

A deliberação e o destino encoberto

The deliberation and concealed destiny

Rodrigo Hipólito¹

Resumo: A partir da análise do modo como o trabalho *Mouchette.org* (1996) faz uso do reconhecimento de signos eróticos por parte do usuário trataremos da importância da atitude de deliberação para a produção de conhecimento e a vivência na “rede”. *Mouchette.org*, trabalho de Martine Neddham, lida com novas subjetividades nascidas da construção de um mundo por rede de compartilhamento de dados (internet). Nesse universo, composto pelo que Vilém Flüsser (1920-1991) entende como imagens zerodimensionais, os trajetos, os cruzamentos, as mixagens e as fricções são o modo de aparecimento da informação. A palavra “deliberar” é de suma importância para a compreensão da experiência pessoal na cybercultura. Deliberar é apontar trajetórias dentre possibilidades descobertas.

Palavras-chave: *Mouchette.org*, *net.art*, Flüsser, apropriação, cybercultura.

Abstract: From the analysis of the way that work of art “Mouchette.org” (1996) makes use of the acknowledgment of erotic signs by the user, we address of the importance of attitude of deliberation for the production of knowledge and experience in the “network”. “Mouchette.org”, Martine Neddham’s work, deals with new subjectivities born of constructing of a world by data sharing network (internet). In this universe, that Vilém Flüsser understands be composed for zerodimensional images, paths, intersections, frictions and the mixes are the way of appearance information. The word “to deliberate” has extremely importance for the understanding of personal experience in cyberculture. “To deliberate” is to point trajectories among discovered possibilities.

Keywords: *Mouchette.org*, *net.art*, Flüsser, apropriação, cybercultura.

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo.



Figura 01. *Printscreen* de conteúdo do trabalho *Mouchette.org*.

Esta é Mouchette. Ela está para completar treze anos desde 1996. Esta abaixo está a página de entrada para as coisas que ela tem produzido e também para os registros do que gosta, de sua biografia, atividades de seus fãs e comércio de seus trabalhos de arte. Pois, Mouchette se diz artista, residente em Amsterdã. A página dá acesso também ao currículo da artista e a textos publicados sobre ela.



Figura 02. Printscreem de conteúdo do trabalho Mouchette.org.

Não parece ser uma página profissional, bem construída. As imagens são em baixa definição e a animação das moscas é algo exageradamente artificial. Isso em 1996 talvez fosse um atestado de amadorismo, embora a maioria das páginas na *web*, mesmo as empresariais, não possuísse grande requinte técnico. Na verdade, a abertura de um endereço *online*, já seria uma bela proeza para uma suposta artista de doze anos de idade, próxima de completar treze. Sob esse prisma, essa seria uma construção estranhamente complexa. De todo modo, apresenta recortes e colagens toscos o suficiente para terem sido escolhidos por uma criança dessa idade.

É curioso como a proliferação de endereços pessoais na *web*, adensada pela gratuidade dos *blogs*, tornou a apresentação gráfica das páginas tão carregada e repetitiva que

a limpeza textual, a simplicidade e a crueza de *Mouchette.org* ganham o tom de algo especial. Isso se parece com o que hoje encontramos em páginas de artistas.

Mas, *Mouchette* não possui quase treze anos desde 1996. A garota estacionou nessa idade em 1937, quando Georges Bernanos publicou *La Nouvelle Histoire de Mouchette* (2011). No livro, simultaneamente carregado de um lirismo infantil e de um seco realismo, acompanhamos dois dias na vida da acanhada e inocente *Mouchette*. Após sofrer humilhações na escola, cuidar da nova criança de sua mãe doente e suportar o comportamento agressivo do pai contrabandista bêbado, a heroína “com o mal nos olhos”² se aproximará de um caçador epilético e será estuprada antes de decidir pela morte.

A desagradável história foi levada ao cinema pelo diretor francês Robert Bresson (1967). No Brasil o filme de Bresson recebeu o título de *Mouchette, a virgem possuída*. Vale dizer, no caso dessa tradução, que há duas possibilidades: o tradutor não leu o livro e tampouco viu o filme, ou possuía um elogiável humor. Pois, no livro de Bernanos o nome de Deus é citado continuamente e o autor, por não julgar seus próprios personagens, permite que vejam na imagem da menina *Mouchette* uma jovem afetada pelo demônio.

O cinema e o nome de Bresson tornaram a história de *Mouchette* razoavelmente conhecida. Por essa razão, quando a página *Mouchette.org* foi aberta em 1996, com a fotografia de uma criança cabisbaixa, a informação de que possuía quase treze anos e as referências a suicídio e sexo apontaram imediatamente para o filme de Bresson. Um pequeno problema surge dessa apropriação, o que levou a viúva de Bresson ao entrar com processo para a retirada de algumas das referências diretas (LUINING, 2004). Ainda assim a página permaneceu *online*.

² Analisada como uma heroína sob o domínio do mal (FILHO, 2011), a garota *Mouchette* encontra a morte enquanto rememora palavras de uma velha senhora, a qual havia lhe presenteado com um vestido de musselina: “*Tu allais mal faire, reprend la vieille. Tu as le mal dans les yeux. Quand tu es passée devant la maison, au petit matin, je t’ai regardée dans la vitre, et je me suis dit : “Voilà une fille qui va mal faire.”*” (BERNANOS, 1960, p. 160)

Um segundo problema dizia respeito às ligações entre uma menina de doze anos, sexo, erotismo, suicídio e arte. Talvez alguns tenham alimentado a crença de que a autoria do site fosse realmente de uma criança de doze anos. Mas, para a maioria era evidente que um adulto encontrava-se por traz da criação. Para os mais familiarizados com os caminhos da arte naquele período não seria difícil chamar *Mouchette.org* de um trabalho de *net.art*.

O termo *net.art*, criado pelo artista Vuk Cosic (GREENE, 2000, p. 162), é usado desde 1995 para designar trabalhos de arte construídos no ambiente da internet e que utilizam o *network* para sua apresentação, apreciação ou interação.

Um artista adulto aparentemente havia engendrado a página *Mouchette.org*. Durante os primeiros anos de atividade do trabalho a autoria permaneceu distante do conhecimento do público. O mistério, aliado as características interativas e ao conteúdo praticamente único dispensado para os usuários fez com que os acessos ao trabalho crescessem e gerassem novas páginas.³ *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).

Estranhamente a maioria dos comentários negativos que envolviam o conteúdo sexual vinculado à imagem de uma criança praticamente desapareceram quando tornou-se público que a autoria da página não pertencia a *um* artista, mas sim a *uma* artista. A francesa Martine Neddham tornou-se conhecida, a partir desse trabalho, como criadora de “caracteres” virtuais. Posteriormente executará projetos através de pelo menos mais

³ Alguns endereços referentes ao trabalho foram desativados com o passar dos anos, outros mantiveram a veiculação de parte dos conteúdos do trabalho de Neddham e muitos ainda permanecem ativos, praticamente como adendos: <<http://about.mouchette.org>>; <mouchette.net>; <mouchette.drivedrive.com>; <ilovemouchette.hotvomit.com>; <ihatemouchette.org/main.htm>; <<http://shop.mouchette.org/>>.

dois pseudônimos virtuais.⁴ Mas, *Mouchette.org* permaneceu como sua página mais impactante e frutificadora.

Esse trabalho pertence a um período da *net.art* chamado de heroico.⁵ Durante a década de 1990 o controle de dados e fluxos de informação na *web* estava muito distante do que temos hoje. A expressão “navegar”, comum como referência ao ato de transitar por diversos endereços e conteúdos de mídias variadas, não é mais possível de ser utilizado com relação aos usuários da internet. Hoje, podemos falar dos sites que um indivíduo “frequenta”, isto é, no qual ele mantém frequência. O usuário da internet não transita pelo ambiente virtual como transitaria por um oceano, nem mesmo por um rio de dados. O usuário é sim direcionado para dados, conteúdos, endereços, frequentados por muitos outros e indicados em sua página mais habitual. Para muitos essa página mais habitual talvez seja a *facebook.com*, ou sua caixa de e-mails, ou mesmo o suporte de pesquisa da Google. Não se trata mais de navegar em ambientes virtuais, mas sim de pertencer a uma comunidade virtual. As plataformas tomaram o lugar do navegador, ou melhor, anexaram o navegador como mais uma ferramenta.

⁴ Sob o slogan “*You have the opportunity to be David Still*” surge o caráter virtual David Still (2001). Nesse trabalho Neddham oferece a possibilidade do usuário “passar-se” por David Still. A interface do *website* (<<http://davidstill.org/>>) permite o usuário enviar e-mails sob a identidade desse personagem. No mesmo endereço é possível conhecer detalhes da vida de David Still, como trabalho, gostos e imagens. Já com Xiao Qian (2006) (<<http://turbulence.org/Works/XiaoQian/>>), Neddham concebe um caráter virtual que se autointitula “criador” de *virtual persons*. Na página do trabalho há, de imediato, a indicação das personas concebidas, até o momento, por Xiao Qian: “*For this website I created chinese virtual persons: Mu Yuming, Shaxpir, Wang Shy, He Zhengjun, Yi Zhe and myself, XiaoQian*”. Ao manter-se durante alguns minutos com o *website* “aberto” o usuário perceberá o aparecimento gradativo dos links de acesso para as informações presentes no trabalho, tanto em relação a Xiao Qian quanto as demais personas virtuais.

⁵ Diversas disputas ocorrem dentro do que se entende por “período heroico” da arte na rede (<http://www.hamacaonline.net/upload/recursos_teoricos/periodoheroico.html>). Mesmo o entendimento de tal período traz dúvidas. Alcalá (2003) compreende que “período heroico” corresponderia, aproximadamente, ao lapso entre os anos 1994-1998. Após tal período já seria possível observar um maior incentivo, por parte das instituições oficiais da arte, para a produção de trabalhos voltados para a *web*. Já Fernanda Duarte (2007, p. 20), concorda com Greene (2000), ao afirmar que o próprio termo *net.art* seria abandonado juntamente o chamado “período heróico”, no qual haveriam predominado os interesses político-sociais, utilização de tecnologias básicas e postura anti-institucional.

Com tais transformações em mente poderíamos compreender *Mouchette.org* como uma plataforma ativa, porém, não necessariamente aberta no papel de trabalho de arte. A experiência exigida ao se acessar o endereço do trabalho está vinculada a atividade de “navegação” por conteúdos hipertextuais. Ao compreender que o compartilhamento de dados existente na comunidade virtual, após a popularização das plataformas para avatares, não mais permite a navegação, o sentido de *Mouchette.org* se modifica.

O trabalho, nesse caso, parece passar por uma transformação similar à institucionalização ocorrida com tantas outras propostas. Peças construídas para a assimilação participativa do público, quando tornadas em objetos museológicos, perdem sua condição poética “original”. Seriam, então, documentos. São exemplos mais bem conhecidos: os *Bichos*, de Lygia Clark, os *Parangolés*, de Hélio Oiticica, as correspondências da Arte Postal, acumuladas por Paulo Bruscky, as fotografias e vídeos de performances, ou mesmo o deslocamento de relíquias para a formação de parte do acervo do Museu do Louvre. Tal espécie de transformação não constitui novidade. No entanto, diferenças podem ser observadas quando se trata de uma proposta que mantém sua estrutura enquanto os contextos a sua volta transformam-se.

Mouchette.org não poderia ser deslocada espacialmente, mesmo possuindo um endereço, pois esse não indica um ponto puramente geográfico. Também não poderia ser apresentada em uma redoma de vidro que limitasse o acesso do público. Isso somente seria possível no ato de falar sobre o trabalho, como é o caso do presente texto. Mas, então não haveria proposta poética. E, ainda assim, o endereço permanece acessível. O que muda é o comportamento *na* rede. O comportamento, o modo como se realizam percursos, o modo como são tomadas as decisões de trajeto, definem os significados das informações presentes na rede e mesmo a realidade de sua presença.

A estrutura de *Mouchette.org* obedece a padrões de informação e conexões que exigiam do usuário decisões as quais hoje poderiam ser ditas arriscadas. Acessar conteúdos desconhecidos através de caminhos obscuros não é algo recomendável para a saúde de um computador, ainda que esse possua um anjo da guarda dos mais caros. Mas, em

1996, isso não seria um problema, mesmo para quem não soubesse tratar-se de um trabalho de *net.art*. Na página inicial encontramos a imagem de Mouchette, cabeça baixa, e seu pequeno formulário no qual diz ser artista, morar em Amsterdã, ter quase treze anos e possuir uma loja virtual. O pano de fundo mostra uma flor e moscas a passearem falsamente por suas pétalas. Logo descobrimos que há *links*, ou “botões”, através dos quais podemos buscar outros conteúdos. Podemos mudar a imagem de fundo da página, acessar a suposta loja virtual e tentar encontrar o que faria essa artista de quase treze anos. Mas, o usuário da página não fazia exatamente isso, pois algo retirava a possível inocência desse amadorismo: o som.

Os risos, choros e gemidos poderiam pertencer a uma criança de doze anos e qualquer *click* poderia revelar conteúdos eróticos, talvez pornográficos. Ainda assim, a página inicial não possui a apelação visual de endereços que promovem essa espécie de conteúdo. Na verdade, não há muita clareza a respeito do que haveria disponível nesses caminhos. Acessar os botões seria uma atitude praticamente às cegas. A decisão é entregue para o usuário. Caso não possua conhecimento mais consistente desse trabalho de arte ele será guiado pela curiosidade fruto da atração ou da repulsão que essas imagens e esses sons lhe causam. Caso possua tais conhecimentos o usuário se esforçará para direcionar seu trajeto através de decisões com objetivos externos a experiência com o trabalho. Ambos os modos de entrosamento com o trabalho sofrem abalos com a proliferação das plataformas para avatares.

A procura por conteúdos sofre, agora, com um fluxo mais potente e de sentido inverso. Os conteúdos procuram usuários. As plataformas de pesquisas, como a *Google.com*, permitem que conteúdos encontrem usuários adequados. Diretamente ligadas a essas plataformas, os avatares, perfis ou contas caracterizam o usuário, por seu histórico e frequência de ações, como promotor de espécies específicas de conteúdos. Desse modo, o usuário que de algum modo for atingido por *Mouchette.org* possuirá tanto um nível de objetividade na experiência, quanto curiosidade e atração. Em todo o caso, desfaz-se a possibilidade de navegação, de fruição desinteressada e gratuita.

Após o primeiro *click*, redirecionado para outra página, o usuário pode encontrar-se em um ambiente tão cru quanto o anterior. Poucas informações e a mesma aparência de improvisado. O contrário também pode ocorrer. Apresentado a mais possibilidades textuais o usuário tenta compreender os conteúdos e nota que lhe são permitidos novos caminhos. A cada momento as escolhas pessoais tornam-se mais importantes para a fruição do trabalho. Um caminho pode ser indicado por uma palavra, uma letra, um sinal, uma minúscula imagem, ou pode mesmo estar escondido em algum ponto da página. As expectativas para com cada uma dessas escolhas dependem do modo como o próprio usuário se sente atraído por um ou outro possível caminho.

Alguns desses trajetos podem mesmo serem becos sem saída. O usuário pode sentir-se frustrado e abandonar a página, pode sentir-se desafiado e retornar às informações para um esforço de compreendê-las ou pode agregar-se a essas trajetórias e torna-las um hábito.

Os formulários de contato, as caixas de conversa e o endereço de e-mail de Mouchette aparecem em grande parte dos trajetos existentes no trabalho. O convite para uma conversa com a estranha figura de quase treze anos de idade surtiu efeito em um sem número de usuários e visitantes. Após o primeiro contato tornava-se possível conversar com a suposta jovem artista.

Mouchette tenta ao mesmo tempo seduzir e constranger esse usuário. Meses após o contato ela lhe envia mensagens eróticas, sua imagem aparece lambendo o ecrã do computador (fig. 03) e as referências ao seu desgosto pela vida não desaparecem. Uma quantidade razoável de pessoas tornou-se fã dessa personagem e atuante em relação a *Mouchette.org*. Dezenas de páginas relacionadas foram criadas, algumas ainda antes do aparecimento da autoria do trabalho. A loja virtual não pertence a artista, mas a um dos interessados no trabalho. Assim também ocorre com grande parte dos conteúdos agregados a página após o início de seu funcionamento efetivo. Nesse sentido o usuário tornou-se mais um dos muitos pontos apropriados por Neddham para a construção de *Mouchette.org*.

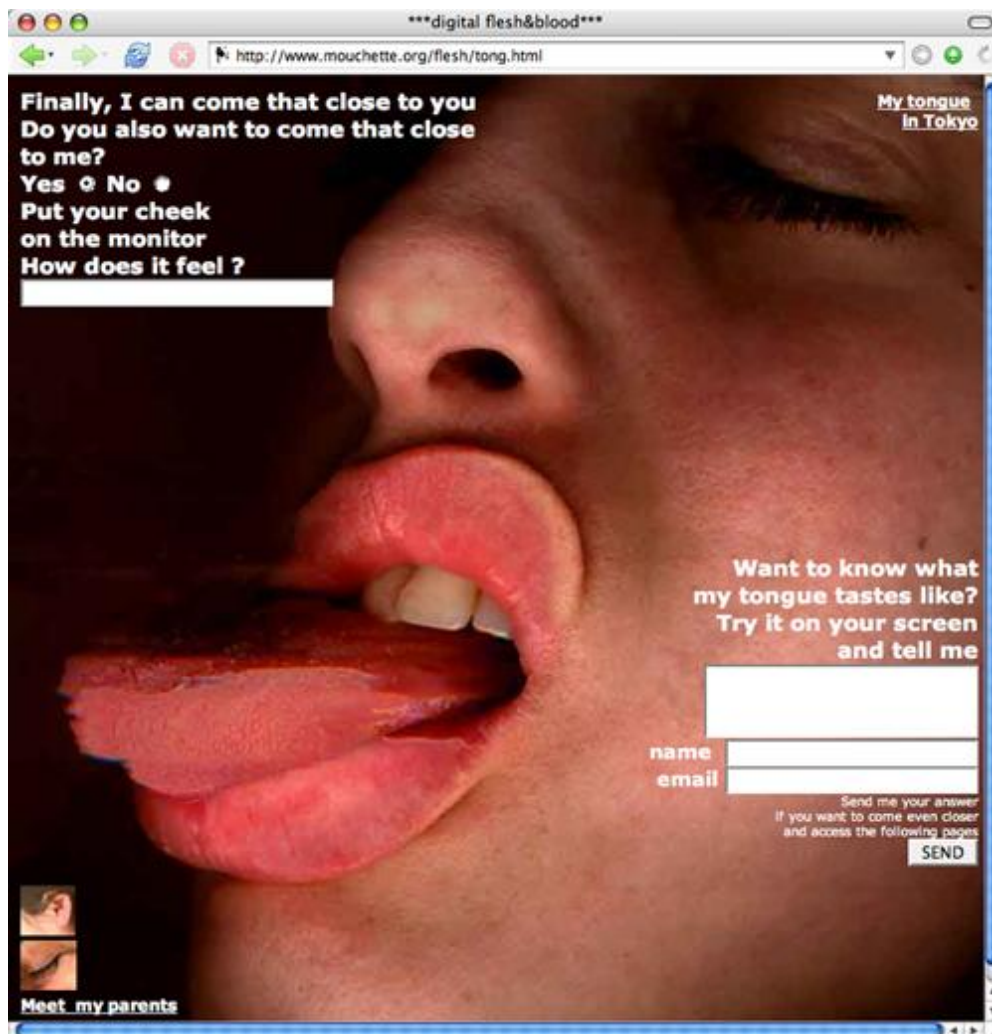


Figura 03. Printscreem de conteúdo do trabalho Mouchette.org

A menina de quase treze anos atraía usuários e esses, mesmo que soubessem das condições reais do trabalho de arte, não poderiam negar-se a estranha sensação de que existiria naquela página uma pessoa 24h disponível. Essa talvez seja a característica erótica mais marcante em *Mouchette.org*, a obrigação permanente de atender o usuário. A criança preza na imagem, disposta e acordada a qualquer hora, todos os dias, talvez tenha ganhado mais reconhecimento de sua personalidade que a própria Neddam.

É fato que mergulhar ou navegar por essas páginas tornou-se algo bastante improvável. Esse é um trabalho que exige tanto o poder de escolha daqueles que lhe aces-

sam quanto a disposição e o hábito com o *network*. *Mouchette.org* ressalta uma palavra fundamental para a compreensão da experiência com as redes de compartilhamento de dados, a deliberação.⁶ Escolher entre dados disponíveis, conteúdos que tentam lhe atingir, entre trajetos possíveis e acessá-los, é conferir valor e tornar visível aquela informação.

O ato de deliberar tem se esmaecido à medida que o fluxo de dados na *web* torna-se mais relevante que o acesso a esses dados. A produção de informação, ou o sentido de informar, perde terreno para o poder de promoção de dados manipuláveis. Num cenário em que a informação permanece viva apenas enquanto é movimentada por interessados, a manutenção do sentido de um dado elemento se dá em grande parte pela pós-produção. Recortar, montar, colar, mixar e compartilhar são chaves mais eficientes para abrir as portas na *web* que a geração de novos conteúdos. O que se produz já não é tão importante quanto aquilo que escolhemos como informação própria para nos representar. Deliberar tais informações é o desafio para os usuários da *network*.

Numa sociedade espetacular, que talvez não seja mais o caso, encontraríamos o domínio das mídias de massa. Poucos indivíduos apertavam botões e tornavam informações públicas, isto é, publicavam informações. Muitos indivíduos apertavam botões e tornavam privadas as informações públicas, isto é, privatizavam informação (FLÜSSER, 2008, p. 36). Com a popularização do acesso a *web* e dos aparelhos de registro de baixo custo a situação se inverte. Há a possibilidade de que muitos indivíduos apertem botões e publiquem informações, mas não sobram muitos indivíduos para privatizá-las. A formação resultante desse movimento de publicidade sem privatização pode ser chamada de “nuvem de dados”.

⁶ Trabalhos de arte construídos com e para a rede de compartilhamento de dados somente podem ser absorvidos através da mediação de aparelhos os quais desconhecemos o completo modo de funcionamento. O ato de escolher os botões, ou os caminhos, ou os *links* e todo o conteúdo que será exibido no ecrã, obedece às possibilidades já inscritas nos aparelhos que operamos. Ainda assim, tal atitude não é nula, tampouco é tomada ao acaso. O que fazemos ao tomar decisões sobre dados disponíveis é mesclá-los para produzir informação nova. Na experiência com os aparelhos e as imagens geradas por eles nós produzimos o novo deliberadamente (FLÜSSER, 2008, p. 33).

Exercitar o poder de escolha sem o conhecimento do funcionamento dos programas e dos aparelhos é manter a criação por deliberação. Assim como o fotógrafo disputa com os limites já inscritos na caixa-preta, no programa do aparelho, para produzir imagens improváveis (FLÜSSER, 1985, p. 19), o “navegante” promoveria suas escolhas para gerar informação nova.

“A existência humana teria mudado: de *homo faber* passaríamos a condição de *homo ludens*” (FLUSSER, 2008, p. 96) e essa condição seria análoga à condição de criação em arte: “um fazer limitado por regras modificadas pelo próprio fazer” (idem, p. 98). A sociedade de jogadores seria para o autor uma sociedade de livres criadores, de indivíduos aptos para o uso de ferramentas⁷ com as quais possam fazer surgir informação nova.

Mas, dentro dessa “nuvem de dados”, como tomaríamos a decisão de qual informação comunicar? Como saberíamos o que é uma informação nova e uma redundante? Como deliberaríamos diante de tudo que nos é ofertado? Flüsser propõe que sob os fios transmissores e receptores de informação se apresentam filtros: a “crítica” e a “censura”. Os filtros que se assentam sobre os fios seriam a “censura imposta” e a “crítica externa”. Os filtros que surgiriam sobre os nós, nos cruzamentos dos fios de informação, seriam a “autocensura” ou a “crítica interna”. Tudo que puder passar pelos filtros seria informação nova (FLÜSSER, 2008, p. 118).

Na visão de Flüsser, sobre o destino da sociedade telemática, ou biotelemática, os valores tornar-se-iam irrelevantes. Diante do extenso automatismo da circulação de dados, destacar-se-ia o poder humano de veto, de dizer não. “De maneira que, depois da

⁷ Tais ferramentas não devem ser encaradas como os chamados utensílios, tampouco como as máquinas. As ferramentas são também informações. Toda a descrição desse cenário de construção de conteúdos e subjetividades em redes de compartilhamento de dados possui um fundo básico composto por aparelhos programados. Aparelhos são ferramentas feitas por ferramentas e através de ferramentas. Seu funcionamento obedece ao programa inscrito em sua estrutura (FLÜSSER, 1985, p. 16). Qualquer espécie de atuação nesse cenário se daria com uso de ferramentas e na obediência de programações.

revolução telemática, deixamos de ser censores, mas continuamos tribunos” (Idem, p. 124).

Se não navegamos mais pelas informações disponíveis é simplesmente por possuímos cada vez mais apagada nossa possibilidade de deliberação, de fazer surgir informação nova, ou ainda, de criar ruído. O receio contínuo de abandonar as linhas seguras da interface conhecida do mundo que nos é dado é um receio justo. Mas, quando seguido, impede a criação e choca-se com o desejo de estabelecer um destino através da escolha. O receio de escapar a programação é contrário a livre escolha. Como vimos, o exercício do poder de deliberar é um dos principais eixos presentes no trabalho *Mouchette.org*. De início o trabalho envolvia o espectador como um convite, uma proposta. Hoje, tal proposta estaria mais próxima do desafio. O desafio de navegar.

O exercício da deliberação é sempre algo arriscado, exatamente por estar sujeito aos limites de nossos desejos e por tanto suscetível de domínio pelo que nos atrai. De todo modo, três possibilidades podem ser ditas. A primeira é o caminho seguido pelos navegantes na antiguidade, atraídos pelo sedutor canto das sereias. Inebriados por suas vontades, terminavam por serem devorados. Quando acordavam do encantamento pouco podiam fazer. No segundo caso encontramos Alice, atraída pela curiosidade da informação incompleta (veladura), segue o coelho para um mundo no qual suas regras de nada lhe servem. Subtraídas suas bases ela deve adaptar-se continuamente, do contrário permaneceria numa mesma sala eternamente.

A terceira possibilidade é a do escravo fiel.

“O cativo nunca é acorrentado. Não o precisa disso. Como é fiel! Renega prudentemente em si mesmo o rei negro despojado: é apenas um escravo feliz. § Um dia, entretanto, ele será libertado. Quando estiver demasiado velho para valer sua alimentação e suas roupas. Então lhe será concedida uma completa liberdade. Durante três dias ele se oferecerá em vão de tenda em tenda, cada dia mais fraco. E no fim do terceiro dia, sempre bem comportado, ele se deitará na areia. Eu os vi assim, em Juby, morrer nus. Os mouros assistiam a sua longa agonia, mas sem crueldade. E os meninos mouros brincavam ali, perto daquele escuro trapo humano, e toda a manhã iam ver se ele ainda se mexia,

mas sem se rirem do velho servidor. Aquilo estava na ordem natural das coisas. Era como se lhe houvessem dito: ‘Você trabalhou bastante, tem direito ao sono, vá dormir’. Sempre estendido no chão, ele sentia a fome, que é apenas uma vertigem, mas não a injustiça, que, esta sim, é um tormento. Secado pelo sol, recebido pela terra. Trinta anos de trabalho, e, depois, o direito ao sono e a terra. § O primeiro que encontrei assim, não ouvi gemer: mas ele não tinha junto a quem gemer. Adivinhei nele uma espécie de obscuro consentimento, como o do montanhês perdido, sem forças, que se deita na neve e se envolve na neve e em seus sonhos. Não foi seu sofrimento que me impressionou: não creio que ele sofresse. Mas na morte de um homem um mundo desconhecido está morrendo. E eu me perguntava que imagens estariam se apagando em seus olhos.” (SANT-EXUPÉRY, 1968, p. 81-82)

Referências

- ALCALÁ, José Ramon. Netarte, creadores, activistas, pintamonas y outros negocios del arte online. Conferencia pronunciada en *La Llotgeta*, Ciclo de Conferencias “web/net.art (o el net.art contra la web.art)”. Valencia, 17 out 2003. Disponível em: < <http://www.mide.uclm.es/descargas/NetArt.pdf> >. Acesso em 15 out 2013.
- BERNANOS, Georges. Nova História de Mouchette. Trad. Pablo Simpson. São Paulo: Realizações, 2011.
- _____. Nouvelle histoire de Mouchette. Paris : Librairie Générale Française, 1960. Editions livre de poche n°561.
- BRESSON, Robert. Mouchette. 78 min. Paris: Argos Films, Parc Film, 1967.
- DUARTE, Fernanda da C. P. A materialidade dos dispositivos na construção de experiências em net artes. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais. Orientadora Prof. Drª Patrícia Moran. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- FILHO, Antônio Gonçalves. “Paixão, Angústia e Fé em Dobro”. In: O Estado de São Paulo, Caderno “Sabático”, 25 Jun. 2011, p. 3.
- FLÜSSER, Vilém. O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

____. Filosofia da Caixa Preta. São Paulo: Hucitec, 1985. Disponível em:

<http://www.iphi.org.br/sites/filosofia_brasil/Vil%C3%A9m_Flusser_-_Filosofia_da_Caixa_Preta.pdf>. Acesso em 15 out 2013.

GREENE, Rachel. “Web Work: a history of internet art”. In: ArtForum, nº 9, mai 2000, pp. 162-167. Disponível em:

<http://cyberhouse.arted.psu.edu/visualculture/history_net_art.pdf>. Acesso em 15 out 2013.

LUINING, Peter. “Interview with Peter Luining and Mouchette”. In Rhizome.org. 27 mar 2004. Disponível em: <<http://rhizome.org/discuss/view/12570/>>. Acesso em: 15 out 2013.

SALVAGGIO, Eryk. A Critical Analysis of Mouchette.org. 19 nov 2002. Disponível em: <<http://about.mouchette.org/a-critical-analysis-of-mouchette-org/>>. Acesso em: 15 out 2013.

SANT-EXUPÉRY, Antoine de. Terra dos Homens. Tradução Rubem Braga. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 1968.