
APROPRIAÇÃO E PARTICIPAÇÃO EM MOUCHETTE ORG: A PROFUNDIDADE NO ZERODIMENSIONAL

Rodrigo Hipólito dos Santos
PPGA /UFES – objetoquadrado@gmail.com

Através da proposição artística Mouchette.org (1996) este artigo trata de características específicas da net.art voltadas para o compartilhamento e a interatividade. Sob a ótica da “estética relacional” de Nicolas Bourriaud, trata-se do cunho colaborativo desse trabalho. Com vistas para o elogio da superficialidade de Vilém Flusser, tangenciado pelo sentido de “técnica moderna”, apresentado por Martin Heidegger, aponta-se a relação mais extensa entre o domínio da tecnomagem e o apagamento da condição histórica.

Palavras-Chave: mouchete.org, apropriação, participação, net.art

Through artistic proposition “Mouchette.org”, (1996) this article deals with the specific characteristics of net.art focused on sharing and interactivity. Under the perspective of Bourriaud’s “relational aesthetics”, this text deals with collaborative sense of this work. With views over the Flusser’s praise of superficiality, crossed by the sense of “modern technique”, presented by Martin Heidegger, shows the most extensive relationship between the area of tecnomagem and erasing the historical condition.

Keywords: mouchete.org, ownership, participation, net.art

Qual seria a melhor maneira de Mouchette cometer suicídio quando chegar aos treze anos? A artista que se apresenta em *Mouchette.org* jamais atinge a idade final, mas, talvez tenha encontrado uma grande transformação quando o nome por detrás do avatar foi revelado. A página inicial (www.mouchette.org, 1996) da criação de Martine Neddham apresenta a imagem de moscas a andar sobre uma flor. Tudo aponta para um recorte improvisado, uma composição amadora e infantil. No canto superior esquerdo da *home-page* surge o rosto de uma menina de, talvez, 13 anos. Ao lado da foto há informações como num questionário: ela é uma artista, seu nome é Mouchette, tem quase 13 anos, mora em Amsterdã e logo adiante um botão para alterar o “estado de espírito” da suposta artista. Ao acionar o botão o fundo é trocado por outra imagem de flor e as moscas permanecem (*mouche*). Na medida em que o usuário “explora” os atalhos a partir da *home-page*, textos, áudio, imagens e animações surgem como referências pouco consistentes da vida e da obra da artista adolescente. A hipertextualidade de *Mouchette.org* parece servir para que o usuário perca-se na exploração. Cada *link* faz surgir no ecrã conteúdos que tanto põem em dúvida a veracidade do que é dito quanto aumentam o envolvimento do usuário. Por um breve currículo de realizações e imagens de sua residência em Amsterdã, até “pinturas” com intervenção digital de extrema inocência, a vida de Mouchette é apresentada. Muitos dos *links* parecem sem saída e realmente assim seriam, não fosse a requisição de contato direcionada ao usuário do *website* através de formulários de *feedback*. E-mails personalizados são enviados aos usuários receptivos, isto é, aqueles que cedem seu e-mail e prestam-se para possíveis diálogos.

Mouchette.org nunca foi retirado do ar e na medida em que conquistava o público frutificava também polêmicas. Direitos autorais, pedofilia e os limites da liberdade na internet são pontos discutidos com o “problema” *Mouchette.org* (SALVAGGIO, 2002). A referência ao filme de Robert Bresson, *Mouchette, a virgem possuída* (1967) é uma das bases estruturais da “personalidade virtual” Mouchette. O filme, por sua vez, foi inspirado no livro *La Nouvelle Histoire de Mouchette* (1937), de Georges Bernanos. Trata-se da história de uma adolescente que sofre dissabores sociais e familiares numa pequena comunidade e comete suicídio após ser violentada. Martine Neddham apropria-se do título, da narrativa e do peso psicológico dessas referências para conceber a persona virtual. O linguajar simples, repleto de conotações sexuais e mórbidas, aliado a indicação de uma criança de 12 anos de idade, torna a relação com os usuários aparentemente inadequada ou eticamente preocupante.

Nos primeiros anos de existência de *Mouchette.org* a autoria permaneceu encoberta. O processo de aprimoramento do trabalho levou Neddham à construção de outros “caracteres virtuais” e trouxe respostas do público provavelmente não previstas no projeto inicial. *Websites* baseados no desenvolvimento de *Mouchette.org* surgiram como modo de apoio ou mesmo crítica e esses novos locais de apresentação de conteúdo foram, em alguma medida, agregados ao trabalho inicial. Hoje *Mouchette.org* não mostra o “caráter virtual” proposto por Martine Neddham em 1996, mas surge como uma plataforma para discussão dos limites pessoais da vivência na *web*.

A discussão a respeito da localização do autor diante da importância do papel do espectador para a construção do significado nas artes visuais não é novidade. A assimilação das ideias provindas do pós-estruturalismo na crítica de arte permitiu que houvesse um diálogo direto entre a teoria, os espaços de exposição e as obras cada vez menos receptivas a uma abordagem morfológica. Em 1966, na John Hopkins University, o colóquio *Langages of Criticism and the Sciences of Man* prestou-se a discutir as conjecturas pós-estruturalistas (Derrida, Lacan, Goldmann, Todorov, Barthes). Essas teorias abriram margem para o tratamento das obras de arte que usavam de imagens de circulação e assumiam os sentidos conotativos como princípio de leitura dos resultados de desmontagem e demonstração das camadas de significação agregadas pelos itens apropriados. Essa espécie de transformação no cenário crítico permitiu afirmações como a de Sherrie Levine:

O mundo está cheio ao ponto de sufocar-se. O homem marcou sua presença em cada pedra. Cada palavra, cada imagem é arrendada ou hipotecada. [...] Uma imagem é um tecido de citações saídas dos inumeráveis centros de cultura. Nós podemos apenas imitar um gesto que é sempre anterior, nunca original. [...] O observador é o espaço onde se inscrevem todas as citações que compõem uma imagem, sem que nenhuma delas seja perdida. O significado de uma imagem situa-se não em sua origem, mas em seu destino. (EVANS; LEVINE, 2009, p. 81).

Situar o significado de uma imagem (ou de qualquer espécie de conteúdo) em seu destino, muito mais que em suas origens quase sempre incertas, é uma das principais condições encaradas pelos propositores da arte na *web*. Para diversas propostas de arte apresentadas na passagem da década de 1980 para 1990 a separação entre o autor, o processo de trabalho e o espectador tornou-se ou muito difícil ou realmente impraticável. Um esforço lúcido para a compreensão desse cenário encontra-se na teoria de Nicolas Bourriaud (2009a). O autor aborda uma parcela da produção atual de arte que emerge num cenário socioeconômico desgastado pelo capitalismo tardio, no qual a aceleração do consumo parece guiar o poder de conferir significados aos produtos. Os “eventos” propostos por Tiravanija são exemplos para Bourriaud. O artista promove momentos de convivência, abre o museu ou a galeria, ou mesmo a rua, como restaurantes para o consumo de sopas e crepes. Por vezes ao próprio público é deixada a responsabilidade de preparação de seu alimento, noutras ocasiões o artista é o anfitrião-cozinheiro. O ambiente construído pela reunião das pessoas em torno do produto e o que mais esse público puder retirar dos diálogos abertos é o que Tiravanija entrega como arte. Em eventos como os de Tiravanija encontramos o que Bourriaud considera como “formas” artísticas plenas, isto é, os “meetings, os encontros, as manifestações, os diferentes tipos de colaboração entre as pessoas, os jogos, as festas, os lugares de convívio, em suma, todos os modos de contato e de invenção de relações” (BOURRIAUD, 2009a, 40) que no cenário da arte atual apresentam-se como verdadeiros “objetos estéticos”. Bourriaud empenha-se em compor uma “teoria estética que consiste em julgar as obras de arte em

função das relações inter-humanas que figuram, produzem ou criam” (2009a, p.151). O “critério de coexistência” seria a saída crítica para melhor compreensão das produções de valor relacional. Diante da proposta de um artista o público poderia perguntar-se sobre sua própria localização *com* o que lhe é apresentado. Tal critério considera que o trabalho de arte “produz um modelo de socialidade, que transpõe o real ou poderia se traduzir no real” (2009a, p.149). A “coexistência” com o público seria a marca da arte relacional. Nesse sentido a revolução comportamental ocorrida com a popularização da internet demonstra um desejo de construção de novos espaços de socialidade que não apaguem o caráter personal das atividades do cotidiano.

A ideia de “subjetividade polifônica” do psicanalista francês Felix Gattari é cara ao trabalho de Bourriaud, pois é centrada na indicação de um novo paradigma estético. À arte estaria resguardado um poder de criar novas qualidades para o mundo, de promover sentidos através do afeto e da percepção. Nessa explicação pontual Gattari cita Duchamp: “A arte é um caminho que leva à regiões que o tempo e o espaço não regem” (1992, p. 129). Na “máquina autopoética” (GATTARI, 1992, p. 135) residiria essa capacidade da arte e o início de um paradigma estético o qual permite a valorização de uma subjetividade polifônica, ou plural. A arte relacional presta-se bem como modo de singularizar situações e assim ressaltar subjetividades que não dispensam a condição personal do sujeito, mas permitem sua confluência *com* e sua inserção *em* situações coletivas e institucionais.

Nas ideias apresentadas por Bourriaud em *Pós-Produção* (2009b) o sentido do uso e do tráfego de informações para as realizações da arte atual surgem com maior ênfase. Tanto a estética relacional como a pós-produção “tomam como ponto de partida o espaço mental mutante que a internet, instrumento central da era da informação em que ingressamos, abriu para o pensamento” (BOURRIAUD, 2009b, p. 8). Ao inserir a discussão de uma pós-produção como modo de fazer da arte atual, as propostas não podem se afirmar como uma criação a partir do zero, mas como reciclagem de produtos já existentes e pertencentes ao imaginário de uma cultura do fluxo de dados (BOURRIAUD, 2013).

“[...] os artistas atuais não compõem, mas *programam* formas: em vez de transfigurar um elemento bruto (a tela branca, a argila), eles utilizam o *dado*.” (BOURRIAUD, 2009b, p. 13). Produtos tornaram-se matéria-prima. Nesse cenário toda a informação está disponível como dado. O interesse está nas relações criadas ou alimentadas entre a mixagem e a subjetividade do público. Como aponta Manovich (2001.p. 49), vislumbrar um sentido amplo de colaboração é inevitável quando se lida com a construção em rede, embora essa interatividade possua sempre barreiras do próprio meio. Na *web* a reprodução é a regra e a cópia uma constante. Trabalhar uma informação na *web* é tanto reproduzi-la de alguma fonte quanto compartilhar a construção do sentido dessa informação com os demais fios humanos. As propostas de artistas que fazem uso primordialmente da *web*, como Neddham, devem ser encaradas sob o critério de coexistência e da recodificação em rede, mas também sob os limites do meio.

A difusão dos aparelhos digitais e a consequente assimilação no cotidiano dos produtos eletrônicos transformam a experiência com o mundo. A utilização do aparato tecnológico que nos é disponibilizado pelo desenvolvimento dos artefatos digitais cria a ilusão de que dominamos tais instrumentos. No entanto, o mundo sobre o qual reside a socialidade humana pertence cada vez menos ao homem. “Estranhamente, assemelhamo-nos àqueles numerosos povos primitivos que não compreendem os mecanismos biológicos e evolucionistas que sustentam os fenômenos planetários, e que nem mesmo sabem interpretá-los” (DYES, 2003, p. 268). Usufruímos hoje de um conforto fascinante, mas não temos consciência do modo como tal conforto é produzido. Segundo Dyes vivenciamos um “inconsciente tecnológico”, pois nossas rotinas e percepções mais íntimas são guiadas por “caixas-pretas”. Lidamos com o sentido de “aparelho programado” empregado por Vilém Flüsser.

Os conceitos de “aparelho” e “programa” nos falam tanto de estruturas funcionais, como as máquinas fotográficas, quanto, num âmbito mais extenso, de estruturas que contemplam a organização das atividades humanas. Aparelhos são estruturas que realizam uma atividade a qual determina a existência dessa mesma estrutura. Aparelhos são funcionais. “Funcionar é permutar símbolos programados” (FLÜSSER, 2011, p. 44). A programação permite que o aparelho, a estrutura, realize-se funcionando. O conjunto de possibilidades de execução de uma tarefa inscritas na base do aparelho pode ser entendido como o programa. O que fazemos, em última análise, ao fotografar com uma câmera é reproduzir um conteúdo codificado contido no interior de sua caixa-preta. O produto dessa experiência Flüsser denomina imagem técnica, ou tecnomimagem.

A tecnomimagem é a representação de um código inscrito no interior da caixa-preta da máquina fotográfica. Essa mesma determinação pode ser aplicada aos dados que circulam no interior de um computador e consequentemente no ambiente da *web*. As imagens de computador são o exemplo máximo da imagem eletrônica, ou imagem sintética. Num pensamento mais amplo a existência do código como base encontra-se em todas as realizações científicas ocorridas após a estipulação do cálculo decartiano. O processo de construção de conhecimento fundado no cálculo obedece à mesma estrutura de formulação de um aparelho com sua caixa-preta, pois o cálculo é mesmo a origem dessa estrutura. O sentido específico de “técnica” contido no conceito de tecnomimagem fala de uma técnica baseada na existência de um código a ser representado. O programa dos aparelhos é um cálculo, uma fórmula que possui seus resultados em sua própria forma. Em suma, nada de novo pode surgir do cálculo. A técnica que permite o sucesso de tal lógica é chamada por Martin Heidegger de “técnica moderna”. O filósofo da fenomenologia hermenêutica tece, em *A Questão da Técnica* (2008) a distinção entre a técnica no entendimento grego e chamada técnica moderna, baseada no cálculo decartiano.

Para Heidegger, a *thekné* grega vincula-se ao modo de aparecimento de uma coisa real e verdadeira, isto é, com as quatro causas filosóficas: a *causa materialis*, a *causa formalis*, a *causa finalis* (a intenção para a qual destina-se a “matéria formada”) e a *causa efficiens* (o produtor, ou o próprio produzir, o ato de produzir). Já a técnica moderna,

não estaria vinculada a esse processo de “responder e dever” que formaria a base da *thekné* e da *poiésis* gregas. A técnica moderna faz com que coisas apareçam para a realidade, porém, seu procedimento é a construção de um esqueleto, uma fórmula, ou, mais propriamente, uma “composição” (*gestell*) sobre a qual os elementos observados no mundo são dispostos para se chegar a um resultado. Sob esse prisma, por exemplo, a ciência não mais estudaria o mundo, mas puramente seus próprios códigos. Os aparelhos dos quais nos fala Flüsser, somente puderem ser concebidos por essa determinação. É na programação do aparelho que reside sua condição de reproduzidor de processos. As consequências do domínio da técnica moderna através dos aparelhos são as mais extensas e a fala de Dye é bastante esclarecedora do modo como somos afetados.

Nosso conforto aumenta, nossa esperança de vida também, nós nos alimentamos melhor, dormimos melhor, estamos menos afligidos pelas dores e terrores; em resumo, as nossas necessidades primárias não somente estão sendo suprimidas, mas o estão sendo de uma maneira cada vez mais agradável. Entretanto, não sabemos como tudo isso se produz. Mais as sociedades humanas se virtualizam, mais a linguagem, a codificação e a decodificação reais e científicas do mundo nos escapam. Vivemos hoje num tipo de *inconsciente tecnológico* [grifo nosso], onde tudo é possível, tudo é maleável, moldável, transformável ao infinito, onde o tempo e o espaço estão ao nosso alcance, mas é onde também as modificações profundas permanecem para nós opacas, ocultas e inacessíveis. (DYE, 2003, p. 268-269).

O trabalho de arte na rede esforça-se por demonstrar as programações do mundo codificado, desse hiper-real, e o faz inevitavelmente de modo interativo, através de jogos. O artista que trabalha com a *web* apropria-se tanto da *network*, da aparelhagem, quanto dos códigos e do próprio usuário e sua rede. A intenção primeira é a criação de jogos de significados para reprogramar o mundo. Essa recodificação somente é possível através da participação, da aceitação e do trabalho do espectador-co-autor. Martine Neddham cria uma plataforma na qual aderem produtos de diversas épocas, rotinas e mídias. A persona de Mouchette “toma corpo” na medida em que pode travar diálogos com os habitantes da *web*. Os jogos feitos pela personagem de Neddham baseiam-se na virtualidade de seu surgimento, isto é, nas possibilidades de reconhecimento por parte do usuário do site de itens ali encontrados. Levar o usuário ao diálogo para que possam ambos, o usuário e “mouchette” compartilhar um espaço de vivência é sublinhar as subjetividades polifônicas promovidas pelo sucesso da internet. A rede de compartilhamento de dados funda-se numa realidade inteiramente calculada (baseada no cálculo), de modo que suas representações são dos programas que dão vida aos aparelhos. No entanto, trabalhos como *Mouchette.org* demonstram que a realização de jogos insere “ruído” num campo aparentemente sem profundidade que é a eletrônica. Na prática, *Mouchette.org* não possui três dimensões, não pode ser tocada, não será encontrada nas esquinas da cidade, porém, pode surgir como o interstício para diálogos e atividades subjetivas. A arte realiza a fundação de sentidos no caminho entre as ações e os encontros.

Referências

- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*. Trad. de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.
- _____. *Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. Trad. de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.
- DYES, Olliver. Arte na Rede. In: DOMINGUES, Diana (Org.). *Arte e Vida no Sec. XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: UNESP, 2003, pp. 265-272.
- EVANS, Davis (Org.). *Appropriation*. London: Whitechapel Gallery, 2009.
- FLÜSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.
- _____. *O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.
- GUATTARI, Félix. O Novo Paradigma Estético. In: _____. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Trad. de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Claudia Leão. Revisão Técnica de Suely Rolnik. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: _____. *Ensaio e conferências*. 5.ed. Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista: Editora Universitária São Francisco, 2008, p. 11-38.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press, 2001.p.49.
- SALVAGGIO, Eryk. *A Critical Analysis of Mouchette.org*. eryk at maine.rr.com. Tue Nov 19 09:53:09 CET 2002. Disponível em: <<http://tekspost.no/pipermail/syndicate/2002-November/011506.html>>. Acesso em: 24 jul. 2013.