

## ARTE EM REDE COMO CORPO COLETIVO: MORADAS E OCUPAÇÕES DIGITAIS

*NET.ART AS A COLLECTIVE BODY: DIGITAL HOMES AND VIRTUAL SIT-INS*

**Tiago Rubini**

---

### RESUMO

No presente trabalho falaremos sobre aspectos artísticos e culturais dos primeiros momentos da internet comercial, surgida na década de 1990. Para tanto, será discutido o seu papel enquanto uma rede global de computadores domésticos, fazendo dos usuários e usuárias atores primordiais do seu desenvolvimento tecnológico. Olia Lialina e Dragan Espenchied, artistas da *net.art*, pesquisam recursos linguísticos e maneiras de se comunicar em milhões de páginas feitas por usuários não-especialistas em linguagem de programação no projeto *One Terabyte of the Kilobyte Age*. Brian Mackern, na pesquisa *Net Art Latino Database*, discute as relações geopolíticas da *net.art* e dos meios digitais. Finalmente, falaremos sobre *Floodnet*, trabalho desenvolvido pelo grupo *Electronic Disturbance Theater*, e seus efeitos materiais enquanto ato de desobediência civil.

### PALAVRAS-CHAVE

Arte e tecnologia; *net.art*; código aberto; internet.

### ABSTRACT

*In this paper we'll talk about artistic and cultural aspects of the beginning of commercial internet, which started in the 1990s. In order to do so, we'll discuss its part as a global network of home computers, turning users into fundamental actors of its technological development. The net.artists Olia Lialina and Dragan Espenchied research linguistic resources and ways to communicate in millions of webpages designed by non-specialized users in the project One Terabyte of the Kilobyte Age. Brian Mackern, in his research entitled Net Art Latino Database, discusses geopolitical relations of net.art and digital medium. Finally, we'll talk about Floodnet, a digital artwork made by the group Electronic Disturbance Theater, and its effect as a means of online civil disobedience.*

### KEYWORDS

*Art and technology; net.art; open source; internet.*

## Introdução

No primeiro semestre de 2020, a Google anunciou o serviço *COVID-19 Community Mobility Reports*<sup>i</sup>, com dados de 131 países referentes à mobilidade de usuários/as. A intenção do serviço, aparentemente, é providenciar dados que revelem a frequência de espaços como shoppings, parques, praias, estações de transporte público, entre outros, durante a quarentena da pandemia ligada ao corona vírus, entre 17 de abril e 29 de maio. As informações são de usuários que concordaram em armazenar o histórico de dados, e segundo a empresa são utilizadas de forma anônima. Em relação ao Brasil, consta no relatório que houve uma diminuição de 42% na circulação em estações de transporte público, enquanto houve um aumento de 16% em espaços residenciais.

Uma das maneiras de compreender como informações pessoais, de certa forma, fazem de nossas casas e rotinas uma crucial fonte de informação para os serviços digitais, é refletir sobre a rede que foi se estabelecendo através da internet comercial. Se hoje as nossas residências, profissões e distrações fornecem informações à internet, é porque já existia uma predisposição a povoá-la. E se levarmos em consideração como se deram algumas das formas incipientes de sociabilidade na rede de computadores domésticos, a metáfora da moradia na internet é crucial, conforme veremos adiante no caso das vizinhanças do portal GeoCities, criado na década de 1990.

Para artistas e pesquisadores como Olia Lialina e Dragan Espenchied (2009), o amadorismo de usuários/as é uma importante fonte de conhecimento, assim como de trabalho não-remunerado para corporações. Lialina e Espenschied trabalham no projeto *One Terabyte of the Kilobyte Age*, que lida com a memória de milhões de sites feitos por usuários/as do GeoCities. Nas diferentes categorias do serviço eram erigidas cidades nomeadas a partir de interesses, como a Área 51 para fãs de ficção científica. David Bohnet, fundador do serviço, fez absoluta questão que o GeoCities fosse um serviço gratuito e de código aberto, mesmo sendo o terceiro site mais visitado de sua época, conforme será detalhado adiante.

Também discutiremos a pesquisa de *net.art*<sup>ii</sup> no contexto da América Latina realizada pelo artista uruguaio Brian Mackern (2008). Os sites de artistas compilados por Mackern na *Net Art Latino DataBase* foram feitos quase como fanzines, nas palavras do artista Gustavo Romano, conforme discutiremos nos próximos itens. Finalmente, falaremos sobre o trabalho *Floodnet*, realizado pela primeira formação do grupo *Electronic Disturbance Theater*, e alguns dos efeitos culturais de tal processo (DOMINGUEZ, 2003).

No momento em que vivemos, acreditamos ser de suma importância refletir sobre a arte de código aberto e como ela pode nos ajudar a compreender questões como a utilização de redes digitais para a mobilização política popular, a crítica à necropolítica<sup>iii</sup> e a produção coletiva de conhecimento. O presente texto também trabalha com a Teoria Ator-Rede, de Bruno Latour (2012), e a ideia de performatividade e atos de fala como propriedades da linguagem criar efeitos materiais (RAJAGOLAPAN, 2016).

### **Arte e tecnologia como fanzines.**

Algumas das primeiras ferramentas de expressão popularizadas no tempo do modem discado foram portais como o GeoCities. O serviço foi fundado com o nome *Beverly Hills Internet* em 1995 por David Bohnett e comprado pela Yahoo! em 1999 por mais de 3 bilhões de dólares. De 10 mil usuários/as em 1995, o GeoCities passou a atender 1 milhão em 1997. Em 1999, era o terceiro site mais visitado na internet (MILLIGAN, 2017). Em 2009, a sede do GeoCities nos Estados Unidos foi encerrada, sublimando cerca de 38 milhões de sites feitos por usuárias/os. Hospedava sites gratuitos com até 15mb e funcionava com servidores de FTP e uma interface online para edição do código HTML.

Ao falar sobre as mudanças de uso e sentido da internet causadas pelo serviço, o pesquisador de história da internet Ian Milligan diz que “a rede deixou de ser entendida pelo público como uma área passiva de consumo, e passou a ser vista como algo em que seria possível morar. E o mais importante, era fácil se mudar pra lá” (MILLIGAN, 2017, p. 139, tradução nossa<sup>iv</sup>). David Bohnett, criador do serviço, declarou que não faria sentido cobrar pelo uso do GeoCities por mais difícil que fosse a sua manutenção, porque “não era sobre isso, mas sim ter uma comunidade de código aberto onde todos pudessem participar, sem qualquer restrição<sup>v</sup>”.

A base de dados do GeoCities<sup>vi</sup> possui quase um 1TB (Terabyte), hoje existente como arquivo *torrent* organizado pelo grupo de voluntários/as do *Archive Team*<sup>vii</sup>. A partir do ano de 2010, os artistas Olia Lialina e Dragan Espenschied passaram seis meses baixando o arquivo, alocado em poucos computadores, na intenção de pesquisar a estética, a sociabilidade e os processos culturais mediados pelo portal nos seus anos de atividade. Desenvolveram um mecanismo que publica até hoje, a cada 20 minutos, uma captura de tela de alguma página feita por usuários/as do GeoCities no projeto *One Terabyte of the Kilobyte Age*<sup>viii</sup>.



Figura 1: Screenshot de página construída no GeoCities por usuária, modificada pela última vez em 1998. Fonte: *One Terabyte of the Kilobyte Age*.

Para Lialina e Espenschied (2009, p. 10), a internet legitimamente foi deixando de ser um espaço para especialistas com o surgimento do serviço de internet AOL (*America OnLine*), ou seja, quando ela começou a se tornar comercial. Para eles, a partir de então a internet se tornou repleta de “usuários/as ingênuos”, ou seja, sem conhecimento técnico ou de “etiqueta” online. Tal amadorismo, porém, é visto pelos artistas como uma fonte de conhecimento, já que expressa as construções culturais da comunicação digital em rede.

Por exemplo, Lialina e Espenschied (2009, p. 20 - 21) comentam o sinal de “em construção”, muito frequente em sites que não gostariam de ser vistos como num estágio final de desenvolvimento. Com o passar do tempo, tal aviso começou a ser substituído por “sempre em construção”, o que não significava que o site nunca funcionaria, pelo contrário, informava que alguém estaria sempre tomando conta e que seria interessante voltar diversas vezes. Eventualmente, tais sinalizações seriam vistas como expressões jocosas, já que a própria internet se provou ser um espaço em constante mutação, tornando os avisos desnecessários. O chamado estado beta,

que remete à ideia de estado de teste feito por usuários/as de interfaces digitais das mais diversas naturezas, tem a ver com esta lógica. A adoção do termo “estado beta” por usuários/as e empresas foi radicalizada a partir da Web 2.0<sup>ix</sup>, apesar dele já ser usado pela comunidade do software livre e código aberto há mais tempo.

A pesquisadora Annet Dekker (2018), ao falar sobre métodos para preservar a memória de trabalhos de arte em rede, defende ser importante levar em conta um conjunto amplo de fatores tais como interações sociais e o uso de múltiplas plataformas. Isto faz com que se facilite uma compreensão justa a respeito de tais obras, que existem e atuam numa intensa dinâmica hipertextual. Diz ela que

a maioria das culturas na rede é extraída da noção de objeto discreto e autônomo, pois elas são formadas e construídas por processos (não) humanos que juntos formam uma rede conectada de informações com vários pontos de acesso. (DEKKER, 2018, p. 110).

Nos itens seguintes trataremos de processos artísticos relacionado à net.art levando em consideração seus efeitos em redes sociotécnicas e culturais. Para compreender aspectos dela no surgimento da internet comercial, optamos por comentar aspectos políticos de tais processos no contexto latino-americano.

### **Net.art latina e o *low-tech* como recurso linguístico**

A net.art latina da virada do século XX (MACKERN, 2008) adotou recursos linguísticos próprios de um site pessoal, demonstrando pouco ou nenhum interesse pelo formato dos portais como Yahoo!, AOL, UOL, e assim por diante. Não à toa, articulou recursos próprios de uma abordagem faça-você-mesma (ou *Do-It-Yourself*, DIY) bastante articulada no período, por exemplo pela artista e pesquisadora argentina Mariela Yeregui no trabalho *Epithelia*<sup>x</sup>, de 1999. Há quem fale numa *fanzinização* da net.art (ROMANO, 2008, p. 16), já que ela adotou métodos semelhantes à distribuição de publicações independentes conhecidas como *fanzines* (junção das palavras *fanatic* + *magazines*), importantes para manifestações culturais como o movimento *punk* e diversas formas de ativismo.

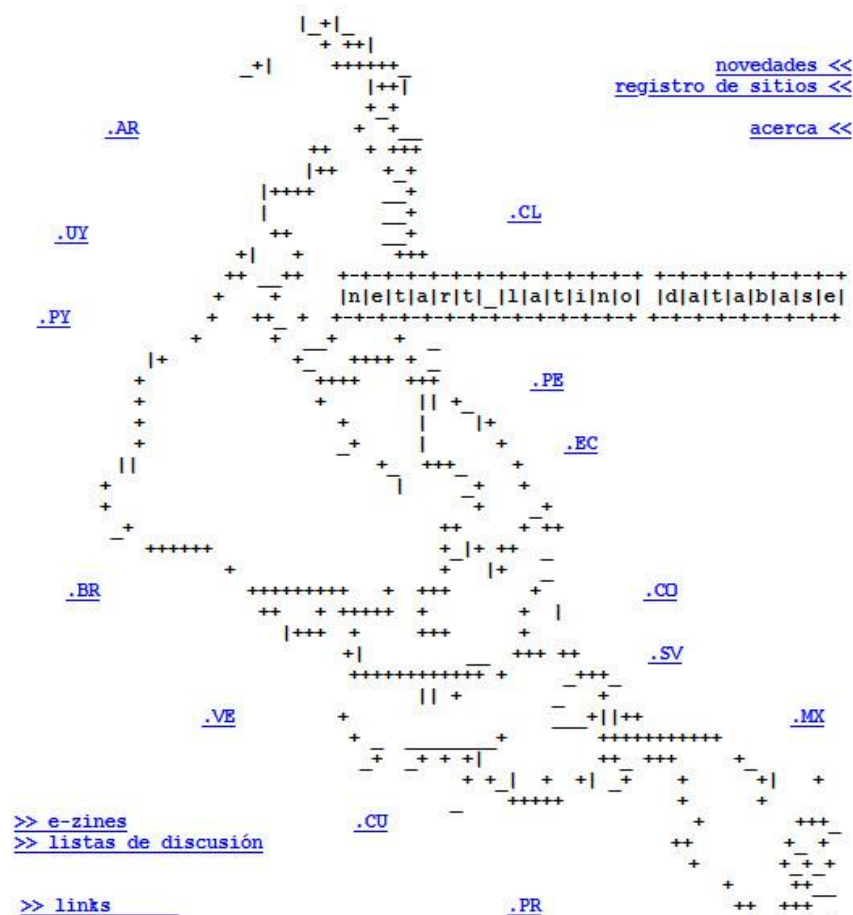
Uma característica importante dos fanzines é a mediação entre autor/a e leitores/as, que se dá num âmbito de muita informalidade e interlocução, deixando pouco espaço para que se demarque uma hierarquia que separe as pessoas por formação, posição social, gênero, território, dentre outros marcadores sociais. O fato de a produção de fanzines estar ao alcance de um grande número de pessoas devido aos

seus custos baixos e poucas exigências formais de linguagem, também confere a ela multiplicidade. Em relação ao estudo de sites produzidos no GeoCities, Ian Milligan diz que faz mais sentido estudá-los como uma colcha de retalhos e não individualmente, já que o seu conjunto é dotado de uma vibrante diversidade (MILLIGAN, 2017, p. 138) que faz sentido como um todo.

Fanzines geralmente têm um caráter informativo e devido ao seu baixo orçamento raramente trazem algum tipo significativo de lucro para quem os comercializa, e são bastante flexíveis em relação à autoria (MORAES, 2014). Tendo isso em mente, reconhecemos o potencial de portais como o GeoCities serem plataformas para fanzines online, mas é importante assinalar que para tanto, o acesso à internet é primordial. Na América do Sul, por exemplo, este não foi o caso para a maioria das pessoas durante a década de 1990 (PAGOLA, 2008). Apesar disso, não existiram poucas incursões tanto de *hobbyistas* quanto de artistas da América Latina em espaços online, principalmente no período de 2000 a 2005, conforme investigou Brian Mackern (2008) na antologia *Net.Art Latino Database* (NALD).

O período de tempo escolhido pelo artista e pesquisador não denota somente um período cronológico, como também um momento em que a internet começou a se popularizar na América Latina, antes presente quase que exclusivamente em universidades e caros *cybercafés* das capitais (PAGOLA, 2008). Por este motivo, dentre outros, o resgate da memória da net.art latina se assemelha também a uma colcha de retalhos nascidos de pulsões criativas encaminhadas segundo as possibilidades do momento.

A NALD consiste na reunião de dezenas de links de obras feitas por artistas latinos/as, na sua maioria fora do ar. Alguns dos nomes catalogados no trabalho são de artistas como Ricardo Barreto, Giselle Beiguelman, Lucia Leão, Lucas Bambozzi, Rafael Marchetti, Raquel Rennó, Diana Domingues, Marcus Bastos, dentre outros/as que continuam articulando processos e pesquisas de arte e tecnologia, seja na arte contemporânea, no ativismo ou na pesquisa acadêmica. Mackern, ele mesmo um pioneiro da net.art latina, fez o trabalho por conta própria.



O desenho América  
 Figura 2: detalhe do site Net.Art Latino Database, organizado por Brian Mackern.  
 Fonte: Net Art Anthology Rhizome.org.

Invertida do artista uruguaio Joaquín Torres García serviu de inspiração para que Brian Mackern reproduzisse o trabalho na sua antologia de net.art latina em *ascii-art*. O desenho de Torres García remete à luta contra o imperialismo cultural europeu e estadunidense através da proposição de uma nova perspectiva sobre a América Latina. Depois de já ter experimentado o sucesso em sua carreira como artista pela Europa e Estados Unidos, Torres García voltou ao país de origem, onde fundou um atelier conhecido como a Escuela del Sur, que o inspirou como segue:

"He dicho Escuela del Sur; porque en realidad, nuestro Norte es el Sur. No debe haber Norte, para nosotros, sino por oposición a nuestro Sur. Por eso ahora ponemos el mapa al revés, y entonces ya tenemos justa idea de nuestra posición, y no como quieren en el resto del mundo. La punta de América, desde ahora, prolongándose, señala insistentemente el Sur, nuestro Norte." (GARCÍA apud PAGOLA, 2008, p. 32)

A referência de Mackern a Joaquín Torres Garcia é uma crítica às estruturas políticas da arte e tecnologia, que se fundaram na profunda diferença de acesso às tecnologias digitais entre diferentes países e regiões. Por exemplo, para ele, o uso de uma estética *low-tech* no Hemisfério Sul é bem diferente do que ocorreu na Europa e Estados Unidos. No caso do primeiro, o *low-tech* tem mais a ver com uma certa ausência de recursos, enquanto nos segundos há mais um comentário acerca da saturação de um grande volume de informações. Ou seja, neste caso, o *low-tech* se configura mais como recurso e menos como “carência” (PAGOLA, 2008, p. 39).

### ***Floodnet*, performance coletiva e desobediência civil digital**

Diferente de um número de outros artistas da performance que exploraram a relação do corpo com a tecnologia através do encontro literal de corpos físicos individuais com máquinas – as cirurgias transmitidas ao vivo de Orlan; os experimentos cibernéticos de Stelarc – o Electronic Disturbance Theater, por sua vez, colocou a noção de “corporalidade” sob questionamento rigoroso, e buscou compreender as possibilidades específicas de se constituir uma *presença* no espaço digital que é tanto *coletiva* quanto *politizada*. (DOMINGUEZ, 2003, p. 131, tradução nossa<sup>xi</sup>)

Um dos principais motivos que levaram à formação do grupo *Electronic Disturbance Theater*, composto inicialmente por Ricardo Dominguez, Stefan Wray, Carmin Karasic e Brett Stalbaum, foi um ataque que causou 45 mortes de pessoas indígenas no estado de Chiapas, dentre as quais 15 eram mulheres e crianças, em dezembro de 1997. O então presidente do México, Ernesto Zedillo, condenou os ataques, mas testemunhas relataram que os atiradores eram simpatizantes do seu partido político (LECHER, 2017). Para chamar atenção aos assassinatos, então, o grupo criou a ferramenta de *DDoS* (*Distributed Denial of Service*, que pode ser traduzido como Ataque de Negação de Serviço) e performance chamada *Floodnet*.

A obra foi utilizada pelo grupo em nove ações, que ocorreram entre os meses de abril e dezembro de 1998<sup>xii</sup>. Funcionava a partir da utilização de *DDoS* em sites estrategicamente selecionados. Ao solicitar respostas de páginas na internet a cada poucos segundos, de modo automático, a aplicação em JavaScript sobrecarregava servidores. Isto perturbava significativamente a navegação, causando estranhamento e despertando curiosidade sobre questões específicas dos sites-alvo.

No trabalho, o grupo convocava artistas e ativistas para participar a partir de computadores ligados à internet num determinado dia e horário. A artista e programadora Carmin Karasic foi uma grande responsável por fazer do *Floodnet* uma



aplicação acessível a não-especialistas. Karasic fez o design da interface o mais amigável e intuitivo quanto possível, o que garantiu a aderência de milhares pessoas nas ações. Um dos recursos presentes no site do Floodnet era a possibilidade de customizar mensagens de erro de *log*, fazendo retornar frases como “direitos humanos não encontrados neste servidor”.

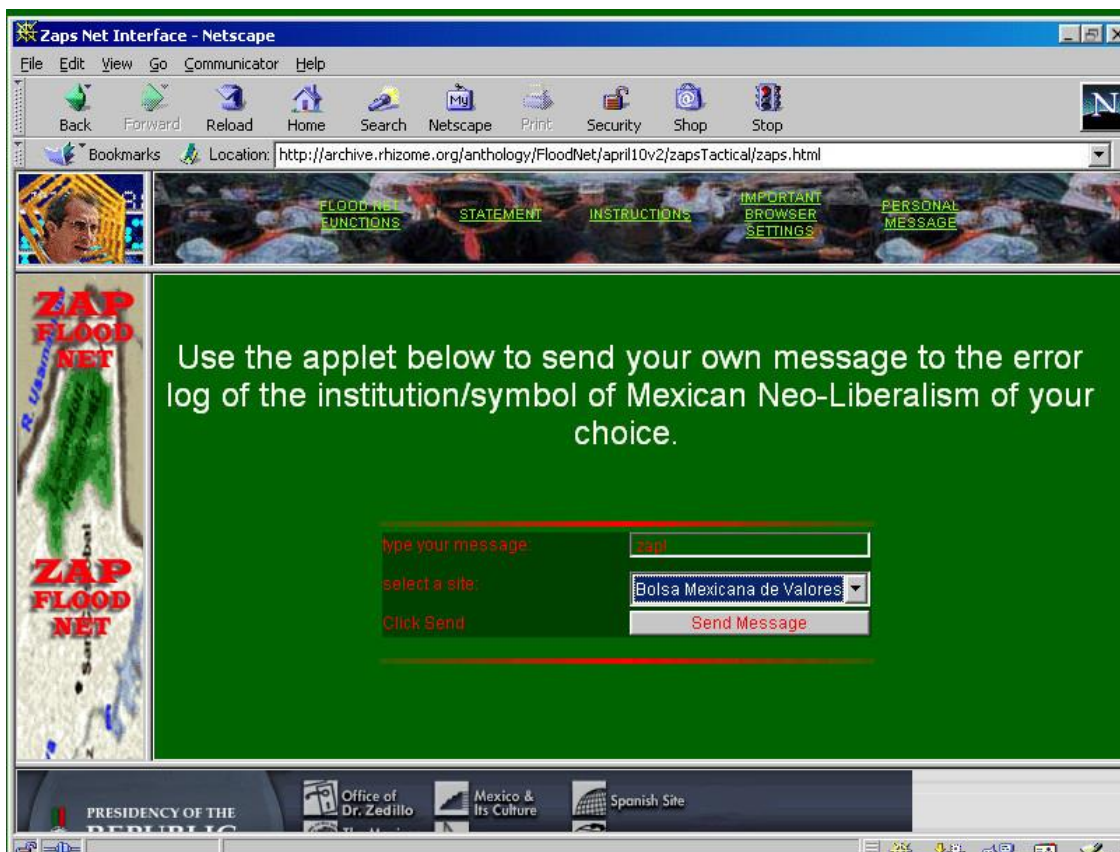


Figura 3: Captura de tela do site Floodnet, conforme funcionava no ano de 1998. Fonte: Net Art Anthology Rhizome.org.

O grupo apresentou o trabalho na edição de 1998 do festival de arte e tecnologia *Ars Elettronica*, que ocorre anualmente na cidade de Lúcia, na Áustria. Algum tempo antes publicizou um convite para a participação na performance, o que garantiu a adesão de milhares de pessoas. Os alvos foram os sites da presidência do governo mexicano, da bolsa de valores de Frankfurt e do Departamento de Defesa dos EUA, e a ação foi chamada de SWAR (*Stop the War in Mexico*) (LECHER, 2017). Participaram pessoas da Itália, Japão, Malásia, dentre vários outros países, e também foram identificadas interações de computadores de serviços educacionais e militares dos EUA. A ação foi interrompida por uma aplicação feita pelo Pentágono, que Brett

Stalbaum disse ter sido chamada de “*hostile-applet*”, algumas horas depois de a ação ter começado.

No ano de 2001, grupos de ativistas na Alemanha utilizaram uma versão da ferramenta desenvolvida pelo EDT num protesto chamado “*Deportation Class*”. As organizações, chamadas *Kein Mensch ist illegal* (Nenhum Homem é Ilegal) e *Libertad!*, protestavam contra o uso de aviões da companhia aérea Lufthansa pelo governo alemão para deportar imigrantes. Engajaram cerca de treze mil participantes (BARTELS, 2015, p. 27) e eventualmente conseguiram fazer com que a companhia parasse de disponibilizar assentos nos aviões para deportação.

O objetivo do protesto era afetar a venda de passagens da empresa feitas pela internet, assim como chamar atenção para a política xenofóbica em questão. Também foram feitos protestos na sede da empresa, em reuniões de acionistas e coletivas de imprensa. Como o ataque DDoS foi anunciado com alguma antecedência pelos ativistas, a Lufthansa pôde se preparar, providenciando mais servidores para o seu site, o que garantiu um tráfego relativamente funcional durante os protestos virtuais. De qualquer forma, a repercussão do caso nos meios de comunicação garantiu o sucesso da ação (BARTELS, 2015).

Outro efeito interessante do uso de Floodnet no protesto *Deportation Class* foi a absolução do ativista Andreas-Thomas Vogel de acusações feitas em função do protesto. Inicialmente condenado a 90 dias de prisão ou multa, Vogel foi absolvido pelas altas cortes jurídicas alemãs, que consideraram que as ações em questão remetiam a formas legítimas de mobilização política.

Na dissertação de mestrado em Ciência Política de Richie Bartels (2015), chamada *The Virtual Sit-in* e defendida na Universidade de Leiden, nos Países Baixos, é discutida a genealogia da desobediência civil levando em consideração as redes formadas pelas tecnologias digitais. A abordagem escolhida pelo pesquisador é a do “*sit-in*”, ou seja, de protestos não-violentos. O termo *sit-in* remete à ideia de resistir sem violência ao sentar-se num espaço, o ocupando. Aqui também é pertinente a ideia de bloqueio (*blockade*), que se trata do ato de um grupo de ativistas bloquearem o acesso a localidades físicas como prédios ou escritórios.

O pesquisador articula textos de autores da ciência política como John Rawls para descrever a desobediência civil a partir de três características primordiais. A primeira delas é que ela tem de ser pública, já que atos de desobediência civil não podem ser operações secretas (BARTELS, 2015, p. 4). Além do mais, é esperado que tais atos sejam desejosos de atenção e aderência por parte de quem os observa, ou pelo menos que queiram despertar conversas e deliberações sobre o tema de que tratam.

O segundo princípio é o da não-violência, ou seja, que os meios do protesto devem ser pacíficos. Ativistas que praticam a desobediência civil não se opõem à constituição e à lei em si, mas na verdade querem as alterar em prol de algum bem comum, aceitando inclusive a punição prevista em lei como forma de resistência pacífica. Como exemplos, podemos pensar em Martin Luther King Jr. e Gandhi aceitando a prisão como forma de resistência política e produção de sentido. E em terceiro lugar, é necessário que os atos de desobediência civil sejam justificáveis e conscientes, jamais servindo a interesses frívolos. O fato de os atos de desobediência civil serem oposições à lei dentro da lei exigem uma certa legitimidade moral para serem enunciados e praticados, como coloca o pesquisador (BARTELS, 2015, p. 5).

Ao praticar atos performativos de desobediência civil digital, o grupo EDT criou um importante repertório que discute direitos e o poder dos atos de fala dos *netizens* (neologismo formado entre as palavras *net*, ou rede, e *citizens*, cidadãos/ãos). Da mesma forma, fez uma releitura de formas de protesto e desobediência civil adaptados para o ciberespaço.

## **Conclusões**

Se considerarmos que a arte pode criar atos de fala que afetam a cultura, é justo que a contemplemos como um significativo ator das redes da ciência e da tecnologia. Seu potencial de mediação, ou seja, de transformar processos técnicos enquanto os emprega como plataforma, é uma importante ferramenta para o trabalho coletivo.

Uma das mais importantes contribuições da arte para o pensamento sobre a tecnologia foi a ideia de coletividade como uma forma de corporalidade, ou presença, digital. O *Electronic Disturbance Theater* mostra como trabalhar artisticamente o corpo logarítmico e coletivo, em detrimento de uma visão que atualiza paradigmas da arte moderna mas que não rompe com o modelo da vanguarda e do pioneirismo.

No caso da utilização de navegadores e realização de ações de DDoS como processos de arte experimental, a dimensão digital dos corpos ganhou significado inclusive no que se refere a formas de mobilização política para além das artes. Com a vitória jurídica do ativista Andreas Thomas-Vogel, que incluiu a obra *Floodnet* num ato de desobediência civil, foi aberto um precedente a favor da liberdade de expressão e mobilização política que extrapola os recursos linguísticos da representação. Se trata, aqui, de um marcante exemplo dos efeitos performativos que se desdobram a partir dos discursos e atos de fala.

## **Referências bibliográficas.**

ISSN 2175-8212 – Anais do 29º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. [recurso eletrônico]. RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso; ROCHA, Cleomar (Orgs). Goiânia: Anpap, 2020.

BARTELS, Richie. The virtual sit-in. Dissertação de Mestrado. Países Baixos: Leiden University, 2015. 43 p.

DEKKER, Annet. Armazenamento de culturas online e *storytelling* como método. In: GOBIRA, Pablo. A Memória do Digital e outras questões das artes e museologia. Belo Horizonte: Editora UEMG. 2018. pp. 89 – 112.

DOMINGUEZ, Ricardo. Electronic Disturbance Theater: Timeline 1994 – 2002. In: TDR: The Drama Review, Volume 47, Number 2 (T 178). EUA: The MIT Press. Summer 2003, pp. 132-134.

LATOUR, Bruno. Reagregando o social: uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Salvador : Edufba, 2012.

LECHER, Colin. Massive Attack: how a weapon against war became a weapon against the web. The Verge (online). EUA. 14 de abril de 2017. Disponível em <https://www.theverge.com/2017/4/14/15293538/electronic-disturbance-theater-zapatista-tactical-floodnet-sit-in> . Acesso em 29/05/20 .

LIALINA, Olia; ESPENSCHIED, Dragan; Digital Folklore: To Computer Users, with Love and Respect, Alemanha: Merz & Solitude, Merz Akademie / Hochschule für Gestaltung Stuttgart, 2009.

LIALINA, Olia. Still There. Ruins and Templates of Geocities, In: DEKKER, Annet (org.). Lost and Living (in) Archives, Amsterdam: Valiz. 2017. pp. 193 -210.

MACKERN, Brian. NetArt Latino Database. Museu Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporâneo (MEIAC): Espanha. 2008.

MILLIGAN, Ian. Welcome to the web: The online community of GeoCities during the early years of the world wide web. In: BRÜGGER, Niels; SCHROEDER, Ralph. The Web as History. Inglaterra: University College London Press, 2017.

MBEMBE, Achille. Necropolítica. São Paulo. Arte & Ensaios: Revista do PPGAV/EBA/UFRJ, n. 32, dezembro 2016, pp 123-151.

MORAES, Everton de Oliveira. A experiência do comum nos fanzines *punk*. Santa Catarina. Revista Profanações. Ano 1, n. 1, p. 89-103, jan./jun. 2014.

PAGOLA, Lila. El mapa invertido del net.art latinoamericano. In: MACKERN, Brian. NetArt Latino Database. Museu Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporâneo (MEIAC): Espanha. 2008.

ISSN 2175-8212 – Anais do 29º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. [recurso eletrônico]. RODRIGUES, Manoela dos Anjos Afonso; ROCHA, Cleomar (Orgs). Goiânia: Anpap, 2020.

RAJAGOLAPAN, Kanavilil. John Austin: sobre a teoria dos atos de fala. In: JÚNIOR, Léo Peruzzo; VALLE, Bortolo. Filosofia da Linguagem. PUCPress: Curitiba, 2016.

ROMANO, Gustavo. Madonna, mapas de agua y jardines botánicos. In: Mackern, Brian. NetArt Latino Database. Museu Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporâneo (MEIAC): Espanha. 2008.

- 
- i Disponível em <https://www.google.com/covid19/mobility/> . Acesso em 08/06/20 .
- ii O termo *net.art* remete ao artista iugoslavo Vuk Ćosić, interessado, dentre outros assuntos, em arte em rede e *ascii-art*, que trabalha caracteres textuais em imagens/símbolos de maiores proporções. Os trabalhos de *net.art*, para serem considerados como tais, devem funcionar em rede e discutir, na sua concepção, os recursos linguísticos dos meios digitais.
- iii O filósofo Achille Mbembe (2016) define como necropolítica o poder do Estado decidir quem pode viver ou morrer. De certa forma, o conceito critica a ideia de biopoder proposta por Michel Foucault, mais inclinada a pensar sobre como relações de poder se estabelecem a partir de processos que dizem respeito à vida no tocante a questões de saúde, consumo e sociabilidade, entre outros fatores.
- iv "The web was no longer something understood by the public as being a passive area of consumption; it was presented as something that you could live in. Most importantly, it was easy to move in."
- v Conforme declarado em entrevista para o Internet History Podcast, por Brian McCollough, episódio de 11 de maio de 2015, a partir dos 00:23:57, no endereço <http://www.internethistorypodcast.com/2015/05/david-bohnett-founder-of-geocities/#tabpanel8> . Acesso em 10/06/20.
- vi Tratamos aqui do serviço do GeoCities baseado nos Estados Unidos da América, não levando em consideração o arquivo relativo ao serviço no Japão.
- vii O site do grupo pode ser visto em <https://www.archive-team.org/> . Acesso em 10/06/20.
- viii Para mais informações sobre o projeto, ver <https://blog.geocities.institute/> . No link <https://oneterabyteofkilobyteage.tumblr.com/> são publicados screenshots de conteúdos feitos por usuários/as do GeoCities. Acesso em 10/06/20 .
- ix A Web 2.0 ocorre a partir de meados de 2008. Nomeada assim pelo empresário Tim O'Reilly, aprofunda a experiência dos usuários/as como o mote de funcionamento dos serviços da internet.
- x Mais informações e navegação da obra disponíveis em <https://anthology.rhizome.org/epithelia> . Acesso em 11/06/20.
- xi "Unlike a number of other performance artists who have explored the relation of the body to technology through the literal encounter of individual physical bodies to machines — Orlan's livecast surgeries; Stelarc's cybernetic experiments<sup>3</sup>—EDT, in turn, has placed the very notion of "embodiment" under rigorous question, and sought to understand the specific possibilities for constituting presence in digital space that is both collective and politicized."
- xii Informações obtidas no site de Carmin Karasic, <http://www.carminka.net> . Acesso em 28/05/20 .