

LUCAS BAMBOZZI: REDE E EXPERIÊNCIA

Christine Mello – Faculdade Santa Marcelina

Resumo

O presente artigo propõe que se compreenda a obra de Lucas Bambozzi a partir do contexto das redes sociais *online*. Sua obra apresenta menos a forma de um diálogo construído com as redes de interação do que o modo tenso de nelas comunicar experiências. A partir do exame da *net art Meta4walls*, no qual dá visibilidade às tecnologias e práticas intrusivas no campo da comunicação, buscaremos uma aproximação crítica com a arte de Lucas Bambozzi como exercício de produção de enfrentamento, ou o contato efetivo direto, entre experiência pessoal e coletiva.

Palavras-chave: Arte contemporânea; crítica de arte; Lucas Bambozzi; *net art*; redes sociais.

Resumen

El presente artículo plantea que la obra de Lucas Bambozzi debe comprenderse con base en el contexto de las redes sociales online. Su obra tiene menos la forma de un diálogo construido con las redes de interacción y más el modo tenso de comunicar experiencias en ellas. Se parte del análisis del net art Meta4walls, en donde se dota de visibilidad a las tecnologías y prácticas intrusivas en el campo de la comunicación, y desde allí, se pretende efectuar un acercamiento crítico al arte de Lucas Bambozzi como un ejercicio de producción de enfrentamiento o de contacto efectivo y directo entre la experiencia personal y la experiencia colectiva.

Palabras claves: arte contemporáneo; crítica de arte; Lucas Bambozzi; *net art*; redes sociales.

Embora seja evidente nas últimas décadas o amplo campo de inserção das redes sociais *online* na vida cotidiana, como as promovidas pela internet e pelos meios móveis, a arte nelas produzidas ainda é pouco privilegiada no âmbito da crítica e da história da arte. Tal situação exemplifica a difícil inscrição na história de artistas que operam com práticas desmaterializadas e transitórias, fora dos centros de decisão do sistema da arte.

As relações entre rede e experiência trazem à tona o embate direto do sujeito com uma dada situação comunicacional, produzindo para alguns artistas, como afirma Julio Plaza¹, uma estética da recepção (2006: 455). De natureza relacional,

nessas circunstâncias, o que vale é o modo como o sujeito processa e vivencia a ação com o *outro*, cuja experiência é em tempo presente, indeterminada e processual. Tais relações produzidas entre o campo da arte e o campo da vida abrangem noções de desconstrução do objeto artístico e baseiam-se principalmente em procedimentos experimentais que questionam a autonomia da arte.

Em atitudes artísticas como essas, a pertinência da proposição reside na tomada de consciência do sujeito de sua própria presença no contexto da obra e na consciência do espaço coletivo em que ele e a ação situam-se. As experiências produzidas sobre essa perspectiva revelam um tipo de problema da arte desenvolvido ao longo de todo o século 20: a questão da recondução das práticas de arte como práticas vitais.

Em um contexto de vida como o do século 21, em que os sistemas de comunicação são intensamente compartilhados de modo coletivo - como nas redes digitais, por meio de circunstâncias colaborativas em tempo real -, podemos dizer que a experiência produzida nesses ambientes gera, *per si*, situações paradoxais sobre a questão da presença. Em ocasiões como essas, o sujeito é deslocado constantemente do âmbito pessoal para o coletivo, tomando, muitas vezes, as duas direções ao mesmo tempo por conta da forte associação entre produção e vida.

Nessas situações, o contexto de trabalho é a rede e o conteúdo, o modo como a experiência é constituída no ambiente virtual. O artista se firma como provedor de conteúdo e sua ação denota uma performance coletiva. Ele não está isolado no processo criativo, é na copresença e na troca com o *outro* que a obra se realiza. Sob a forma de deslocamentos anônimos, a organização do trabalho ocorre por meio de trânsitos contínuos baseados no modo como se estrutura o sistema e se configura a arquitetura de dados. O sistema é identificado como o conjunto das relações de diferenças e semelhanças, e o processo artístico como o conjunto de agenciamentos dos elementos selecionados². O sistema passa a ser a construção, e a obra, uma prática viva.

Tais tipos de estratégias dialogam com investigações produzidas nos anos 1960 e 1970 por artistas que promoveram práticas neodadaístas relacionadas ao Fluxus e práticas conceituais relacionadas à arte postal³ (*mail art*), à videoarte, à fax

arte, ao *slow-scan* TV (televisão de varredura lenta), ao videotexto, à televisão interativa e à telepresença. Supõem conhecer proposições experimentais, cujos produtores organizam-se para uma “troca ativa de informações”⁴ com o *outro*, que dialogam entre espaços da vida pública e espaços comunicacionais.

Muitos artistas como Lucas Bambozzi, que fazem uso de tais tipos de operações, perseguem, a partir dos anos 1990, a noção de alteridade nas redes de interação *online*. Eles são motivados não só por seu potencial social, mas também por seu potencial perturbador. Nesses casos, em vez de ocultarem conflitos nelas existentes, revelam outros níveis de contato, promovendo, com isso, uma espécie de crítica da cultura dominante.

As relações de alteridade transmitidas por redes sociais como a internet produzem o elemento vivencial que vai além do problema da experiência pessoal. Diz respeito à experiência em seu caráter de descentramento do sujeito, que passa a atuar de modo coletivo e temporário diante de um dado contexto colaborativo, agenciado em tempo real.

Na sociedade informacional do século 21, na qual os processos de alteridade são, por natureza, reconduzidos por novos mecanismos de comunicabilidade e perturbação, reunimos possíveis perguntas que transpassam obras como a de Lucas Bambozzi, tais como: *que tipos de relações o sujeito trava habitualmente com a internet? Que universo é esse que intriga, instiga, o sujeito na rede? Como os artistas respondem aos enfrentamentos entre experiência pessoal e coletiva?*

Meta4walls

A *net art Meta4walls* de Lucas Bambozzi é baseada no submundo da internet. Desenvolvida entre os anos 2000 e 2001, tem como ponto de partida o correio eletrônico (*e-mail*) associado a mensagens que circulam na rede de forma não-autorizada. Concebida durante a sua residência⁵

artística na Inglaterra, foi comissionada e apresentada pelo 13^o. Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil (São Paulo, 2001)⁶. Ao atuar em contexto específico, vincula mensagens da rede em seu próprio estado.

Como uma forma de intervenção artística que leva em conta o espaço em que se apresenta, *Meta4walls* tem como pressuposto questionar relações de troca com o *outro* no ambiente cultural do século 21, por meio da ativação do sujeito em realidades ao mesmo tempo sórdidas e atrativas das redes sociais *online*.

Se, por um lado, assimilamos em *Meta4walls* o espaço selvagem da rede, por outro lado, num gesto antropofágico, o artista nos faz conhecê-lo de um modo diferenciado. Experiência com o campo sensorial e político, que mobiliza simultaneamente assimilação e diferença, é possível nessa proposição artística vivenciarmos a internet em suas relações plurais e heterogêneas.

Para tanto, Bambozzi reprocessa em *Meta4walls* os chamados “lixos da rede” – mensagens invasivas, como aquelas em que são oferecidos diplomas ilegais, pornografia, tratamentos sexuais e formas de enriquecer rapidamente, que recebemos, de forma não-autorizada, em nossa caixa postal – no caso, colecionados por ele desde o final dos anos 1990, como uma espécie de coleção pessoal de *junk-mails*. Nesta obra, ele denota os excessos, as distorções e desvios da internet. Ao mesmo tempo, o *mondo cane* que preferimos não ver.

Como uma espécie de *ready-made* digital, *Meta4walls* apresenta por meio de sucessivas camadas informacionais, conflitos derivados do uso público e privado de imagens, sons e informes publicitários, apropriados da internet. Ao descontextualizá-los de suas funções originais, a obra articula facetas muitas vezes ignoradas em nossas ações cotidianas. Coloca em atenção, com isso, a recepção e o consumo indiscriminado de mensagens ilícitas, recebidas por meio do comércio informal que habita as caixas de correio eletrônico.

Meta4walls dá visibilidade aos mecanismos de assédio que habitualmente motivam a circulação de informações na internet. Como exemplo, a geração de *spam*⁷, dicionários de endereços eletrônicos, para a transmissão multidirecional de mensagens não solicitadas. Esse tipo de operação proporciona, como sabemos, obtenção de lucro através da organização e distribuição de mala direta (*mailing* eletrônico), garantindo renda a muitos que se dedicam a colocá-la em prática. Os produtores de *spam* realizam um tipo de atividade econômica ilícita, para um determinado comércio eletrônico. Geralmente fraudulento, como uma corrente sem

fim, mantido no interior da própria rede, os *spams* são enviados de modo anônimo, sendo habitualmente recebidos em escala mundial por seus usuários.

A tela inicial de *Meta4walls* é artifício de *voyeur*: como o olho que espreita por trás da porta, vemos enquadrada a reprodução da pintura de Gustave Coubert (1819-1877), *A origem do mundo* (1866), apropriada da própria rede, que mostra a região púbica feminina em grande plano. De modo atrativo, com um toque na tela, somos remetidos a outra imagem, tida como bizarra, obscena, pertencente provavelmente a um site de pornografia, mas sob o mesmo ângulo e contexto da imagem anterior. A partir dessa situação, de caráter ambíguo e persuasivo, dissolvem-se as fronteiras entre mundo real e fictício na construção de uma narrativa labiríntica que nos encaminha de modo direto a *links* e mais *links* de *websites* ilícitos da rede.

Como retorno a essas operações, recebemos mensagens de controle em nosso computador e um som incomodativo que parece nunca mais sair da nossa máquina. Esse tipo de recepção intrusiva ocorre por meio de mecanismos de rastreamento da internet (chamados *cookies*).

Os *cookies* são pequenos programas colocados - sem autorização - no computador do visitante do site. Significam recursos de coleta de informação do usuário, que tem o objetivo de oferecer um retorno (*feedback*) para ele. O *feedback* ocorre a partir do momento que o *cookie* é instalado (enquanto o usuário navega pelo site) e que, na sequência, devolve mensagens na tela sob a forma de relatórios das atividades realizadas.

Em certo momento da experiência, ficamos na dúvida sobre a origem dessas mensagens, se são produzidas pelo ambiente de *Meta4walls* ou se fazem parte das funções normais do nosso computador. Nesse espaço de dúvida, chama atenção a nossa própria presença no ambiente da rede quando nos damos conta da intromissão dos *cookies* na esfera do privado. É quando nos damos conta do *outro*, simultaneamente estranho e familiar, momento este em que é desfeita a utopia da intimidade por um lado, mas, por outro lado, é liberado nossos medos e desejos mais resguardados. É quando a rede se torna plural, mistura de fronteiras entre o

que está dentro e o que está fora, ativadora de sentidos e de contato do sujeito com a vida real.

Em tais condições, a intimidade e a coletividade convertem-se em um mesmo espaço no qual o público e o privado, o social e o pessoal, se mesclam e se confundem constantemente. A ideia de rede advém da consciência da própria presença em seus ambientes e dos processos vitais na ativação da experiência coletiva. Tal procedimento diz respeito não só a uma maneira de fazer arte como também a mecanismos complexos de produção de alteridade, de estar em contato e de processar o *outro* diante de uma dada realidade.

Embora disponibilizado na internet pela primeira vez em 2001, antes mesmo do 11 de setembro e do advento das ações invasivas aos EUA (período este compreendido até o início dos anos 2000, marcado por certa utopia, em que havia ainda a falsa impressão da internet como um espaço de liberdade para além do sistema tradicional de vigilância), *Meta4walls* mostra que o sistema que envolve a internet não é impenetrável e que tomar consciência de suas estratégias erráticas diz respeito a, por um lado, ter que se confrontar com elas e, por outro lado, a compreendê-las de outra maneira.

No capitalismo pós-industrial em que vivemos o paradigma é aquele do controle descentralizado indicado por Deleuze, em que o panóptico foi destruído e pulverizado em inúmeros mecanismos digitais modulares de controle⁸. Por esta concepção, vivenciamos uma obsessão desmedida pela segurança, em que as câmeras de vigilância, os mecanismos de rastreamento da internet (como os *cookies*), o código de barras que unifica todas as informações em um padrão universal e os *chips* de localização via satélite (GPS) são alguns dos novos modelos de controle que substituem a visão centralizada do panóptico de Bentham.

No mesmo movimento em que *Meta4walls* desvela técnicas intrusivas da privacidade na internet, o contato com a obra revela um aspecto sensório e intensivo da rede, não provido de assepsia, fazendo com que o sujeito, protegido em seu aparente anonimato, questione até que ponto ele mesmo não acata as situações ilícitas da *web* e compartilha com o invasor uma mesma realidade.

De certa maneira, Lucas Bambozzi proporciona de modo irônico, em *Meta4walls*, a possibilidade de cada indivíduo se posicionar de modo mais orgânico, tátil, diante do ambiente coletivo da internet, fazendo com que cada um se observe paradoxalmente na função de invadido e invasor.

Os processos vivenciais propostos por Lucas Bambozzi em *Meta4walls* podem ser traduzidos sob a forma de uma poética da intimidade mediada. O trabalho apresenta-se como um manifesto sobre a intimidade e a identidade em plena era da informação. Para tanto, Bambozzi chama atenção para as novas formas de coerção e invasão da privacidade advindas dos processos comunicacionais. Para ele, a prática artística deve oferecer ferramentas críticas de reversão do sistema hegemônico de comunicação. Sistema esse que dita boa parte das relações humanas no cotidiano, como as instituídas pelas câmeras de vigilância, pelas articulações intrusivas da rede e pelo conjunto sem fim de práticas não-autorizadas que ocorrem habitualmente nos espaços da vida contemporânea.

Estratégias como fragmentação, decomposição e recontextualização de *spots* publicitários e mensagens ilícitas da internet são agenciadas, desse modo, em *Meta4walls*, como uma forma de desautomatizar a nossa percepção, gerando, com isso, não apenas contrastes entre as informações, mas também outras possibilidades de observá-las.

Ao nos fazer ver de outro modo as mensagens que circulam na internet, Lucas Bambozzi subverte a linguagem assertiva que nelas predomina, possibilitando um estado mais ambíguo, ou uma amplificação do sujeito frente à vida coletiva e aos mecanismos vigentes de controle da informação.

A qualidade de *Meta4walls* encontra-se no modo como a obra faz o sujeito compartilhar tais experiências da realidade cotidiana. Para Lucas Bambozzi⁹, *Meta4walls* produz um retrato possível de invasão de privacidade, específico de um período da internet, relativo aos cruzamentos indevidos de informações pessoais. Para ele, o trabalho prevê que o visitante acesse as informações do trabalho de forma solitária e não em um terminal público, como se estivesse em um espaço privado (2006: 55), íntimo, entre quatro paredes, como sugere o título da obra. O seu objetivo, com isso, é fazer com que o visitante sinta-se à vontade para aflorar seus

desejos. Na medida em que a navegação torna-se mais intensiva, ele acaba por se deparar com mecanismos de vigília e de exploração do *outro* na rede.

Ao considerar o computador pessoal como uma gaveta vasculhada pelo *outro*, a obra confronta o sujeito entre a instância privada e pública, em termos dos acessos que faz, das mensagens que espreita e do universo íntimo descortinado pelo *outro*.

O artista provoca com essa prática uma realidade inversa à noção de acesso democrático e espaço de liberdade comumente associados à internet, destacando que a relação do sujeito com as redes sociais não é de natureza consensual e estável, mas permeada por situações conflituosas, instáveis, jogos manipulatórios, *voyeurismo* e tensões.

Em *Meta4walls*, Lucas Bambozzi proporciona um gesto político, de caráter microcontextual e cotidiano, como uma espécie de ecologia, ou reciclagem com os meios digitais. O artista desvela, com isso, um pacto cínico existente no âmbito da sociedade tecnológica, que envolve diariamente os sujeitos nas redes *online*.

Ao tomarmos contato em seu trabalho com o que é considerado o submundo da internet e que muitas vezes descartamos, damos as costas, não queremos ver, ou simplesmente jogamos no lixo, o artista nos possibilita produzir experiência entre aquilo que vivenciamos de modo particular, privado, e aquilo que vivenciamos de modo geral, coletivo. Para isso, ele toma partido da noção de enfrentamento como procedimento simultaneamente artístico e político: ao mostrar o conflito e torná-lo consciente, faz com que ele seja experimentado, não sendo, dessa maneira, meramente apagado ou subtraído.

Para Bambozzi, esta é também uma forma do artista emancipar a arte produzida na internet do seu caráter de mundo utópico, construído à parte da realidade, bem como subverter a informação asséptica, encontrada muitas vezes no contexto da rede. Este gesto, para ele, proporciona um maior confronto em sua obra por conta de uma estética aberta ao ruído, ao improvisado, ao erro, à instabilidade e à falha, fazendo do seu trabalho um tipo de arte mais relacionada à vida, aos processos de negociação e à experiência humana.

Lucas Bambozzi reafirma em *Meta4walls* que a questão vivencial na arte é algo que não existe *a priori*, mas algo que se experimenta, sendo, portanto, de caráter intensivo e indeterminado. Acentua, com isso, a dimensão fenomenológica e subjetiva das redes sociais da contemporaneidade, bem como a questão da obra que acontece em seu estado de latência. Por essa compreensão, a proposição artística só acontece a partir do contato com o *outro*, da própria experiência. Desse modo, é possível observar que a alteridade, a imprevisibilidade, o erro e o fora de controle são parâmetros importantes na estruturação dos sentidos em seu processo criativo.

Ao mesmo tempo em que Lucas Bambozzi revela que o *outro* é o que atrai na vida, revela também que o *outro* é o enfrentamento com aquilo que não dá para escapar. No confronto com as ambiguidades da vida, encontramos na trajetória de Bambozzi um canal atento para expressar o homem em suas questões de reciprocidade com o mundo, quer seja nas relações sociais ou de linguagem, quer seja no espaço constituído entre a esfera pessoal e coletiva.

É notável verificarmos, desse modo, o quanto a rede de conexões estabelecida com o *outro* e o quanto os movimentos opostos entre o que é realidade e o que é construído intercambiam-se na obra de Lucas Bambozzi. Estes elementos geram uma ambiguidade capaz de nos fazer entrar num jogo desconcertante sobre conflitos da sociedade contemporânea e com certos dilemas da vida real. Expandem-se, assim, em sua obra, as fronteiras entre o documental e a ficção, o visível e o sugerido, o vivido e o imaginado.

Se "o inferno são os outros", como diz Sartre, mesmo que traduzido sob a forma de enfrentamentos com o *outro* - este estranho, desconhecido e infernal que habita cada um de nós - é assim encaminhado como o motor de toda a dinâmica poética de Lucas Bambozzi. Nada em sua obra é linear, nem o *outro*, nem o mundo, nem mesmo o inferno. São frutos dos afetos e enfrentamentos do sujeito com a vida em suas potências e convulsões contemporâneas.

¹ Nascido em Madri, Espanha, em 1938. Viveu e trabalhou entre 1973 e 2003 em São Paulo, SP, Brasil, quando vem a falecer. A presente afirmação foi proferida por Julio Plaza em seu texto de apresentação da mostra especial sobre Arte Postal da 16ª Bienal de São Paulo (1981), em que foi curador, sendo aqui referendada a partir da publicação *Escritos de artistas: anos 60/70*, organizada por Glória Ferreira e Cecília Cotrim (Jorge Zahar Editor, 2006).

² Extraído de uma citação sobre J. M. Floch, in Nancy BETTS, *A Intertextualidade na obra de Nelson Leirner*. Dissertação de Mestrado, São Paulo, Programa de Comunicação e Semiótica, PUC/SP, 2002.

³ Gilberto PRADO, *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.

⁴ PLAZA, Julio. "Mail Art: arte em sincronia". Em FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília (orgs). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, pág. 452.

⁵ A residência foi concedida pelo governo brasileiro, por intermédio da Bolsa Virtuouse do Ministério da Cultura. O projeto foi desenvolvido com auxílio de Limbomedia/Dan Harris, no antigo CAiiA-STAR Centre, atual Planetary Collegium, da University of Plymouth.

⁶ A obra fez parte também da 25ª. Bienal Internacional de São Paulo (São Paulo, 2002) e de exposições no Canadá (Banff Center, 2002), França (Videoformes, Clemon Ferrand, 2004), Peru (VAES-Video/Arte Electrónico, 2004) e Estados Unidos (Berkeley, 2005).

⁷ *Spam* é um tipo de operação produzida na internet, que implica o envio não autorizado de *e-mails*.

⁸ A presente consideração foi elaborada em 2005 a partir de um diálogo com a pesquisadora brasileira Nina Velasco e Cruz.

⁹ <http://bambozzi.wordpress.com/2010/01/26/sobre-o-projeto-meta4walls/>

Referências bibliográficas:

BAMBOZZI, Lucas. **Public life and pervasive systems: a critical practice**. Plymouth: Institute of Digital Art and Technology/School of Computing, Communications and Electronics/University of Plymouth, 2006.

BETTS, Nancy. **Intertextualidade e contratos comunicacionais: apropriações semióticas na obra de Nelson Leirner**. São Paulo: PUC, 2002.

LEÃO, Lucia. **A Estética do Labirinto**. São Paulo: PUC, 2001.

MELLO, Christine. **Conexões processuais no vídeo: estudos sobre a gênese de Love Stories de Lucas Bambozzi**. São Paulo: PUC, 1999.

_____. *Na rede*. Em **XXV Bienal de São Paulo: Iconografias Metropolitanas – Brasil**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2002.

_____. "Hors de Controle: Lucas Bambozzi et lês Poétiques de l'intervention Numérique". Em **Parachute art contemporain**, Montreal, 2004.

_____. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Editora SENAC, 2008.

PLAZA, Julio. *Mail Art: arte em sincronia*. Em FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (orgs). **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

PRADO, Gilberto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.

SANTAELLA, Lucia. Identidades e relações intersubjetivas nas redes sociais. Em VENTURELLI, Suzete (org.). **Exposição Instinto Computacional**. Brasília-DF: Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2009.

Christine Mello:

É pesquisadora e crítica de arte. Professora do Mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina e da FAAP-Artes Plásticas, possui pós-doutorado em Artes Plásticas pela ECA-USP. É doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Suas mais recentes curadorias são Tékne (MAB-FAAP, 2010, junto com Denise Mattar) e Lucas Bambozzi-o espaço entre nós e os outros (Laboratório Arte Alameda, México DF, 2011).