EQUILÍBRIO NO CAOS E VICE-VERSA: ENTRE CAMPOS E CONTRAPONTOS DA PESQUISA EM ARTE DIGITAL

BALANCE IN CHAOS AND VICE-VERSA: BETWEEN FIELDS AND CONTRAPPOINTMENTS OF DIGITAL ART REASERCH

Vinícius Volcof Antunes[1]

Resumo: O artigo busca descrever uma experiência de campo entre o on e off-line, a partir de pesquisa que acompanhou uma exposição em arte digital. Pela descrição das dinâmicas de organização da exposição, aspectos de sua curadoria, exibição e circulação das obras de arte em meios físicos e digitais, apresentamos os novos deslocamentos demandados pela prática de pesquisa antropológica. Oferecendo um breve resumo sobre algumas proposições metodológicas para pesquisa no ciberespaço, conclui-se pensando na ontologia do virtual e na produção de subjetividade que ela opera como aspectos fundamentais para iniciar nosso entendimento sobre os novos espaços em que desenvolvemos nossas pesquisas.
Palavras-chave: Arte Digital; Metodologias Digitais, Ontologias Virtuais.

Abstract: This article tries to describe a fieldwork experience between on- and off-line spaces, from a research that followed an exhibition in digital art. From the organization dynamics description, curation aspects, works of art display and circulation in physical and digital media, we present new displacements demanded by the anthropological research practice. Providing a brief summary of some methodological propositions for the research in cyberspace, concludes by thinking about virtual ontologies and the subjectivity production that it operates as fundamental keys to begin to understand the new spaces in which we develop our researches.
Keywords: Digital Art; Digital Methodologies; Virtual Ontologies.

INTRODUÇÃO

Esse artigo parte da descrição do trabalho de campo realizado em uma exposição de arte digital que ocorreu simultaneamente no espaço físico tradicional da galeria de arte e através de uma rede global de exposições online. Através dessa descrição, da descoberta tateante de metodologias e dos desafios e necessidades empíricas que se apresentaram durante o exercício, busca-se salientar a

[1] Mestrando em Sociologia e Antropologia na Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.

demanda de novas práticas de pesquisa em antropologia e disciplinas associadas.

Inicia descrevendo a exposição de arte digital em que situei meu trabalho de campo, a Homeoestase @TheWrong. Pela sistematização de aspectos de sua curadoria e da dinâmica de exibição das obras de arte digitais que compunham o evento, busco ressaltar a multiplicação de dimensões do trabalho de campo quando se sobrepõe acontecimentos físicos e online, como quando uma exposição expande seu regime espacial da galeria de arte às páginas da internet. Assim, torna-se necessário multiplicar as frentes onde se pesquisa e, de modo experimental, deixar que os hiperlinks e scripts algorítmicos lhe encaminhem a certas direções.

Na sequência, apresento um breve resumo de algumas abordagens epistemológicas acerca da pesquisa no ciberespaço, através de apontamentos metodológicos para uma etnografia digital. Com isso, tenta-se estabelecer algumas das mudanças progressivas de nossas perspectivas metodológicas acerca do virtual. Por fim, já na conclusão, apresenta-se indicações introdutórias quanto a ontologia do virtual e sua relação de contiguidade com a materialidade. Explora-se, com isso, novas concepções do virtual em relação ao real, capazes de promover uma "reconversão" de nosso entendimento sobre as relações entre humanos e dispositivos.

HOMEOSTASE @ THE WRONG

A exposição de arte digital Homeoestase @TheWrong foi realizada no Centro Cultural São Paulo entre os dias 22 de novembro de 2017 e 28 de janeiro de 2018, sob curadoria de Julia Borges Araña e Guilherme Brandão. Nela foram exibidas cerca de 41 obras, assinadas por 210 artistas individuais e coletivos, brasileiros e estrangeiros, iniciantes e já reconhecidos, que juntos compunham um conjunto múltiplo de manifestações artísticas com ferramentas digitais, eletrônicas e computacionais. Reunindo trabalhos sobre o imperativo da "utilização dos meios digitais em qualquer parte de seu processo de criação"[2], as obras variavam em seu formato e meio de exibição, incluindo desde esculturas sobre as quais se projetavam vídeos – como *Homem Grávido* (2017), de Anaísa Franco (2017) – a experiências de realidade virtual com imersão em 3D – como *Aquaphobia* (2017), de Jakob Kudsk Steensen. Além da mostra, o evento ofereceu também dez oficinas de utilização dos meios digitais, em que os inscritos recebiam auxílio no uso de impressoras 3D, plotter de recorte e fresadores, além terem disponível computadores e softwares específicos para a produção de seus projetos criativos. Também ofereceu seminários com artistas e teóricos de arte e tecnologia (muitos deles atuantes em ambas as frentes, como os brasileiros Gilbertto Prado e Giselle Beiguelman), que apresentaram discussões relacionadas aos

[2] Disponível em: <http:/homeoestase.art.br>– último acesso em 25/05/2018.

aspectos históricos, de mercado, curadoria e conservação de obras digitais. Tal oferta diversificada de atividades em uma mesma exposição de arte foi justificada pela curador em entrevista à "necessidade de promover o pensamento crítico a respeito do tema", aproximando obras, artistas e público por meio das interfaces entre ciência, arte e tecnologia. Para a pesquisa, isso apresentou o desafio de uma abordagem multisituada *entre* o on e o off-line. Durante os dois meses de exposição, portanto, me desloquei a São Paulo em três ocasiões, a fim de conferir atividades específicas, como a abertura, os seminários e os eventos de encerramento, acompanhar a frequência e impressões do público, realizar entrevistas e coletar informações (textuais e audiovisuais) sobre a exposição. Simultaneamente, porém, acompanhava a rede global de exposições online e físicas de que a Homeoestase fazia parte, a The Wrong Digital Art Biennale.

Criada em São Paulo, em 2013, pelo jornalista espanhol David Quilles Guilló como um espaço decentralizado para promover e incentivar produções desse tipo, a terceira edição da The Wrong ocorreu entre novembro de 2017 e janeiro de 2018. Agregando mais de 100 pavilhões online, organizados por 124 curadores, além de 30 "embaixadas" (como eram chamadas as exposições físicas), o evento exibiu obras de 1.621 artistas[3]. Além da Homeoestase em São Paulo, a Digital Provocateurs, no Rio de Janeiro, sob curadoria de Gabriela Maciel, e a Subli_me, em Curitiba, curada por Flávio Carvalho, participavam da The Wrong no Brasil. Outras exposições físicas ligadas ao evento estiveram concentradas na Europa, Estados Unidos, México, Argentina, China e Japão. Entender as conexões entre esses espaços de exibição online e físicos de forma mais imbricada e dialógica do que pela simples oposição entre real e virtual foi um dos objetos de reflexão desse exercício de campo, desde a coleta (online) de informações sobre o evento à pesquisa *in loco*, e também, posteriormente, na construção de uma narrativa etnográfica sobre ele, como a que apresento aqui.

Assim como artistas e curadores dos pavilhões digitais da The Wrong estiveram presentes nas exposições físicas – como o curador francês Michael Borras, que na embaixada de São Paulo exibiu, sob o pseudônimo de Systaime, a obra *Attract Money* (2017) –, as galerias físicas, como a Homeoestase, também exibiam o acervo de suas obras online, permitindo a consulta no site em formato análogo ao de uma exposição digital. Porém, diferente de tentar imitar a estética clássica das galerias de arte, marcada pelo cenário e suporte brancos, a fim de centralizar a experiência de apreciação da obra, os pavilhões digitais da The Wrong seguiam um modelo mais próximo à interface de navegação na internet, como o das redes sociais, apresentando uma página de conteúdo potencialmente infinito, que não poderia ser visitado de uma só vez, convidando o público a inúmeros retornos. Operando um modo "open source" de curadoria, os responsáveis pelas

[3] Disponível em: <http://thewrong.org/> - último acesso em 25/05/2018.

galerias diziam buscar uma "inclusão radical e instantânea" de obras de arte à coleção (Hampton, 2018), de modo que novos trabalhos eram agregados a ela a todo momento. Buscava-se, assim, construir uma dinâmica descentralizada e acessível aos que quisessem participar do evento enquanto artistas e/ou curadores.

Diante do potencial infinito do acervo e dos deslocamentos e simultaneidades entre embaixadas e pavilhões, o jornalista Chris Hampton (2018) aponta que a The Wrong pode ser tida como a maior bienal do mundo. Já o curador refere-se ao seu site-galeria como o "website dos websites", apontando como os pavilhões digitais foram construídos de modo a incentivar os usuários a uma experimentação única e intuitiva, "como nos primeiros anos da internet" (Ibidem) – ele indica –, bastante rara hoje em dia frente aos condicionantes algorítmicos das ferramentas de busca e redes sociais. Hampton aponta ainda que uma mudança importante trazida pelas exposições digitais é a de não demandarem mais o deslocamento dos espectadores: "Hoje em dia tudo o que se exige do público é conexão com a internet" – diz ele. Destacando a perda de centralidade do *in loco* no acesso às obras, processo ocorrido simultaneamente à desvalorização do objeto original, ambos acentuados pelo aprimoramento das técnicas de reprodução, como descrito por Walter Benjamin (1955 [1935]), devo pontuar que essa experiência de campo revela que antes que uma ruptura paradigmática, a transição entre a "galeria-real" – de tijolo e argamassa", segundo Spencer Longo em reportagem sobre o evento (2013) – e a "galeria-virtual" apresenta contiguidades. antes que uma ruptura paradigmática. Ainda que e um novo regime de circulação e exibição das obras se manifeste na produção de arte digital, sobretudo através de sites, fóruns e grupos nas redes sociais por onde elas habitam, tal dinâmica, como descrita por Hampton, que tira a necessidade do deslocamento espacial, só se efetiva quando a exposição é inteiramente online. Em casos híbridos, como a Homeoestase, que se desdobra entre espaços físicos e online, a necessidade de deslocamento não se torna completamente obsoleta. Não parece adequado, assim, limitar-nos aos indicativos de uma etnografia estritamente digital, tal como aquela discutida no contexto dos anos 90 (Amaral, 2010), sendo necessário empreender métodos mistos, ainda que de forma tateante, frente às novas dinâmicas que uma pesquisa pode nos impor, como no caso em questão, em que ora se estava frente à frente com um artista e sua obra em exposição, ora passava-se dias a "minerar" entrevistas realizadas via *chat* nas redes sociais.

A limitação orçamentária do evento e outras dificuldades logísticas fizeram com que a exposição, como relata o curador, tivesse que abandonar a intenção inicial de fazer um evento "*logistic free*", ou seja, livre de custos logísticos através transporte integralmente digital das obras para São Paulo, onde seriam produzidas em um centro criativo parceiro do evento. Ainda que em alguns casos a estratégia tenha funcionado, a demanda pelo transporte tradicional e a falta de recursos fizeram com que alguns artistas tivessem que arcar com o envio de suas obras, como o australiano Michael Staniak, que enviou sua pintura

modulada em 3D, *Obj_210* (2017), pelo modo tradicional. Disso decorreram problemas, como o extravio de trabalhos, como a impressão em 3D da obra *Clito* (2017), de Caroline Barrueco; além da reclamação de alguns artistas em terem que bancar os custos de transporte e hospedagem a fim de verem suas produções em São Paulo.

Apesar do problemas que a falta de melhor organização das obras digitais pela internet produz em sua melhor circulação, afetando inclusive seu reconhecimento como arte, como indica a artista e curadora Erica Lapadat-Janzen (Hampton, 2018), a The Wrong tenta estabelecer um ciberespaço onde a comunidade de arte digital possa se reunir e compartilhar criações, além de discutir temas afins e formar parcerias, contornando uma limitação pontuada pela artista letã Santa France que se impõe aos jovens artistas na busca por espaços de exibição. Segundo ela, exibir em locais formados especificamente para a arte digital oferece ainda mais vantagens que a exibição nas redes sociais, pois diminui o que chama de uma "audiência incidental, de pessoas que veem seu trabalho, mas não reconhecem como arte" (Ibidem). A discussão sobre o que é ou não arte remete a uma longa bibliografia dos estudos sobre o tema, sobretudo da filosofia e da história da arte, como em Arthur Danto (1964), e na antropologia se destaca por debates em torno das (in)distinções entre arte e artefato, como em Vogel (1988). Ainda que não se destaque tais discussões no presente artigo, pontuá-los indica a intenção da contribuição que buscamos somar aos estudos da arte, da cultura material e das imagens, multiplicando seus campos de análise na antropologia através de uma perspectiva sobre a arte digital.

Como sugerido pelo texto de apresentação que recebia o público na galeria, a Homeoestase buscava valorizar, pela diversidade, a emergência da cultura digital nas práticas artísticas, expondo conexões, efeitos e influências de "uma realidade digital ubíqua, pervasiva e pós-internet" sobre os fazeres diários, frente à existência de máquinas que hoje "integram-se de forma totalmente natural no cotidiano da sociedade em rede". Entender a produção artística que emerge desse contexto frente às novas questões culturais, desnaturalizando os processos de integração das máquinas no cotidiano social, foi um dos percursos dessa pesquisa. Ao que nos vale aqui, pontua-se como a expansão dos meios digitais, a facilitação de acesso a equipamentos e a massificação da internet têm produzido espaços e se tornado conteúdo para novas formas poéticas, modos de existir e conceber o mundo.

ENTRE O REAL E O VIRTUAL

A discussão sobre a transposição de métodos antropológicos, como a etnografia, para o ciberespaço remonta a trabalhos desde o início da massificação dos computadores pessoais, a partir dos anos 90. Fala-se da "etnografia virtual", como já mencionado nesse artigo, desde, pelo menos, os textos da socióloga Christine Hine (2000, 2005), e de uma "netnografia*"* proposta por Kozinets (2010). Sobre esse debate, trabalhos como os de Amaral (2010) já

deram conta, apontando suas complexidades e limitações, através do qual podemos entender como progrediram as pesquisas qualitativas e os estudos empíricos da "cibercultura"; como alguns métodos, como a já mencionada netnografia, viram-se úteis sobretudo a pesquisas aplicadas de mercado; e como tem se sucedido os termos com os quais nos referimos às pesquisas situadas em contextos online, como o conceito de "etnografia virtual", cunhado por Christine Hine e por ela posteriormente secundarizado, por aludir "a uma suposta distinção entre o online e off-line, em vez de uma relação de contiguidade" (Amaral, 2010, p. 126).

Parece então que como antropólogos somos péssimos filósofos, isto é, criadores de conceitos, deslizando entre um e outro a fim tentar descrever nossa ação nesses *cibercontextos*. Entre questões epistemológicas que ponderam a existência de um "ciberespaço social" (Amaral, op. cit), alguns autores criticam os neologismos de colegas, como a "webnografia" cunhada por Dann e Forest (1999), criando outros neologismos que tentam englobar (geralmente sem muito sucesso) todas as práticas de pesquisa online, como pelo guarda-chuva de uma "ciberantropologia" (cf. Escobar, 1994). Tais terminologias, porém, não mudaram substancialmente as etnografias, mas buscaram formas de lidar com os diferentes procedimentos e tipos de suporte à pesquisa. Enquanto alguns não conseguiam considerar as práticas de pesquisa online para além da mera pesquisa qualitativa, outros viram a necessidade da combinação de métodos mistos. A própria pesquisa de Amaral (2007) sobre a categorização de gêneros musicais pelo aplicativo online *Last.fm* foi realizada pela combinação de web surveys, observação sistemática de perfis, entrevistas informais e também pela inserção em eventos off-line, pois segundo ela, "a etnografia virtual se dá *no* e *através* do online e nunca está desvinculada do off-line" (2010, p. 125). Essa intersecção de processos de pesquisa, que aqui temos chamado de "métodos mistos", foi constante em meu esforço de pesquisa. A partir disso dou destaque à dimensão do "entre", seguindo um preceito de Lévi-Strauss de que a antropologia devia ser feita nos interstícios (cf. Viveiros de Castro, 2018), como categoria (ou, antes, como *lugar*) que sinalize esses deslocamentos e a ocupação entre os campos do online e off-line. Entendemos, então, que a presente pesquisa em arte digital demandou a inserção em diversos espaços físicos e digitais que, mais que complementares, eram codependentes e contíguos.

Exemplo disso foi a necessidade de acompanhar alguns artistas exibidores na Homeoestase a partir dos ambientes online em que eles circulam divulgando suas criações. Ferramenta cada vez mais comum às pesquisas, não apenas no âmbito das ciências humanas, a visualização de dinâmicas diversas, como a socialização entre artistas digitais, atualmente também demanda um debruçar-se do trabalho de campo também sobre o virtual, em redes sociais e grupos de Facebook. Nesse sentido, acompanhei a interação entre usuários-criadores de experimentações digitais primordialmente no grupo Perfect Users, à época dedicado às atividades da The Wrong. Para entrar no grupo tive que responder a três perguntas, que foram submetidas aos

administradores: 1. O que é perfeição para você? 2. O que é um Usuário (in)Perfeito (*Wrong Perfect User*) para você? 3. Por que você quer ser parte desse grupo? Para elas, minhas respostas foram as seguintes: 1. "Perfeição é um desses conceitos (como o Dom) que algumas pessoas criaram e exploram para manter outras pessoas (a maioria das pessoas) longe de seus sonhos". 2. "Um Usuário (In)Perfeito pode ser alguém que perceba que um usuário da internet também é um criador, uma vez que qualquer ação também é um ato de criação". 3. "Porque eu não me sinto mais confortável na internet.". A aprovação de minha entrada no grupo veio alguns dias depois. Tal ritual de entrada e o conteúdo do formulário já permitiam vislumbrar a prática dos usuários naquele espaço, de questionar através de experimentações tecnopoéticas realizadas, muitas vezes, pela subversão dos meios eletrônicos e digitais de que se utilizam (Nunes, 2007), as demandas estéticas que se submetem ao "belo" ou a "perfeição".

Tendo uma exposição de arte como campo de nossa pesquisa, ponto nodal de onde partem nossas descobertas quanto as criações atuais em arte digital, não deixamos de nos vincular a um longo debate disciplinar que na antropologia se sedimenta nas discussões sobre o ato colecionador, do espaço expositivo e das coleções museológicas das mais variadas formas (cf. Clifford, 1987, 1998; Lagrou, 2008; Vincent, 2014, 2015). Também nos associamos, como exposto anteriormente, pelo questionamento da perfeição estética que muitas experimentações digitais evocam, ao debate antropológico que questiona as bases do conceito estético e sua aplicabilidade na antropologia (cf. Ingold, 1996; Gell, 1998). Porém, ao lidar com obras digitais evanescentes, que segue o longo processo iniciado pela arte contemporânea de desmaterialização que produz um novo aspecto contingencial ao objeto de arte (Buskirk, 2003), por vezes multiplicadas e reproduzidas *ad infinitum* nos espaços online, somos confrontados com novas demandas de investigação que literalmente não constam nos livros.

Trabalhos como o de Daniel Miller e Jolynna Sinanan (2017), de visualização de imagens em redes sociais, e de Beiguelman e Magalhães (2014), sobre a circulação e conservação de obras digitais, nos ajudam a conceber os espaços por onde esses trabalhos circulam, entendendo como eles devem ser "lidos" e contextualizados segundo suas especificidades. Nesse sentido, Kuinst (2014) reconta o desenvolvimento de uma Teoria de Redes Complexas, que visa absorver a revolução produzida pelas mídias digitais na visualização e leitura de contextos em diversas áreas do conhecimento, incluindo metodologias para estudos nos campos da arte. O estabelecimento de uma "ciência das redes", como cunhado por Newman (2003), já se manifesta nos resultados de pesquisas que utilizaram softwares como o Gephi ou o RStudio, onde se pode visualizar a formação de grupos (*hubs*), zonas de aglomeração (*clusters*) e outros entrelaçamentos. Com eles, pode-se mapear as conexões entre os artistas, obras, exposições e públicos de eventos como a Homeoestase e a The Wrong. A "mineração" desses dados está sendo planejada para as próximas etapas dessa pesquisa. Nessa altura, cabe-nos vislumbrar a potencial rede

que se forma a partir das exposições online e pela circulação de obras via redes sociais, e as novas camadas de informação que isso nos oferece quanto aos temas da troca e circulação de obras de arte digitais, sobretudo visuais, no formato de imagens (fixas ou em movimento), associando-as, i.e., ao mercado da arte. Entendendo as diversas implicações que esses novos métodos trazem a pesquisa na arte, Kuinst sinaliza:

> "A partir das propriedades e modelos de redes conhecidos, com o uso de programas específicos para a análise e visualização de redes, vamos estudar trabalhos publicados sobre redes de outros segmentos culturais e também de outras áreas. Com isso teremos a base para o desenvolvimento futuro de visualizações de dados, uma nova janela que se debruçará sobre o circuito da arte contemporânea brasileira. " (Kuinst, 2014, p. 210).

Com uma preocupação mais ontológica acerca dos dados digitais, refletindo sobre suas formas de existência no mundo contemporâneo, filósofos como Pierre Levy se ocuparam em refletir, ainda nos anos 90, sobre o "devir da cultura informatizada em seus balbucios iniciais" (1993, p. 193), suas implicações tempo-espaciais, cognitivas e culturais. Segundo este autor, o progressivo acúmulo de informações em bancos de dados e a evolução dos sistemas especialistas rumo à autonomia dos equipamentos impõem um novo regime de visualização e leitura de dados. A exegese dos textos clássicos, como feito até então, não é mais possível frente à infinidade de conteúdo, multiplicada progressivamente pelos usos mais cotidianos das ferramentas digitais e pela incessante coleta de dados para fins de consumo ou controle de um capitalismo de vigilância (Zuboff, 2018). Assim, ainda que sejam utilizadas, sobretudo a fim de atender as necessidades de um cliente com crédito (Levy, 1993, p. 116), elas não são, contudo, mais *lidas* no sentido próprio do termo, demandando novas formas de visualização e análise, como o dos programas de visualização em rede já mencionados.

Ainda segundo Levy, a existência dos dados nessa disposição e escala operaria uma "implosão cronológica", produzindo novos regimes temporais. Um "espaço-tempo social viscoso" (idem, p. 115) emerge das potencialidades virtualmente infinitas dos banco de dados – como expõe a obra *Stakhanov* (2017), do casal italiano Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, o "oráculo big data" exibido na Homeoestase que apontava previsões sobre eventos futuros, como encontros ou acontecimentos, ao correlacionar por meio de um complexo algoritmo desenvolvido pelo casal uma grande quantidade de informações postadas em redes sociais[4]. Novas temporalidades se imbricam, assim, como material e conteúdo das obras de arte digitais, reforçando as diferenças entre os sistemas computacionais e o funcionamento, por exemplo, da memória humana. Para Levy, comparativamente, "nossa memória não se parece em nada com um equipamento de armazenamento e recuperação fiel

[4] Disponível em:< http://www.artisopensource.net/projects/stakhanov> - último acesso em 25/05/2018.

das informações" (*idem*, p. 78). Os bancos de dados seriam antes espelhos que memória (*idem*, p. 116). A disposição fragmentária, em módulos, dos conteúdos de bancos de dados produz mudanças na linearidade histórica estabelecidos desde, pelo menos, a escrita. Outras perspectivas teóricas, como a do filósofo da imagem Villem Flússer, também tratariam a escrita como uma forma de disciplinamento que codifica a perspectiva temporal de forma linear, em contraponto à perspectiva iconográfica de até então, baseada na circularidade e nas "idas e vindas" com que percorremos as imagens (Flusser, 2009, p. 16-17).

Nesse sentido, se a "história é um efeito da escrita", a estrutura rizomática pela qual circulam as obras de arte digitais faz com que teóricas e artistas do tema, como a brasileira Giselle Beiguelman, proponham um "paradigmas do esquecimento" (2015) como um novo regime temporal, memorial, bem como estético: "A internet não esquece nada, mas a cultura digital não nos deixa lembrar" – escreve a autora no texto *Reinventar a memória é preciso* (2014, p. 12). Dispostas num campo informático que, antes de ser estável, permanece instável, "aberto, conflituosos e parcialmente indeterminado" (Levy, 1993, p. 7) e em permanente desequilíbrio, expansão e multiplicação, não se pode mais conceber a pesquisa científica sem uma aparelhagem complexa que redistribui as antigas divisões entre a experiência e a teoria.

CONCLUSÃO: EQUILÍBRIO NO CAOS E VICE-VERSA

A pesquisa sobre arte digital a partir da exposição Homeoestase e sua ligação com as exposições da The Wrong descrevem um esforço de experienciar novos deslocamentos e pontos sobre os quais conceber o exercício de campo. Ironicamente, um dos painéis de recepção ao público explicava a definição do nome da exposição, a partir do termo grego *homeoestasia*, aglutinação de *homeo* (similar, igual) e *stasis* (estático). O termo era definido pelo banner introdutório como "a condição de relativa estabilidade da qual o organismo necessita para realizar suas funções adequadamente para o equilíbrio do corpo". A referência sinalizada advém de um verbete da Wikipédia, ampliando a característica colaborativa e "open-source" desse movimento de arte, explicando a *homeoestasia* como "a propriedade um sistema aberto, especialmente dos seres vivos, de regular seu ambiente interno, de modo a manter uma condição estável mediante múltiplos ajustes de equilíbrio dinâmico, controlados por mecanismos de regulação inter-relacionados"[5]. Uma busca mais detida (Santos, 2018) nos explica que o termo foi usado pela primeira vez por volta de 1860 pelo fisiologista francês Claude Bernard, mas seu estudo aprofundado e popularização se deu pelos trabalhos do fisiologista norte-americano Walter Bradford Cannon, em livro de 1932, estabelecendo-o como um importante conceito na biologia. O termo também associa-se a certo sentido de

[5] Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Homeostase> - último acesso em 25/05/2018.

"*order from disorder*" (ordem da desordem) do físico Erwin Schrodinger, a partir de princípios estatísticos (cf. Morin, 1972), também trabalhados por Von Foerster (1960) como "*order from noise*" (ordem pelo ruído). Com a invenção dos primeiros dispositivos autônomos ou retroalimentáveis, como as "tortoises" (tartarugas) do roboticista estadunidense William Grey Ross em 1948 e 1949, e o homeoestato, pelo neurologista inglês William Ross Ashby nos anos 50, também se começou a estudar a *homeoestasia cibernética*, enquanto a capacidade dos sistemas eletrônicos manterem estáveis suas variáveis de funcionamento (Couchot, 2015). Em ocasiões em que explicaram o nome do evento e suas intenções, os curadores reiteraram a busca pelo equilíbrio, em produzir um cosmos diante do caos em que a produção digital habita.

Como contraponto, vejo que o conteúdo e método que compunham as obras da exposição em que realizei campo, bem como os indicativos teóricos apresentados nesse texto, impõem à experiência de pesquisa online a circulação por redes de interfaces abertas e novas conexões, imprevisíveis e que transformam radicalmente seus significados e usos, como assinalado por Levy (1993). Em outras palavras, mais do que "equilíbrio no caos" (*homeoestase*), os modos de existência de obras digitais, em seus processos de produção e dinâmica de circulação e exibição, escapam às estruturas estáveis, habitando universos virtuais longe do equilíbrio, em que se desenvolvem outras formas de alteridade (*homeomorfia*).

Tal conceito vem dos escritos de Félix Guattari (2012), ao tratar dos agenciamentos maquínicos na produção de subjetividades. Utilizando-o também para abordar uma "mecanosfera que já se superpõe à biosfera" (p. 50) de interação entre humanos e máquinas (ou "dispositivos", como Deleuze a partir e Foucault, 1996). Produz-se, assim, uma "reconversão ontológica" na qual devemos considerar a "autopoiese maquínica", ou seja, a organização própria de seus limites e produção de continuidade, para além das mediações do significante (p. 49). Para o autor, nenhuma divisão binária do tipo ser/ente, ser/outro contemplam o "binary digit ontológico" dessas máquinas autopoiéticas, como as que operam online na produção, exibição e circulação da arte digital. "As proposições maquínicas nos escapam aos jogos comuns da discursividade, às coordenadas estruturais de energia, de tempo e espaço" – aponta Guattari (p. 50), sustentando a perspectiva homeomórfica dessas entidades autônomas, individualizadas, unitárias, que escapam as relações entre input e output, como na antiga caixa preta de Flusser (2009). Apresentando relações entre si, filiações alongadas por linhas de virtualidade que produzem gerações em que se sucedem e recalcam umas às outras (*parentesco maquínico*), substituindo-se em rizomas evolutivos (Guattari, op. cit., p. 51), a reprodutibilidade das máquinas não pode ser, assim, considerada pura repetição programada, a fim de fechá-la em um sistema equilibrado.

Pela exposição do exercício de campo realizado nessa pesquisa, descrição dos aspectos da curadoria de uma exposição de arte digital conectada a pavilhões digitais

espalhados pelo mundo e a menção a algumas obras, buscou-se entender os novos espaços e procedimentos pelos quais pode se realizar uma pesquisa antropológica. Se os regimes de reprodução e circulação as obras de arte digitais apresentam modos de existência homeomórficas, antes que homoestáticas, seus próprios conteúdos refletem os referenciais dos espaços virtuais nos quais habitam. Essa própria pesquisa, assim, tenta refletir sobre o espaço em que habita, *entre* o online e o off-line.

As discussões epistemológicas dos estudos cibernéticos apresentaram-nos tanto evoluções conceituais e aprimoramentos no método, como contradições e limitações. Pontuo, portanto, que uma abordagem ontológica sobre o virtual, como a trazida por Pierre Lévy, e observância da produção de estéticas maquínicas a partir dos agenciamentos subjetivos que não operam sobre fluxos estáveis, como descritos por Guattari, oferece-nos alternativas de entendimento sobre os conteúdos e equipamentos relacionados a essa produção de arte contemporânea, bem como os *devices* eletrônicos que nos capturas das mais diferentes formas, como na contemporaneidade. Busca-se compreender, assim, as possibilidades de pensar um maniquismo mais coletivo, que inclua a subjetividade humana nas tecnopoéticas, mais aberto também para pensar os desvios, as subversões no uso dos equipamentos e o ruído dessas produções que se multiplicam na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adriana. "*Categorização dos Gêneros musicais na internet – Para uma Etnografia Virtual das Práticas Comunicacionais na Plataforma Social last.fm",* in J. Freire Filho; m. Herschmann (orgs.). Novos Rumos da Cultura da Mídia. Indústrias, Produtos e Audiências. rio de Janeiro, mauad, 2007, pp. 227-42.

_____. *Etnografia e pesquisa em cibercultura: limites e insuficiências metodológicas.* Revista USP, São Paulo, n. 86, p. 122-135, jul./ago. 2010.

BEIGUELMAN, G. & MAGALHÃES, A. G. (org.) *Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais*,1ª ed. São Paulo: Peirópolis, EdUsp 2014.

_____. *Corrupted Memories: the aesthetics of digital ruins and the museum of the unfinished*. In: Uncertain Spaces: Virtual Configurations in Contemporary Art and Museums. Lisboa: Fundação C. Gulbekian, 2015. v. 1. p. 54-82, 2015.

_____. *Reinventar a memória é preciso*. In Beiguelman & Magalhães. Op. cit., p. 12-3, 2014.

BENJAMIN, Walter. *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica.* II versão, 1955.

BUSKIRK, Martha. *The Contingency Object of Contemporary* Art. Londres: The MIT Press, 2003.

CLIFFORD, James. *Colecionando Arte e Cultura.* Tradução de Anna O. Barreto. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, PP. 69-89, 1987.

_____. *Sobre o surrealismo etnográfico*. In: A Experiência etnográfica. Antropologia e Literatura no século XX. Org. José Reginaldo Santos. Rio de Janeiro, ed. da UFRJ, p. 132,178, 1998.

COUCHOT, Edmond. *Art numérique.* Disponível em: <http://olats.org/pionniers/memoirs/couchot/Couchot-ArtNumerique.pdf>. Junho de 2015.

DANTO, Arthur. *O mundo da arte*. In: DUARTE, Rodrigo. Op. cit. p. 317-334, 2017 (1964).

DANN, S.; FORREST, E. *Webnography. Developing Unobstrusive Online Research*. Disponível em: <http://www.cbpp.uaa.alaska.edu /afef/webnography.htm>. 1999.

DELEUZE, Gilles. *O que é um dispositivo?* In: O mistério de Ariana. Lisboa: Ed. Veja, 1996.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: Editora 34. 2012 (1992).

GELL, Alfred. *Art & Agency: towards a new anthropological theory*. Oxford: Claredon Press, 1998.

FLUSSER, Villém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.* Rio de Janeiro: Sinergia, Relume Dumará, 2009.

HAMPTON, Chris. *What's Right About The Wrong Biennale?* In: The New York Times. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/01/22/arts/design/the-wrong-biennale.html>. Janeiro, 2018.

HINE, Christine. *Virtual Etnography*. Londres: Sage, 2000.

_____. *Virtual Methods.* (Org.). Oxford: Berg, 2005.

INGOLD, Tim (ed.). *Key Debates in Anthopology.* p. 251-293. London and New York: Routledge, 1996.

KOZINETS, R. V. *Netnography: doing ethnographic research online*. London: Sage, 2010.

KUINST, Patrícia. *Análise e visualização de eventos de arte como rede social*. In: Beiguelman & Magalhães, op. cit.2014.

LAGROU, Els. *A Arte do outro no surrealismo de hoje*. Horizontes Antropológicos, ano 14, n. 19, p. 217-230, 2008.

LEVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de Carlos Irineu da Costa - Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

LONGO, Spencer. *The Wrong Digital Art Biennial brings together the besto of internet.* Vice Creators. Disponível em: <https://creators.vice.com/en_us/article/3d5ng5/the-best-of-the-net-comes-together>. 14, Nov. 2013.

MILLER, D. & Sinanan, S. *Visualising Facebook*. Londres: UCL Press, 2017.

NUNES, Fábio Oliveira. *Crtl + Art + Del: contexto, arte e tecnologia.* São Paulo, 2007.

NEWMAN, M. E. *The strutcture and function of complex networks*. SIAM Review, n. 45, p. 167-256, 2003.

SANTOS, Vanessa Sardinha dos. *"Homeostase"*; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/biologia/homeostase.htm>. Acesso em 09 de abril de 2018.

VINCENT, Nina. *O Museu do Quai Branly e suas exposições:'objetos etnográficos', 'arte primitiva' e propostas curatoriais*. Textos Escolhidos de Cultura e Arte Populares (Impresso), v. 11, p. 143-163, 2014.

VINCENT, Nina. Paris, Maori. *O Museu e seus outros - curadoria nativa no Quai Branly*. 1. ed. rio de janeiro: Garamond/Anpocs, 2015. v. 1. 205p.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. *Metafísicas Canibais: elementos para uma antropolgia pós-estruturalista*. São Paulo: Ubu editora, n-1 edições, 2018.

VOGEL, Susan. *Art/Artifact. New York: The Center for African Art*, 1988.

ZUBOFF, Shoshana. *'Big other: capitalismo de vigilância e perspectivas para uma civilização da informação*, 2018 (no prelo).