

AÇÃO DO ESPECTADOR-AGENTE COMO SUBSTÂNCIA DA PROPOSTA DE ARTE EM “MOUCHETTE.ORG”

Angela Maria Grando Bezerra / Universidade Federal do Espírito Santo
Rodrigo Hipólito dos Santos / PPGA – Universidade Federal do Espírito Santo

RESUMO

Através do trabalho de net.art “Mouchette.org” (1996), de Martine Neddham, pensamos, nesse texto, diversos níveis de interatividade e participação do espectador-agente no interior do processo de construtivo de um trabalho de arte. No eixo de ideias de Vilém Flüsser, discutimos esse envolvimento como “deliberação e incorporação”. Sob a ótica de Paul Virilio, propomos o entendimento da participação como “substância” da proposta de arte e perguntamos pelas consequências, ou, “acidentes”, decorrentes da inclusão dessa característica nos processos de arte.

PALAVRAS-CHAVE

Mouchette.org; substância; acidente; participação; interatividade.

ABSTRACT

Through the Martine Neddham’s work of net.art “Mouchette.org” (1996), we think several levels of interactivity and participation viewer-agent into the constructive process of a work of art. Through Vilém Flüsser ideas, we thought this involvement as “deliberation and incorporation”. Under the perspective of Paul Virilio, we propose the understanding of participation as a “substance” of the art proposal and ask for the consequences, or “accidents”, resulting from the inclusion of this feature in the processes of art.

KEYWORDS

Mouhette.org; substance; accident; participation; interactivity.

Como podemos saber quem somos quando nossos pontos de vista e as nossas escolhas forem assistidos por computador e distribuídos em grandes bases de dados no espaço e tempo virtuais? (KERCKHOVE, 2009, p. 203).

Em “*The beauty of the second use*” Jonathan Lethem (2009) descreve como um trabalho, qualquer trabalho, ao ser atirado para a indústria cultural e de consumo, encontra-se nas mãos dos leitores, que são como nômades. O que é consumido num momento será reutilizado de alguma maneira noutro (LETHEM, 2009, p. 64-65). Podemos pensar no leitor ou espectador ativo como um nômade consumidor de alimentos: trata-se de uma necessidade de transformação orgânica que faz do produto consumido algo a ser digerido, quebrado, beneficiado para que haja energia suficiente para produzir, para atuar. Esse espectador nômade e sedento fragmenta tudo que for largado para seu consumo e reutiliza em sua própria edificação. No mesmo texto, quando Lethem nos fala de “*undiscovered public knowledge*”, nos faz pensar na produção de arte como presente nos dois lados desse beneficiamento de informação e em quanto é útil para os caminhos de uma pesquisa alimentar-se vorazmente daquelas que lhe antecederam. Um trabalho de arte sempre consome para fornecer e continuar a consumir informação.

Essa lógica de retroalimentação se torna mais complexa quando inserimos o espectador-agente¹ dissolvido, como uma nuvem, a misturar-se com trabalhos que também são nebulosos. Tal dissolução de trabalho e espectador pode ser observada na *net.art*, forma de produção baseada na internet que se proliferou durante a década de 1990. Deteremos a atenção das próximas páginas especificamente sobre o trabalho chamado “Mouchette.org” (1996), por tratar-se de uma das poucas propostas construídas durante o “período heroico”² da *net.art* que ainda permanece *online* em seu sítio original (DEKKER, 2014). O *website* através do que é possível acessar o trabalho indica o nome de uma personagem em torno da qual se dão todas as ações e ocorrências com o espectador. Desde já devemos ressaltar que Mouchette, a personagem, possui um histórico bastante anterior à popularização da internet.

Em 1947 a menina Mouchette surge nas páginas da literatura de George Bernanos. Seus desafortunados passos pela narrativa mostram uma comunidade sádica, uma

família movediça e um descrédito no humano que a levam ao suicídio. Mesmo assim, Mouchette “não morre”. Em 1967, ainda sem completar seus 13 anos de idade, ela ressurgue, em movimento, pela direção do cineasta Robert Bresson. Agora com um rosto, encarnada e exposta como algo real, sua história ganha uma sobrevida. Nesse segundo momento, a personagem não apresenta apenas um retorno ou uma retomada, mas sim um desdobramento mais variado. Mouchette, ao ser posta nas telas do cinema, é entregue, simultaneamente, para a interpretação da câmera, da adaptação de roteiro e da atriz que lhe confere imagem e carne. Cada uma dessas subcamadas é parte dos alicerces que “continuam” a primeira Mouchette. Ao cerrar a tela, com 78 minutos, apesar de o texto dizer e da imagem mostrar, a morte insiste em não se consumir. Em 1996 Mouchette torna-se artista. Ainda próxima dos 13 anos e sem saber o melhor modo de cometer suicídio quando completar a idade final, a menina diz residir em Amsterdã e ser artista. Na *homepage* encontramos a fotografia da criança cabisbaixa, no canto superior esquerdo, uma imagem de flor como pano de fundo e ilustrações de moscas toscamente recortadas e animadas, há também *links* através dos quais podemos procurar informações sobre a suposta artista.

Dizemos “suposta” apenas ao observar o contexto no qual “Mouchette.org” é aberto para o acesso público. Em 1996 a página era, evidentemente, uma referência à personagem já consagrada. No entanto, apenas esse fato era uma evidência. Dificilmente uma menina de quase 13 fosse a autora, embora o tratamento das imagens levasse para a crueza de um esforço infantil: ilustrações e desenhos esquemáticos, cores, molduras, recortes e sobreposições secos e sem gradações. Não havia qualquer menção de créditos e mesmo o currículo que pode ser encontrado na página, apresentava a personagem como artista, sem conexões que levassem aos adultos por trás da produção. Diante da ausência dessas informações, o conteúdo de “Mouchette.org” tornou-se controverso. A mistura de uma figura infantil não “interpretada” ou não cerceada por uma margem ficcional bem definida, com alusões sexuais e funestas, reverberou críticas e agregou fãs massivamente, até a revelação do nome da autora por trás da produção, em 2010 (DEKKER, 2014). Martine Neddham, artista que assina o trabalho, tornou-se conhecida por criar o que chama de “personas virtuais”.³ No caso de “Mouchette.org”, Neddham tomou a consagrada personagem nas-

cida de Bernanos para servir de atrativo num jogo com as capacidades comunicativa e expressiva dos frequentadores do, então recente, ciberespaço.⁴

Através dos *links* na página inicial do *site* é possível acessar desde o currículo da personagem e imagem de sua residência em Amsterdã, passando por peças de arte de sua autoria e páginas aparentemente desgarradas dos demais conteúdos, até formulários para contatar a “artista”, *sites* inspirados em “Mouchette.org” e redes de discussão/divulgação sobre arte na Rede. Cada uma dessas possibilidades traz interesses específicos para a discussão, mas todas compartilham a importância central da participação do usuário da Rede.



Página inicial de “Mouchette.org”, Martine Neddham, 1996⁵
Fonte: <mouchette.org>

Diante da página inicial de “Mouchette.org” o usuário-agente, influenciado pela aparência amadora das imagens, pelos sons de gemidos e risadas de criança e mesmo por algum prévio conhecimento do trabalho de arte, escolhe entre os botões disponíveis para dar os primeiros passos em sua “exploração”.⁶ Nesse primeiro grupo de

possibilidades de uso do *site*, que conta com algumas informações visuais diretamente ligadas com a ideia de uma artista mirim (currículo, referências textuais, apresentação), a participação do usuário-agente está, principalmente, no ato de escolher através de qual *link* seguir. Note-se, nesse caso, que há indicações minimamente certas sobre o destino presente em cada *link*: loja, casa, mudança de idioma, idade e categorias para pesquisa.

Num segundo grupo encontramos caminhos com indicativos bem mais imprecisos. Na parte inferior da *homepage* encontra-se uma série de *links*, guardados como opções.⁷ Cada uma dessas opções traz uma informação difícil de adivinhar apenas pelo indicativo textual. Ao eleger alguns dos botões o espectador-agente pode deparar-se com pequenas imagens animadas com referências fúnebres, sons de uivo, músicas, o documento que retirou parte dos conteúdos do site,⁸ e muitos formulários de contato. A maior parte das novas páginas abertas traz caminhos mais improváveis.

No terceiro grupo, há páginas com uma quantidade suficientemente grande de conteúdos para exigir a atenção do usuário-agente e a abertura para “contatar” Mouchette. Devemos por em conta, nesse grupo, também as páginas desdobradas de “Mouchette.org”, tanto aquelas que poderiam comportar-se como outros trabalhos de *net.art* como as que passam por informativos e fóruns, com exemplo mais relevante no anexo <about.mouchette.org>, organizado por Neddham após a revelação da autoria. Nesse ponto o nível de participação dos espectadores-agentes está tanto na capacidade de escolher os caminhos quanto na inserção de conteúdos no trabalho. Do preenchimento dos formulários para tentativa de contato, na resposta aos questionários sobre o destino da infanta até a inclusão de conteúdos, por parte da própria Neddham, o espectador-agente passa a alimentar, compor e manter vivo o trabalho de arte. Em certo sentido, esse sujeito passa a formar a “persona virtual” de Mouchette. Trata-se de um Eu composto por vários Eu dissolvidos (MOUCHETTE, 2005, p. 205).

Uma das primeiras características a ser notada num trabalho de *net.art* é a fragmentação de conteúdos. Cada página apresenta novas saídas e construções visuais e sonoras. Outro ponto é que essa natureza multimidiática sequer apareceria na tela sem a disposição do sujeito que interage com a interface. Mas que disposição é es-

sa? Como o espectador-agente poderia atuar sobre propostas que se fragmentam e se misturam a ele durante a interação? O que essa pergunta deve considerar, primeiramente, é a natureza dessa atuação. Entender a condição sempre “em distorção”, a condição disjuntiva da persona, não é negar a autoiniciativa, tampouco é negar a decisão individual e a responsabilidade pessoal. Aceitar, e entender, essa condição é poder pensar a realidade ainda não pavimentada por onde devemos tráfegar. Mas, enquanto a filosofia e os *science studies* parecem trilhar caminhos que escapam do Eu uno da modernidade, as instituições, alicerçadas nas mídias, parecem reforçar a manutenção da ilusória persona opinativa e centrada. “Enquanto os estudos sobre a subjetividade esforçam-se por denunciar os vultos fantasmagóricos que se escondem por trás dos axiomas das crenças, as mídias fazem pesar a balança para o lado das ilusões” (SANTAELLA, 2004, p. 49). Por isso é possível afirmar que os discursos que enaltecem a multiplicidade subjetiva na cibercultura baseiam-se na ilusão de que há um Eu uno em uma realidade supostamente não virtual. O interesse na cibercultura não estaria numa oposição ao sujeito centrado, pois em qualquer época o sujeito poderia ser caracterizado como dissolvido e nebuloso. A linha sublinhada com a “Mouchette.org” diz respeito ao modo como essas identidades já em ruínas se comportam nesse meio-rede sem tempo nem espaço.

Haveria uma séria transformação na representação do sujeito dentro da natureza-cultura do conteúdo impresso para a natureza-cultura digital. Sem poder contar com a relação entre “espaço alcançável” e “espaço de ação”, a representação do sujeito na era digital funda-se mais na comunicação imediata que na ação frutífera. Com tempo e espaço submetidos à comunicação instantânea a mediação das mídias é o grande delimitador das subjetividades na era digital. O que ressaltamos nestas linhas, mais do que a existência nebulosa do sujeito, é como a experiência com o ciberespaço traz a situação nova de encenação desse sujeito dissolvido em outros sujeitos. A multiplicidade identitária é uma situação permanente do Eu, mas a possibilidade de sua encenação surge com o ciberespaço. O ciberespaço permite o contato com o outro numa relação de jogo, pois se trata de uma realidade sempre simulada. Para Santaella, um dos conceitos de base para lidar com a experiência no ciberespaço deve ser a “incorporação” e não a “identificação”.

Em seu artigo “O que os ciborgs comem? A lógica oral em uma sociedade informacional” Margaret Morse argumenta que o conceito de incorporação deve substituir o de identificação porque, na era da cibernética e outras mídias eletrônicas, como fruto de seus efeitos imersivos, não podemos mais falar em identificação, visto que esta requer uma distância entre o sujeito e aquilo a que ele pode porventura se identificar, algo que as experiências e interatividade não permitem. Nestas, as identidades são incorporadas, intercambiadas, complementadas, substituídas, transitáveis. Nessa lógica de reversibilidade, entramos na pele do outro, tornamo-nos o outro. (SANTA-ELLA, 2004, p. 53)

Sem tempo nem espaço, a subjetividade telemática encontra-se no cruzamento contínuo de signos permutados na infovia. A possibilidade de incorporação dos conteúdos resultantes estaria sob o domínio da linguagem. Mas, nesse cenário, a linguagem se comportaria como escrita por imagens. Uma conclusão não colocada diretamente, mas possível, é de que a encenação do Eu dissolvido carrega a encenação do Outro dissolvido. Ao falarmos de experiências com trabalhos de arte, talvez a expressão “tornamo-nos o outro” deva ser entendida como uma contínua expansão da pluralidade do Eu nebuloso em vivências. Pois, apesar dos sujeitos na cibercultura dissolverem-se como nuvens em contato com outras nuvens, o processo de “condensação” também é uma resultante dessa mistura. Isso significa que o espectador-agente em colaboração poética no ciberespaço incorpora tudo que possa ser informação, o que inclui outros agentes, humanos ou não. Incorporar e ser incorporado não indica dissolver-se por completo, pelo contrário, demonstra como é possível permanecer e se comunicar ubiquamente. Para tanto, seria necessário adotar simultaneamente papéis de espectador-agente, fio condutor, informação, meio e ferramenta. Assim devemos imaginar uma “persona virtual” como ocorre em “Mouchette.org”. No interior desse trabalho existiriam todos esses papéis em constante atuação.

Cada uma das “retomadas” de Mouchette adensa o papel de “ferramenta” da personagem. Se na literatura a identificação e a interpretação são o modo de acesso à personagem, no cinema encontramos raízes de um processo de incorporação que envolve toda a produção da película, incluindo a atriz e a adaptação de roteiro. A mudança que ocorre com a retomada da personagem em seu aparecimento durante o “período heroico” da *net.art* põe em primeiro plano o sujeito nebuloso que acessa e interage com a interface. Na prática, a menina Mouchette, apresentada pela na tela

poderia ser de carne e osso ou não. As trocas possíveis nos diálogos entre os espectadores-agentes e a “persona virtual”, que alimentam ainda hoje o trabalho, ocorrem quando a personagem e seu universo básico são incorporados pelo público e esse, conseqüentemente, também é incorporado. A interação do espectador-agente é um processo de integração, de embrenhamento, de apropriação que, embora seja um fluxo como é a comunicação entre sistemas complexos, ocorre em “camadas”.

Um esforço para pensar objetivamente essas camadas pode ser encontrado na taxonomia da interatividade nas novas mídias, propostas por Caroline Jones. Através de sua caracterização dos processos de interação, podemos encarar trabalhos de *net.art* pela sobreposição de algumas dessas camadas.

Immersive – the cave paradigm: the virtual helmet, the black box video, the earphone set;

Alienated – taking technology and “making it strange” exaggerating attributes to provoke shock, using technologies to switch senses or induce orientation;

Interrogative – work that repurposes or remakes devices to enhance their insidious or wondrous properties; available data translated into sensible systems;

Residual – work that holds onto an earlier technology, repurposes or even fetishizes an abandoned one;

Resistant – work that refuses to use marketed technologies for their stated purpose: work that pushes viewers to reject or subvert technologies;

Adaptive – work that takes up technologies and extends or applies technologies for creative purposes, producing new subjects for the technologies in question (JONES, 2006, p. 6).

Ao sobrepor essas categorias a “Mochette.org”, dificilmente consideraríamos a experiência com essa persona virtual como *immersive*. Dentro das definições de Jones, “Mouchette.org” também não se trataria de uma proposta *resistant*. Já se considerarmos qualquer aparelho ou interface como dispositivo sensível, não deixaríamos de incluir a camada *interrogative*. Como vimos na descrição de algumas possibilidades de acesso do trabalho, o choque e a orientação cega dos espectadores-agentes são qualidades presentes, o que insere a camada *alienated*. Também contaríamos uma camada *residual* adquirida, relativa à sua condição de resquício do “período

heroico”. A essas camadas acrescentamos a última listada por Jones, *adaptive*, por considerarmos que essa é uma condição de todo o trabalho poético, não apenas no ciberespaço. Essa sobreposição nos permitiria caracterizar “Mouchette.org” mais diretamente em quatro camadas de interação:

- a) Apresenta seu próprio modo de desenvolver e mudar e induz o espectador por um enquadramento dividido com esse espectador, como pode ser visto pelas indicações diretas nos primeiros *links* da página inicial;
- b) Torna seus aspectos marginais e atalhos ou saídas enriquecedoras agregadas à estrutura do trabalho. Assim ocorre na interação com os atalhos presentes no segundo grupo de possibilidades de acesso, com indicativos bastante imprecisos do conteúdo de destino;
- c) Funciona como o encontro de meios na manutenção de uma interface sobrevivente na abertura trazida pelo terceiro grupo de possibilidades de acesso e interação, no qual o espectador-agente encontra formulários de contato com Mouchette e páginas derivadas do trabalho;
- d) Utiliza todos esses processos de interação para formar um objeto técnico concreto denominado “persona virtual”. Isso pode ser observado na comunicação direta de Mouchette com o espectador-agente. Após o preenchimento dos formulários de contato a “persona virtual” extrapolará sua plataforma com imagens e *links* enviados para o e-mail do sujeito que se mostrou disponível para o diálogo.

Então vemos a entrada da “persona virtual” pelo corpo do espectador-agente. Mouchette demonstra ter reação e procura o diálogo com o sujeito disperso em outro perfil, outra interface, outras áreas de seu mundo codificado particular. O contato entre a “persona virtual” Mouchette e o espectador-agente é o modo dessa proposta de arte de deixar-se incorporar, de entregar-se para as decisões alheias. É na requisição direta do “toque” que “Mouchette.org” demonstra a necessidade de que esse espectador-agente seja um deliberador. Apesar de tal necessidade estar presente em todos os níveis interativos da proposta, somente quando há uma requisição dire-

ta de reação, de resposta, por parte do espectador-agente em seu próprio espaço, essa exigência se evidencia.

Sem a necessidade de passarmos em revista todos os caminhos encontrados a partir da página inicial do trabalho, o que seria mesmo impraticável, percebemos que em cada grupo de possibilidades exposto acima o papel do sujeito nebuloso como participante incorporado é fundamental. De fato, caso não haja um momento de escolha, nada acontecerá além das moscas continuarem a circular sobre imagem estática de uma flor. Dar “movimento” ao trabalho, fazer com que ele “aconteça” e expresse alguma informação consumível ou dialogável somente é possível a partir da atuação do sujeito que acessa “Mouchette.org”.

O primeiro grupo de possibilidades apresenta características muito próximas às encontradas na maior parte dos *websites* pessoais e comerciais da atualidade. São opções aparentemente bem diretas e fáceis de visualizar mesmo em páginas mais “carregadas”. Mas, a partir da primeira escolha, isto é, ao eleger um dos botões e acessar o que está contido nele, essa ligação evidente entre o botão e conteúdos se desfaz. Sem esquecer a chance de o acesso terminar em uma página sem saída, uma página sem qualquer outro atalho que permita continuar o passeio, as imagens animadas, os sons inesperados e o grande número de dados adquiridos de variados canais da *web* tornam as escolhas complexas e de resultados imprevisíveis. Em suma, o ato de escolher é o ponto crucial para todas as possibilidades de uso e fruição do trabalho. Abrir caminhos para o surgimento e a experiência com o imprevisto talvez seja o sentido maior do poder de deliberação. Para tudo isso, necessário que o sujeito esteja no interior do processo.

Deliberar é a palavra escolhida por Flüsser para caracterizar o surgimento de um conhecimento novo ou o ato de criar (2008, p. 33). Pra Flüsser o *Homo Ludens*, sujeito que se exercita ao jogar com os dados disponíveis num mundo profundamente imerso numa rede telemática, seria um criador. Ao sobrepujar censuras internas e externas o jogador seria capaz de digerir as informações em constante fluxo e gerar informação “nova”, isso é criar (Idem, p. 118). Entende-se que os poderes de deliberação e construção por parte do espectador-agente estão na base de “Mouchet-

te.org”, pois somente o acesso à página não inicia o jogo de informações ou abre a possibilidade de enriquecimento da proposta. A permanência de “Mouchette.org” *online* desde 1996 e seu constante crescimento estão intimamente ligados e são em grande parte consequência direta do trabalho do próprio público e admiradores da obra e da personagem usada como ferramenta. Dizer que as ações do público “para” e “com” “Mouchette” dão vida para o trabalho é apontar para uma dupla via de incorporação aberta pela participação deliberativa.

Quando consideramos que o “corpo” maior do trabalho e seu funcionamento só se realizam através dessa dupla via de incorporação, a mudança na retomada da personagem em “Mouchette.org” colocaria a participação como a própria “substância”⁹ do trabalho. Essa espécie de apropriação, realizada nos processos de deliberação e incorporação, é de suma importância para a construção da “persona virtual”, tanto em “Mouchette.org” quando no caso dos habitantes do ciberespaço de maneira geral. A expressão do sujeito enevoado em outras nuvens, que formam sua rede, depende do modo como ele incorpora/delibera e é incorporado/deliberado. As múltiplas retomadas de Mouchette aparecem como um “acontecimento” que continua por décadas, mas, ao atingir o trabalho de *net.art*, uma das características desse acontecimento pode ser sublinhada: seu caráter de “ferramenta”. O uso da ferramenta Mouchette e a incorporação da expressão dos espectadores-agentes surgem como aquilo que subsiste sob a forma apresentada e usada.

Aqui devemos retornar a pergunta de Kerckholve, que abre este artigo, pois, além das camadas de apropriação temporais que já observamos em “Mouchette.org”, encontramos camadas referentes de tecnologias, mídias, ferramentas. A pergunta, que quando formulada apontava para o futuro, agora expressa uma situação presente. No entanto, a atualidade do fato não significa que tenhamos um conhecimento mais profundo da realidade.

Afirmações feitas em outros momentos do texto devem ser reafirmadas diante da atualidade da pergunta de Kerckhove e do fato de não podermos ainda respondê-la satisfatoriamente. Quando falamos em situação nova com relação à possibilidade de encenação das subjetividades múltiplas, devemos estar cientes de que tudo o que

ocorre com o ciberespaço obedece à representação numérica, modularidade, variabilidade, transcodificação e automação possíveis através dos aparelhos, programas e sistemas complexos. Tal retrospecto de afirmações estipula um cenário, “Mouchette.org” somente pode ser realizado e acessado entre as ferramentas/objetos que compõem esse cenário. Mas, crer que nós simplesmente “usamos” ferramentas seria um pensamento inocente, isso também é válido para a “persona virtual” aqui descrita. As ferramentas também definem nosso caminho e a técnica nos usa. Esses raciocínios estão presentes em Flüsser, mas também em Paul Virilio.

No caso do último nome, a presença cada vez mais densa de tecnologias, ferramentas e mídias complexas torna urgente que pensemos simultaneamente “a substância e o acidente”. O acidente nunca se desgarrar da sua velocidade de surgimento imprevisto. Por isso, agora, com a virtualização e produção de conhecimento conjunto em escala global, devemos pensar o acidente geograficamente deslocalizado. “*No hay adquisición sin pérdida. Si inventar la substancia, es, indirectamente, inventar el accidente, más dramático es este último cuanto más poderosa y eficaz es la invención.*” (VIRILIO, 2009, p. 55).

Na linha de pensamento de Virilio, a genética e a informática estariam ligadas a geração não mais de acidentes do artifício, mas de “acidentes do real”. De fato, falaríamos de acidentes provindos do artifício, mas numa escala imaterial, global e imediata. Mesmo com essas concordâncias, não devemos assumir aqui toda a visão de Virilio. Após expressar, em diversos pontos do citado livro, sua preocupação pelas consequências catastróficas de certos aparatos e tecnologias, e também como essas consequências transformaram-se até atingir o “acidente do tempo” (caso de Chernobyl), o autor volta ao cerne teórico.

En realidad, habría que examinar urgentemente, una vez más, la acepción filosófica según la cual el ACCIDENTE es relativo y contingente, y la SUBSTANCIA, absoluta y necesaria. Del latín accidens, la palabra alude a lo que sobreviene imprevistamente en el aparato, sistema o producto, lo inesperado, la sorpresa del desperfecto o de la destrucción. Como si ese ‘desperfecto’, en cierto modo, para que aparezca al ponerse en ejecución el producto... (VIRILIO, 2009, p. 113)

O autor questiona o que é encoberto por essa linha que privilegia o modo de produção e coloca a conseqüente falha, ou acidente, como algo contingente e imprevisível. Se revertermos o raciocínio, poderíamos inventar primeiramente o acidente e assim determinar “a índole da famosa substância do produto”. Em outras palavras, poderíamos pensar as conseqüências advindas de uma transformação antes de determinarmos ou definirmos essa transformação. Pois, a definição, o entendimento de uma produção, depende do suposto imprevisto que nasce dela.

Poderíamos ter começado este texto com uma questão com “por que Mouchette não morre?”, para a qual agora haveria uma resposta. A sobrevivência da personagem está tanto na sua assunção como ferramenta quanto no seu ressurgimento noutra espécie de substância, a participação do público. Mouchette não morre por não ser mais um constructo passível de ser lido ou assistido, mas sim o resultado da confluência das ações de diversas personas nebulosas tão simuladas quanto ela. No entanto, se assumimos o tempo imediato do acidente em relação ao surgimento da substância (VIRILIO, 2009, p, 29), devemos considerar qual “conseqüência acidental” há na “participação que subsiste” em “Mouchette.org”. A contínua transformação do trabalho e o ressurgimento da ferramenta Mouchette são conseqüências desse envolvimento do sujeito que age sobre a proposta de arte. Certamente, os acidentes se multiplicam na medida em que novas informações surgem da ação do público. Desse modo, o que vimos até aqui constitui a abertura de um óculo através do qual podemos pensar diretamente a efetiva participação do espectador no desenvolvimento e continuidade das propostas de arte.

Notas

¹ Usamos aqui o termo “agente” em sentido similar aos “actantes” da Teoria Ator-Rede. “Tudo aquilo que gera uma ação, que produz movimento e diferença, podendo ser humano ou não humano.” (LEMOS, 2013, p. 42).

² O recorte temporal de tal período traz dúvidas. Alcalá (2003) compreende que “período heroico” corresponderia, aproximadamente, ao lapso entre os anos 1994-1998. Após 1998 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 heroico”, no qual haveriam predominado os interesses político-sociais, utilização de tecnologias básicas e postura anti-institucional.

³ Cf. <<http://neddam.org/>>. Acesso em: 26 set 2014.

⁴ Sobre a manutenção de termos como ciberespaço e cibercultura, questionados na última década, consideramos tanto a época em que o trabalho aqui apresentado foi composto (1996), quanto as dúvidas a respeito dos argumentos que servem para professar a morte do ciber. Soojung-Kim e Hinchcliffe argumentam, baseados na difusão das tecnologias móveis com banda larga, que esse novo modo de acesso, distinto daquele em que o usuário sentava-se diante do PC, constituiria uma entrada definitiva do ciberespaço na realidade e assim o matariam. Em contraponto, Santaella mantém a ideia de que, se nós “acessamos” e independente do modo como se dê esse acesso, isso pressupõe uma relação com uma condição distinta do ciber, na qual nos encontramos e a partir da qual acessamos (SANTAELLA, 2010, 76-71).

⁵ Na parte superior da imagem encontram-se as primeiras informações relativas à fotografia localizada no canto esquerdo: “□ My name is Mouchette. □ I live in Amsterdam. □ I am nearly 13 years old. □ I am an artist. □ And this is my shop. □ Le site existe aussi en Français. □ My next mood is... (reload)”. Cada palavra escrita com a cor vermelha na imagem indica um botão de acesso para outras páginas.

⁶ Certamente, ao pensarmos nesse primeiro acesso a *homepage* de “Mouchette.org”, devemos considerar tanto as transformações ocorridas no tempo de vida do trabalho quanto da própria Internet. Dificilmente, hoje, um usuário chega até “Mouchette.org” sem uma indicação ou ligeiro envolvimento com o campo da arte.

⁷ Os endereços inseridos nos atalhos para “*m.org.me, 7 songs, dead fly, lullaby, cat, flesh&blood, suicide kit, birthday, trademark, film quiz, fan-club, secret, dummy, fan shop, about me, paintings, triple x, Tokio*” estão localizados, na maioria das vezes, como extensão do endereço *mouchette.org*. Alguns endereços podem encaminhar o espectador para páginas externas e mesmo abrir janelas independentes.

⁸ Havia, na época da abertura do trabalho, uma espécie de questionário que referenciava diretamente o filme de Robert Bresson, o que levou a viúva do cineasta a mover uma ação judicial para retirada de tal material (Cf. LUINING, 2004).

⁹ Usamos aqui os termos “substância” e “acidente” dentro da concepção de Paul Virilio (2009). Substância, para Virilio, relaciona-se como o início de um conhecimento ou fato e encontra-se no produto, aparato ou sistema. Sustância seria propriamente aquilo que subsiste em algo e Acidente a consequência imprevista da ação ou do uso da substância. “Tanto para Aristoteles ayer como para nosotros hoy, *si el accidente revela la substancia* es porque lo que sucede (*accidens*) es una surte de análisis, un tecnoanálisis, de lo que está debajo (*substare*) de todo conocimiento.” (VIRILIO, 2009. p. 25).

Referências

ALCALÁ, José Ramón. Netarte, creadores, activistas, pintamonas y otros 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*. São Paulo: Realizações, 2011.

BRESSON, Robert. *Mouchette*. 78 min. Paris: Argos Films, Parc Film, 1967.

DEKKER, Annet. Assembling traces, or the conservation of net art. *Necsus: European Journal of Media Studies*. Spring 2014, June 13, 2014. Disponível em: <<http://www.necsus-ejms.org/assembling-traces-conservation-net-art/>>. Acesso em 10 de set. de 2014.

DUARTE, Fernanda da C. P. *A materialidade dos dispositivos na construção de experiências em net artes*. 2007. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007 (Orientadora Prof. Dr^a Patrícia Moran).

FLÜSSER, Vilém. *O Universo das Imagens Técnicas: Elogio da Superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

GREENE, Rachel. *Internet Art*. London: Thames & Hudson, 2004.

JONES, Catharine A. (Ed.). *Sensorium: Embodied Experience. Technology and Contemporary Art*. Cambridge: MIT press. 2006.

LEMOS, André. *A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura*. São Paulo: Anablume, 2013.

LETHEM, Jonathan. The ecstasy of influence: a plagiarism. *Harper's Magazine*, p. 59-71. fev 2007.

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.

MORSE, Margaret. What cyborgs eat? Oral logic in na information society. In: BENDEN, Gretchen; DRUKREY, T. *Culture on the Brink: Ideologies of technology*. Seattle: Bay Press, 1994, p. 164-165.

MOUCHETTE; SANT, Toni; SANTORINEOS, Manthos. Rape, Murder and Suicide Are Easier When You Use a Keyboard Shortcut: Mouchette, an On-Line Virtual Character. *Leonardo*, Massachusetts, MIT Press, v. 38, n. 3, p. 202–206, 2005. Disponível em: <<http://about.mouchette.org/wp-content/uploads/2012/07/Leornado-article.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2014.

KERCKHOVE, Derrick. *A Pele da Cultura*. Investigando a Nova Realidade Eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.

SANTAELLA, Lucia. Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. LEÃO, Lúcia (org.). *Derivas: Cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume, 2004, p. 45.54.

_____. Os espaços líquidos da cibernídia. *E-Compós: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. V.2, 2005. Disponível em <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/26>> Acesso em 16 de set. de 2014.

_____. *Ecologia Pluralista da Comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.

VIRILIO, Paul. *El Accidente Original*. 1ª Ed. – Buenos Aires: Amorrortu, 2009.

Angela Maria Grandó Bezerra

Doutora em Teoria e História da Arte pela Université de Paris I – Sorbonne; Pesquisadora (BPC-FAPES); Atua na área de Artes com ênfase em fundamentos teóricos das Artes, processos de criação na arte moderna e contemporânea, arte conceitual, práticas relacionais/colaborativas na arte contemporânea, arte e espacialidade; Coordenadora do Laboratório de pesquisa em Teorias da Arte e Processos em Artes - UFES/CNPq. Professora de História, Teoria e Crítica da Arte no Programa de Pós-graduação em Artes/CAR/UFES. É editora da Revista Farol (PPGA-UFES).

Rodrigo Hipólito dos Santos

Mestre em História, Teoria e Crítica da Arte pelo PPGA-UFES; Bacharel em Artes Plásticas pela mesma instituição; Artista, crítico e produtor atuante pelo Coletivo Monográfico; é redator do site <notamanuscrita.com> e desenvolve pesquisas sobre Teorias da Rede, cibercultura, apropriação na arte, tecnoimagens e historiografia da arte.