

**Paredes que (im)pedem conexões:
Aram Bartholl provocando o espaço público**

*Walls that (don't) allow connections:
Aram Bartholl teasing the public space*

Daniel Costa Vianna MUCCIOLLO¹
Andréa Vieira ZANELLA²

Resumo

Na obra *Dead Drops*, criada pelo artista Aram Bartholl, *pen drives* foram embutidos nas paredes de espaços públicos da cidade de Nova Iorque, um manifesto foi escrito estimulando a participação para trocas de arquivos e criado um site para catalogar os pontos de troca instalados. Para discutir as questões suscitadas por essa obra, objetivo deste artigo, foi realizado um levantamento bibliográfico para verificar o que foi produzido sobre ela. Foram trazidos para discussão, além de produções encontradas no levantamento realizado, textos de autores que escrevem sobre o espaço público urbano, arte e tecnologia, arte conceitual e o papel do espectador. Possibilidades outras de interação, estímulo à participação, ressignificação do espaço público urbano provocados pela obra, foram alguns dos aspectos discutidos.

Palavras-chave: Aram Bartholl. Espaços públicos. Arte e tecnologia. Redes.

Abstract

The work *Dead Drops*, created by the artist Aram Bartholl, embedded pen drives on the walls of public spaces in New York City, a manifesto was written encouraging participation for file exchanges and creating a website to catalog the points of exchange installed. To discuss the issues raised by this work, which is the purpose of this article, a bibliographic survey was conducted to verify what has already been produced about it. Were brought to the discussion, besides the productions found in the survey, texts from authors who write about urban public space, art and technology, conceptual art, the role of the spectator and other topics. Other possibilities for interaction, creative stimulation to participation, resignification of urban public space provoked by the work were some of the points highlighted and discussed in the article.

Keywords: Aram Bartholl. Public spaces. Art and technology. Networks.

¹ Doutorando em Psicologia na Universidade Federal de Santa Catarina. Professor do Curso de Psicologia da Universidade do Contestado. E-mail: daniel.mucciolo@posgrad.ufsc.br

² Professora doutora do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: a.zanella@ufsc.br

Introdução

O intuito deste texto é analisar os desdobramentos e questões suscitadas pela intervenção no espaço público, chamada *Dead Drops* (tradução: ponto de troca) realizada pelo artista Aram Bartholl. Nascido em 1972 em Bremen na Alemanha, o artista graduou-se em arquitetura na Universidade de Artes de Berlim e atualmente reside em Berlim. Sua obra se situa nas interfaces da arte com a tecnologia. Em sua página da internet o artista afirma que seus trabalhos articulam internet, cultura e realidade, e buscam operar nas tensões entre público x privado, online x offline e luxo tecnológico x vida cotidiana³. Suas obras já foram expostas em renomados museus dos Estados Unidos, Alemanha, Japão e outros países. Para melhor compreensão de seu trabalho, descreveremos algumas de suas obras:

Is this you in the video? (2018, tradução: É você nesse vídeo?) é uma instalação colocada em uma rua pública que consiste em um poste caído no chão com uma câmera de segurança acoplada; esta tem um sistema de focar automaticamente nas pessoas. Com esse recurso, um vídeo dinâmico é produzido de acordo com a passagem dos transeuntes, tendo a singularidade de uma filmagem feita do ângulo do chão, a partir de um enquadramento peculiar.

Outra obra feita para o espaço público é intitulada *Map* (2006-2019, tradução: Mapa), nela, Aram reproduz o ícone vermelho de marcação da ferramenta Google Maps no espaço físico real das ruas. Algumas características interessantes desse projeto são: o fato de instalar a obra onde é considerado o centro da cidade de acordo com a ferramenta e o desafio de transformar um ícone de duas dimensões com poucos *pixels* para um objeto tridimensional de nove metros de altura.

Obsolete Presence (2017, tradução: Presença Obsoleta) é o nome de outra obra na qual o artista instala uma mão gigante segurando um smartphone na posição de tirar fotografia, como se ela estivesse submergindo de um lago. A tela do aparelho, que corresponderia à imagem da câmera, é um espelho que reflete a imagem de quem está fotografando a obra de frente para ela. A obra chama atenção e causa um impacto no ambiente, atraindo muitos curiosos.

³ Site do artista: <http://www.arambartholl.com>

Uma característica importante desse artista é sua versatilidade: cria com diversas linguagens, como escultura, performance, instalações, intervenções, fotografia e outras, e suas obras são feitas tanto para locais fechados, como galerias de arte, bem como para o espaço público. Seu portfólio completo, com fotos, vídeos e descrições de quase uma centena de obras, pode ser acessado em seu site.

Para compreender as dinâmicas tensionadas, os reflexos e desdobramentos da obra *Dead Drops*, foco deste artigo, buscou-se autores que já produziram materiais sobre ela. Inicialmente se fez um levantamento bibliográfico, durante os meses de maio e junho de 2019, utilizando os descritores “Aram Bartholl” e “Dead Drops” nas bases do Google Acadêmico e Periódicos Capes, que retornaram 56 e 2 resultados respectivamente. Foi necessário fazer uma análise inicial dessas produções, pois alguns textos apenas citavam a obra, enquanto outros trabalhavam mais especificamente a produção do artista. Por uma restrição de domínio de idiomas foram consultados apenas os textos em português, inglês e espanhol, entretanto foram encontrados textos em outros idiomas: alemão, italiano e francês. Cabe ressaltar que não foi encontrada nenhuma produção acadêmica em português nessas bases de dados que versasse exclusivamente sobre Aram Bartholl, apenas textos que citavam e discutiam algumas de suas obras.

A obra *Dead Drops* e discussões tecidas sobre ela, em diálogo com alguns dos trabalhos encontrados no levantamento referido, são apresentadas a seguir.

Dead Drops

Na intervenção *Dead Drops*, Aram Bartholl instala *pen drives* em paredes, abrindo pequenas cavidades, inserindo os dispositivos e cimentando os mesmos, deixando apenas os plugues para conexão à vista (figura 1). As paredes e muros são estruturas que provocam constante tensão com aqueles que caminham nas cidades: impedem passagens, tampam a visão, bloqueiam a luz solar, limitam caminhos, impossibilitam a conexão entre ambientes e aludem a outras sensações de restrição. Os plugues, por sua vez, nos remetem à conexão, transmissão de informações, integração e aproximações, e estar conectado a um dispositivo ou uma rede é poder se lançar a outro tempo e espaço. Unindo esses dois elementos nessa obra, plugues e muros, o artista

transforma uma parede num ponto de uma rede de troca, subvertendo sua significação comum e criando uma nova possibilidade de interação nos espaços cotidianos.

Figura 1 – Imagem de um dos *pen drives* instalados



Fonte: Site do artista⁴

O título da obra significa ponto de troca, numa expressão que remete aos pontos de troca utilizados por espões onde um deixava um envelope para o outro num local determinado, possibilitando o intercâmbio de informações sem o contato direto entre os dois. O artista inicialmente instalou cinco desses pela cidade de Nova Iorque no ano de 2010, quando fez um programa de residência para artistas na Eyebeam, uma organização sem fins lucrativos de difusão de arte e tecnologia.

As paredes, assim como os objetos da arquitetura da cidade, têm memórias, recebem camadas de cores com pinturas, sofrem com as intempéries com o decorrer do tempo, são danificadas por acidentes e são alvos até da violência urbana. Mas o artista institui um novo tipo de memória nas paredes, a memória digital, que permite transmissão e registro de arquivos e com isso abre caminhos para uma outra história na cidade. Nos *pen drives* é possível compartilhar qualquer tipo de arquivo, e assim como

⁴ Licença Creative Commons 3.0. Disponível em: <<https://arambartholl.com/dead-drops/>>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

cada parede da cidade, eles também possuem uma história singular, um banco de informações único e um histórico de acessos que não se pode dimensionar.

Figura 2 – Imagem de um notebook conectando em um dos *pen drives*



Fonte: Site do artista⁵

Cada *pen drive* é instalado apenas com dois arquivos de textos em sua memória: um manifesto escrito por Aram Bartholl e um arquivo “leia-me”, com informações sobre o que é o *Dead Drops*. No site do projeto existe um passo-a-passo de como instalar o seu próprio ponto de acesso, com vídeos e inclusive atentando para os detalhes de colocar a posição correta do plugue para cima para poder conectar de forma certa em notebooks (figura 2). Também é possível acessar através de outros dispositivos (*tablets* e *smartphones*), com adaptadores para USB.

⁵ Licença Creative Commons 3.0. Disponível em: <<https://arambartholl.com/dead-drops/>>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

No manifesto Aram Bartholl descreve o projeto como uma rede anônima, *offline* e ponto-a-ponto de troca de arquivos no espaço público. Ele diz que qualquer um pode acessar e instalar um *Dead Drop*. Afirma que cada ponto é singular e uma instalação bonita deve deixar apenas a parte metálica do plugue à mostra. Ele fala que para se conectar não é preciso cabos, o que se precisa é colocar os joelhos no chão ou sujar a jaqueta ao encostar na parede. Também faz um jogo de palavras ao convocar os participantes a libertarem seus dados ao domínio público no cimento. E ele convoca a realizarem o “*un-cloud*” que seria uma provocação, pois, existe uma tendência de hospedar os arquivos na nuvem, referente à ideia de armazenar em servidores na internet. Assim ele provoca justamente a fazer o contrário, a colocar os arquivos numa rede *offline* e num espaço físico (Bartholl, 2010).

Nesses aspectos do manifesto é possível evidenciar contrastes interessantes que o artista provoca em seu texto, quando fala em libertar os arquivos no cimento. Cimento e liberdade geralmente se contrastam: o concreto, cuja utilização é fundamental nas construções modernas e contemporâneas e tem características mais ligadas à dureza e impermeabilidade, capaz de afixar estruturas com muita rigidez, quando utilizado em ambientes sem alterações de pintura nos remete, considerando padrões estéticos hegemônicos vigentes, à algo “sem vida” ou “sem o devido acabamento”. Outra questão é sobre os arquivos na nuvem, a facilidade de acessos dos arquivos em qualquer lugar, nos faz cada vez mais nos distanciar da realidade concreta. Seja através das ondas que transmitem os dados por redes wireless ou o armazenamento em servidores localizados em outro continente. Há de se lembrar que estes arquivos necessitam de uma estrutura física, e esta obra parece trazer a concreticidade de uma rede ao primeiro plano.

Figura 3 – Mapa disponível no site do projeto



Fonte: Site do projeto *Dead Drops*⁶

O site do projeto conta com várias informações: descrição do projeto, fotos, um banco de dados com os pontos de acesso e situação de funcionamento, um mapa que indica cada ponto instalado, resposta das dúvidas mais frequentes sobre o projeto, um tutorial de como instalar e outras informações. Na figura 3, de um acesso em agosto de 2019, é possível dimensionar a rede e a conectividade provocada por *Dead Drops*: 2094 marcações, resultando em 43 *Terabytes* somando toda capacidade de armazenamento dos pontos de acesso. Há *pen drives* concretados em paredes e muros em diversos países em todos os continentes. A maior concentração está na América do Norte e Europa, porém existem pontos na África e Oceania, existem marcações em pontos longínquos do planeta, como Alaska e Antártida, mas provavelmente não são verdadeiras, uma vez que a inclusão dos pontos é livre de verificação.

⁶ Reprodução do site. Disponível em: <<https://deaddrops.com/db-map-2/>>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

Discussões

Após levantar as informações sobre a obra, uma série de inquietações são suscitadas. O que é a obra *Dead Drops*? A questão gera mais perguntas do que respostas: Seria a ideia do artista e os conceitos que a sustentam? Foram os cinco primeiros dispositivos instalados? É o registro fotográfico? O manifesto escrito por Aram Bartholl? Os pen drives instalados pelos participantes? Ou o site do projeto, por congrega tantas informações? Para ajudar na compreensão de algumas das questões levantadas com a obra recorreu-se a autores que escrevem sobre o espaço público urbano, arte e tecnologia, arte conceitual, o papel do espectador, e outros temas.

Ao que parece, a obra se constituiu do somatório de todos esses elementos, o que tensiona as fronteiras entre os meios de propagação e outras questões caras ao campo da arte. O deslocamento de sentidos das paredes e dos *pen drives*, da obra e sua divulgação, do artista e dos expectadores, alçados à condição de artistas-colaboradores, aproxima esta obra de Aram Bartholl do campo da Arte Conceitual.

Cristina Freire (2006) apresenta um panorama da história e discussões sobre arte conceitual, marcando a importância dessa vertente artística em gerar problematizações das estruturas do campo da arte. Os artistas desse campo:

interrogam as posições, sempre instáveis e cambiantes, das figuras que compõem o sistema da arte (crítico, curador, editor, galerista), do estatuto da obra de arte (por meio da indiferenciação entre documentação e obra de arte), assim como dos meios e instituições que a legitimam. Faz-se necessário ampliar os sentidos da Arte Conceitual, incluindo ações que partem do cotidiano, misturando arte e vida, e para as quais o projeto e registro integram uma mesma obra (FREIRE, 2006, p. 13)

Importante influência para essa linhagem de artistas, os *ready-mades* de Marcel Duchamp elevam objetos do cotidiano, como um urinol e peças de bicicleta, ao estatuto de obra de arte uma vez expostos em espaços a ela consagrados. Novas possibilidades de arte são inauguradas com o ato de Duchamp, são quebradas regras estabelecidas e as definições de artes são atualizadas. Para Octávio Paz, Duchamp denunciou com os *ready-made* e outros gestos

...a concepção de arte como uma coisa – a ‘coisa artística’ – que podemos separar de seu contexto vital e guardar em museus e outros depósitos de valores (...) O silêncio de Duchamp é aberto: afirma que a Arte é uma das formas mais altas da existência, com a condição de que o criador escape a uma dupla armadilha: a ilusão da obra de arte e a tentação da máscara de artista. Ambas nos petrificam: a primeira faz de uma paixão, uma prisão e a segunda de uma liberdade, uma profissão. (PAZ, 2007, p.62-63)

Arlindo Machado (2007) apresenta diversos temas relacionados à confluência das artes com a tecnologia: fala da diferença de um viés mais crítico presente no início da produção artística envolvendo tecnologia, passando para um momento atual de maior padronização e preocupação exclusiva com os aspectos técnicos:

Hoje, quando visitamos qualquer evento de arte eletrônica, de música digital ou de escrita interativa, ou quando folheamos qualquer revista dedicada a essas especialidades, não é preciso muito esforço para constatar que a discussão estética foi quase inteiramente substituída pelo discurso técnico, e que questões relativas a algoritmos, hardware e software tomaram grandemente o lugar das ideias criativas, da subversão das normas e da reinvenção da vida. (MACHADO, 2007, p.54)

Justamente por não se enquadrar nesse cenário que a arte de Aram Bartholl tem sua potência, pois não se prende aos aparatos tecnológicos. Há, inclusive, obras do artista que dispensam meios eletrônicos para questionar nossas relações com a tecnologia. É o caso da obra *Phone Zone* (Zona de Telefone), uma instalação pública realizada em 2016 em que ele demarca um espaço retangular com uma faixa amarela pintada no chão de uma praça, com uma placa indicando que aquele lugar é para usar os celulares: estabelece assim um paralelo simbólico com algumas áreas que são reservadas para fumantes em locais públicos, nos provocando a imaginar um universo ficcional onde o uso do celular fosse restrito a determinados espaços.

Esse gesto do artista de espalhar sua obra pelo mundo, de experimentar formatos novos e não se restringir a materiais conhecidos no universo das artes, parecem características necessárias para o nosso tempo. Forest (1997) destaca uma mudança do papel do artista no terceiro milênio, não sendo mais válida a visão romantizada do artista que é pago para distrair a galeria:

Às vezes o artista é engenheiro, informático, cientista: ele é, em todos os casos: sempre *um experimentador!* Ele reivindica à parte o estatuto de cidadão na cidade telemática e toma responsabilidade da produção

de valores simbólicos sem os quais toda a sociedade se esvai e desaparece rapidamente (FOREST, 1997, p. 333)

Nesse sentido, o artista precisa se distanciar da sua condição de cidadão e tentar enxergar e questionar os modos de funcionar já estabelecidos pela maioria. E já que a tecnologia vem alterando radicalmente a forma de viver nas mais diversas áreas, torna-se válido questionar sua influência e nossa relação com ela.

Giorgio Agamben (2009), em uma discussão sobre o que é ser contemporâneo, trabalha justamente esse deslocamento do olhar do artista, necessário para a compreensão da temporalidade na qual se está inserido. Ao falar sobre o poeta, o que evidentemente pode ser ampliado para o artista em geral, Agamben afirma que o contemporâneo mantém os olhos para seu tempo não para perceber as luzes, mas sim a sua escuridão, aquilo que escapa à visão da maioria. Conforme suas palavras, é um papel ativo esse distanciamento: “perceber esse escuro não é uma forma de inércia ou de passividade, mas implica uma atividade e uma habilidade particular que, no nosso caso, equivalem a neutralizar as luzes que provêm da época para descobrir as suas trevas” (AGAMBEN, 2009, p, 63). Ter uma visão mais ampla da tecnologia enxergando não só os avanços, mas também as suas consequências negativas, por conseguinte, é ter uma visão imersa e ao mesmo tempo distanciada do nosso tempo, é ser contemporâneo.

Dos textos encontrados no levantamento bibliográfico realizado sobre a obra a maioria apenas cita *Dead Drops* para ilustrar alguma discussão relativa aos temas centrais, não discutindo a obra em si. Entretanto, alguns deles, tecem análises mais amplas sobre a obra. É o caso de um livro que discute a presença da arte contemporânea nas salas do ensino fundamental: Julia Marshall (2014), no capítulo em que propõe um diálogo da Arte com a Geografia, ressalta a estratégia de *justaposição* que o artista realiza nessa obra. Ao inserir um dispositivo em um ambiente, Marshall afirma que ambos se modificam e devem ser pensados sempre em relação com o outro. Ao fazer essa recontextualização, a autora nos provoca a pensar, em diálogo com as contribuições de Mikhail Bakhtin (2003), nas camadas de realidades em que estamos inseridos, nas diversas relações que nos constituem, nos variados tempos que compõem o mesmo espaço-tempo⁷.

⁷ Sobre questão espaço-tempo na perspectiva Bakhtiniana, ver Irene Machado (2010).

A tese de doutorado de Tatiana Trivisani (2013) no campo de Poéticas Visuais da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, tem como temática principal as experiências artísticas nas cidades que operam com dispositivos conectados em redes e abertos à participação, e uma das obras analisada pela autora é *Dead Drops*. Dentre as discussões apresentadas, problematiza o fato de se lidar com o inesperado ao se conectar um dispositivo nesse *pen drive* aberto a modificação por qualquer pessoa: “os resultados das trocas de arquivos podem ser completamente inesperados, inclusive passível de distribuição de vírus, coisa que todos estamos expostos ao frequentarmos lugares públicos” (p. 85). Realmente a imprevisibilidade é uma marca dessa obra, tanto pelo aspecto de quem a encontra quanto ao se pensar para onde o projeto irá caminhar.

Em um texto sobre a questão da velocidade das mídias, Hamilton e Kwastek (2012) chamam atenção de como essa rede opera numa lógica diferente do caminho esperado pelos avanços tecnológicos. Enquanto nas trocas de arquivos na internet o progresso é marcado pelo aumento na velocidade da transmissão, tornando-se a métrica da eficiência, a troca através da rede de Aram Bartholl impõe uma outra temporalidade, a pessoa precisa sair e caminhar até o dispositivo de troca. Também aponta que no mundo rápido da internet os downloads e uploads são cada vez menos significativos e menos marcantes, enquanto que em *Dread Drop*, além de provocar deslocamento físico, requer de quem se dispõe a interação, um certo engajamento com o público e, com o compartilhamento, e estar exposto a diversos tipos de problemas os quais não estaria no conforto de sua casa.

Manuele (2017) faz uma discussão do contraponto dessa obra com os arquivos dos museus de artes. Enquanto estes têm que obrigatoriamente ser acessados em ambientes específicos de museus, as trocas de conteúdo nos *pen drives* podem contar com arquivos de artes, configurando-se como acervos. Ademais, são livres no espaço urbano, não havendo nenhum filtro de instituições de artes.

Alice Medeiros (2015), em sua dissertação de mestrado em artes na Universidade do Porto, estuda os efeitos dos smartphones na cidade e como ele altera a relação dos seus usuários com o espaço públicos. Entrevista alguns artistas que trabalham com arte e tecnologia, inclusive Aram Bartholl. Em um determinado momento da entrevista, realizada no ano de 2015, quando conversam sobre *Dead Drops*, Aram Bartholl se diz surpreso com a repercussão que a obra ainda tem; fala da

existência de certos períodos quando é muito procurado por jornalistas, em geral após algum site grande falar sobre a obra, o que provoca muito interesse.

Dada as rupturas que a obra em foco proporciona, participação, o papel do espectador e inacabamento são temas fundamentais para se pensar a construção coletiva dessa de *Dead Drops*. Há de se pensar que as pessoas podem ter contato com o projeto seja por estarem na rua, se depararem com um plugue concretado e ficarem instigados em saber do que se trata, seja através de uma notícia ou do site do artista. O contato, por sua vez, pode provocar a disposição para participar de sua construção, instalando um novo ponto de acesso. Vemos nesse caso a transformação de observador em participante que interage e atua diretamente na obra⁸.

Sobre a arte mediada pela tecnologia, Bernardino (2010) destaca:

Através das várias formas das interações (instalações, happenings ou performances, dependendo mais ou menos da tecnologia) encontramos um potencial criativo imprevisível para a ocorrência de novas experiências, que com certeza excedem as expectativas do simples observador (nomeadamente se estes estiverem abertos ao desafio). Criam-se condições capazes de revelar novas relações entre o conhecido e o desconhecido, proporcionando um novo espaço para novas formas se desenvolverem. (BERNARDINO, 2010, p. 59)

Além da discussão sobre a posição do observador, Bernardino toca em outro ponto importante, uma vez que a obra está em transformação por quem com ela interage: a obra de arte é viva e em perpétuo estado de inacabamento. Diferente de uma pintura ou peça teatral, por exemplo, na qual o artista estabelece um momento em que encerra de certo modo seu trabalho⁹ e o disponibiliza para o público, obras como *Dead Drops* estão sempre em processo e são continuamente transmutadas por aqueles que com ela entram em contato e plugam seus aparelhos nos *pen drives* concretados.

O estatuto de artista com esse tipo de arte não se restringe a uma figura talentosa, especial e com uma sensibilidade fora do normal: qualquer um com desejo de

⁸ Há que se fazer uma ressalta ao falar sobre o espectador. Concordamos com as discussões de Vigotski (2010) e Rancière (2010) ao destacarem que todo espectador não é um mero observador passivo, é agente ativo no processo de recriação de toda e qualquer obra de arte. No entanto, distinguimos neste artigo observador e participante para demarcar o gesto do segundo, que além de observar, conecta-se e contribui ativamente para ampliar a rede proposta por Aram Bertholl.

⁹ Relativizamos a afirmação de que um trabalho em arte se encerra porque todo artista pode revisitar, a qualquer hora, sua própria produção, modificando-a e disponibilizando-a, com outro acabamento, ao público.

produzir e experimentar tem a possibilidade de se reconhecer e vir a ser reconhecido como artista.

Em um dos espaços do site do projeto designados a comentários sobre cada ponto instalado, um usuário brasileiro que instalou o número #629 fez o seguinte registro:

Não me importei em doar um Pen-Drive vendo a possibilidade desse ato diversificado, inovador e um tanto curioso.

Pessoalmente me orgulho é de dar um ponta pé inicial em algo novo e de tomar esta iniciativa.

Agora, se vai dar certo ou não é outra história, mas o que seriam das atitudes se ao ver um obstáculo deixassem de ser tentadas? (DEAD DROPS, 2012)

O papel da arte em mobilizar e conectar pessoas fica evidente nesse depoimento: o artista, de certo modo, precisa, para sua sobrevivência, sensibilizar uma pessoa ao ponto dela se dispor a gastar dinheiro para comprar sua obra de arte, ou o sistema de artes para valorizar sua produção e o inserir em seu concorrido circuito. E considerando que estamos numa época em que se preza muito o conforto e a individualidade, tirar uma pessoa de sua residência para operar uma mudança no espaço público sem nenhum ganho monetário direto, parece mais difícil do que vender uma obra de arte. Mas quando faz sentido para a pessoa, o inesperado se desvela, e é nesse ponto que a arte é relevante, pois de algum modo e com alguma intensidade ela toca as pessoas e nela mobiliza algo de crucial:

A arte introduz cada vez mais a ação da paixão, rompe o equilíbrio interno, modifica a vontade em um sentido novo, formula para a mente e revive para o sentimento aquelas emoções, paixões e vícios que sem ela teriam permanecido em estado indefinido e imóvel. (VIGOTSKI, 2001, p. 316).

Como e para onde a arte vai mobilizar se torna outra questão. Uma das características da obra de arte é sua polissemia, os múltiplos sentidos que podem ser atribuídos a ela de acordo com o ponto de vista do espectador, suas vivências e modos de entendimento do mundo. Um *pen drive* na parede tem infinitas possibilidades de sentidos: para o entusiasta tecnológico, será a prova de que o mundo está cada vez mais conectado; para uma pessoa curiosa, será uma oportunidade de experimentar algo novo; para o artista, uma forma de expressar sua visão de mundo e provocar expectadores a

fazerem o mesmo, a responder à sua provocação; alguém mal-intencionado, verá uma chance de disseminar arquivos de vírus; entre outros possíveis.

Uma vez que não se pode separar a obra de seu contexto, e sendo este a realidade da vida nas grandes cidades, cabe trazer algumas referências desse campo. Simmel (1903/2005) já apresentava uma característica que se tornaria cada vez mais marcante do indivíduo na grande sociedade: o seu caráter blasé, uma atitude de proteção de contato com o ambiente ao seu entorno, uma certa redoma protegendo-o de ser afetado pela excessiva quantidade de estímulos que recebe. Sennett (2001) realiza um levantamento dos processos de transformações na história das cidades que afetaram diretamente a relação dos seus cidadãos com os próprios corpos, demonstrando que nossa condição atual de desconexão de nossas próprias sensações é resultado de um longo processo.

Quando se pensa a presença das tecnologias na cidade, na maioria das vezes está relacionada a utilizações buscando eficiência ou aspectos práticos: presente em sinais de trânsito integrados, iluminação pública inteligente, transportes públicos com dispositivos de geolocalização, câmeras de segurança, entre outros. Em decorrência disso, os termos cidades digitais, cidades inteligentes e cibercidades ganham destaque e passam a congregar e chamar a atenção de pensadores de diversas áreas de conhecimento que se dedicam a compreender as consequências e possibilidades geradas pelas tecnologias nos contextos urbanos.

O curioso da criação da rede proposta por Aram Bartholl com *Dead Drops* é que ela segue a contramão dessa lógica: sua utilidade não pode ser mensurada nem seus resultados passíveis de controle, pois não há garantias de que os pontos de troca serão utilizados e nem mesmo que permanecerão operantes e nos lugares onde foram fixados por muito tempo.

Outra discussão gerada por essa obra diz respeito à transferência livre de arquivos. Alguns países, por exemplo China, Síria e Irã, praticam algum tipo de censura ou restrição da internet acessada por seus cidadãos. Na rede *Dead Drops* não existe nenhum tipo de intermediário e controle, permitindo a livre troca de arquivos, que dada a condição humana, pode ser utilizada tanto para fins construtivos e/ou destrutivos. De fato, é uma rede que possibilita conhecer algo novo, algo único, criado por alguém que compartilhou arquivos que talvez não se teria acesso à internet aberta, mas também é

um espaço passível de confrontar com o mais obscuro da humanidade, podendo ser utilizado para disseminar arquivos de vírus, pedofilia e outros conteúdos ilegais. Essa condição é igualmente característica da internet, que conta com seus espaços desregulados onde não é possível rastrear os usuários, a *deep web*. Há vários exemplos em que a criatividade humana pode ser utilizada para o prejuízo de outrem, e inclusive, no caso de *Deap Drops*, poderiam ser criados dispositivos para queimar um aparelho ao conectá-lo. Mas apesar dessas possibilidades indesejadas, ressalta-se muito mais na obra a criatividade do artista, a colaboração coletiva, a curiosidade que ela desperta, um novo tipo de relação com o espaço público que ela possibilita e sua multiplicidade de apropriações.

Considerações finais

Ao pensar os vários desdobramentos e questões levantadas com as instalações de *pen drives* nas paredes, evidencia-se a complexidade das tramas da vida nas cidades e a inquietação de como um simples ato pode provocar tanta repercussão. O desejo de participação e a curiosidade despertados por *Dead Drops* parecem tocar em pontos importantes de nossa vida contemporânea, os quais o artista Aram Bartholl soube explorar com sua obra.

O título da obra que numa tradução literal pode ser feita como “gotas mortas”, põe em questão a dinâmica dela, gotas que aparentemente estão mortas, concretadas, mas que na verdade revelam vida que navega pelas redes cibernéticas, conexões imprevistas e sem fim. A cada novo dispositivo que é plugado e arquivo anexado, renascem as possibilidades de conexões, através dessas gotas que resistem em meio ao caos urbano. Assim como as plantas que nascem nas ranhuras do asfalto, e a natureza encontra seu meio para perpetuar a vida, as interações humanas resistem aos meios mais áridos, buscando formas criativas de sobrevivência.

Em contraste da visão do cidadão das grandes cidades como individualista e insensível, ao vermos as centenas de pontos de acesso instalados ao redor do mundo e, conseqüentemente, milhares de interações e trocas de arquivos possibilitadas por essa iniciativa, tudo produzido sem nem um tipo de apoio institucional ou contrapartida monetária direta, vemos que as outras relações dos cidadãos da cidade com o seu

entorno ainda podem existir. Através do surgimento dessa rede evidencia-se então que a construção coletiva, a abertura ao estranho/desconhecido, o desejo de participação e a motivação sem espera de retorno, ainda são modos de funcionamento possíveis de emergir nos indivíduos das cidades e podem ser ativados ao serem instigados de uma maneira criativa.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó: Editora Argos, 2009.

BAKHTIN, Mikhail. O tempo e o espaço nas obras de Goethe. In: **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. 5. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2003.

BARTHOLL, Aram. The Dead Drops manifesto. **Dead Drops**, 2010. Disponível em: <<https://deaddrops.com/manifesto/>>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

BERNARDINO, Paulo. Arte e tecnologia: intersecções. In: **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 8, n. 16, p. 39-63, 2010.

DEAD DROPS. Dead Drops Database. **Dead Drops**. 2012. Disponível em: <<https://deaddrops.com/db/?page=view&id=629>>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

FOREST, Fred. A Cidade Digital de Amanhã para Pôr a Tecnologia a Serviço do Homem. In: DOMINGUES, Diana, (Org.). **A Arte no Século XXI – A Humanização das Tecnologias**. S. Paulo: Fundação Editora UNESP, 1997.

FREIRE, Cristina. **Arte conceitual**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

HAMILTON, Kevin; KWASTEK, Katja. Slow Media Art-Seeing Through Speed in Critiques of Modernity. In: **Acoustic Space**, Rīga, v. 12, 2012.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, Irene. A questão espaço-temporal em Bakhtin: cronotopia e exotopia. In: Luciane de Paula, Grenissa Stafuzza (Org.) **Círculo de Bakhtin: teoria inclassificável**. Vol.1. Campinas/SP: Mercado das Letras, 2010, p.203-234.

MANQELE, Sanele Nonkululeko Babongile. **Retrospecting the collection: recontextualising fragments of history and memory through the Alf Kumalo Museum Archive**. Dissertação (Mestrado em Artes) - University of Witwatersrand. Johannesburg, p. 98, 2017.

MARSHALL, Julia. Geography: Making Meaning of Location and Place. In: **Art-centered learning across the curriculum: Integrating contemporary art in the secondary school classroom**, Nova Iorque: Teachers College Press, 2014.

MEDEIROS, Alícia Beatrice Gomes de. **Public Smart** - O smartphone no processo criativo (Arte e Espaço Público). Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade do Porto. Porto, p. 136. 2015.

PAZ, Octavio. **Marcel Duchamp, ou o castelo da pureza**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. **Revista Urdimento**, n.15, outubro/2010, disponível em:

<<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102152010107/9477>>. Acesso em 27 de jun. de 2019.

SENNETT, Richard. **Carne e Pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental**. 2. edição. São Paulo: Editora Record, 2001.

SIMMEL, Georg. As grandes cidades e a vida do espírito (1903). **Mana**, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, p. 577-591. Out. 2005.

TRAVISANI, Tatiana Giovannone. **Redes e cidades em redes**. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, p. 165, 2013.

VIGOTSKI, Lev. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VIGOTSKI, Lev. Educação Estética. Em: Vigotksi, L. S. **Psicologia pedagógica**. Porto Alegre: Artmed, 2010.