

CANAL 666 BR: PARA (DES)HIPNOTIZAR AS MASSAS – PROCESSO CRIATIVO EM WEB ARTE

Edgar Franco / Universidade Federal de Goiás

RESUMO

O artigo conceitua e contextualiza brevemente a produção de web arte, para então tratar especificamente dos processos criativos envolvidos na produção da obra de web arte Canal 666 BR: Para (Des)Hipnotizar as Massas, dos artistas Edgar Franco e José Loures, trabalho selecionado pela curadoria da exposição “EmMeio#6.0”, que aconteceu no Museu da República, Brasília, em outubro de 2014. O relato da criação apresenta as fontes de inspiração para a obra, o seu contexto poético irônico e transgressor e sua instauração na rede Internet.

PALAVRAS-CHAVE

web arte; arte e tecnologia; processos de criação artística; alienação.

ABSTRACT

The paper conceptualizes and contextualizes briefly the web art, and then shows the creative processes involved in the production of web art "Canal 666 BR: Para (Des)Hipnotizar as Massas", by the artists Edgar Franco and Jose Loures. Work selected by curators of the exhibition "EmMeio # 6.0", at Museu da República, Brasilia, in October 2014. The creation process shows the sources of inspiration for the work, its ironic and transgressor context and its establishment on the Internet network.

KEYWORDS

web art; art and technology; artistic creation processes; alienation.

Arte telemática: a arte nas redes

Experiências artísticas utilizando redes de telecomunicação são bem anteriores ao surgimento de redes telemáticas como o Minitel francês e a Internet. Em sua cronologia das experiências artísticas em redes de telecomunicações, Gilberto Prado (2003, p. 40-61) nos apresenta um grande número de exemplos de trabalhos utilizando telefones, *slow scan TV* (televisão de varredura lenta), fax e modem. O autor ainda ressalta que a primeira forma de arte em rede utilizada em larga escala, anterior às telecomunicações, foi a arte postal, originária de importantes movimentos de vanguarda da segunda metade do Século XX como Neo-dadá e Fluxus.

Mas é no início dos anos 70 que os artistas vão começar a despertar seu interesse pela utilização de tecnologias de telecomunicação com finalidades artísticas, Prado (2003, p. 41) destaca como trabalho pioneiro o evento *N.E. thing Co, trans Usi Connection Nscad-Netco*, que aconteceu em 1969, quando ocorreram trocas de informações via telex, telefone e fax entre o *Nova Scotia College of Art and Design* e o *N.E. Thing Co*. Ainda podem ser mencionados os trabalhos seminais de Sonia Sheridan, utilizando o fax como meio para geração e transformação de imagens no *Instituto de Arte de Chicago*, também o *Send/Receive Satellite Network*, criado em Nova York pelos artistas Willoughby Sharp, Liza Bear e Keith Sonnier, que realizaram a primeira conexão bidirecional via satélite entre artistas, conectando-se com os artistas Sharon Grace e Carl Loeffler, que estavam em São Francisco, através de transmissão de imagens via televisão. Outro projeto importante foi *Satellite Arts Project* que apresentou pela primeira vez uma imagem criada interativamente via satélite e contou com a colaboração da Nasa, trabalho realizado por Kit Galloway e Sherry Rabinowitz, que continuaram sua obra pioneira utilizando satélites e redes telemáticas durante os anos 1980.

Ainda em 1969, o departamento de defesa dos Estados Unidos irá inaugurar a *ARPAnet*, primeira rede experimental de computadores precursora da Internet, mas é só a partir da década de 80 que artistas começarão a usar sistematicamente redes computacionais com finalidades artísticas. Como ressalta Prado (2003, p.41), o evento *ARTBOX*, rede artística de correio eletrônico proposta por Robert Adrian em 1980 com o apoio da *I.P. Sharp* do Canadá, será um marco da utilização artística

das redes telemáticas. A conexão em rede torna-se um novo canal interativo que instiga artistas de todo o mundo, promovendo o surgimento de muitas tendências e formas da nova arte telemática:

Os intercâmbios artísticos em rede abrem uma área de “jogo”; um espaço social lúdico que acentua o sensível e as estratégias de partilha, mas que procura articular no trabalho artístico as experiências do indivíduo confrontado com uma realidade complexa em movimento, com a desordem do mundo e a de cada um, em particular. Cada artista, em cada participação, contempla, da sua maneira, uma certa possibilidade do mesmo mundo. (PRADO, 2003, p.21)

Já na década de 1980, inspirados pela crescente utilização artística de redes de telecomunicação e telemáticas, Mario Costa, professor de estética da Universidade de Salerno, e os artistas Fred Forest (francês) e Horácio Zabala (argentino) conceberam o movimento da “estética da comunicação”, uma estética baseada nos eventos, na qual se entende por evento algo “que não se reduz à sua forma; apresenta-se como um fluxo espaço-temporal, um processo interativo vivente, sua importância não reside no conteúdo permutado, mas nas condições funcionais da troca, seu processo se faz em tempo real” (ZANINI apud PRADO, 2003, p. 42). Essa estética evidencia, mais uma vez, a importância do processo em detrimento do produto, introduzindo a interação em tempo real com a atualização de sistemas multimidiáticos de base numérica e conexão a interlocutores remotos, singularidades das redes telemáticas.

Um dos artistas mais importante a teorizar e utilizar redes tecnológicas como espaço para arte é o inglês Roy Ascott. Edmond Couchot (2003, p.246) resgata um dos primeiros trabalhos desse artista, uma teleconferência interativa baseada no sistema numérico *Notepad* entre oito artistas residentes nos Estados Unidos e Inglaterra que aconteceu no ano de 1979. Durante a década de 1980 Ascott realizou uma série de novos experimentos explorando aspectos diversos da conexão telemática, aproveitando-se do constante avanço e aumento da complexidade das redes. No ano de 1984, ele utiliza o sistema francês de videotexto *Minitel* para realizar uma importante obra intitulada *Organe et Fonction d’ Alice au Pays des Merveilles*, apresentada na exposição *Les Immatériaux*, em Paris. Na Bienal de Veneza em 1986, Ascott desenvolve a *Rede Planetária* que estende virtualmente a bienal a todo

planeta. Todos estes trabalhos acabam servindo de base para a criação de *Aspects of Gaya*, uma rede artística integrando três continentes que possibilitava a troca de imagens digitais, textos e sons; apresentada na forma de uma instalação interativa pública durante o festival *Ars Electronica (1989)*, em Linz, na Áustria.

O avanço da *World Wide Web (WWW)*, criada por Tim Berners-Lee em 1991, na Suíça, irá mudar sensivelmente o perfil dos interessados pela Internet, já que antes de seu surgimento era necessário o domínio de comandos *UNIX* para acessá-la. A WWW é estruturada sobre uma interface gráfica hipermídia permitindo o acesso simples e dinâmico a textos, imagens, animações, músicas, filmes etc. A *Web* tornará o acesso à Internet um universo aberto a todos os interessados, desvinculando-a do estigma de tecnologia para iniciados em linguagem computacional, com isso centenas de novos artistas passam a encará-la com novos olhos e a vislumbrarem como novo canal expressivo.

No seminal ensaio *Arte Telemática – dos Intercâmbios Pontuais aos Ambientes Virtuais Multiusuário (2003)*, Gilberto Prado, artista pioneiro da arte telemática brasileira, apresenta-nos uma investigação abrangente sobre as diversas práticas artísticas presentes na web, dividindo-as em duas grandes categorias: os sites de divulgação de eventos, exposições e coleções via rede e os sites de realização de eventos e obras artísticas. Essa categorização foi desenvolvida por Prado e aprimorada pelo grupo de pesquisa *wAwRwT* coordenado por ele, que durante muitos anos serviu de canal para divulgar ambas categorias.

Web arte: categorizações possíveis

Múltiplas nomenclaturas vem sendo dadas à arte nas redes, do pioneiro termo “arte telemática”, criado por Roy Ascott, passando por web arte, net arte, software art e net.art, todos importantes, mas insuficientes para nomear a diversidade das obras realizadas para a web. Em um texto intitulado *Poéticas do Ciberespaço*, Lucia Leão (2005, p. 533-550), fez uma tentativa interessante de agrupar as experiências artísticas na Internet em três poéticas distintas: poéticas da programação, poéticas da navegação e poéticas dos bancos de dados.

As poéticas da programação envolvem trabalhos nos quais o foco principal é o software, incluindo artistas que questionam e ironizam programas preexistentes, e também artistas que se utilizam da programação para a geração de aplicativos que estimulam a interatividade com o usuário e os aspectos lúdicos da conexão em rede. Estes artistas são inspirados pela cultura hacker e pela arte conceitual. Nessa categoria se enquadram alguns trabalhos de artistas como Marek Walczak e Martin Wattenberg, Mark Napier, Amy Alexander, Holger Friese, Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, esses últimos os criadores do emblemático site JODI.

As poéticas da navegação englobam trabalhos que utilizam a navegação como base para os questionamentos, também são denominados de *browser art*. Leão (2005, p.542) inclui nessa categoria os trabalhos de artistas como Simon Bigs, com seu *Babel* (2001), *data browser* que metaforiza os sistemas tradicionais de indexação bibliográfica; Manovich e Norman Klein com seu projeto *The Freud-Lissitzky Navigator* (1999), protótipo de videogame com uma interface lúdica de navegação pela história do Século XX e ainda Lisa Jevbratt e seu trabalho *1:1(2)* que produz uma nova topologia através de navegações abstratas e inusitadas.

A terceira categoria de poéticas, a dos bancos de dados, segundo Leão (2005, p.545), fazendo referência a Lev Manovich, relaciona os trabalhos em novas mídias que, ao contrário das narrativas tradicionais, não nos contam nenhuma história, não têm começo nem fim e não se desenvolvem tematicamente como sequência. Alguns sites que podem ser destacados dentro dessa perspectiva são *File Room* (1993), de Antonio Muntadas, a reunião de casos de censura de todo o mundo enviados por internautas para compor um grande banco de dados; *Anemone*, de Benjamin Fry, programa que visualiza as mudanças estruturais de um web site e *They Rule* (2001), um irônico banco de dados com informações da revista *Fortune* desenvolvido pelo grupo artístico *Futurefarmers*. A categorização proposta por Lúcia Leão é instigante, mas deixa de fora muitas das novas tendências das artes telemáticas.

O artista brasileiro Fábio Oliveira Nunes, um entusiasta das redes, com trabalhos de web arte muito interessantes como *Onos*, que simula os bugs de um sistema operacional e *A Casa Escura*, uma experiência auditiva de navegação pela web; realizou uma pesquisa importante sobre a web arte brasileira onde também propôs

três categorias para tentar classificar os trabalhos de arte na Internet (NUNES, 2000): Sites Metalingüísticos – caracterizados pela discussão centrada na linguagem do meio e nas características intrínsecas à telemática, distúrbios de informação, iconografia computacional, entre outros códigos e simbologias típicas do universo informático. Sites Narrativos – caracterizados pelo discurso narrativo hipertextual, uso do verbal como parte integrante dos elementos de composição, imagens e atos com sequências preestabelecidas, animações com início e término definidos, entre outras características que levam a tona propostas que existem independentemente da rede, mas que foram especialmente concebidas para a sua disseminação utilizando este meio e suas possibilidades. Sites Participativos - caracterizados pelo processo como foco principal: uso de tecnologias e dispositivos de ação em tempo real, alterações via rede de espaços ou elementos reais, visualização e interação com imagens ao vivo, entre outras características que tornam o espectador um verdadeiro co-autor do trabalho.

A categorização de Nunes consegue ser mais ampla do que a de Leão, mesmo assim o artista admite que ela é limitada quando tentamos adequar todas as experiências artísticas insólitas e inovadoras que florescem na web sucessivamente. As poéticas das redes telemáticas ainda vivem a sua adolescência, por isso os artistas continuam interessados nos processos de investigação de suas inesgotáveis possibilidades.

Apesar dos criadores de obras de web arte buscarem uma aproximação gradativa com o sistema da arte, incluindo suas obras em exposições, museus e outros espaços institucionalizados da arte, uma das características mais importantes dessa categoria artística é sua veiculação livre, na Internet, como destaca Fábio Oliveira Nunes (2010, s.p.):

[...] os artistas ainda desejam alguma legitimação, muitas vezes por motivações institucionais (universidades, institutos ou necessidades de realização de projetos); os espaços que buscam discutir e difundir essa produção são muitas vezes segmentados, criando nichos restritos – incursões mais pluralistas arriscam-se em descontentar tanto os tecnológicos como os mais convencionais. Divergências à parte, o desprendimento do mercado – mesmo porque o caráter imaterial e público da web arte dificulta sua comercialização – e sua veiculação sem intermediários, proporciona

uma produção que consegue congrega ao mesmo tempo liberdade de produção com acessibilidade ao seu público. Em outros meios, esses dois elementos simultâneos só seriam possíveis àqueles que possuem renome suficiente para que sua produção seja vista sem restrições. O artista da web produz e veicula o que quer, mas também caberá a ele tornar-se visível dentro dos infinitos labirintos da rede.

Fábio Oliveira Nunes, em seu artigo de 2010 “Reflexões sobre a web arte em novos contextos”, revê e atualiza suas categorias, propondo três direcionamentos poéticos gerais que caracterizam a produção contemporânea em web arte, sendo eles: a telepresença, a crítica dos meios, e o cérebro global. Para Nunes (2010, s.p), “na arte dos novos meios a telepresença proporciona trabalhos nos quais o receptor age ou explora determinado lugar seja físico ou virtual. Já a teleausência – seu contraponto – é a inexistência do indivíduo, ocupante do Ciberespaço”; já o cérebro global, é a característica de conexão e interatividade proposta por esses trabalhos, como ressalta Nunes (2010, s.p.), “especialmente esses trabalhos problematizam a rede enquanto um canal de sinapses que emanam de um consciente coletivo. A nova condição é não apenas estar na web, mas dar-lhe voz, efetivamente.”

A obra enfocada nesse artigo, o Canal 666 BR, é um trabalho que pode ser situado na terceira proposição poética destacada por Nunes (2010, s.p.) a da crítica dos meios, e se instaura no contexto da Internet, como um canal crítico das instancias midiáticas televisivas, utilizando a possibilidade livre de criação de um canal sem a necessidade de concessões públicas para criticar a massificação e alienação da televisão ainda presente nos dias atuais. Sobre a web arte como crítica dos meios, Fábio Oliveira Nunes (2010, s.p.) esclarece:

No subtexto de todas as teorias democratizantes que povoam a rede está subentendida uma crítica aos meios de comunicação convencionais – e por extensão a uma sociedade tecnológica que faz um uso hegemônico destes mesmos meios. [...] No advento da rede é evidente que as demandas de contato e reverberação de discursos independentes são efetivadas: criam-se redes de contato eficazes e ativas diante dos meios tidos como hegemônicos. Assim, a rede passa a ser um canal da crítica efetiva, pautada pela própria difusão. Neste contexto, uma parcela da produção artística em web arte estará justamente pautada em uma visão reflexiva e dissonante de qualquer apologia dos meios, bem como, na desconstrução de nossas expectativas e práticas comuns.

O conceito e o contexto criativo do Canal 666 BR

No dia 8 de julho de 2014, na semifinal da Copa do Mundo de 2014, em partida disputada no estádio do Mineirão, em Belo Horizonte, a seleção brasileira sofreu a maior e mais desastrosa derrota de sua história, um vexame lastimável. A seleção de futebol alemã fez 7 gols na seleção brasileira que terminou a partida com um único gol. O episódio foi noticiado no mundo inteiro em manchetes que ridicularizavam a tal seleção pentacampeã. Esse resultado devastador e vergonhoso foi o episódio final de uma copa marcada por escândalos de desvio de verbas e a construção de estádios superfaturados que também teve péssima repercussão internacional.

Apesar de todos os escândalos e da roubalheira desvairada noticiada pela mídia, os ingressos com preços exorbitantes destinados ao público brasileiro para assistir a todas as partidas da copa esgotaram-se em tempo recorde. A partir de alguns meses antes do início da copa, os jogadores e a comissão técnica da seleção brasileira realizaram campanhas milionárias como garotos propaganda de dezenas de marcas multinacionais, bombardeando todos os canais midiáticos com suas imagens posando de heróis nacionais e enriquecendo suas contas bancárias. Esses canais midiáticos, ávidos pelo lucro do espaço publicitário, alimentaram o ufanismo sem ressalvas, endeusando atletas e abrindo espaço a eles em rede nacional, sobretudo nos canais de TV aberta.

Obviamente, depois do vexame global, veio um silêncio sepulcral. Os canais midiáticos brasileiros rapidamente fingiram esquecer a derrota lastimável e pararam de falar sobre ela, passaram a divulgar com ênfase os campeonatos de futebol estaduais e a chamada “copa do Brasil”, inventando, como de costume, novos ídolos do futebol, e alimentando o fluxo alienante das massas com as publicidades hipercapitalistas que vêm atreladas à difusão de jogos de futebol e de seus pseudo-heróis. A importante derrota, que poderia servir para acordar parte da população alienada pelo ufanismo induzido midiaticamente, tornou-se um tabu, não se fala mais nela, e o circo do futebol brasileiro voltou a ser armado, como se nada tivesse acontecido.

A partir dessa percepção, do fato da derrota ter tornado-se um tabu midiático, e como consequência disso um tabu entre os aficionados por futebol, surgiu a ideia da criação de um canal que se propusesse a divulgar eternamente esse episódio marcante e importante. Uma tentativa irônica e mordaz de alertar as massas sobre sua alienação e subserviência às multinacionais financiadoras do circo futebolístico. Obviamente o espaço perfeito para a instauração de tal canal teria que ser a rede Internet, e sua proposta irônica estabeleceu-se então como uma obra de web arte.

O nome do canal surgiu imediatamente após a sua concepção geral, Canal 666 BR. O 666 como uma alusão à besta do apocalipse bíblico, ao demônio, àquilo que se quer evitar, negar, esconder. Ao terror que essa derrota causa aos que têm interesses excusos e usam o futebol como fonte de lucro, e preferem que ela seja esquecida. O objetivo do Canal 666 BR é trazer à tona esse “demônio”, torná-lo visível a qualquer momento do dia ou da noite, indo na contramão dos canais midiáticos televisivos e de seu compromisso com a publicidade e por consequência com as multinacionais.

Após a concepção geral, o artista José Loures, agregou-se ao projeto para auxiliá-me em soluções tecnológicas para sua criação. A ideia final foi a de criar um canal que reproduzisse em loop eterno os 7 gols da seleção alemão sobre a seleção brasileira, durante a semifinal da copa do mundo de 2014. Esses gols seriam acelerados para que pudessem ser visualizados em menos de 30 segundos e mensagens subliminares visuais e sonoras anticonsumo seriam entremeadas a eles, criando uma alegoria crítica da superexposição a anúncios publicitários que os telespectadores de partidas de futebol estão submetidos.

Divulgação prévia nas redes sociais

Depois de conceber a estrutura do canal, que usaria um site específico com o endereço www.canal666br.com para apresentar ininterruptamente a programação mínima, trabalhamos na edição de imagem e som. Para o som utilizamos trechos de uma narração ufanista de um dos jogos anteriores da seleção brasileira na mesma copa do mundo, a voz de um locutor esportivo notório gravada ao contrário com inserções sonoras subliminares.

A estréia on-line do canal foi marcada para o dia 2 de outubro de 2014 durante a abertura da Exposição EmMeio#6, que integrou o #13 ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, em Brasília, no Museu da República. A obra foi selecionada pela curadoria do evento para estar nessa exposição, por isso demarcamos a sua abertura como data de estréia do canal.

No dia 27 de agosto iniciei chamadas misteriosas em minha rede social facebook, utilizando um primeiro banner/identidade visual criada para o canal. Não falei do que ele se tratava, apenas disse que seria um canal com programação ininterrupta. Essa inserção do banner em minha rede social continuou durante um mês, aguçando a curiosidade das pessoas e também gerando situações curiosas, como a de algumas pessoas que propuseram parcerias e demonstraram interesse em participar do canal, criando programas, ou sendo parte de seu staff. Outras pessoas acreditaram tratar-se de um canal a cabo, ou uma radio. Perguntas curiosas sobre o canal apareceram nas postagens, e fui interpelado por alguns se o canal seria algo demoníaco por conta do número 666 e de uma mancha de sangue no banner. Inclusive um personagem conhecido midiaticamente no Brasil, Toninho do Diabo, compartilhou em seu perfil no facebook o canal e escreveu a frase: *“Esqueça a Record, isso sim é canal de TV [...]”*, fazendo uma alusão direta à rede de TV de propriedade do chamado “Bispo Edir Macedo”, mentor da Igreja Universal do Reino de Deus. Diante dessa compreensão equivocada de um possível caráter dogmático do canal, esclareci em uma postagem em meu facebook:

Muitos nos perguntaram sobre o CANAL 666BR e não entenderam algo importante. Queremos esclarecer que o canal é totalmente ADOGMÁTICO, não somos satanistas, nem cristãos, nem budistas, nem confucionistas, nem maometanos, nem judeus, não nos ligamos a qualquer tipo de culto, dogma, partido, ou bandeira. Lutamos contra as multinacionais assassinas do planeta e os publicitários ligados a elas. Serão 24 horas de programação ininterrupta, todos os dias. Dizemos não ao "imprint" mercantilista. Ass. Ciberpajé Edgar Franco - Diretor geral e de programação do canal 666BR. José Loures - Vice-diretor do canal 666BR.



Primeiro Banner do Canal 666 BR compartilhado por Toninho do Diabo. Foi utilizado largamente para divulgação prévia do canal em redes sociais. Arte de Edgar Franco.

Além da divulgação prévia em rede social, também foi realizado um vídeo de 6 minutos, publicado no dia 27 de setembro de 2014 no Youtube, para instigar ainda mais a curiosidade das pessoas sobre o Canal 666 BR. O vídeo recebeu mais de 150 visitas no período de 5 dias que antecedeu ao lançamento do canal. Ele questionava alguns pesquisadores e quadrinistas sobre o que seria o CANAL 666 BR. As entrevistas foram realizadas pela IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana, Danielle Barros (Doutoranda da Fiocruz/RJ), durante o "II Congresso Internacional da Faculdade EST: Religião, Mídia e Cultura", realizado em São Leopoldo, RS, de 8 a 12 de Setembro. Os entrevistados participavam do "II Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial" que aconteceu durante o congresso. Durante as entrevistas Danielle Barros simplesmente apresentava um folder com o banner do canal e perguntava a eles o que achavam que seria o canal. Barros passou por um incidente de censura curioso durante as entrevistas. Na feira de livros do evento, ela entrevistou uma mulher e teve a permissão concedida para uso de sua imagem, mas minutos depois - após ser interpelada por um superior que via com maus olhos as

entrevistas - a mulher pediu que o seu depoimento fosse apagado da câmera. O vídeo teve direção de Danielle Barros e Edgar Franco e pode ser visto no link: <https://www.youtube.com/watch?v=ig3j6DnV4jU>



Frame do vídeo “O que é o CANAL 666 BR”, com direção de Danielle Barros e Edgar Franco.

A instauração do Canal 666 BR

No dia 2 de outubro de 2014, às 20:00 horas o canal foi colocado no ar, contando com divulgação nas redes sociais, dessa vez com a imagem de um segundo banner, mais revelador, incluindo o subtítulo do trabalho “para (des)hipnotizar as massas”. A obra de web arte configura-se na forma de um canal/site de acesso irrestrito com transmissão infinita em loop eterno de uma versão acelerada dos 7 gols aplicados pela Seleção Alemã de Futebol na Seleção Brasileira de Futebol, durante a semifinal da Copa do Mundo 2014.

Após a apresentação de cada gol aparecem em flash rápido as frases "Não Coma", "Não Beba", "Não Compre", fazendo uma alusão ao famoso experimento Vicarista que deu início ao estudo e aplicação das propagandas subliminares em Fort Lee, New Jersey EUA no ano de 1956, quando Jim Vicary instalou em um cinema de

Nova Jersey um segundo projetor especial, taquicógrafo, que projetava intermitentemente na tela as frases "Drink Coke", "Eat Popcorn". A repetição do sinal subliminar causava efeitos no subconsciente do público, aumentando as vendas da Coca Cola em 57,7%, apesar do experimento e seus métodos terem sido questionados, ele tornou-se um marco na história da comunicação (CRANDALL, 2006). O som presente no canal 666 BR é a voz invertida de um locutor esportivo de um grande canal de TV financiado por multinacionais, elogiando a seleção brasileira durante a copa. A obra reflete sobre a indução ao consumo e o papel da mídia e da publicidade nesse contexto hiperconsumista.

A resposta ao canal foi de indignação e frustração por parte de alguns, que esperavam outra coisa, mas outros compreenderam a proposta crítica e irônica da obra de web arte, como pode ser visto nesses quatro comentários recolhidos entre diversos feitos nas postagens do segundo banner em rede social no dia do lançamento do canal:

Como um alemão que assiste futebol de 4 em 4 anos, eu tenho que admitir que gostei muito do CANAL666BR! Mas apesar dos 7 gols que eu gosto de ver, eu espero que as pessoas acordem da sua letargia, larguem de fazer churrascos, de pensar em futebol como religião e de zumbizar para os shoppings para comprar ainda mais coisas que não precisam. Espero que o CANAL666BR faça o povo não só acordar dessa letargia, mas também tomar para si a responsabilidade do próprio futuro, ao invés de esperar que os políticos melhorem as suas vidas. Não existe ninguém que possa melhorar nossas vidas senão nós mesmos. Ninguém é responsável pelo nosso futuro senão nós mesmos, ninguém pode deixar-nos felizes senão nos mesmos. (Christian Rengstl, em comentário de post do dia 2 de outubro de 2015 no facebook de Edgar Franco)

Uma brecha no meio de tantas "placas publicitárias", que vemos no dia a dia, que nos permite vislumbrar o horizonte. (Daimone Poliard Santos, em comentário de post do dia 2 de outubro de 2015 no facebook de Edgar Franco)

Trabalho genial! Uma excelente reflexão sobre os meios de produção e alienação no capitalismo-cognitivo. Fico feliz em conhecer o Canal666br neste momento em que estou imerso em reflexões sobre o tema (...) (Clayton Policarpo, em comentário de post do dia 2 de outubro de 2015 no facebook de Edgar Franco)

O canal 666 é sem dúvida alguma o novo antídoto, para nós que tanto "precisamos" e estávamos carentes dessa poção tão

precisa e objetiva! (Betinho Alencar, em comentário de post do dia 2 de outubro de 2015 no facebook de Edgar Franco).



Segundo Banner do Canal 666 BR. Foi utilizado largamente para divulgação do canal após o seu lançamento online, incluiu o subtítulo da obra “para (dês)hipnotizar as massas” e também a imagem de um dos gols sofridos pela seleção Brasileira ao fundo. Arte de Edgar Franco.

Como artista e criador, creio que o CANAL666BR cumpriu o seu papel crítico, subversivo e irônico, ao colocar-se na contramão das mídias institucionalizadas e resgatar um episódio negado por elas devido aos seus interesses financeiros. Nas palavras do pesquisador Arlindo Machado (2007, p.17): “A artemídia representa hoje a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais [...], alternativas críticas a modelos atuais de normatização e controle da sociedade.” A rede Internet e seu caráter democrático permitiu a instauração de nossa questionadora obra de web arte.

Referências

- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CRANDALL, Kelly B. *Invisible Commercials and Hidden Persuaders: James M. Vicary and the Subliminal Advertising Controversy of 1957*. HIS 4970: Undergraduate Honors Thesis, University of Florida, Department of History, April 12, 2006.
- FRANCO, Edgar Silveira. *Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes*, tese de doutorado em artes, ECA/USP, 2006.
- LEÃO, Lucia. “Poéticas do Ciberespaço”, in LEÃO, Lucia (org.), *O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões Sobre As Novas Mídias*, São Paulo: Editora Senac SP, 2005, p. 533-550.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e Mídia*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.
- NUNES, Fábio Oliveira. “Reflexões sobre a web arte em novos contextos”, in URL: http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_reflexoesweb1.html, acessado em 20 de fevereiro de 2015. Texto publicado originalmente na revista PORTOARTE - Revista do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, número 28, 2010.
- NUNES, Fábio Oliveira. “Três Categorias da Web Arte”, in *Web Arte No Brasil*, site: http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_3categorias.html, texto datado do ano 2000, arquivo capturado em 20/03/2005.
- PRADO, Gilberto. *Arte Telemática – dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*, São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Edgar Franco

É ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnologia pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp. Professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da FAV/UFG. Recebeu prêmios nacionais por suas criações nas áreas de quadrinhos e arte & tecnologia, é também pesquisador nessas áreas com dezenas de artigos, capítulos de livros, e livros publicados.