aún más. Están con jarrita tentando contener el torrente. Las más “expertas” tientan estar en la onda, como si el marketing resolviese todo, y suenan tan originales como un “tipo barrigón en la pista”. Siento más libertad y originalidad, no se crean con publicidad tampoco son controlados con abogados.

Lino Bocchini

Leyenda: Lino Bocchini es Redactor-jefe da Revista Trip;  
Creador del sitio Falha de S.Paulo

#### Intercreatividad

*Intercreatividad* es el concepto que más aproxima a nosotros de la comprensión de los efectos de la Web en el ámbito de la subjetividad, de las relaciones de poder, intercambio y comunicación humanos. Es también un de sus aspectos más extraordinarios. No se refiere simplemente a la *interactividad*, sino que a un proceso como bottom up, que presupone auxilio interindividual y creación colectiva.

Junta con la *intercreatividad* están también los efectos de “*empoderamiento*” civil, cuya complejidad está lejos de ser entendida. Este nuevo tipo de poder emergente es lo de las redes colaborativas transversales y transdisciplinares; poder móvil, transcultural y transnacional; poder molecular y masivo de comunicación, de la información y del conocimiento.

Poder, conocimiento y vida compartidos constituyen las formas de actuar propias de nuestra época y su medio de producción específico.

En la actual *Ágora* planetaria, colaboración y creatividad son elementos fundamentales con los cuales son puestas cada vez más alternativas de preservación, éxito y apersonamiento de los individuos, grupos e instituciones sociales, en contextos de mercados y realidades aún más complejas y competitivas.

Prof. Dr. Celso Candido de Azambuja

Leyenda: Celso Cândido es Profesor Doctor del PPG en Filosofía/UNISINOS

#### Tecnología social y Arte

Proyectos de arte y tecnología, arte conceptual y arte “comprometida” trabajan con cuestiones sociales creando plataformas para



soluciones de problemas del cotidiano. También lo observamos con facilidad en las intervenciones urbanas con media locativa en que el arte actúa como un propulsor para repensar la ciudad. Tanto arte como proceso cuanto arte social no son ninguna novedad, como tampoco no son inusitadas el arte y experimentación tecnológica, pero podemos observar una creciente vertiente de artistas que unen estas dos corrientes.

Artistas trabajan con meta reciclaje, *circuit bending*, tecnología barata, software y hardware libres, DIY, son ejemplos de esa mezcla de la tecnología social y el arte. A partir de ellos, surgen nuevas prácticas, nuevos modelos de negocio y de producir cultura. El arte como proceso se asimila al que designamos como tecnología social, es también una forma de crear plataformas, métodos y vivencias que presentan una intención predefinida. El eslogan “Art for art’s sake” no se aplica aquí. El arte tecnológica contemporánea está conectada con su tiempo y espacio. Ejemplos de eso son las performances audiovisuales con *circuit bending* de Panetone, las chapuzas tecnológicas de Fernando Rabelo, los talleres IMERSom de Ricardo Brasileiro y Ricardo Ruiz, como también proyectos colaborativos como el Ada Machine de Cinthia Mendonça y compañeros o Narrativas Digitales del Ecoarte y RMP.

Propongo en Talkshop del AGORA/ÁGORA algunas cuestiones sobre la tecnología social y el arte. Para las discusiones del Talkshop, traigo algunas preguntas: ¿El arte trae innovaciones tecnológicas y nuevos formatos de tecnología social? ¿Es función del arte crear procesos para solucionar problemas sociales? ¿Artistas pueden desarrollar nuevas metodologías y tecnologías aplicables a otros segmentos de la sociedad? ¿Será que la tecnología social se utiliza de los mismos procesos de creación del arte tecnológica?

Karla Brunet

Leyenda: Karla Brunet es Profesora Doctora del Instituto de Humanidades, Artes y Ciencias /UFBA. karlabru.net

#### ¿Dónde puede llegar la capacidad transformadora de los proyectos de tecnología social?

Las iniciativas seleccionadas para el *Rede Aberta* [Red Abierta] del AGORA/ÁGORA, así como muchas otras similares, revelan la capacidad de coordinación ciudadana que permite la tecnología y que facilita el desarrollo de proyectos que pasan de la crítica para la acción constructiva. Como revelan los proyectos seleccionados, las tecnologías sociales permiten crear y gestionar recursos e infraestructuras, producir y difundir conocimiento de todos los tipos y coordinar agentes diversos para generar nuevas economías más inclusivas y sustentables. En otros contextos, las “revoluciones árabes” o el movimiento #15M en España revelan la capacidad que colectivos organizados en y a partir de la Internet tiene para realizar el activismo contra poderes políticos y mediáticos con resultados inimaginables hasta poco tiempo.

El diario ahora sigue por dos cuestiones básicas. Primero, identificar las razones y hechos que permiten maximizar la eficacia y la capacidad de coordinación de la tecnología social. Y, segundo, una vez que aprendamos de modo colectivo y experimental como diseñar proyectos basados en tecnologías sociales, es posible preguntarnos sobre los límites: ¿qué grado de complejidad pueden alcanzar los proyectos ciudadanos apoyados y *empoderados* [apoderados] por la tecnología social? ¿Hasta dónde pueden llegar estos proyectos? ¿Qué cambios sociales, políticos y económicos son capaces de generar?

Los poderes políticos se acostumbraron a destacar las limitaciones de los proyectos apoyados en tecnologías sociales para legitimar

modelos basados en el control central y en el conocimiento especializado. Por lo tanto, es urgente invertir en el proceso, desarrollar infraestructuras y organizaciones ciudadanas que sean capaces de caminar tan lejos como sea posible. Solamente una vez alcanzamos esos posibles límites, explotar en que escalas de complejidad es necesario discutir, negociar y, en último caso, proyectar sistemas de gobierno que incorporen la ciudadanía y sus organizaciones por un lado y los políticos, gestores e instituciones públicas por otro.

Juan Freire

Leyenda: Juan Freire es Profesor Doctor de la Facultad de Ciencias en Coruña/UDC - España nomada.blogs.com

#### Diseño y tecnologías sociales

A pesar del censo común asociar el término “diseño” a la estética y a las formas inusitadas, la cultura del diseño, en cuanto a la práctica profesional y asignatura académica, siempre estuvo asociada a la creación de nuevas tecnologías, con el objetivo de facilitar las condiciones de vida de los seres humanos. Para atíngir tal objetivo, el diseñador organiza su proceso creativo en fases que involucran: análisis de contexto; síntesis creativa para generación de ideas; desarrollo de modelos y prototipos; teste del funcionamiento y de la viabilidad de las soluciones.

Al final del siglo XX, la cultura de diseño pasó a contribuir para el desarrollo de otro tipo de tecnología, vinculada a la promoción de la innovación social. El campo del diseño para la innovación social usa el pensamiento creativo como modo de identificar formas más sustentables de vida en sociedad. Como resultado, los diseñadores (1) modelan escenarios de mundos posibles; (2) crean ideas en conjunto con la comunidad involucrada; (3) crean prototipos de productos y servicios que atiendan las necesidades sociales antes descuidadas y (4) testan esas soluciones en conjunto con la comunidad, anticipando y ajustando eventuales problemas antes de implementarlas.

La contribución del diseñador para el campo de la innovación social está relacionada al cuestionamiento de las soluciones existentes, identificando diferentes posibilidades y utilizando su conocimiento técnico para transformar lo que antes era inimaginable en una solución posible de ser estructurada y reproducida en diferentes contextos. Cuando comprendamos las tecnologías sociales existentes como prototipos de formas colaborativas de vida en sociedad, podremos usar la cultura de diseño para diseminarlas, replicándose en otros contextos y adaptándose cuando necesario. Pista para lectura: Plano B - John Thackara

Karine Freire

Leyenda: Karine Freire es Profesora Mestre de Diseño y MKT/UNISINOS

#### La Multitud en Pixels

La decisión de trabajar con el concepto multitud viene de un posicionamiento político en la producción científica, artística y cultural y del deseo de una sociedad global democrática inclusiva y creativa. Aquí, el esfuerzo es dar cuenta del concepto de multitud relacionado a la idea de que no nos unimos sólo por identificación, porque queremos alguien que nos comprenda, sino también como una tentativa de creación de un deseo común de hacer la diferencia.

Según Antônio Negri y Michael Hardt (2005, p.13), es necesario diferenciar la multitud de la gente y del pueblo. La primera, la gente, se caracteriza por abarcar todos los tipos y especies sin diferencia-

ción, en las cuales las diferencias quedan sumisas, “un conglomerado indistinto y uniforme que se mueve en unísono”. Ya el pueblo presenta un centro identitario que une la diversidad a una unidad. La multitud, por lo tanto, se diferencia por la forma múltiple y por la imposibilidad de reducir las diferencias o variaciones internas a uno.

La multitud se refiere a la constitución de un plan de atracción de diferentes tipos de trabajo, visiones del mundo, deseos, concepciones estéticas, sexuales y de género; en fin, dice de sujetos que se encuentran para realizar algo. “En la multitud, las diferencias se mantienen diferentes, la multitud es multicolor” (op. Cit, p.13). Cada pixel-sujeto es ínfimo y molecular, es uno y se define o gira, dobla cuando asociado con otros, relacionando a la subjetivación. Aquí, el mar de los pixels del mundo se corporifica en un barco. Nosotros somos los pixels de la imagen del mundo.

Entonces, la provocación y la invitación de este concepto consisten en regir modos de hacer y subjetivar, de manera que casa sujeto-pixel pueda demostrarse singularmente y, al mismo tiempo, colaborar con los otros en nombre de un proyecto de alteración de las fuerzas y formas anteriores. Y, aquí, la imagen digital nos sirve como metáfora potente, pues su plástica en constante alteración nos permite visualizar las ondulaciones frenéticas del deseo que no tiene puerto ni fin. Su naturaleza es transformarse agenciado por más un encuentro que puede cambiar todo lo que éramos antes.

Solamente en el ejercicio de la expresión es que podrá ser forjada la recepción de la diferencia. Así, podríamos a partir de la premisa de Deleuze (2006), que consiste en afirmar que el ser es idéntico a la diferencia y la diferencia en cuestión es un ambiente generador de expresión y sentido.

Patrícia Gomes Kirst

Leyenda: Psicóloga; Profesora Doctora en Educación en Informática/UFRGS

#### De los impulsos de la red

En un proceso colaborativo de creación en red, existe una expectativa de atngir determinado resultado a partir del desarrollo que cada componente del grupo tuviera al largo del proceso. En el acto creativo existen movimientos oscilantes de pico productivo, vacío propositivo e intercambio de pensamientos en construcción. Sin embargo, muchos ya son los proyectos que se interesan puramente por el artificio de la experimentación y proponen toda una estructura de compromiso e facilitación de los encuentros. El Ágora (agora.art.br) se presenta de esa manera. El Fluxo de Ideas, espacio virtual de fomento de ideas sociales dentro del Ágora, esta en “beta”, porque trabajar gestión de conocimiento sin ser procesal y en permanente revisión es algo absurdo.

Pensar en escasez de conocimiento compartible es una falacia. En la historia, eso nunca ha ocurrido. Sería una ultra-valoración del tiempo actual decir que sólo hoy se consigue desarrollar procesos de creación en red. Ciertamente, las facilidades de conexión forman la gran diferencia de otros tiempos y representa el medio por el cual se genera grande fascinio por la temática. En función del momento de alta oferta de conocimiento (capital social) por las facilidades del acceso a la información y principalmente por el afecto, existe una atmósfera favorable para que se críe y se transgreda en red. La seducción del virtual ha atngido a todos con mucho impacto desde hace algunos años. La zambullida fue grande, que hoy la dicotomía virtual x real es una cuestión urgente de reflexión. La diferencia parece no más existir. La era del híbrido surge casi imperceptible a ojo nudo.

En este sentido, es fundamental traer la noción del proceso del arte contemporánea para el desarrollo de nuevas ideas en red. El

proyecto *Exorcismos Urbanos* (exorcismosurbanos.com) inspira este movimiento y desarrolla una lógica de participación que valora y reconoce la multitud. Que vengan los experimentos mixtos traducidos de impulsos conectados.

Aron Krause Litvín

Leyenda: Aron Krause es administrador de empresas y Director del Grupo Nômade. estudionomade.com

#### Hacer > Decir

Existe difundido un discurso pesado, cansado y falso que la Media Tradicional murió. Todo el mundo sabe que TV, radio, periódico y revista tendrán su espacio por mucho tiempo. Principalmente en un país como Brasil, uno de los pocos países del mundo en que la audiencia es centralizada en un único grupo.

Existe otro comentario, igualmente aburrido, cansado y falacioso que actualmente la Comunicación Digital, es *cool*. Sí, las nuevas alternativas digitales nos ofrecieron recursos interactivos, control de métricas y una *user* experiencia diferente de la actual. Pero, la cosa más relevante que la Internet dejó de herencia para la comunicación no fue la tecnología, sino que el nuevo protocolo social, de consumo y de comportamiento.

Piensa en un balde de tinta azul. Piensa en un balde de tinta amarilla. Ahora, piensa que nosotros estamos viviendo un proceso en el cual sus dos tintas están misturándose. Aún es posible ver algunas marcas de color añil. Aún deparamos con burbujas color de yema. Pero la grande fracción de esa mezcla es verde.

Eso es Comunicación Contemporánea.

Esa nueva tinta ya da color a algunas campañas, que son respetadas internacionalmente no sólo por comunicadores, sino que por la media y por los consumidores. Gatorade Replay, Queensland The Best Job In The World, Doritos Que Vuelvan Los Lentos, Unicef The Tap Project, Id Spice Response, Blendtec Will It Blend?, Xbox Believe, Whopper Virgins, Pepsi Refresh, Volkswagen Fun Theory. Todas ellas no alcanzaron éxito sin razón. Ellas están fundamentadas en los cinco puntos que hacen una campaña de Comunicación Contemporánea tener éxito: De causa, Riqueza Social, Profundidad, Contenido Propietario y Audiencia Propietaria. Ellas tienen una lógica de plataforma y no de push advertisign. Ellas respetan el mayor de los vectores de la nueva comunicación que es: Hacer > Decir. Es el efecto de las marcas convenciendo a través del discurso, de adjetivos, de posicionamiento y es el inicio de una era en la cual las marcas realizan, hacen, se comprometen a través de causas.

Es la Comunicación de la tinta verde.

Tiago Mattos y Felipe Anghinoni

Leyenda: Tiago Mattos y Felipe Anghinoni son Directores de Whatever de Perestroika perestroika.com.br

#### Arte e hibridismo en la red

Considerando que la percepción se modula al ritmo de la evolución de los instrumentos que potencian los sentidos y las experiencias del Corpo, el *hombre informata*, por la naturaleza de sus medios, tiene una percepción de la realidad que se sostiene más por el poder simbólico que por la experiencia sensible, directa. La estética que se articula en el universo virtual no es una estética de lo sensible, sino que una estética de la sensación. El cuerpo, a su vez, se cambia no solamente como resultado de una biogénesis natural, sino que

también, y de manera bastante veloz, por producciones tecnológicas y culturales. En ese contexto, la noción de límite se torna vaga. No hay separación real entre sujeto y objeto, entre cuerpo y contexto. Las tentativas de aislamiento, prácticas comunes en laboratorios, no consiguen más que la invención – simulación – de otra realidad, de otra composición entre ambiente y objeto. Toda definición es una reducción, un rasgo. Una obra de arte es una reducción de las experiencias del artista y es también reflejo de un imaginario colectivo. La separación, el corte, es arbitrario y contesta a las necesidades de producción de sentidos y valores. Observamos las interacciones posibles de un cierto cuerpo en este actual ambiente de la media, considerando la enorme dificultad en se establecieron las fronteras y las identidades. Ese nuevo ambiente es el ambiente del híbrido, del mestizo. Resaltando lo que ha dicho Deleuze en *Nietzsche y la filosofía*, “el múltiple es la afirmación de uno, lo devenir, la afirmación del ser”.

Fábio Pezzi Parode

Leyenda: Fábio Parode es Profesor Doctor en Ciencias del Arte/UNISINOS

#### ¿Redes sociales pueden ser gerenciadas?

La respuesta es sí. Ninguna red de persona consigue alcanzar sus objetivos sin alguna forma de gestión. Además, si observaren con atención las redes sociales, van a ver que ellas ya son gestionadas. Los *websites* conocidos como medias sociales gestionan sus redes de participaciones por medio de reglas formales e informales. Cuando el Facebook delega al usuario la elección de quien puede o no ser tu amigo, él está, en verdad, adoptando la autogestión de la red social. Cuando el Twitter establece que cada texto debe tener, como máximo, 140 caracteres, él está definiendo el estándar de comunicación en sus redes. Cuando el Foursquare crea *badges* y designa alcaldes, él está instituyendo mecanismos de motivación y de ascensión social en la red. Pero la respuesta también puede ser no. Quien intenta gestionar una red social utilizando los instrumentos de gestión tradicionales, basados en la jerarquía y en el control, fatalmente irá fracasar. Tales instrumentos no fueron creados para grupos abiertos, voluntarios, colaborativos. Las redes sociales poseen especificidades de gestión aún desconocidas, todavía, determinantes para la realización de sus objetivos y, consecuentemente, de su éxito. Son estas especificidades de gestión de redes que empiezan a ser utilizadas ahora. Avances científicos y soluciones prácticas nacidas en las propias iniciativas de redes están pavimentando el campo de la gestión de redes sociales. Cedo o tarde este conocimiento estará disponible para auxiliar aquellos grupos abiertos, voluntarios y colaborativos a alcanzaren sus objetivos. Por lo tanto, no sorprendetede, sí, en el futuro próximo, conocer (infinitivo) alguien que se presente como “gestor de redes sociales”!

Jorge Renato Verschoore

Leyenda: Jorge Verschoore es Profesor Doctor del PPG en Ciencias Sociales/UNISINOS

#### Sin Título

La colaboración es una fuerza que tiene transformado la economía y forzado las empresas a adaptarse a este nuevo escenario. Por supuesto que siempre hubo el apoyo. Conversar ya es un medio de colaborar, pues necesitamos usar la misma lengua. Pero lo que importa a nosotros aquí es como la colaboración contemporánea transforma los mercados. Por ello, lograremos hablar en *crowdsourcing* y *crowdfunding*.

Se decía que el poder está/estaba en las manos de aquel que detiene los medios de producción. En otras palabras: es de la fábrica que surge el poder económico. Esta sentencia ya no explica la economía y el poder en nuestro tiempo. No solamente la internet cambio la relación, sino que nosotros mismos la cambiamos. Es del esfuerzo cognitivo, del apoyo y de los afectos que surgen las riquezas en nuestro tiempo. Es justamente en este escenario que se habla en un nueva forma económica: el capitalismo cognitivo. Los bienes no son desarrollados sólo por grandes empresas, delante de imposiciones del capital. Tampoco consumimos sólo lo que las grandes empresas nos “impongan”. Podemos nosotros mismos proyectar bienes que nos interesan. El gran cambio económico está siendo viable a través del apoyo de saberes. ¡La concepción, el proyecto, el diseño son actualmente más valiosos que la fábrica!

¿Las empresas Threadless y Camisetería, ejemplos típicos de *crowdsourcing*, lucran con el trabajo ajeno? Sí, pero los creativos y los consumidores también ganan. ¿Cuándo la inteligencia de la gente trabaja con apoyo mutuo se corre el “riesgo” de producir soluciones mejores para todas las partes!

A través de *crowdsourcing*, la producción es emergente. La gente se involucra en el proyecto cambiándolo. Se refiere a una creación que corresponde a los anhelos de todos los involucrados. Pues, que el interés individual no invalida el modelo. Cuando colaboramos también queremos recibir algo a cambio.

El *crowdfunding* también transforma la economía contemporánea. Esa alternativa se insiere en el contexto, el cual estamos hablando. Tiene que ver con el financiamiento de proyectos de la gente. O sea, proyectos que no tienen apoyo de grandes inversores del gobierno se tornan viables mediante el apoyo de los propios interesados en su realización: el propio público. El *crowdfunding* opera también como promoción del proyecto. Todo empieza entre los amigos. Estos amigos ayudan a propagar el proyecto. Luego, personas desconocidas conocen el proyecto y también invierten.

Observamos entonces que, *crowdsourcing* y *crowdfunding* son ejemplos de un modelo diferente de juego: ¡para que uno logre, otro no necesita perder!

*Texto retirado del simposio vía Twitter realizado el 16 de junio de 2011*

Alex Primo

Leyenda: Alex Primo es Profesor Doctor del PPG de Comunicación Social/UFRGS alexprimo.com

#### *Crowdsourcing*: ¿Esto es para mí?

Antes de la búsqueda de esta respuesta, tenemos que entender que *Crowdsourcing* es un modelo de producción que utiliza la inteligencia y los conocimientos colectivos y voluntarios esparcidos por la Internet para resolver problemas, crear contenido y soluciones o desarrollar nuevas tecnologías (Wikipedia.com, 2011). Por ello, si una persona tiene sueños para realizar, es conectada al mundo por las redes sociales, cree en el poder de la unión y desea transformar el mundo, entonces la respuesta es afirmativa. En *Crowdsourcing* tenemos la oportunidad de proponer, gestionar o participar de proyectos disponibles por la colectividad. Esto abre una nueva fase del sistema económico, en el cual estamos percibiendo, por primera vez, que las personas pueden realizar objetivos sin hacer parte de una organización jerárquica y de poder centralizado. Este contexto surge por una filosofía, aquí dividida en tres zonas: (1) Mercados de Redistribución – En que las personas pueden repasar un buen material a otras por medio de cambio y no simplemente descartarlo. (2) Estilo de Vida Colaborativo – Permitiendo que las personas

compartan ideas, creatividad y finanzas para proyectos por medio de la donación individual colectiva. (3) Sistema de Servicio de Producto – Hábito de consumo que dispone el uso de bienes como servicio, en que muchos utilizan un bien material que en el sistema de consumo capitalista deberían comprar. Se cree que esta nueva tendencia colaborativa fue catalizada por el advenimiento de la Internet 2.0, una vez que, según Clay Shirky, “La media que era buena para crear conversaciones no era buena para crear grupos y la media buena para crear grupos no era buena para crear charlas...La Internet tiene soporte para grupos y conversación al mismo tiempo. Todo consumidor puede ser productor...”. Si esta forma de colaboración que impacta instituciones financiera, gobiernos, hábitos de consumo, posicionamiento político y mismo diseño de productos va a tornar el capitalismo más ecléctico en la sociedad, entonces un pensar iluminado por una meta consciencia acaba tornándose base fundamental en la rescrita de la sociedad contemporánea y de nosotros mismos.

Guilherme Trindade Souto

Leyenda: Guilherme Souto es Professor del PPG de Proyectos/ESPM

### ESPACIO ÁGORA

Compone la estructura curatorial del proyecto en el sentido de ampliar la experiencia del público con los conceptos transversales a él: *creación y transgresión en red*. El nombre *ÁGORA* remite la expresión de la Grecia antigua que designa espacio de máxima manifestación democrática, donde los ciudadanos debatían cuestiones relativas a la organización de la *polis* (ciudad). Hoy, la nuestra *ágora* ocurre intensamente en internet, de forma dinámica, instantánea y simultánea.

Las obras de arte exhibidas en muestra funcionan como dispositivo de apertura para diferentes zonas del conocimiento, no en el sentido de generar una equivalencia o representatividad, pero sí, a favor de la expansión de fronteras y cruzamiento de territorios. Así, el Espaço *ÁGORA* [Espacio *ÁGORA*] tiene actividad propia, independiente, pero, asociado a la muestra, crea sus zonas de interacción.

Funciona por medio de una plataforma web que involucra sus invitados en experiencias vueltas para nuevas formas de producción. Propone lógica y actitudes colaborativas, en que actividades de creación y transgresión pueden ocurrir colectivamente en red. Su desarrollo se dio con el trabajo de un equipo transdisciplinar: Giselle Beiguelman como consultora de interactividades y curadora del eje Artivismo, Juan Freire y Karla Brunet como curadores de proyectos en Tecnología Social y Patrícia Kirst como articuladora de imágenes “do pixel à multidão” [“del pixel a la multitud”]. La plataforma *ÁGORA* es un lugar para el agenciamiento de nuevas posibilidades, inspirador y provocativo, discute y pone en práctica temas relacionados con la tecnología, el arte, sociedad, *crowdsourcing*, co creación, propiedad intelectual, deseo y multitud. Asuntos que tocan a las transformaciones bastante actuales con relación a la organización sistémica de nuestro tiempo y espacio, relaciones multifuncionales, con demandas fragmentadas y sobrepuestas, de actividades interconectadas, todavía no necesariamente compatibles. En ese nuevo sistema, que hasta mismo parece simular una esquizofrenia, podemos aprovechar tal abundancia de conexiones para crear diferentes estrategias de vida.

Situada en [www.agora.art.br](http://www.agora.art.br), es una interfaz en constante actualización. Propuesta en siete secciones, ofrece diferentes entradas de contacto con el proyecto. La navegación funciona intuitivamente. El visitante mueve la página, abriendo a cada desplazamiento diferentes interacciones. La plataforma se extiende en la web, apropiándose de funcionalidades en redes sociales ya existentes como Facebook ([www.facebook.com/agora.agora](http://www.facebook.com/agora.agora)), Twitter ([www.twitter.com/agora\\_agora](http://www.twitter.com/agora_agora))

y Flickr. *ÁGORA* celebra y cuestiona el *AGORA*. Su cabeza en muchos lugares, sus ideas aceleradas. ¿Qué más usted puede realizar?

Estúdio Nômade

### RED ABIERTA

<http://www.agora.art.br/#/rede-aberta>

En ese ambiente, son presentados 10 proyectos que usan de modo innovador las redes, sea para una crítica sobre el funcionamiento, sea para crear nuevas posibilidades de organización social. Las propuestas seleccionadas son tendencias en procesos de creación y transgresión, siendo lugar de investigación e inspiración para una nueva mirada sobre las redes, sean ellas digitales o analógicas.

Para organizar el tenor de las propuestas fueron pensados dos grupos. Por un lado, proyectos de Tecnología Social, curados por Juan Freire y Karla Brunet, muestran la potencia de organizaciones que se basan en el conocimiento de la red, compartido y libre, para creación de comunidades autónomas. De otro, acciones de Artivismo, seleccionadas por Giselle Beiguelman, muestran el poder de transgresión y disidencia del arte colocada como actividad política.

### TECNOLOGÍA SOCIAL

Por Juan Freire e Karla Brunet

#### Banco Común de Conocimientos/ PLATONIQ

<http://www.bancocomun.org>

BCC es una metodología y plataforma destinada a crear, por un lado, un mercado de ofertas y demandas de conocimientos y, por otro, una base de conocimientos compartidos sobre una temática o intereses específicos de un grupo de usuarios. En este proyecto, idealizado por la organización internacional Platoniq, se traduce la lógica del funcionamiento de las redes digitales y de código abierto “en las calles”, y se construye en colaboración una “internet analógica” con el fin de desarrollar un “bien común productivo”.

La propuesta de BCC es combinar la organización de actividades a partir de encuentros y reuniones en espacios públicos donde se materializan las experiencias de intercambio con la intención práctica de compartir informaciones, herramientas o conocimientos aplicados.

Estas premisas se formalizan en acciones y encuentros de intercambios presenciales, llamados Mercado de Intercambio de Conocimientos Libres, que son posibles gracias a las ofertas y demandas que BCC recibe de la ciudadanía. El video es la herramienta básica, especialmente en el caso de los encuentros.

Inicialmente el proyecto utilizó dos estrategias para su difusión y captación de potenciales interesados y usuarios: a cada quince días había un encuentro en colegios públicos, donde las personas interesadas podrían comparecer para se informaren. Fueron puestas urnas y formularios en espacios sociales, donde se podrían depositar las ofertas y demandas. Además, cualquier interesado puede participar del BCC por medio de la web.

El proyecto tuvo el apoyo de la En Entidad Autónoma de Difusión Cultural (EADC) del Departamento de Cultura de la Generalitat de Cataluña, el Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona (ICUB) y el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB).

#### Fora do Eixo [Fuera del Eje] (FdE)

<http://foradoeje.org.br>

Es una red que agrega diferentes agentes relacionados con la producción cultural y, en particular, con la música. Trabaja con pequeños productores musicales y músicos. Por medio de la web, es generado

un espacio de difusión y comunicación de la música de grupos independientes, así como un círculo alternativo de shows, enfocando principalmente en ciudades medias y pequeñas. Es un ejemplo de construcción colaborativa de un modelo sustentable, financieramente alternativo a las industrias culturales convencionales.

FdE es centrado en las pequeñas iniciativas del sector musical, identificando es este nicho una oportunidad delante la crisis de la gran industria fonográfica.

Esta oportunidad se torna realidad a través del uso de las tecnologías digitales y de Internet, y por la demanda de consumo cultural en lugares fuera de las rutas culturales habituales, como las pequeñas y medias ciudades.

Por lo tanto, su objetivo es posibilitar pequeños emprendimientos, especialmente en modelos cooperativos.

Se busca un tamaño que sea auto sustentable a través de la premisa de que la unión de pequeños productores independientes puede permitirles desarrollar grandes acciones sin perder su libertad.

En enfoque se da en los procesos, no en los productos; se sustituye la racionalidad instrumental por la racionalidad comunicativa en las relaciones de trabajo; y se cambian los valores del individualismo por los del cooperativismo.

Hoy en día, el Circuito Fora do Eixo [Circuito Fuera del Eje] se extiende a 25 de los 27 estados brasileños. Además de eso, inició su internacionalización en América Latina a partir de iniciativas como el Grito Rock América do Sul [Grito Rock América del Sur] en 2010, de las 74 ciudades participantes, cuatro eran localizadas en Argentina, Bolivia y Uruguay.

La red fomenta la creación de “monedas sociales” para que haya intercambio entre los colectivos de la red sin la necesidad de realizar transacciones financieras. Con este objetivo son creados canales para facilitar el intercambio de servicios y productos entre los colectivos, sus miembros y colaboradores.

El proyecto se comunica por medio de su red en web y de actividades presenciales, como shows. En web se documentan las metodologías y tecnologías y están disponibles parte de las producciones propias y podcasts de la radio FdE.

#### MapKibera

<http://mapkibera.org>

MapKibera es un proyecto de creación colaborativa de mareamiento lanzado el 2009. Realizado en Kibera, un suburbio de Nairobi, en Kenia, considerado una de los mayores barrios de chabolas de África, el proyecto reunió jóvenes que se utilizarán de la plataforma y de técnicas de mareamiento de OpenStreetMap para construir una visualización de su territorio y de los problemas encontrados en los mismos.

El proyecto tiene por objetivo facultar al ciudadano para usar de recursos tecnológicos, como la construcción de mapas de su región, para contar historias y facilitar el proceso de diálogo con los gobernantes.

Podemos decir que el proyecto está dividido en tres grandes módulos de acciones:

- Construcción de mapas. Abarca el aprendizaje de las herramientas, foro de discusión sobre lo que será hecho el mapa, digitalización y edición de la información.
- Periodismo ciudadano y vídeo ciudadano. Abarca la creación de noticias y vídeos de las problemáticas y cuestiones importantes para la comunidad.
- Respuesta de la comunidad. Abarca la participación y comentarios en los maps, envío de sms para la plataforma web y participación crítica de los usuarios.

Estas acciones llevan al análisis de los impactos y desafíos que serán seguidos por la comunidad. Lo que demanda de la comunidad

una acción ante los gobernantes y una provocación para cambios.

Voiceofkibera.org es un canal de reportaje ciudadana desarrollado por el proyecto Map Kibera, que se utiliza de la plataforma Ushahidi para posicionar esos reportajes en el mapa.

#### Guifi.net

<http://guifi.net/es>

Un ejemplo de proyecto de construcción colaborativa de infraestructuras de acceso a la Internet y una de las mayores redes de acceso sin fío del mundo.

El proyecto desarrolló tecnologías propias y mecanismos de sustentabilidad financiera, constituyendo una referencia para la implementación en zonas de difícil acceso en las ciudades y en regiones rurales.

Guifi.net es una red de telecomunicaciones ciudadana, abierta, libre y neutra que se basa en acuerdos de interconexión entre los participantes; cada uno, al conectarse, extiende la red y obtiene conectividad. Todos los usuarios son propietarios de la red. Los miembros de Guifi.net son personas físicas y empresas.

En guifi.net, la mayoría de los más de 18.000 nudos de conexión disponibles es sin fío, y se complementan con líneas de fibra óptica. La red se extiende hoy en día tanto por zonas urbanas cuanto rurales, aunque su origen tenga sido principalmente rural, y son los propios usuarios los que realizan la manutención. De este modo, surgió un ecosistema de pequeños proveedores de servicios, especializados en las tecnologías de guifi.net, que trabajan para los usuarios en el ámbito local.

Iniciado en Cataluña, el proyecto se extendió principalmente por otras localidades españolas en función de la iniciativa de grupos de usuarios locales (por ejemplo en Madrid o en Galicia). También existen nudos en otras zonas del mundo, aunque el nivel de desarrollo sea muy inferior. Parte de esos desarrollos se producen a través de acciones de cooperación de la fundación que genera el guifi.net. Los propios usuarios son los inversores en la infraestructura y, por lo tanto, el guifi.net se auto sostiene financieramente. La documentación se centraliza en una wiki del proyecto. En este sitio, así como en otros similares de cada zona geográfica, se documentan detalladamente todos los protocolos y tecnologías utilizados.

El proyecto mantiene foros, listas de e-mails y un canal de chat para la comunicación y coordinación de los usuarios.

#### MetaReciclagem [MetaReciclaje]

<http://www.metareciclaem.org>

Reciclaje es un proyecto de inclusión social con origen en São Paulo en el año de 2002. Con fundamentación en la sustentabilidad y en la cultura de apropiación del conocimiento, el proyecto propone el reciclaje de ordenadores viejos, basura electrónica, chatarra y su transformación en herramientas de apoderamiento de un grupo o comunidad. El propio acto de reciclar, de remontar un ordenador, ya es una fase importante del proyecto, pues desmitifica la caja negra.

Las partes no utilizadas y entregadas son vendidas para reciclaje y el dinero es invertido en la propia comunidad. Una vez el ordenador reconstruido y funcionando, la fase es de instalación del software libre, éste utilizado por su ideología colaborativa y de autonomía para la comunidad que lo utiliza. No solamente el reciclaje del ordenador y la instalación de linux para su funcionamiento son suficientes, también son necesarios talleres y cursos de capacitación y experimentación en este nuevo ambiente. MetaReciclagem promueve y estimula talleres de software libre em diversos lugares de Brasil.

El MetaReciclagem tiene dos grandes líneas de acción: los ConectaZ y los Esporo. Mientras los ConectaZ son iniciativas de colaboración de conocimiento, utilización de software libre y movilización en

red, de forma temporaria o permanente, los Esporos son los espacios para nueva aplicación de MetaReciclagem.

Metodología:

- a) Establecimiento de una aparcería local que tenga la comprensión de la importancia de la idea, de las posibilidades de desarrollo y del potencial de crecimiento;
- b) Constitución de un grupo inicial de moradores de la comunidad atraídos por el proyecto a través de la aparcería local.
- c) Constitución mínima del espacio de MetaReciclagem: adaptación de mobiliario, instalaciones eléctricas, siempre visando adaptaciones locales y de bajo costo;
- d) Captación de la primera donación de máquinas con base en contactos locales con empresas, gobierno e instituciones interesadas en el proyecto, como la media local y ONGs;
- e) Período de formación básica en reciclaje de ordenadores, software libre, captación de ordenadores (visión estratégica del negocio) utilizando como material el primero lote de donación;
- f) Operacionalización del espacio de MetaReciclagem como un laboratorio de reciclaje y formación continuada;
- g) Apertura de un Telecentro para acceso a la tecnología por la comunidad local;
- h) Inicio de las primeras prestaciones de servicio, venta de equipos a bajo coste y estructuración estratégica y burocrática de un emprendimiento popular;
- i) Lanzamiento del emprendimiento popular;
- j) Soporte al emprendimiento y formación continuada;
- k) Ligación en red para colaboración y cambio de conocimientos, donaciones y experiencias entre los más diversos emprendimientos populares.

La acción de la propuesta de MetaReciclagem es descentralizada.

## ARTIVISMO

Por Giselle Beiguelman

Jodi

<http://www.jodi.org>

JODI es la pareja más celebrada de net art. Actúa desde los 1990 y nunca perdió la verde corrosiva. Comenzó con un sitio que hoy es regencia sobre activismo, antes mismo que la palabra existiera, el <http://www.jodi.org/>, de 1995. Aparentemente se trata sólo de un sitio de códigos, una pantalla que guiña y parece ser un simple error de programación. Mientras tanto, al utilizar el recurso “Ver código Fuente”, disponible en cualquier navegador, como Explorer, Firefox, etc., surge un diseño que retrata la bomba de hidrógeno.

Toda la relación entre la historia de la Internet y el ejército vem à tona aí [“Ejército viene a sacar la luz”]. Felizmente, desde entonces, los JODIs nunca pararon. En el último proyecto, *talk to me*, ironizan la web 2.0 y sus infinitas máquinas de publicación, que nos transforman en seres voraces que hablan sin parar, pero no tiene tiempo para escuchar. Al entrar en el sitio, una secuencia de URLs es cargada automáticamente, en páginas en blanco que se suceden con variaciones de la frase “*talk to me*”, en el lugar de los links de sitios. Todas, sin embargo, piden, sutilmente: talk to me (habla conmigo).

Hacking Monopolism Trilogy – Google Will Eat Itself, Amazon Noir e Face to Facebook

<http://www.face-to-facebook.net/hacking-monopolism-trilogy.php>  
Alessandro Ludovico y Paolo Cirio + Ubermorgen, 2006-2011

La Trilogía del Haqueamiento de los Monopolios es resultado de tres acciones que combaten algunos de los mayores poderes de la actualidad: el Google, la mega tienda virtual Amazon y el Facebook. En la

primera de ellas, iniciada el 2005, *Google Will Eat Itself* (Google comerá a sí mismo), los artistas italianos Ludovico y Cirio y el colectivo austriaco Ubermorgen crearon un sistema que se apropia de los recursos de venta y compra de publicidad en el Google (el Google Ad Sense).

El objetivo es acumular capital suficiente para comprar el Google, usando sus propias herramientas de ganar dinero. Si esto un día ocurrirá, no lo sabemos. Todavía, el proyecto sembla la duda sobre la supuesta generosidad de la empresa. En el año siguiente, 2006, la víctima de ese grupo de artistas fue Amazon.

Entre julio y octubre, cerca de 3.000 copias digitales de libros fueron “robadas” de Amazon por ellos, aprovechando algunas vulnerabilidades del recurso “Search Inside the Book” disponible por el sitio de la empresa. En ese período, un programa, especialmente diseñado por los autores del proyecto, bombardeaba la interfaz del “Search Inside!” de Amazon con varios pedidos, produciendo montajes de versiones completas de PDF de los textos, que eran distribuidos por medio de las redes peer-to-peer (P2P).

Los autores fueron procesados por Amazon que no exigió su prisión y compró el software (Amazon Noir) por cuantía nunca divulgada, sin permiso de uso por otros, incluso sus creadores. Quedaba, todavía, la duda en el aire: quien gana con el “Search Inside the Book”? Los autores de los libros, nada. Los lectores, aun menos. Ya las editoras y la tienda virtual...

Más recientemente en 2011, fue la vez de Facebook. En el proyecto *Face to Facebook*, creado por primera vez sólo por Ludovico y Cirio, el objetivo era colaborar la nuda fragilidad del sistema de privacidad de “Face” y cuestionar sus innúmeros protocolos de relacionamiento. Por ello, robaron 01 millón de perfiles asociados al Facebook y los filtraron con un programa de reconocimiento facial, a fin de promover “casamientos” entre esos perfiles. Después, los transfirieron para un nuevo sitio de relacionamiento – el – el lovely-faces.com – de su propiedad, creando parejas basadas en las similitudes de datos y faces.

El éxito de la espartería fue tanto que el proyecto no consiguió quedar más que una semana en la red. Fue procesado y finalizado. Sin embargo, su eficiencia y la radicalidad de sus tesis fueron aprobadas: los protocolos de relacionamiento de FB son aburridos – quien dejarlo mejor gana el espacio – y su política de privacidad es una leyenda...

Geoplay

<http://geoplay.info/pt/>

Rafael Marchetti, 2009

Rafael Marchetti es un artista uruguayo radicado en Brasil hace más de 10 años. Viene volviéndose notable por la capacidad de crear interfaz orientada para la desconstrucción de la pasividad del usuario ante las pantallas. Por ello, desarrolla proyectos que, con mucho vigor en el *webdesign* y atención al carácter usable, obligan los visitantes de sus sitios a repensar las estrategias de producción de sentido en internet. Buen ejemplo de esa actitud es el proyecto *Geoplay*, que transforma su visita al conocido Google Maps en una película que puede tener muchas imágenes o no. Funciona de la siguiente manera: haces una consulta de ruta, dando la dirección de partida y de llegada y la respuesta viene en formato de una secuencia de fotos relacionadas al trayecto y que son las bases de las películas de su camino.

Esas imágenes son las que los usuarios del Google Maps insieren en el servicio. Las consultas a trayectos que pasen por lugares con gran poder económico e intensa vida turística, como la Avenida Paulista, en São Paulo, son, en general, intensamente consultadas por sus visitantes u ocupantes. Resultan, así, en largas y animadas películas. Ya los lugares más pobres, los barrios chabolistas como Paraisópolis, también en São Paulo, surgen como agujeros negros, pues nadie añadió imágenes al lugar. En poco tiempo de uso del sitio

Geoplay, seguramente notarás que algo muy intrigante: existe toda una emergente geopolítica de los datos...

#### One Terabyte of Kilobyte Age

<http://contemporary-home-computing.org/1tb/>

Olia Lialina y Dragan Espenchied, 2011

El lanzamiento del servicio de hospedaje gratuito de sitios Geocities, en 1995, fue un evento que marca la salida de la web del mundo académico para lo de las personas comunes. Comprado en 1999 por Yahoo, se reveló un mal negocio a mediados de los años 2000. Aparentemente no hacía más sentido mantener un servicio de esos en la aurora de la web 2.0. Por ello, en 2009, Yahoo decidió finalizar el servicio y dio un ultimátum para que sus usuarios remanentes recogiesen sus bytes, pues serían borrados en poco tiempo de sus servidores. El anuncio fue tomado por los web artistas Olia Lialina y Dragan Espenchied como una amenaza de un verdadero Holocausto Digital. El proceso de archivamiento de los servidores del Geocities fue iniciado por Archive Team, un grupo colaborativo liderado por el historiador americano Jason Scott, que busca promover el de todos aquellos websites agonizantes o en inminencia de desaparecimiento como una manera de preservar la memoria de la Internet, algo efímero, pero que paradójicamente es percibido por la mayoría de los usuarios como sienten perpetuo. Por ello, ellos se basaron en múltiples colaboradores que hicieron indiscriminadamente el backup de centenas de millares de sitios personales que estaban hospedados en el Geocities, tentando salvar el máximo de número de páginas antes que el servidor fuera permanentemente borrado. Cuando de hecho esto ocurrió, en el cambio del día 27 de octubre de 2009, ellos habían rescatado cerca de 900GB de contenido producido por los usuarios de Geocities a lo largo de 15 años de existencia del servicio, ¡mucho de ese contenido producido antes de la compra por Yahoo! Ese contenido rescatado fue hospedado por los miembros del Archive Team de forma descentralizada y publicado en el cumpleaños de un año del fin del servicio como un archivo torrent no conocido portal de descargas The Pirate Bay.

Poco tiempo después de la creación del torrent, la pareja de net artists ruso-alemana Olia Lialina y Dragan Espenchied se interesó por el proyecto y resolvió explotar aquella historia que podría ser perdida para siempre. Para tanto, compraron un HD externo y comenzaron a realizar la descarga del archivo, publicándolo de forma homeopática en su blog, donde disertan sobre cada caso interesante que descubren. Hasta mediados de enero de 2011, ellos habían copiado cerca de 500GB en sitios para el HD.

#### Logo Hallucination

<http://www.christophebruno.com>

Cristophe Bruno, 2006

Uno de los patrimonios más estimados por las empresas es su imagen pública. Esa imagen pública está directamente asociada a sus logotipos. El mal uso de esas marcas puede resultar en serios problemas y penosos procesos judiciales. El artista francés Cristophe Bruno lo considera un expediente dañable que pretende privatizar nuestra mirada.

Por ello, desarrolló un programa basado en computación visual, que busca en internet parámetros de construcción semejantes entre imágenes, pautados por sus vectores y líneas de fuerza – verticalidades, estrellas, redondeos, superposiciones. Sus llaves de búsqueda son logotipos de empresas como Mercedes Benz, Apple y Atari, entre innumerables otras. Pasma: él prueba que esas empresas están utilizando, sin permiso, imágenes anónimas de chicas guapísimas tomando el sol en la playa, de fotologs que registran invasiones urbanas y hasta mismo cuadros del ilustre pintor Vermeer. ¡Tranquilo! Es de pronto una alucinación garantizada, completa, comprobada e irrestricta.

#### FLUJO DE IDEAS

<http://www.agora.art.br/#/fluxo-ideias>

En esa sección, la plataforma ÁGORA invita sus usuarios a una especie de juego en que la importancia de sus ideas puede ser testada. El Flujo es una herramienta de gestión del conocimiento conectada con iniciativas de emprendedorismo social, pues estimula las personas a crearen y compartieren en ideas que tengan potencial de transformación social. O sea, es un ambiente interactivo que acoge y expone propuestas que visan desarrollar alternativas innovadoras para problemas puntuales que todos vivimos.

El Flujo funciona como un juego, pues el usuario, además de inscribir ideas, puede votar diciendo se le gusta o no de la idea de otros. Eso hace que el autor busque activar sus redes para tornar su propuesta conocida. El Flujo trabaja con la lógica de que cada sujeto es productor y diseminador de conocimientos y, por lo tanto, tiene potencial de generar transformaciones en su entorno. Al entrar en el Flujo, la persona corre el riesgo de tener su idea reconocida y esparcida para el mundo.

Así, el Flujo se torna un lugar para el apunte de proyectos, pues permite que los usuarios comenten y cuestionen las propuestas mutuamente, viabilizando un cambio efectivo y reconociendo sus debidos potenciales. Las ideas con mayor eferescencia de voto ganan consultoría especializada en emprendedorismo social y una evaluación entra en estrategias de *crowdsourcing*, además de un día de presentación oficial. Todo el movimiento del Flujo es direccionado para que las ideas puedan desarrollarse como negocios sociales. La nueva economía depende de espacios que estimulen el cambio y la creación colectiva.

#### MICROASSALTOS [MICRO ASALTOS]

Son propuestas desarrolladas bajo la orientación de Giselle Beiguelman, que de forma constructiva e inventiva se utilizan de herramientas de la web 2.0 para ampliación de potencias. Aquí, la ÁGORA de esparce utilizando redes ya construidas, todavía repensando sus funcionalidades y sugiriendo nuevas utilidades.

#### Inmersión Cultural

<http://www.agora.art.br/#/mergulho-cultural>

Propuesta provocativa que usa el Twitter para la circulación instantánea de conocimientos. A través de un perfil específico, fueron divulgados pensamientos de autores contemporáneos que construyen críticamente puntos de vista sobre la realidad actual. Son ideas rápidas, movidas a través de los 140 caracteres que esa herramienta en red permite. El público es llamado para poner sus ideas y argumentos, discordar o ampliar la reflexión.

El canal de Twitter también sirvió como escenario para calentar los debates que con día y hora marcados avivaban toda la red de seguidores, trayendo cuestionamientos que serían debatidos en el día siguiente en evento presencial. La utilización del Twitter como un canal global de simposio a través de mensajes cortos y dinámicas, es un buen ejemplo de reaprovechamiento de herramientas abiertas.

#### Ideas Enredadas

<http://www.agora.art.br/#/ideias-enredadas>

Actividad que usa el Facebook como plataforma para articulación de una red propia y cautiva. La propuesta aquí es crear un espacio de celebración y cuestionamiento sobre nuestro "ahora". Es a través de provocaciones e intercambio de iniciativas culturales, artísticas y empresariales, que se dan para reflejar sobre nuevas formas de producción, creación y transgresión en red, que el proyecto genera





#### PRESENTATION Santander Cultural

Ágora was the site of highest expression of citizenship in Ancient Greece, where fairs, galleries and political speeches took place within the urban environment. After many centuries, the most pulsating place of the democracy movement is seen on the Internet, especially on social networks. It is from connection, collaborative relationships that surge the ideas and debates in modern times.

Santander believes in the importance of reflecting on this new scenario, in which the *AGORA/ÁGORA [NOW/ÁGORA] Creation and Transgression in the Network* project was born. So, it is a partner of the initiative and is present in debates on contemporary phenomena of simultaneity, immediacy, collaboration and interactivity evidenced in the visual arts exhibition and digital platform.

In the visual arts exhibition, called *AGORA Instantaneous Simultaneous*, with works in painting, sculpture, drawing, video, photography and video installation, the curator Angélica de Moraes brought together national and international artists with works that address a change in our perception of time. At the web platform, called *AGORA*, the idea presented by Giselle Beiguelman, Juan Freire and other collaborators was to discuss proposals for activism and social empowerment, gathering projects with the intense networking.

Activities such as *Flow of Ideas* – which encouraged projects with entrepreneurial potential, or as *Talkshops* – debates that took place simultaneously in the Santander Cultural multipurpose rooms and on the web, brought ideas and the public, developers and consultants, mobilizing people and projects from the network formed around *AGORA*. In parallel, the educational activity of Santander Cultural developed in partnership with ESPM an educational approach to meet groups with different profiles, from business to family and school, as well as to support teachers in their classroom activities.

With the participation of curators, consultants, artists and invited researchers, this book records and deepens the discussion developed in the nearly three months in which the project was available to the public, whether at Santander Cultural, or on the web. With this work, we hope to expand and broaden the debate.

#### AGORA/ÁGORA PROJECT

Hybridity, overlays, instantly. *AGORA/ÁGORA Creation and Transgression in the Network* celebrates, interacts and put in question such fundamental features of our everyday life through a project that offers different possibilities of participation and engagement

With the general curatorship of Angélica de Moraes and specific curatorial of Giselle Beiguelman, in activism on the web, Juan Freire and Karla Brunet in social technology. The project has original format, conducted in two environments – an exhibition of art and web platform – both with their own characteristics, but that also expand and enhance the mixing and combination. The public is privileged, since it may experience multiple contacts with the themes of the project that explores the relationship among time, space and network production.

Changing the perception of time is a characteristic of our now. It's been a long since we abandoned the illusion of reaching the whole, of having a totalized explanation of our place in the world. Our daily life is to sew pieces, flashes, moments, a puzzle that will never be completed. Our certainty of today is our doubt of tomorrow. There is no longer the notion that the past explains the present and illuminates the future. The validity of things is for the moment they inhabit.

*AGORA/ÁGORA* leads, through this perspective of time and space, a look at new forms of contemporary production, where collaboration and open sharing organize hybrid structures that reinvent the possibilities for political, economic and social interaction.

#### AGORA INSTANTANEOUS SIMULTANEOUS

##### Ana Holck

Lives and works in Rio de Janeiro. Graduated from UFRJ with a degree in Architecture and Urbanism, she has a Master's Degree in History from PUC-RIO and is completing her PhD from EBA/UFRJ. Since 2001 has been doing solo exhibitions, displaying large sized installations.

##### Bogdan Perzynski

Lives and works in Austin, in the United States. Perzynski's work is focused on the interdisciplinary aspects of art, including the communicative action philosophies, social pragmatism and personal invention. Working with installation art since 1978, in the decade of 1990 he began experimenting with sound effects, videos, sensors and interactivity in his productions. During more than 30 years of career, Perzynski has also produced paintings, drawings and video projections frequently including architectonic environments.

##### Caio Reiszewitz

Lives and works in São Paulo, graduated in Visual Communications and holds an MFA from USP. The photographer, specialized in Germany, explores the relations between documentary registration and art, between the politic and aesthetic. In his works, the areas are photographed and juxtaposed with the intention of revealing the symbolical and political aura present in there.

##### Frantz

Lives and works in Porto Alegre, Brazil. He developed his work in visual arts utilizing several artistic languages – drawing, engraving and painting, having dedicated himself more to the latter.

##### Giselle Beiguelman

Beiguelman is a midiartist, with a Doctor's degree in Cultural History from USP. Working in the areas related to creation and critics of Art Media she is a professor at FAU-USP, member of the Ars Electronica Jury (Linz, Austria, 2010 and 2011) and editor of *Select Magazine*.

##### Perry Bard

Lives and works in New York, in the United States. Focuses her work on interdisciplinary projects (individual or collective) that aim at the public space. Dedicates herself primarily to videoart.

##### Raquel Kogan/Lea Van Steen

Raquel Kogan is graduated in Architecture by the Universidade Mackenzie. As an artist, she works with diverse media and the presence of numbers is recurrent in her production. She won the prize "Rumos Transmídia" in 2002 with the installation *Reflexão#1*. Lea Van Steen started her work in independent films. After an initial period at television, the artist migrated to the advertising industry, in which she contributed to many campaigns. Today she is focused on authorial works, such as short films, documentaries and art videos. Both live and work in São Paulo.

##### Rejane Cantoni/Leonardo Crescenti

Rejane Cantoni is graduated in Journalism by PUC São Paulo (1982), Master in Communication and Semiotics also by PUC-SP (1989) and in Études Supérieures des Systèmes d'Information by the University of Genève (1996). Doctor in Communication and Semiotics by PUC-SP (2001) and post-doctorate by the University of São Paulo (2009). Professor and artist, works mainly on the following subjects: human-computer interfaces, art, science and technology, virtual reality, tele-immersion, cyberspace and semiotics. Leonardo Crescenti is an

artist and architect graduated by FAU/USP. Works in the advertising market as a photographer since 1980 and as Photography Director in commercials and short-films since 1984. In his artistic career, researches and develops projects in several media and supports. As a Director, realized 13 short-films, having obtained 21 national prizes and 14 international. Both live and work in São Paulo.

#### Rommulo Vieira Conceição

Professor Doctor in Geology and Master in Visual Poetics by UFRGS, lives and works in Porto Alegre, RS. In his artistic career has realized solo and collective exhibitions, with residencies in Brazil, Argentina, Australia, and Finland. Through photography, drawings and installations, he explores relationships between spaces, uses and functionalities. He was contemplated with prizes from 'Rumos Itaú Cultural', 'Funarte' amongst others.

#### Saint Claire Cemin

Works between Paris, New York and Peking. Gaucho from Cruz Alta (RS, Brazil), studied in the École Nationale Supérieure des Beaux Arts, Paris (1975-78) and realized solo exhibitions in the Witte de With museum (Rotterdam, Holland) and Hirshhorn Museum (Washington, USA), amongst others. He has works in the collection of the Whitney Museum of American Art (New York), Inhotim (MG, Brazil) and MARGS.

#### Toby Christian

Settled in London, where he graduated by the Wimbledon College of Art in 2007. He works mainly with sculpture, using a range of varied materials. He is accustomed to look experimentally at classic sculpture, exhibiting in cultural spaces such as the Royal Academy of Arts, the Tate Modern and the Saatchi Gallery.

#### Wagner Moraes

Lives and works in Paris, France, acting as film-maker and fine artist. Produces work in several audiovisual and sonorous formats. As a film-maker, produced documentaries and fiction works. Recently he was selected for the program Le Pavillon, participating of an artistic residency in Palais de Tokyo, in Paris, France, where he created several projects and exhibitions.

#### Fragments of the Here and Now

##### Angélica de Moraes

The central idea of the project *Agora/Ágora: Criação e Transgressão em Rede* [Now/Ágora: Creation and Transgression in the Network] and the exhibition *Instantâneo Simultâneo* [Instantaneous Simultaneous] is to mirror, question and celebrate – on two planes of action (physical and virtual) – the change in the perception of time that has taken place in contemporaneity. To celebrate and question our increasingly quick mode of being in the world today. Because the contemporary individual no longer lives in a single dimension. He/she is real and virtual. All at the same time. Whether with the deepest anguish or most delirious amazement, we are aware of the impossibility of encompassing in a single existence the enormous spatial-temporal expansion of the production and accumulation of knowledge. A Brave New World, as Aldous Huxley so aptly defined it.

Our notion of the world is no longer established by the narrative or by the analysis of cause-and-effect, which we inherited from Greek philosophy. It arises from the here and now, from the juxtaposition and articulation of the impossible, at a determined instant, from fragmentary notions of a universe of increasingly expanded and

mutating information. The Aristotelian synthesis is overlaid to the notion of the rhizome (Deleuze and Guattari),<sup>1</sup> from the roots that are modified in infinite unfoldings and flows of ideas, in mappings of the provisory.

The thematics of time is emphasized throughout the show *Instantâneo Simultâneo* by the overlapping and coexistence of opposites and complementaries. The exhibition brought together 14 national and international artists around the theme of the rapid passage of time, and how this affects our understanding of the current world. All of the selected artworks, even those done in traditional media (painting, sculpture and drawing), involve this theme or were made in expressive ways that make use of time (film, video, photography, video installation).

The project's subtitle ("creation and transgression in a network") clarifies one of the characteristics of technological art: it subverts the idea of the artist as a solitary creator, in a studio, and places him/her into the world of the shared creative processes, in groups connected by the web. As observed by Julio Plaza and Arlindo Machado,<sup>2</sup> shared creation in a network problematizes "the sociocultural changes related with technological progress." Interactivity is not merely a technical and functional convenience, because "it involves the spectator physically, psychologically and sensibly in a practice of transformation."

By abandoning the illusion of attaining the all-inclusive explanation or the revealing perception of our place in the world, we experience indefinite situations of cultural, racial and even gender identity. Our body stops being merely organic, and takes on technological prostheses. Our senses are expanded by electronic resources, which shorten physical distances and flatten differences between diverse cultural times. There is a constant sewing together of fragments in order to accommodate modules of a jigsaw puzzle that will never be completed because it functions as an open system, generating more and more pieces. Something like the metaphor of Jorge Luis Borges's map, which attains completeness when it stops being a simulacrum and becomes the thing itself that it aims to simulate and summarize.

Galileu Galilei (1564–1642) already stated that there is no absolute frame of reference. The meaning of anything at all is relative, since it needs to be compared with some point that can serve as a reference for it. The validity of things is relative to the moment they are part of. This scientific pronouncement also applies to the artistic plane and is constituted in one of the two conceptual axes of the show *Instantâneo Simultâneo*. Which was conceived with the aim of feeding off the visitor's drifting through the exhibition space, navigating through it according to how his/her repertoire or life history sews together the artistic discourses being observed. A perception that is ramified as the visitor accesses the virtual spaces of the agora, an unfolding of the public square where the ancient Greeks discussed the questions of citizenship and the management of the polis (city), linked with the global agora of the social networks and art activism.

Mirroring the collapse of the paradigm of the definitive explanations, our curatorship did not design a forced flow of visitation through the imposition of a supposed visual theorem. The visitor's driftings and discoveries are encouraged by the absence of compartmentalizations. There are no authorial cubicles or rigidly territorialized spaces. We have aimed to maximize the cross-influence of the artworks with their surroundings, as well as the power of intercrossed dialogues of different natures and media, which emphasize art's effectiveness for generating reflection and citizenship rather than merely a product of mediatic appeal or a luxury commodity.

The impressive architecture of Santander Cultural Porto Alegre – one of the most beautiful venues in the Brazilian exhibition circuit – challenged us to understand it as an ally. Respected in its

characteristics, it harmonized with the set. The promenade was laid out to engage the gaze of the flâneur – the visitor who, precisely for being casually unfocused, captures what he/she sees with greater sensitivity. The focused, tense gaze is invited to relax. If one manages to resist the compulsion for instruction sheets and aesthetic decrees, he/she will be amply rewarded, we assure you.

#### The roster of artists

The word *framework* denotes a structure as well as a frame or context: a precise delimiting of outlines. It also refers to the concept of a frame, the name for a fragment of time in a film or video. For this very reason, the artwork *Túnel* [Tunnel] by the artist duo Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti was chosen as the exhibition's entrance piece. Its rectangles/frames invite the viewer to interact with mutability, in the expandable time of the frames of the visit. Like *Túnel*, the entire exhibition, has been conceived with the aim to destabilize. There is a symbolic charge that "frames" the absurd aspect of the very act of trying to frame, classify and measure. Time is only measurable by false means and convention.

The next work in the central axis of the first floor is *SuperCinema*, by Rommulo Vieira Conceição. Superposition is the fulcrum of this artwork and the conceptual thread of the project *Agora/Ágora*. *SuperCinema* is anchored by an ironic simulacrum that juxtaposes two everyday activities: the supermarket and the cinema. Both are in operation: one can buy groceries and see a film. *SuperCinema* questions the place of art in the market and the place of the market in art. Inscribed in an environment imbued by the celebration of value (a bank), it brings about a direct contact between complementary or mutually exclusive spheres of action, according to whether the production of symbolic goods (culture) is understood as being in harmony or in opposition to the marketing of these goods. Upon being bought and taken out of the exhibition, the shampoo on the shelf of *SuperCinema* (an integral part of the work, therefore) returns to being only an object of consumption. How many celebrated pieces haven't already undergone this demystifying course upon leaving the art gallery?

Rommulo also presents a series of monochromes that evidence the quality of his drawing and his precise use of color. These exercises in conciseness contrast with the pictorial appropriations made by Frantz and situated exactly above, on the mezzanine. The excess and accumulation of paint on drop cloths lining the floors and walls of studios gain the status of painting through the action of the artist's choosing and framing determined areas of them. Frantz short-circuits the notion of authorship and pictorial intention.

With heavy blocks of concrete and extremely light cutouts of translucent polycarbonate, Ana Holck sets up the installation *Bastidor* [Backstage], involving dualities of powerful spatial presence and seductive interactivity. The networks of hexagonal cells propose geometric interplays of subtle balances. It can also be read as a metaphor for collective creation in a network and for the real/virtual link.

Strictly involving the concept of creation in a network, Perry Bard's web art is constructed through the collaborative efforts of dozens of artists around the world, gathered around the re-creation of the classic documentary *Man with a Movie Camera, 1929*, by Dziga Vertov. Perry's proposal is a work-in-progress that points to re-creation and collaborative work as fertile trends in contemporary art.

Bogdan Perzynsky presents the video projection *Fortune Teller*, an ambitious and successful work of operatic dimensions that required six years of work and the combination of countless skills, in fields ranging from the hard sciences to the scenic arts. Perzynsky reflects on the random decisions that mark our life and the precariousness of what we call destiny.

Caio Reiszewitz participates with a photographic installation made to exhibit a specific angle of his extensive and consistent production: the landscape. A landscape of an idyllic character, of exceptional beauty, that also records the voracious environmental destruction, that seems to extinguish the idea of a future.

The focus of the video installation *Mamãe, papai, eu sou um...* [Mommy, Daddy, I Am a...] by Wagner Morales is the violence sub-jacent to an apparently peaceful family meal. The scene triggers an acerbic questioning in regard to identity, which is always contingent and fluctuating in these globalized and nomadic times.

In *Cinema Lascado* [Chipped Cinema], by Giselle Beiguelman, the everyday cityscape of a megalopolis – seen from within a car traveling along an elevated roadway – gains a fascinating, mutating geometry that visually links two simultaneous projections. The artist explored and enlarged an optical reading error that arose during the transfer of digital image files in order to hybridize cinema and expanded painting. A series of urban photo/collages completes this fast and sharp perception of contingent aesthetics.

Raquel Kogan and Lea van Steen establish a poetic and delicate dialogue with the exhibition space. The video installation *Ponte* [Bridge] blends the real and the virtual, as exhibition visitors and characters captured by the duo's cameras are projected as incorporeal figures. Both seem to exist in the same slice of space/time. In the video projection *Subtítulo* [Subtitle], the artists extract unusual vantage points for a traffic scene.

Saint Clair Cemin characterizes his sculptures by the sampling of various times of the history of art. He reminds us of archaic or modern, ancient or current forms, underscoring that today we are experiencing all the eras of humanity in our perception of the present. His set of works is capped off by a series of drawings concerning the precariousness of life, rereadings of the vanitas genre.

Last not least, the site-specific microworks by Toby Christian are sprinkled throughout the show to reward the gaze of only the most attentive viewers. Toby's work deals with the most immediate moment. It transforms the rigidity of the walls into something soft and flexible like human skin, creating registers of the ephemeral.

1. DELEUZE, Gilles and GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*. São Paulo. Editora 34, 1997.

2. PLAZA, Julio and MACHADO, Arlindo. *Arte e Interatividade* Cader-nos da Pós Graduação. Campinas (SP): Ed. Unicamp, 2000, p. 23.

#### TALKSHOPS Reflexions

The connection between the areas of interest of *Agora/Ágora* can be experienced from the reflections made in the parallel activities of the project. Named Talkshops, the meetings took place either in person, in the multipurpose rooms at Santander Cultural, or remotely, through its channel on Twitter. In both territories the motivation was to raise questions and develop the debate from the dialogue between different forms, often antagonistic, to understand and think about reality. Now, in a project dealing with overlapping and fragmentation in the way of perceiving time and space, it was natural that its moments of reflection and criticism also presented dynamics of reading that can coexist in their differences. The Talkshops gathered guests from different areas, expanding and opening spaces for discussion of contemporary phenomena, between desire and behavior, related to art, economy and society.

#### From Interaction to Agency

The twenty-first century will be in the history books as the ground zero of the post-online era. An era in which networks have become

so prevalent in daily life and that the process of digitization of culture has become so pervasive that it became obsolete to think of real/virtual dichotomy.

The world of the Internet of Things has already been announced in the present and the interaction mediated by connection devices is its password. Small mobile phones that live in our pockets make cyber and expand our bodies beyond here, immersing us in a time of eternal now.

Flexible screens of different sizes reshape notions of domestic space and privacy; applications of Augmented Reality insert layers of information in the urban environment, redefining public space.

We live mediated by social networks like Twitter and Facebook, and the internet is established as a privileged stage for control, consumption and political mobilization.

In this context, interaction and interactivity become words more than recurring. They invade the advertising discourse and become a commodity of the computer and telecommunication industry, become consolidated as one of the dimensions of mediated sociability that supports social networks like Facebook and the like.

This causes producing, evaluating and reflecting critically on artistic projects aligned under the rubric of “interactivity” to become a challenge and a complex task. After all, in a world where from telephone to TV set, through refrigerator, everything promises interaction and connection, what could be worthy of note and reflection?

What has not yet been delivered and promised by seductive gadgets that surround us and by corporate instances through which we express and construct our subjectivities?

These questions were present in the discussions made by the Jury of the Interactive Art category of *Prix Ars Electronica 2011*, of which I was part. These were starting points for reflection and a selection process that focused on projects capable of critically and creatively question uses of media and networks, stressing the field of interactivity beyond the mere applicability embedded in their industrial projects.

Works that are designed not as objects themselves, but as devices, operating strategies, plans and actions of multiplication of meanings and repertoires. Works also able to propose new perceptual, cognitive, aesthetic and political dynamics. Works that propose to rethink the interactivity in the field of agency of deviation and distributed intelligence. Artistic works directed not to the ability to be “empowered” by their users, but directed to the “empowerment” of their interactors.

Giselle Beiguelman

Caption: Giselle Beiguelman is a media expert and professor at FAU-USP in the areas of History of Art and Design, creation and criticism of media art. [desvirtual.com](http://desvirtual.com)

#### Appropriation Painting

What is this painting that I make, or what is this that I appropriate? She is mine, but she does not come from a craft, of a manual work of mine. I instate a paradox in the history of that ancestral technique, and that is what moves the imaginary of the people. It generates a meta-painting, something that remits the processes and results evidenced when I choose and determine an area like painting.

A taste for restlessness that this painting provokes. The wonder is installed when they ask how it was done. When they discover there that the painting resulted from the accumulation of residues through some time and from the final election done by my looking when I cut out the pictures, the concept of overlapping a long history of pictorial technique.

The emphasis in the manual skill is transferred to the process of captivating those pictorial moments. The process implies lining with cotton canvas the studios, its floors, walls, tables and all the surfaces that serve as the base for the artists who work in those spaces.

After some visits in those places to accompany the accumulation of paints in that lining, I suddenly decide that they are ready to be appropriated for my job. It is when I cut the canvas dirty with paint, those margins that would be left, and I construe my work with them. Placed on a frame made of canvas following the same exhibition criteria of the conventional canvas, which used to be a marginal moment becomes a central fact.

The gesture of the paint inscribed in those canvases does not have any intentionality. The intentionality is to name them as a pictorial fact and to make them fit.

It is about a painting that happened, an appropriation painting, a paint choice. Above all and before anything else, it is just paint.

Frantz

Caption: Frantz is a fine artist and professor.

#### Your face

A quick visit to Rua Santa Efigênia, in São Paulo, and to the MIT website, which can be more complete and comfortable to visit, shows that current efforts aimed at developing technologies and, consequently, machine-machine and human-machine interfaces, focus primarily on:

1. recognition, integration and automatic synchronization between personal and public equipment – machines communicating with machines;
2. design of projection devices and memory which are more portable, cheaper and therefore much more pervasive – machines are in everything and everywhere;
3. design and development, or use of tools (software and hardware) that demonstrate physical phenomena and/or social interaction – machines incorporating interfaces for recognition of speech, handwriting, vision, touch and human gestures.

This scenario serves to illustrate an important variable in our research: how to design devices that enable to transform aspects of the complexity of the physical world, signic and hybrid worlds in sensory information that anyone can understand?

In 2005, we initiated an investigation that resulted in a series of experiments: the projects *Infinity to the Third Power* (2007); *Floor* (2007); *Mirror* (2008); *Solar* (2009); *Soil* (2010) and *Tunnel* (2010), among others .

In these experiments, the challenge is to research and develop audio-tactile-visual interfaces centered in the “human.” Interfaces that address the cognitive and perceptual abilities of the interactor against situations that require or reflect adjustments in perception and behavior, such as: space, time, physical strength, human-human, human-machine and machine-machine communication systems. That is, design, develop and implement devices capable of enabling the visitor to experience, perceive and understand, in a natural and intuitive manner, ideas, theories, sensations and/or physical phenomena.

Rejane Cantoni and Leonardo Crescenti

Caption: Rejane Cantoni is an artist and Professor at PUC-SP in art, science and technology. [rejanecantoni.com](http://rejanecantoni.com)

Leonardo Crescenti is an artist and architect, Director of Photography acting in the advertising market. [crescenti.com.br](http://crescenti.com.br)

#### Very little is known about it, yet

The contemporary world does not want to be divided, does not want to fully understand, perceive as a whole, identify clearly, classify, enumerate, order, say or not to say, accept, occur, permeate. It is not either this or that. In that exaggeration of negative answers he exists, all the same. And if it were exactly in that cloudy space, in that dense fog, in that lack of certainties, in that dark entanglement of facts, in those fragments of small certainties, that our perception of ourselves predominated? Just there, in the space around us, in the time that makes us relative, in the history that supposedly justify us? And if that uncertainty were materialized? And if that materialization, to be coherent, were uncertain, unclassifiable, disordered, unreliable, if it were this and that at the same time, in its own nature? Supercinema is all this and it is born of those questions.

Rommulo Vieira Conceição

Caption: Rommulo Vieira is Master in Visual Poetics/UFRGS.  
rommulo.com

#### Structure as Concept

Developing the project Now/Agora was a challenge and a fantastic learning. From the outset the creative intention was to seek an extension of the experience, which can make art a means of opening new possibilities of thoughts and actions. That is, making the project work as an engine dedicated to building practical activities and, accordingly, justifying its own concept. The structure as a concept means exactly that: doing more than telling. It is to think the appropriate body for the wishes. Thus, building the machine geared to facilitate all the possibilities that it proclaims itself. The project Now/Agora lives its questionings, celebrates and challenges the present, putting itself in the risk of existing simultaneously in two places/times. Independent, they work crossed to one another, both real and current. However, one is accessed through a digital interface and the other directly on skin contact. They do not compete, nor are they illustrative of each other. What they do is promote a varied and multiple extension with a diversity of entrances that allow different areas of contact and interaction. Now the concept is alive.

Daniel Muller Caminha

Caption: Daniel Caminha is a psychologist and Director of the Nômade Group  
estudionomade.com

#### Pachyderms in the flood

Information, today, definitely does not go with control. Huge traditional companies can have legal departments as big as they are, but they will never be large enough to handle the flood we have here. And I am not talking about piracy – a term, incidentally, of interest only to those who invented it and make money by “fighting the practice.” I am not speaking only of internet either. At Tecnobrega in Belém or in the Nigerian movie industry, as studies by FGV-RJ have shown and I had the pleasure of seeing it live, production and distribution of culture and information, on the streets, is far beyond copyright laws from typewriter time. The remix goes free, everyone wins (money and knowledge), and is far freer and happier than the group of major companies and legal departments. And Belém and Nigeria are now old examples. On the internet, production and distribution of information free of this outdated logic come from everywhere, for a long time now. Maybe even from your home. It grows

and gains new forms and tools every day. In the midst of this global, democratic and beautiful to see movement, on the institutional field the story is quite different: governments and large companies try to contain the crowd by creating such “more efficient” control mechanisms; suing; tightening the circle; closing even more. Their attempts to contain the flood fall way short. The “cleverer” ones try to surf this wave, as if marketing could fix everything, and they sound as unique as a potbellied old man on the dance floor. Sorry, but freedom and originality is not created with advertising nor is controlled with lawyers.

Lino Bocchini

Caption: Lino Bocchini is editor-in-chief of Revista Trip, Creator of the website Falha of São Paulo

#### Intercreativity

Intercreativity is the concept that brings us closer to understanding the effects of the web as part of subjectivity, power relations, human exchange and communication. It is also one of its most extraordinary aspects. It is not just interactivity, but a bottom-up type process, which involves inter-individual cooperation and collective creation.

Along with intercreativity are also the effects of civil empowerment, which complexity is far from being understood. This new type of emerging power is that of transversal and cross-disciplinary collaborative networks; mobile, cross-cultural and transnational power; molecular and mass power of communication, information and knowledge.

Shared power, knowledge and life make up the ways of being which are appropriate for our time and its specific mode of production.

In the current planetary Agora, collaboration and creativity are key elements with which more and more chances are taken for the preservation, success and improvement of individuals, groups and social institutions, in the context of markets and realities which are increasingly complex and competitive.

Professor Celso Cândido de Azambuja

Caption: Celso Cândido, PhD, PPG of Philosophy/UNISINOS

#### Social Technology and Art

Art and technology projects, conceptual art and “engaged” art work with social issues by creating platforms for solutions to everyday problems. We also see that easily in urban interventions with locative media in which art acts as a propellant to rethink the city. Art, process and social art are nothing new, nor art and technological experimentation are something unusual, but we can see a growing stream of artists who unite these two streams.

Artists working with meta-recycling, circuit bending, cheap technology, software and hardware-free, DIY, are examples of this blend of social technology and art. From these experiments, there are new practices, new business models and ways to produce culture. Art as process is assimilated to what we define as social technology; it is also a way to create platforms, methods and experiences that have a preset intention. The slogan “Art for art’s sake” does not apply here. The contemporary technological art is connected with its time and space. Examples are the audio-visual performances circuit bending of Panetone, the technological workarounds of Fernando Rabelo, the IMERSom workshops of Ricardo Brasileiro and Ricardo Ruiz, and collaborative projects such as Ada Machine of Cinthia Mendonça and colleagues or Narrativas Digitais of Ecoarte and RMP.

I propose in the Talkshop of Now/Agora some questions about social technology and art. For discussions in the Talkshop, I bring

some questions: Does art bring technological innovations and new forms of social technology? Is it an art attribution to create processes to solve social problems? Can artists develop new methods and technologies applicable to other segments of society? Does social technology use the same creation processes as technological art?

Karla Brunet

Caption: Karla Brunet, PhD, Institute of Humanities, Arts and Sciences/UFBA.  
karlabru.net

#### How far can the transformative capacity of social technology projects go?

The initiatives selected for the Open Network of *AGORA/ÁGORA*, like so many others like them, show the ability of citizen coordination that enables technology and facilitates the development of projects that go from criticism to constructive action. As shown by the selected projects, social technologies allow creating and managing resources and infrastructure, producing and disseminating knowledge of all types and coordinating different agents to generate new more inclusive and sustainable economies. In other contexts, the “Arab revolutions” or the #15M movement in Spain show the capacity that the organized collective on and from the internet has to act against political and media powers with results that until recently were unthinkable.

The agenda is now going through two basic questions. First, identify the reasons and factors that can maximize the effectiveness and coordination capacity of social technology. And, secondly, once we learn collectively and experimentally how to design projects based on social technologies, we should ask ourselves about the limits: how much complexity can citizen projects supported and empowered by social technology reach? How far can these projects go? What social, political and economic changes are they able to lead?

The political powers have come to highlight the limitations of the projects supported by social technology to legitimate models based on central control and expertise. It is thus urgent to invest in the process, develop infrastructure and citizen organizations that are able to get as far as possible. Only upon reaching these potential limits, explore in which scales of complexity is it necessary to discuss, negotiate and, ultimately, design governance systems that incorporate citizenship and their organizations on the one hand, and politicians, managers and public institutions on the other.

Juan Freire

Caption: Juan Freire, PhD, School of Science, Coruña/UDC - Spain  
nomada.blogs.com

#### Design and social technology

Although common sense associates the term “design” with unusual aesthetics and shapes, design culture, while a professional practice and an academic subject, has always been associated with the creation of new technologies, with the purpose to facilitate the living conditions of human beings. To achieve this goal, the designer arranges his creative process in phases, involving: context analysis; creative synthesis to generate ideas; development of models and prototypes; testing of functioning and viability of solutions.

At the end of the twentieth century, design culture began to contribute to the development of another type of technology, linked to promoting social innovation. The field of design for social innovation uses creative thinking as a way to identify more sustainable forms of

life in society. As a result, designers (1) model scenarios of possible worlds; (2) generate ideas together with the community involved; (3) build prototypes of products and services that meet the social needs which were previously neglected; and (4) test these solutions together with the community, anticipating and adjusting any problems before implementing them.

The designer’s contribution to the field of social innovation is related to the questioning of existing solutions, identifying different possibilities and using his/her expertise to transform what was once unthinkable in a solution that can be structured and replicated in different contexts. When we understand the social technologies existing as prototypes of collaborative forms of life in society, we can use the design culture to disseminate them, replicating them in other contexts and adapting them when needed.

Suggested reading: Plan B - John Thackara

Karine Freire

Caption: Karine Freire is a Professor and Master of Design and MKT/UNISINOS

#### The Crowd in Pixels

The decision to deal with the concept of a crowd comes from a political position in the scientific, artistic and cultural production and from the dream of a democratic global society which is inclusive and creative. Here, the effort is to make justice to the concept of crowd related to the idea that we are not united only by identification, because we want someone who understands us, but in the attempt to create the common for wishing the difference.

According to Antônio Negri and Michael Hardt (2005, p.13), it is necessary to differentiate a crowd of mass and of people. The first, mass, is characterized by encompassing all types and species without differentiation, in which the differences are subsumed, “an indistinct and uniform conglomerate moving in unison.” The people, on the other hand, have a central identity that links diversity to a unit. The crowd, therefore, is distinguished by the multiple forms and by the impossibility of reducing internal differences or variations to one.

Crowd refers to the creation of a plan to attract different ways of work, world views, desires, aesthetic, sexual and gender views, in short, it refers to people who get together to do something. “In the crowd, the differences remain different, the crowd is multicolored” (op. cit, p.13). Each subject-pixel is tiny and molecular, is one and is defined or multiplied when he/she becomes associated with others, related to subjectivity. Here, the sea of pixels in the world is embodied in a boat. We are the pixels of the image of the world.

So, the provocation and the invitation of this concept are to enlist ways to make and to subject, so that each subject-pixel can be shown uniquely and, at the same time, collaborate with others on behalf of a project to change previous forces and forms. And here the digital image comes as a powerful metaphor, because its ever-changing plastic allows us to visualize the frantic waves of desire that have no port and no end. Its nature is to transform by negotiating one more meeting that could change all that we were before.

Only in the course of expression acceptance of difference can be forged. Therefore, we could start from the premise of Deleuze (2006), which is to affirm that the being is identical to the difference and the difference in question is an environment generator of expression and meaning.

Patrícia Gomes Kirst

Caption: Psychologist, PhD in Education in Information Technology/UFRGS

### Of the Network Impulses

In a collaborative process of a network creation, there exists an expectation of reaching a certain result from the involvement that each group member has along the process. In the creative act it always exists oscillating movements of productive peak, propositional emptiness, and an exchange of constructive thoughts. Meanwhile, many are the projects that are mainly interested in the experimentation skill, and propose an engagement structure and meeting facilitation. *Ágora* ([agora.art.br](http://agora.art.br)) presents itself in that way. The Flood of Ideas, a virtual space that encourages social ideas inside *Ágora* is in “beta”, since it is absurd to work the knowledge management without being procedural and be permanently revising.

To think with lack of shareable knowledge is a fallacy. In the history that never happened. It would be to over value actual time to say that only today we are able to develop network creation processes. Certainly, the connection facilities form a big difference of other times and represent the means by which a great attraction for the themes is generated. Depending on the time of big offers of knowledge, (social capital), by the access facilities and the information and mainly by affection, there exists a favorable atmosphere for it to be raised and transgress in network. A seduction to virtually reach everybody with a great impact since a few years ago. The diving was amazing, which today the virtual x dichotomy is an issue urging reflection. The difference seems not to exist anymore. The hybrid era emerges almost imperceptible to the eye. In this sense, it is fundamental to evoke the notion of process of the contemporary art for the development of new ideas in a network. The project *Exorcismos Urbanos* ([exorcismosurbanos.com](http://exorcismosurbanos.com)) inspires this movement and develops a logic of participation that values and acknowledges the crowd. Bring on the mixed experiments translated from connected impulses.

Aron Krause Litvin

Caption: Aron Krause is a business administrator and Director of the *Nômade Group* [estudionomade.com](http://estudionomade.com)

### Do > Say

There is a boring, tired, fallacious speech going around that Traditional Media is dead. Everyone knows that TV, radio, newspapers and magazines will have their space for a long time. Especially in a country like Brazil, one of the few countries in the world where audience is centralized in a single group.

There is another speech, also boring, tired and fallacious, that Digital Communication is now cool. Yes, new digital alternatives offered us interactive features, metrics control and a user experience unlike any before. But the most important thing that the internet bequeathed to communication was not technology, but the new social, consumer and behavior protocol.

Think of a bucket of blue paint. Think of a bucket of yellow paint. Now consider that we are living a process in which these two paints are mixing together. We can still see some pockets of indigo color. We still see yolk color bubbles. But a large fraction of this mixture is green. This is Contemporary Communication.

This new paint already colors some campaigns, which are internationally worshiped not only by communicators, but by media and consumers. *Gatorade Replay*, *Queensland The Best Job In The World*, *Doritos Que Vuelvan Los Lentos*, *Unicef The Tap Project*, *Id Spice Response*, *Blendtec Will It Blend?*, *Xbox Believe*, *Whopper Virgins*, *Pepsi Refresh*, *Volkswagen Fun Theory*. Their successful is not by chance.

They are based on five points that make a Contemporary Communication campaign successful: Cause, Social Wealth, Depth, Proprietary

Content and Proprietary Audience. They have a platform logical, and not push advertising. They respect the greatest drivers of the new communication, which is: Do > Say. It is the end of trademarks convincing through speech, adjectives, positioning, and it is the beginning of an era in which brands perform, do, engage through causes.

It is green paint Communication.

Tiago Mattos and Felipe Anghinoni

Caption: Tiago Mattos and Felipe Anghinoni are Directors of *Whatever for Perestroika* [perestroika.com.br](http://perestroika.com.br)

### Art and hybridism in the network

Considering that perception modulates to the pace of the evolution of instruments that enhance the senses and the bodily experiences, informative man, by nature of his means, has a perception of reality that is sustained more by symbolic power than by sensory experience directly. The aesthetic that is articulated in the virtual universe is not an aesthetic of sensitivity, but an aesthetic of sensation. The body, in turn, changes not only as a result of natural biogenesis, but also, and quite fast, by technological and cultural productions. In this context, the notion of limit becomes vague. There is no real separation between subject and object, between body and context. The isolation attempts, which are a common practice in laboratories, achieve no more than the invention – simulation – of another reality, another composition between environment and object. Every definition is a reduction, a cut out. A work of art is a reduction of the experiences of the artist, and is also a reflection of the collective imagination. The separation, the cut, is arbitrary and responds to needs of production of meanings and values. We note the possible interactions of a given body in this current media environment, taking into account the enormous difficulty in establishing boundaries and identities. This new environment is the environment of the hybrid, the mongrel. Highlighting what Deleuze says in *Nietzsche and Philosophy*, “the multiple is the affirmation of one, of becoming, the affirmation of being.”

Fábio Pezzi Parode

Caption: Fábio Parode, PhD in Sciences of Art/UNISINOS

### Can social networks be managed?

The answer is yes. No network of people can achieve its goals without some form of management. In fact, if you look carefully into social networks, you will see that they are already managed. Websites known as social media manage their participant networks through formal and informal rules. When Facebook delegates to users the choice of who may or may not be their friend, it is actually adopting self-management of the social network. When Twitter provides that each text should have a maximum of 140 characters, it is setting the standard for communication in its networks. When Foursquare creates badges and appoints mayors, it is instituting mechanisms of motivation and social mobility in the network.

But the answer may also be no! Anyone who tries to manage a social network by using traditional management tools, based on hierarchy and control, will inevitably fail. Such instruments were not designed for open, volunteer, collaborative groups. Social networks have specifics of management which are still unknown, but crucial to the achievement of their objectives and hence their success. These specifics of management of networks are beginning to be understood now. Scientific advances and practical solutions born in the very net-

work initiatives are paving the field of management of social networks. Sooner or later, this knowledge will be available to assist those open, collaborative and volunteer groups to achieve their goals. So do not be surprised if, in the near future, you meet (infinite) someone who presents him/herself as a “social network manager”!

Jorge Renato Verschoore

Caption: Jorge Verschoore, PhD,  
PPG of Social Sciences/UNISINOS

#### Untitled

Collaboration is a force that has transformed the economy and forced companies to adapt to this new scenario. Sure, there has always been collaboration. Talking is already a way to collaborate, because we need to use the same language. But what matters to us here is how contemporary collaboration changes markets. From that, we can speak of crowdsourcing and crowdfunding.

It was said that the power is/was in the hands of those who own the means of production. In other words: economic power emanates from factories. This maxim no longer explains the economy and power in our time. Not just the internet has changed the relationship, but we also changed. The wealth in our time emerges from cognitive efforts, collaboration and affections. It is precisely in this context that people speak of a new economic form: cognitive capitalism. Goods are not developed only by big companies, in face of capital impositions. Nor do we consume only what large companies “force” upon us. We ourselves can design goods that interest us. The key economic change is becoming possible through collaboration of knowledge. Concept, project and design are now more valuable than the factory!

Do the companies Threadless and Camiseteria, usual examples of crowdsourcing, profit from the labor of others? Yes, but those creative and consumers also profit. When the intelligence of the crowd works collaboratively, there is the “risk” to generate better solutions for all parties!

Through crowdsourcing, production is emerging. The crowd engages in the project transforming it. It is a creation that responds to the concerns of all those involved. After all, individual interest does not invalidate the model. When we collaborate, we also want to get something in return.

Crowdfunding also transforms the contemporary economy. This alternative falls within the context that we are talking about. It consists in financing projects by the crowd. That is, projects that have no support from large investors or government become viable through the support of those interested in their implementation: the public itself. Crowdfunding also works as project promotion. It all starts between friends. These friends help spread the project. Soon, strangers learn about the project and also invest.

As you can see, crowdsourcing and crowdfunding are examples of a different game model: for someone to win, no one has to lose!  
*Text taken from the symposium held at Twitter on June 16, 2011*

Alex Primo

Caption: Alex Primo, PhD,  
PPG of Social Communication/UFRGS  
alexprimo.com

#### Crowdsourcing: Is that for me?

Before seeking this answer, we have to understand that Crowdsourcing is a production model that uses collective and volunteer intelligence and knowledge spread on the internet to solve prob-

lems, create content and solutions and develop new technologies (Wikipedia.com, 2011). So, if a person has dreams to come true, is connected to the world through social networks, believes in the power of union and wants to change the world, then the answer is yes. In Crowdsourcing we have the opportunity to propose, manage or participate in projects available through collectivity. This opens a new face of the economic system in which we are seeing for the first time that people can accomplish goals without being part of a hierarchical organization and a centralized power. This context emerges through certain philosophy, which is now divided in three areas: (1) Redistribution Markets – In which people can pass on a material good to another by exchange and not simply discard it. (2) Collaborative Lifestyle – Allowing people to share ideas, creativity and finance for projects through mass individual donation. (3) Product Service System – Consumer habit that aims to provide the use of goods as service, in which many use a material good that in the capitalist consumer system they would have to buy. It is believed that this new collaborative trend has been catalyzed by the advent of Internet 2.0, since, according to Clay Shirky, “The media that was good for creating conversations was not good to create groups and the media that was good to create groups was not good to create conversations... The internet has support for groups and chat at the same time. Every consumer can be a producer...”. If this form of collaboration which impacts financial institutions, governments, consumer habits, political positioning and even product design will make capitalism more eclectic in society, then thoughts illuminated by meta-awareness ends up being the cornerstone in rewriting contemporary society and ourselves.

Guilherme Trindade Souto

Caption: Guilherme Souto is Professor  
of PPG of Projects/ESPM

#### AGORA SPACE

Compose the project curatorial structure in order to enhance the experience of the public with concepts that cross it: creation and transgression in the network. The name AGORA refers to the ancient Greek term that designates the space for the greatest democratic manifestation, where citizens debated issues related to organization of the polis (city). Today, our agora takes place intensely on the internet, in a dynamic, instantaneous and simultaneous manner.

The works of art displayed in the exhibition function as an opener for different areas of knowledge, not in order to generate an equivalent or representation, but rather for the expansion of borders and crossing of territories. Thus, the AGORA Space has its own activity, independent, but coupled with the exhibition, creates its areas of interaction.

It works through a web platform that engages its visitors in experiments aimed at new forms of production. It proposes logic and collaborative attitudes in which creative and transgression activities can happen collectively in a network. Its development relied on the work of a multidisciplinary team: Giselle Beiguelman as interactivity consultant and curator of the Artivism axis, Juan Freire and Karla Brunet as curators of Social Technology projects and Patrícia Kirst as an articulator of images “from pixel to crowd.” The AGORA platform is a place for assemblage of new possibilities. Inspiring and provocative, it discusses and puts into practice issues related to technology, art, society, crowdsourcing, co-creation, intellectual property, desire and crowd. Issues that touch very current changes with respect to the systemic organization of our time and space, multi-functional relationships with fragmented and overlapping demands of interconnected activities, but not necessarily compatible. In this new system,



which seems to stimulate schizophrenia, we can enjoy such an abundance of connections to invent different life strategies.

Hosted on [www.agora.art.br](http://www.agora.art.br), it is an interface in constant updating. Proposed in seven sections, it offers different entrances to be in contact with the project. Browsing works intuitively. The visitor scrolls down the page, opening different interactions in each scroll. The platform is spread on the web, appropriating features of existing social networks like Facebook ([www.facebook.com/agora.agora](http://www.facebook.com/agora.agora)), Twitter ([www.twitter.com/agora\\_agora](http://www.twitter.com/agora_agora)) and Flickr. AGORA celebrates and questions the NOW. Your head in many places, your ideas accelerated. What else can you do?

Estúdio Nômade

#### OPEN NETWORK

<http://www.agora.art.br/#/rede-aberta>

In this environment, we present 10 projects that make innovative use of networks, whether for a review of its operation, or to create new possibilities of social organization. The selected proposals are trends in processes of creation and transgression, being a place for research and inspiration for a new look at the networks, whether digital or analog.

To organize the contents of the proposals, two groups were thought. On the one hand, projects of Social Technology, cured by Juan Freire and Karla Brunet, show the strength of organizations that rely on the knowledge in network, shared and open, for the creation of autonomous communities. On the other hand, Artivism actions selected by Giselle Beiguelman, show the power of transgression and dissidence of the art put as political activity.

#### SOCIAL TECHNOLOGY

By Juan Freire and Karla Brunet

Bank of Common Knowledge / PLATONIQ

<http://www.bancomun.org>

BCC is a methodology and platform to build, on the one hand, a market of supply and demand for knowledge and, on the other hand, a shared knowledge base on a theme or specific interests of a group of users. This project, conceived by the international organization Platoniq, translates the logic of operation of digital networks and open source “in the streets”, and an “analog internet” is collaboratively built in order to develop a “productive common good”.

BCC’s proposal is to combine the organization of activities from meetings and gatherings in public spaces where to embody the experiences of exchange with the practical intent to share information, tools and applied knowledge.

These assumptions are formalized in actions and on-site exchange meetings, called Free Knowledge Exchange Market, which are made possible by the supply and demand that BCC receives from citizenship. Video is a basic tool, especially for meetings.

Initially, the project used two strategies for its dissemination and uptake of potential interested persons and users: every fifteen days there was a meeting in public schools, where interested people could attend to find out more. Forms and ballots were left in social spaces, where they could deposit any supply and demand. In addition, any interested person can participate in BCC via the web. The project had the support of Entidad Autónoma de Difusión Cultural (EADC), Departamento de Cultura de la Generalitat de Cataluña, Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona (ICUB) and Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB).

#### Fora do Eixo (FdE)

<http://foradoeixo.org.br>

It is a network that ties together different agents related to cultural production and, in particular, to music. It works with small music producers and musicians. Through the web, a space is created for dissemination and communication of music from independent groups, as well as an alternative circuit of shows, primarily focused on medium and small cities. It is an example of collaborative construction of a financially sustainable model alternative to conventional cultural industries.

FdE is focused on small initiatives of the music industry, by identifying in this niche an opportunity in the crisis of the greater music industry. This opportunity becomes reality through the use of digital technologies and internet, and the demand for cultural consumption in places outside the usual cultural routes, such as small and medium-sized cities.

Therefore, its goal is to enable small businesses, especially in cooperative models. The goal is a size that is self-sustaining through the premise that the union of small independent producers can enable them to develop significant actions without losing their freedom.

The focus is on processes, not on products; instrumental rationality is replaced by communicative rationality in labor relations; and individualism values are exchanged by cooperative values.

Today, the Fora do Eixo Circuit extends to 25 of 27 Brazilian states. Moreover, it started its internationalization in Latin America from initiatives such as the Grito Rock América do Sul (in 2010, of 74 participating cities, four were located in Argentina, Bolivia and Uruguay).

The network promotes the creation of “social currencies” so there is exchange between the collective of the network without the need to conduct financial transactions. To this end, channels are created to facilitate the exchange of services and products among the collective, their members and collaborators.

The project communicates through its network on the web and on-site activities such as concerts. On the web, methodologies and technologies are documented, and they release part of their own productions and podcasts of FdE radio.

#### MapKibera

<http://mapkibera.org>

MapKibera is a mapping collaborative creation project launched in 2009. Held in Kibera, a suburb of Nairobi, Kenya, which is deemed one of the largest slums in Africa, the project brought together young people who used the OpenStreetMap platform and mapping techniques to build a preview of their territory and the problems found there.

The project aims to empower citizens to use technological resources, such as building maps of their region, tell stories and facilitate the process of dialogue with the government.

We can say that the project is divided into three major modules of actions:

- Construction of maps. It involves learning the tools, discussion forum about what will be mapped, scanning and editing of information.
  - Citizen journalism and citizen video. It involves the creation of news and videos of issues and matters that are important to the community.
  - Response from the community. It involves the participation and comments on maps, sms to web platform and critical participation of users.
- These actions lead to an analysis of the impacts and challenges to be followed by the community. That demands from the community an action before the government and the causing of change.

Voiceofkibera.org is a channel for citizen news stories developed by the Map Kibera project, which uses the Ushahidi platform to place these news stories on the map.

### Guifi.net

<http://guifi.net/es>

An example of a collaborative construction project of infrastructure for internet access and one of the largest wireless networks in the world. The project developed proprietary technologies and mechanisms for financial sustainability, providing a reference for implementation in areas of difficult access in cities and rural areas.

Guifi.net is a citizen, open, free and neutral telecommunication network, which is based on interconnection agreements among participants; each, by connecting, extends the network and gets connectivity. All users are owners of the network. Guifi.net members are individuals and businesses.

In guifi.net, most of the more than 18,000 connection nodes available is wireless, and they are complemented with fiber optic lines. The network extends today by both urban and rural areas, although its origin was mainly rural, and the users themselves carry out maintenance. Thus emerged an ecosystem of small service providers, specializing in the technologies of guifi.net, who work for users locally.

Started in Catalonia, the project was extended mainly through other Spanish locations because of the initiative of local user groups (like in Madrid and Galicia). There are also nodes in other areas of the world, although the level of development is much lower. Part of these developments occurs through cooperative actions of the foundation that manages guifi.net. Users themselves are investors in the infrastructure and therefore guifi.net is self-sustained financially. The documentation is centralized in a project wiki. On this site, as well as in similar ones in each geographical area, all protocols and technologies used are documented in details.

The project also has forums, lists of emails and a chat channel for communication and coordination of users.

### MetaReciclagem

<http://www.metareciclaem.org>

Recycling is a social inclusion project from the digital inclusion originated in São Paulo in 2002. With basis in sustainability and in the culture of appropriation of knowledge, the project proposes the recycling of old computers, electronic junk, scraps and their turning into tools of empowerment of a group or community. The very act of recycling, of rebuilding a computer, is an important phase of the project because it demystifies the black box.

The spoiled and unused parts are sold for recycling and the money is invested in the community. Once the computer is rebuilt and running, then the installation of free software takes place, which is used for its collaborative and autonomy nature for the community enjoying it. Recycling of computer and Linux installation alone is not sufficient; workshop and training courses in this new environment are also required. MetaReciclagem promotes and encourages free software workshops in various parts of Brazil.

MetaReciclagem has two main lines of action: ConectAZ and Esporo. While ConectAZ are initiatives for knowledge sharing, use of open source and network mobilization, either temporarily or permanently, Esporos are spaces for replication of MetaReciclagem.

#### Methodology:

- a) Establishment of a local partner who has an understanding of the importance of the idea, the possibilities for development and growth potential;
- b) Establishment of an initial group of community residents drawn to the project through the local partner;
- c) Minimum establishment of MetaReciclagem space: adaptation of furniture, electrical fittings, always aiming at local adaptations and low cost;

- d) Raising of the first donation of machines based on local contacts with businesses, government and institutions interested in the project, such as local media and NGOs;
  - e) Period of basic training in computer recycling, free software, raising of computers (strategic business vision) using as material the first batch of donations;
  - f) Operationalization of MetaReciclagem space, such as a recycling laboratory and continuing education;
  - g) Opening of a TeleCentro for access to technology recycled by the local community;
  - h) Start of the first provision of services, sale of equipment at low cost and strategic and bureaucratic structure of a popular venture;
  - i) Launching of the popular venture;
  - j) Support to the venture and continuing education;
  - k) Networking for collaboration and exchange of knowledge, donations and experiences among many popular ventures.
- The action of MetaReciclagem proposal is decentralized.

### ARTIVISM

*By Giselle Beiguelman*

#### Jodi

<http://you-tlking-to-me.com>

JODI is the most celebrated duo of net art. It has been acting since 1990 and never lost the corrosive verve. It began with a site that is currently a reference on activism, even before the word existed, <http://www.jodi.org/>, 1995. Apparently, this is just a code site, a screen that flashes and appears to be a simple programming error. However, by using the "View Source Code" feature, available on any browser such as Explorer, Firefox, etc., a drawing comes up depicting the hydrogen bomb.

The whole relation between the history of the internet and the army surfaces there. Fortunately, since then, the JODIs never stopped. In their latest project, talk to me, they ironically depict Web 2.0 and its infinite publication machines, which turn us into voracious creatures who speak non-stop, but have no time to listen. When entering the site, a sequence of URLs is automatically loaded in blank pages that follow with variations of the phrase "talk to me," instead of Web site addresses. They all, however, subtly cry out, talk to me.

#### Hacking Monopolism Trilogy – Google Will Eat Itself, Amazon Noir and Face to Facebook

<http://www.face-to-facebook.net/hacking-monopolism-trilogy.php>  
Alessandro Ludovico and Paolo Cirio + Ubermorgen,  
2006-2011

The Trilogy of Monopoly Hacking is the result of three actions that have confronted some of the major powers of today: Google, Amazon online megastore and Facebook. In the first, begun in 2005, Google Will Eat Itself, the Italian artists Ludovico and Cirio and the Austrian collective Ubermorgen created a system that appropriates funds from the sale and purchase of advertising on Google (Google Ad Sense).

The goal is to accumulate enough capital to buy Google, by using its own tools to make money. If it ever occurs, no one knows. However, the project plants doubts about the supposed generosity of the company. In the following year, 2006, the victim of this group of activists was Amazon.

Between July and October, about 3,000 digital copies of books were "stolen" from Amazon by them, taking advantage of some vulnerabilities in the feature "Search Inside the Book" on the website of the company. During this period, a program especially designed by the authors of the project bombed the interface of "Search Inside!"

of Amazon with several requests, producing assemblies of complete PDF versions of the texts, which were distributed through peer-to-peer (P2P) networks.

The authors were sued by Amazon that did not demand their arrest and bought the software (Amazon Noir) for an amount not disclosed, without permission of use by others, including its creators. But a doubt was still in the air: who profited from “Search Inside the Book”? The authors of the books, nothing. Readers, even less. On the other hand, publishers and the online store...

More recently, in 2011, it was the turn of Facebook. In the Face to Facebook project, driven only by Ludovico and Círio, the goal was to lay bare the fragility of the privacy system of “Face” and question its numerous relationship protocols. To this end, they stole 1 million profiles associated with Facebook and filtered with a facial recognition program, to promote “matches” between these profiles. Then they transferred them to a new relationship website – the lovely-faces.com – of their ownership, creating pairs based on data and face similarities.

The success of the undertaking was such that the project could not stay up for more than a week. It was sued and ended. However, their efficiency and the radicalism of their ideas would be proved out: the FB’s relationship protocols are dull – whoever does it better will get space – and its privacy policy is a legend...

#### Geoplay

<http://geoplay.info/pt/>

Rafael Marchetti, 2009

Rafael Marchetti is a Uruguayan artist living in Brazil for over 10 years. He is especially notable for his ability to create interfaces oriented towards deconstruction of passivity of users against the screens. To this end, he develops projects that, with strict care in web design and attention to usability, force visitors to his sites to rethink the strategies of production of meaning on the internet. A good example of this attitude is the Geoplay project, which turns your visit to the famous Google Maps in a film that can have many images, or not. It works like this: you make a query for a route, giving the address of departure and arrival, and the answer comes in the form of a sequence of pictures related to the route and that are the basis of the films in your way.

These are the images that Google Maps users enter in the service. Queries for routes passing through places with great economic power and intense tourist activity, such as Avenue Paulista in São Paulo, are usually intensely mapped by their occupants or visitors. They result, therefore, in long and animated films. On the other hand, poorer places, like the slum Paraisópolis, also in São Paulo, appear as black holes, because no one has added images to the site. Soon after starting using the Geoplay website, you will certainly notice something very intriguing: there is a whole emerging geopolitics of data...

#### One Terabyte of Kilobyte Age

<http://contemporary-home-computing.org/1tb/>

Olia Lialina and Dragan Espenchied, 2011

The launch of the free hosting service for websites Geocities in 1995 was a milestone when the web went from academia to regular people. Purchased in 1999 by Yahoo, it proved to be a bad deal in mid-2000. Apparently, it made no sense any more to keep such a service at the dawn of Web 2.0. So, in 2009, Yahoo decided to terminate the service and gave an ultimatum to its users to collect their remaining bytes, as they would soon be deleted from its servers. The announcement was taken by web artists Olia Lialina and Dragan Espenchied as a threat of a real Digital Holocaust. The process of filing of the Geocities servers was started by Archive Team, a collaborative

group led by American historian Jason Scott, which seeks to promote the hosting of all those websites which are dying or about to disappear as a way to preserve the memory of the internet, something ephemeral, but which paradoxically is perceived by most users as perpetual. For this, they relied on multiple collaborators who indiscriminately backed up hundreds of thousands of personal websites that were hosted on Geocities, trying to save the maximum number of pages before the server was permanently erased. When in fact it occurred at the turn of October 27, 2009, they had rescued about 900GB of content produced by users of Geocities over 15 years of existence of the service, much of this content produced prior to the purchase by Yahoo! Such rescued content was hosted by members of Archive Team in a decentralized manner and posted on the one-year anniversary of the end of the service as a torrent file in the popular download portal The Pirate Bay.

Shortly after the torrent was created, the Russian-German net artist duo Olia Lialina and Dragan Espenchied became interested in the project and decided to explore that story could have been lost forever. To do this, they bought an external hard drive and started to download the file, publishing it in a homeopathic manner on their blog, where they talk about each case they find interesting. By mid-January 2011 they had copied about 500GB in websites to the HD.

#### Logo Hallucination

<http://www.christophebruno.com>

Cristophe Bruno, 2006

One of the assets most prized by companies is their public image. This public image is directly associated with their logos. The misuse of these trademarks may result in serious and painful lawsuits. The French artist Cristophe Bruno considers it to be a damaging thing that wants to privatize our sight.

Therefore, he developed a program based on visual computing, which seeks on the internet similar construction parameters between images, guided by their vectors and power lines – verticalities, stars, rounding, overlapping. Its search keys are logos of companies like Mercedes Benz, Apple and Atari, among many others. Shocking: he proves that these companies are using, without permission, anonymous images of hot women sunbathing on the beach, photologs that record urban invasions and even paintings of the famous painter Vermeer. Take your time. It is guaranteed, complete, proven and unrestricted logo-hallucination.

#### FLOW OF IDEAS

<http://www.agora.art.br/#/fluxo-ideias>

In this section, the platform AGORA invites its users to a type of game where the relevance of their ideas can be tested. Fluxo is a tool for knowledge management connected with initiatives of social entrepreneurship, because it stimulates people to create and share ideas that have potential for social transformation. That is, an interactive environment that welcomes and presents proposals to develop innovative alternatives to specific problems that we all live. Fluxo works like a game, because the user, in addition to entering ideas, can vote saying if he liked or not the idea of others. This makes the author seek to activate his networks to make his proposal known. Fluxo works with the logic that each subject is a producer and disseminator of knowledge and therefore has the potential to generate changes in his/her surroundings. By entering Fluxo, one runs the risk of having their idea recognized and spread to the world. Thus, Fluxo becomes a place to outline projects, because it allows users to comment and question the proposals of each other, enabling an effective exchange and recognizing their proper potential.

The ideas with higher effervescence of votes are given consultancy specializing in social entrepreneurship and an evaluation to enter in crowdsourcing strategies, and one day of official presentation. The entire movement of Fluxo is directed so that ideas can develop as social business. The new economy depends on spaces that encourage exchange and collective creation.

#### MICROASSAULTS

These are proposals, developed under the guidance of Giselle Beiguelman, which is a constructive and inventive manner use Web 2.0 tools to expand potential. Here, AGORA is spread by using networks already built, but rethinking their features and suggesting new uses.

#### Cultural Diving

<http://www.agora.art.br/#/mergulho-cultural>

A provocative proposal that uses Twitter for instantaneous circulation of knowledge. Through a specific profile, thoughts of contemporary authors were posted building critically views on our current reality. They are quick insights, moved through the 140 characters that this network tool allows. The public is asked to bring their insights and arguments, disagree, or extend a thought.

The Twitter channel also served as the stage to warm up debates, which, with a set day and time, activated the entire network of followers, bringing questions that would be discussed on the next day at an on-site event. The use of Twitter as a global channel of symposium through short and dynamic messages is a good example of reuse of open tools.

#### Entangled Ideas

<http://www.agora.art.br/#/ideias-enredadas>

Activity that uses Facebook as a platform for the articulation of an appropriate and captive network. The proposal here is to create a space for celebration and questioning of our now. It is through teasing and sharing of cultural, artistic and business initiatives, which are to reflect on new forms of production, creation and transgression in network, that the project creates a discussion environment. People who want to engage in this cause visit the page, or better, they give their "like."

#### From Pixel to Crowd

<http://www.agora.art.br/#/pixel-multidao>

The proposal borrows a specific feature from Flickr, to create exhibitions, to activate a network of people who are interested in putting their pictures on display, literally. The crowd, as an industry of behaviors and desires, produces a multitude of images. The observer captures and records the image, which turns into a digital file that can be shared. The activity "From Pixel to Crowd" offers a journey within those micropolitical files that make up the photologs, in this case Flickr. There we develop a number of exhibitions from (self) images indicated by the public and selected by our guest Patrícia Kírst.

## LISTA DE OBRAS (AGORA INSTANTÂNEO SIMULTÂNEO)

### ANA HOLCK (BRA, 1977)

Bastidor, 2010  
Instalação em policarbonato alveolar e blocos de concreto hexagonal  
Dimensões variáveis  
Coleção da artista

### BOGDAN PERZYNSKI (POL, 1954)

Cartomante (Fortune Teller), 2010  
Videoprojeção HD 1920 x 1080  
66min  
Coleção do artista

### CAIO REISEWITZ (BRA, 1967)

Aquidauana IV, 2006  
C-print  
89,9 x 99 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Bertioga I, 2003  
C-print  
100 x 80 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Bertioga II, 2003  
C-print  
100 x 80 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Cantareira II, 2008  
C-print  
22 x 22 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Goiânia Golf Club, 2007  
C-print em metacrilato  
182 x 232 cm  
Cortesia Kaleva Art Gallery

Iguaçu, 2010  
C-print em metacrilato  
180 x 228 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Paraná, 2002  
C-print em metacrilato  
160 x 127 cm  
Cortesia Ricard Akagawa

Rufo, 2003  
C-print em metacrilato  
190 x 240 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Sapetuba, 2009  
Jato de tinta sobre papel  
Hahnemühle em Zeiss  
Museumsglass  
33 x 26 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Jacareí, 2006  
C-print em metacrilato  
120 x 180 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Botucatu, 2006  
C-print  
136 x 116 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Goiânia III, 2003  
C-print  
98 x 82 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Sem Título, 2011  
Fotomontagem  
31,5 x 22,5 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2011  
Fotomontagem  
31,5 x 22,5 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2011  
Fotomontagem  
32,5 x 27,5 cm  
Coleção do artista

### FRANTZ (BRA, 1963)

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
120 x 200 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
130 x 160 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
130 x 240 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
140 x 194 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
140 x 230 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
200 x 130 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
230 x 120 cm  
Coleção do artista

Sem Título, 2006  
Tintas e pigmentos variados sobre tela  
140 x 160 cm  
Coleção do artista

### GISELLE BEIGUELMAN (BRA, 1962)

Stills on the Move (Série Minhocão), 2010  
Série de 5 fotografias  
120 x 90 cm cada  
Cortesia Baró Galeria

Cinema Lascado, 2010  
Videoinstalação duo-canal, loop  
Cortesia Baró Galeria

### PERRY BARD (CAN, 1944)

Homem com uma Câmera: O Remake Global (Man With A Movie Camera: The Global Remake), 2007-em curso  
Videoinstalação e website  
Coleção da artista

### RAQUEL KOGAN (BRA, 1955) E LEA VAN STEEN (BRA, 1965)

Ponte, 2008  
Videoinstalação 18 min  
Coleção das artistas

sub\_title, 2010  
Videoinstalação  
3 min 51 seg  
Coleção das artistas

### REJANE CANTONI (BRA, 1959) E LEONARDO CRESCENTI (BRA, 1954)

Túnel, 2010  
Instalação cinética  
220 x 140 x 600 cm  
Coleção dos artistas

### ROMMULO VIEIRA CONCEIÇÃO (BRA, 1968)

“Vedessä Piirretty Viiva” – Uma linha desenhada na água, 2009-2011  
Série de 5 desenhos em metacrilato  
113 x 156 cm cada  
Coleção do artista

SuperCinema, 2011  
Instalação  
Dimensões variáveis  
Coleção do artista

### SAINT CLAIR CEMIN (BRA, 1951)

Tudo é Vaidade, Tudo é Plenitude, 2008  
Série de 16 desenhos de técnica mista sobre papel indiano  
40 x 60 cada  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Tensão (Tension), 2005  
Escultura em Cerâmica  
51 x 54 x 32 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Diga não a Platão (Say no to Plato), 1990  
Escultura em Cobre  
183 x 91,4 x 56 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

As Três Graças (The Three Graces), 2002  
Escultura em Bronze  
38,1 x 55,8 x 50,8 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

A Lenda do Café (The Legend of Coffee), 2005  
Escultura em Cerâmica  
29 x 25 x 50 cm  
Cortesia Luciana Brito Galeria

Senhora e o Leão II (Lady and a Lion II), 1997  
45,7 x 71,1 x 30,5 cm  
Escultura em Bronze  
Cortesia Luciana Brito Galeria

### TOBY CHRISTIAN (UK, 1983)

Beliscada (Pinch), 2007  
Instalação em Gesso  
Coleção do artista

Puxe (Pull), 2008  
Instalação em Gesso  
Coleção do artista

### WAGNER MORALES (BRA, 1971)

Mamãe, papai, eu sou..., 2008-2010  
Videoinstalação  
17 min  
Coleção do artista

## LEITURAS SUGERIDAS

Esta listagem está focada em publicações básicas para a percepção dos conteúdos do projeto Agora/Ágora e em edições realizadas em português ou traduzidas para o português encontráveis em livrarias. O objetivo é facilitar o acesso do público em geral, embora imaginemos que possa ser útil também a especialistas da área. Parte desses conteúdos podem ser encontrados na internet, especialmente no caso de teóricos estrangeiros de referência. (Angélica de Moraes)

156

### HISTÓRIA E TEORIA DA ARTE E DA CULTURA

ARCHER, Michael.  
*Arte contemporânea: uma história concisa.*  
São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BATCHELOR, David.  
*Minimalismo.*  
São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

BAUMAN, Zygmunt.  
*Modernidade Líquida.*  
Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMAN, Zygmunt.  
*Vida Para Consumo.*  
Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BENJAMIN, Walter.  
*A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.*  
São Paulo: Perspectiva, 1996.

BOURRIAUD, Nicolas.  
*Pós-Produção: Como a Arte Reprograma o Mundo Contemporâneo.*  
São Paulo: Martins Editora, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas.  
*Estética Relacional.*  
São Paulo: Martins Editora, 2009.

BRADLEY, Fiona.  
*Surrealismo.*  
São Paulo: Cosac & Naify, 1999.

BUENO, Maria Lúcia.  
*Artes Plásticas no século XX: modernidade e globalização.*  
São Paulo: Unicamp, 2001.

CAUQUELIN, Anne.  
*Arte Contemporânea: uma introdução.*  
São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CRIMP, Douglas.  
*Sobre as ruínas dos museus.*  
São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DANTO, Arthur.  
*Após o fim da arte: A Arte Contemporânea e os Limites da História.*  
São Paulo: Odysseus, 2010.

HEARTNEY, Eleanor.  
*Pós-modernismo.*  
São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

KRAUSS, Rosalind.  
*Caminhos da Escultura Moderna.*  
São Paulo: Martins Editora, 2007.

MCCARTHY, David.  
*Arte pop.*  
São Paulo: Cosac & Naify, 2002.  
O'DOHERTY, Brian.  
*No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte.*  
São Paulo: Martins Fontes, 2007.

OLIVEIRA, Roberto Cardoso de...[et al].  
*Pós modernidade.*  
São Paulo: UNICAMP, 1995.

RICHTER, Hans Georg.  
*Dadá: arte e antiarte.*  
São Paulo: Martins Fontes, 1993.

WOOD, Paul.  
*Arte Conceitual.*  
São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002.

## MÍDIAS DIGITAIS

- ARANTES, Priscila.  
*Arte e mídia: perspectivas da estética digital.*  
São Paulo: Senac São Paulo, 2005.
- BAUDRILLARD, Jean.  
*Tela total (Mito-Ironias da Era do Virtual e da Imagem).*  
Porto Alegre (RS): Sulina, 1997.
- BEIGUELMAN, Giselle.  
*O livro depois do livro.*  
São Paulo: Peirópolis, 2003.
- BEIGUELMAN, Giselle.  
*Link-se: arte/mídia/política/ cibercultura.*  
São Paulo: Peirópolis, 2005.
- COSTA, Mário.  
*O sublime tecnológico.*  
São Paulo: Experimento, 1995.
- DOMINGUES, Diana.  
*Criação e interatividade na ciberarte.*  
São Paulo: Experimento, 2002.
- DOMINGUES, Diana.  
*Criação e poéticas digitais.*  
Caxias do Sul (RS): EDUCS, 2005.
- DOMINGUES, Diana (Org.).  
*A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias.*  
São Paulo: UNESP, 1997.
- FREIRE, Cristina.  
*Poéticas do Processo.*  
São Paulo: Iluminuras, 1999.
- GARCIA DOS SANTOS, Laymert.  
*Politizar as novas tecnologias.*  
São Paulo: Editora 34, 2003.
- GRAU, Oliver.  
*Arte Virtual: da ilusão à imersão.*  
São Paulo: Senac São Paulo/ Unesp, 2007.
- GREENAWAY, Peter.  
*O cinema está morto, vida longa ao cinema?*  
in Caderno Videobrasil 03, São Paulo, Sesc São Paulo, 2007.
- KERCKHOVE, Derrick.  
*A pele da cultura.*  
Lisboa (Portugal): Relógio D'Água, 1997.

- LEMOS, André.  
*Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.*  
Porto Alegre (RS): Sulina, 2002.
- LÉVY, Pierre.  
*As tecnologias da inteligência.*  
São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Pierre.  
*O que é o virtual?*  
São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre.  
*Cibercultura.*  
São Paulo: Editora 34, 2000.
- MACIEL, Katia (org.).  
*Transcineas.*  
Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- MELLO, Christine.  
*Extremidades do Vídeo.*  
São Paulo: Senac São Paulo, 2008.
- MACHADO, Arlindo.  
*Arte e Mídia.*  
Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- PLAZA, Julio. e TAVARES, Monica.  
*Processos criativos com os meios eletrônicos.*  
São Paulo, Hucitec, 1998.
- ROUILLÉ, André.  
*A Fotografia: entre documento e arte contemporânea.*  
São Paulo: Senac São Paulo, 2009.
- SANTAELLA, Lucia.  
*Cultura das Mídias.*  
São Paulo: Experimento, 1996
- SANTAELLA, Lucia.  
*Matrizes da Linguagem e Pensamento.*  
São Paulo: Iluminuras, 2005.
- SANTAELLA, Lucia.  
*Navegar no ciberespaço.*  
São Paulo: Ed. Paulus, 2004.
- SANTAELLA, Lucia.  
*Culturas e artes do pós-humano.*  
São Paulo: Ed. Paulus, 2003.
- SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.).  
*Estéticas Tecnológicas.*  
São Paulo: Educ, 2008.

## FOTOGRAFIA

- BARTHES, Roland.  
*A Câmara Clara.*  
São Paulo: Edições 70, 1989.
- COTTON, Charlotte.  
*A Fotografia como Arte Contemporânea.*  
São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- DYER, Geoff.  
*O Instante Contínuo: uma história particular da fotografia.*  
São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- COUCHOT, Edmond.  
*A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual.*  
Porto Alegre (RS): Editora UFRGS, 2003.
- DUBOIS, Philippe.  
*O Ato Fotográfico.*  
Campinas (SP): Papirus, 1994.
- FELIZARDO, Luiz Carlos.  
*O relógio de ver.*  
Porto Alegre: Gabinete de Fotografia, 2000.
- FELIZARDO, Luiz Carlos.  
*Imago.*  
Porto Alegre: Lahtu Sensu, 2010.
- FONTCUBERTA, Joan (org.).  
*Estética Fotográfica.*  
Barcelona (Espanha): Gustavo Gili, 2003.
- FLUSSER, Vilem.  
*Filosofia da caixa preta.*  
São Paulo: Hucitec, 1985.
- KRAUSS, Rosalind.  
*O fotográfico.*  
Barcelona (Espanha): Gustavo Gili, 2002.
- SONTAG, Susan.  
*Sobre Fotografia.*  
São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

# FICHA TÉCNICA

## BANCO SANTANDER (BRASIL)

### Presidente

*Presidente*  
*President*  
Marcial Portela

### Vice Presidente da Marca, Marketing e Interatividade

*Vicepresidente de Marca, Marketing y Interactividad*  
*Vice President of Brand, Marketing and Interactivity*  
Fernando Byington Egydio Martins

### Gerente Executiva de Eventos, Patrocínios, Promoções e Iniciativas Culturais

*Gerente Ejecutiva de Eventos, Patrocínios, Promociones y Iniciativas Culturales*  
*Executive Manager of Events, Sponsorships, Promotions and Cultural Initiatives*  
Marisa Monteiro

## SANTANDER CULTURAL

### Diretor Presidente

*Director Presidente*  
*Director President*  
Fernando Byington Egydio Martins

### Diretor Vice Presidente

*Director Vicepresidente*  
*Director Vice President*  
Angel Oscar Agallano

### Diretor Executivo

*Director Ejecutivo*  
*Executive Director*  
Pedro Carlos Araújo Coutinho

## CONSELHO ADMINISTRATIVO

### Presidente

*Presidente*  
*President*  
Fernando Byington Egydio Martins

### Conselho Curador

*Consejo Curador*  
*Curatorial Council*  
Carlos Trevi  
Elly de Vries  
Oscar Herrero  
Paula Nader

### Conselho Fiscal

*Consejo Fiscal*  
*Finance Committee*  
Alexandre Argento  
Anna Paula Dorce Armonia  
Marcos Adriano F. Zoni  
Pedro Paulo Longuini

## SANTANDER CULTURAL PORTO ALEGRE

### Coordenação Geral

*Coordinación General*  
*General Coordination*  
Carlos Trevi

### Coordenação Institucional

*Coordinación Institucional*  
*Institutional Coordination*  
Márcia Bertotto  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Coordenação de Comunicação

*Coordinación de Comunicación*  
*Communication Coordination*  
Maria Luiza Sacknies  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Assistência Institucional

*Asistente Institucional*  
*Institutional Assistant*  
Janaína Magalhães  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Assistência de Comunicação

*Asistente de Comunicación*  
*Communication Assistant*  
Mariana de Mattos Pires  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Biblioteca

*Biblioteca*  
*Library*  
Bárbara Sallaberry  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Relações com imprensa

*Relaciones con la Prensa*  
*Press Relations*  
Mariele Salgado Duran  
*Mariele Salgado Duran ME*

### Assistência Administrativa

*Asistencia Administrativa*  
*Administrative Assistance*  
Daniel Cardoso Vitt

### Coordenação da Ação Educativa

*Coordinación de la Acción Educativa*  
*Coordination of Educational Action*  
Maria Helena Gaidzinski  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Consultoria Pedagógica

*Instantâneo Simultâneo*  
*Consultoría Educativa*  
*Instantâneo Simultâneo*  
*Educational Consultancy*  
*Instantaneous Simultaneous*  
Claudia Barbisan  
Fernando Bakos  
Isabel Alencar de Castro  
*ESPM-RS*

### Mediação

*Mediación*  
*Mediation*  
Claudia Hamerski  
Julia Burger  
Marcelo Eugenio Soares Pereira  
Márcio Lima Melnitzki  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Mediadores Convidados

*Instantâneo Simultâneo*  
*Mediadores Convidados*  
*Instantâneo Simultâneo*  
*Mediators Invited*  
*Instantaneous Simultaneous*  
Carlos Fernando Passos Leão  
Camila Borba  
Juliana Maffei  
Lilian Aguiar Jorge  
Maria Augusta de Vargas Silva  
Matheus Hermann Prestes  
Mayra Martins Redin  
Verônica Pinto Vaz  
*Estúdio Nômade*

### Coordenação de Operação

*Coordinación de Operación*  
*Operation Coordination*  
Günther Natusch Vieira  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Assistência de Operação

*Asistente de Operación*  
*Operation Assistant*  
Angela Cagliari  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Equipe de Atendimento

*Equipo de Servicio*  
*Service Team*  
Camila Félix dos Santos  
Jeane Louise da Veiga Cardoso  
Josiane Souza da Rocha  
Veridiana Carvalho Alves  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Equipe Técnica

*Equipo Técnica*  
*Technical Team*  
José Silozon Oliveira Correia Jr.  
Marcos dos Santos Flores  
Sérgio Wagner Navarro Pimentel  
*Poart Gerenciamento Cultural*

### Coordenação de Segurança

*Coordinación de Seguridad*  
*Security Coordination*  
Roberto Cesar Lobato

### Equipe de Segurança

*Equipo de Seguridad*  
*Security Team*  
Ademar Wagner  
Aurimar Lima Alvarenga  
Carlos Alberto Duarth  
Carlos Fabiano da Rosa Cardoso  
Carlos Igor Possan Leite  
Cleber Nogueira dos Passos  
Eder Correa Leote  
Evandro Manoel Pires

Fabiano Alves Veleda  
Felipe Roberto Gifoni Reis  
Gomercindo Junior  
Gustavo Nery Duzac  
Idalina Santos Lopes  
João Carlos do Amaral  
Jose Antonio dos Santos Nunes  
Leandro Pinto  
Luciano Silva Alves  
Luis Eduardo Costa  
Luiz Augusto Vinhas  
Marcelo de Bastos Dias  
Marcio Tavares de Lima  
Marco Aurelio Marques da Silva  
Mauro Rogerio Martins  
Michel de Araújo  
Vanderlei Rocha  
*Gocil Segurança e Serviços*

Alex Rodrigo Schepp  
Alexandre Rodrigues  
Julio Cesar Rodrigues  
Kryshtian Vieira  
Mario Lucas da Silva Junior  
Miguel Coli  
Rogério da Silva Pinto  
Valdomiro da Rocha Ribeiro  
*Previsão - Bombeiros*

### Equipe de Limpeza

*Equipo de Limpeza*  
*Cleaning Team*  
Beatriz de Fátima de Mouro Ferro  
Cristiano Malheiros  
Diego Aresso Luiz  
Joice da Silva Pinto  
Karina Gomes Taborda  
Lucimar de Oliveira Rodrigues  
Maria Amélia Britto Noschang  
*Sul Service Serviços Especializados Ltda.*

### Agradecimentos

*Agradecimientos*  
*Acknowledgments*  
Fabiano de Araujo Mendonça  
Hermonegens Rech  
Jorge Gladimir Florence  
Reinaldo Rech  
Silvio Leite  
Vinício Azambuja Rolim

### Mantenedor do

**Santander Cultural**  
*Mantenedor del*  
*Santander Cultural*  
*Maintainer of the*  
*Santander Cultural*  
Banco Santander (Brasil)

### Presidente do Conselho

**de Administração**  
*Presidente do Consejo*  
*de Administración*  
*President of the*  
*Administration Council*  
Fábio Colletti Barbosa



**AGORA/ÁGORA – CRIAÇÃO  
E TRANSGRESSÃO EM REDE**

**Concepção**

*Concepción*

*Conception*

Angélica de Moraes

**Desenvolvimento  
e Coordenação**

*Desarrollo y Coordinación*

*Development and Coordination*

Aron Krause Litvin

Daniel Müller Caminha

**AGORA  
INSTANTÂNEO SIMULTÂNEO**

**Curadoria**

*Curadoria*

*Curation*

Angélica de Moraes

**Planejamento  
e Produção Executiva**

*Planeamiento y*

*Producción Ejecutiva*

*Planning and*

*Executive Production*

Bruna Fetter

**Gerenciamento**

**Administrativo-Financeiro**

*Gerenciamento*

*Administrativo-Financero*

*Administrative-Financial*

*Management*

Michelle Sommer

**Assistência de Produção**

*Asistencia de Producción*

*Production Assistant*

Lúcia Streck

**Comunicação e Relacionamento**

*Comunicación y Relacionamento*

*Communication and Relations*

Estúdio Nômade

**Projeto Expográfico**

*Proyecto Expográfico*

*Exhibition Design*

Arq. Edu Saorin

Arq. Michelle Sommer

URBANAUTA

**Projeto Luminotécnico**

*Proyecto de Iluminación*

*Lighting Design*

Arq. Marta Felizardo

filamento

**Design**

*Diseño*

*Design*

Egberto Esmerio

Tiago Taborda

Stopa

**Montagem das Obras**

*Montaje de las Obras*

*Installation of Works*

Leonardo Domingues

Jorge de Jesus Silva

Marcelo Moreira

Paulo Roberto Nunes

**Laudos Museológicos**

*Relatórios Museológicos*

*Museological Reports*

Fernanda Matschinske

**Execução do Cenotécnico**

*Ejecución del Cenotécnico*

*Cenotechnique Execution*

Zomer Móveis

**Execução do Luminotécnico**

*Ejecución del Luminotécnico*

*Luminotechnique Execution*

Luzcênica

Equipamentos

Htec Multimídia

**Logística**

*Logística*

*Logistics*

Alves Tegam

**Seguro**

*Seguro*

*Insurance*

Affinité

**Execução da  
Programação Visual**

*Ejecución de la*

*Programación Visual*

*Execution of Visual*

*Programming*

Usina Visual

**ÁGORA**

**Consultoria Web**

*Consultoria Web*

*Web Consultancy*

Giselle Beiguelman

**Curadores Convidados**

*Curadores Convidados*

*Curators Invited*

Juan Freire

Karla Brunet

**Desenvolvimento Web**

*Desarrollo Web*

*Web Development*

Box 3

**Vídeos Web**

*Videos Web*

*Web Videos*

Coletivo Eztetyka

**LIVRO**

**Edição**

*Edición*

*Editing*

Daniel Müller Caminha

Estúdio Nômade

**Produção Executiva**

*Producción Ejecutiva*

*Executive Production*

Estúdio Nômade

**Design**

*Diseño*

*Design*

Egberto Esmerio

Tiago Taborda

Stopa

**Fotografia**

*Fotografía*

*Photography*

Danilo Christidis

**Revisão**

*Revisión*

*Revision*

Henrique Erni

**Tradução Inglês**

*Traducción Inglés*

*English Translation*

John Norman

**Tradução Espanhol**

*Traducción Español*

*Spanish Translation*

Eugenia Flavian

PATROCINA PATROCINA SPONSORS



REALIZA REALIZA PRODUCTION



DESENVOLVE DESARROLA DEVELOPS



## CRÉDITOS DE IMAGEM

p.13, 18, 19, 22, 53, 54, 78: Eduardo Seidl  
p.10, 11, 12, 41, 55, 60, 61, 62, 63: Leonardo Crescenti  
p.109: Paula Rey (flickr.com/pulguita)  
p.110: Acervo Casa Fora do Eixo (flickr.com/foradoeixo)  
p.112: Albert Sarle (flickr.com/liurealbir)  
p.125: Patrícia Kirst

Todas as demais: Danilo Christidis

## AGRADECIMENTOS

AGORA Instantâneo Simultâneo

Adriano Casanova, Armando Hennemann, Carlos Schmitt, Charlene Ieda Ferro, Fabiana Teresinha de Souza, Fabio Cimino, Fernando Hennemann, Galeria Baró, Luciana Brito, Luciana Brito Galeria, Luciano Simon, Luiz Carlos Felizardo, Maria Baró, Maria Bastos, Maria Isabel Locatelli, Paulo Sérgio Rodrigues dos Santos, Ricard T. Akagawa, Roberto Gallas Lucena, Roger Wright, Silvéria Moraes Motta, Zeca Camargo.



PATROCINA



REALIZA



DESENVOLVE



COLABORA

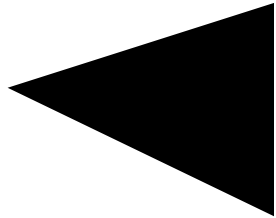


DISSEMINA



TECNOLÓGICA





AGORA/ÁGORA articula dois espaços simultâneos para tratar da noção de tempo na contemporaneidade. No Santander Cultural, é mostra de artes visuais sobre rapidez e percepção. Na internet, é plataforma web para exercício da cidadania expandida, marca deste século.

ISBN 978-85-64879-00-3



9 788564 879003



PATROCINA



REALIZA



DESENVOLVE



Ministério da Cultura  
GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
PAIS MICO E PAIS SEM POBREZA