CHRISTINE MELLO

Lucas Bambozzi: redes sociais e enfrentamento

RESUMO

O presente artigo propõe que se compreenda a obra de Lucas Bambozzi a partir do contexto das redes sociais e da noção de enfrentamento. Sua obra apresenta menos a forma de um diálogo construído com as redes de interação do que o modo tenso de nelas comunicar experiências. A partir do exame da net art *Meta4walls*, no qual dá visibilidade às tecnologias e práticas intrusivas no campo da comunicação, buscaremos uma aproximação crítica com a arte de Lucas Bambozzi como exercício de produção de enfrentamento, ou o contato efetivo direto, entre experiência pessoal e coletiva.

PALAVRAS-CHAVE

Arte contemporânea; Crítica de arte; Lucas Bambozzi; Net art; Redes sociais.

1
Nascido em Matão, SP, Brasil (1965).
Vive e trabalha em São Paulo, SP,
Brasil. Para maiores informações,
procurar em www.lucasbambozzi.net/

2
Embora o conceito de redes sociais
seja mais amplo do que o de redes
sociais na Internet, como afirma Lucia
Santaella (2009, p. 68), para ela: "foi
a internet que incrementou grande-
mente as possibilidades de formação,
desenvolvimento e multiplicação de
redes sociais".

3
Nascida em Ribeirão Preto, SP, Brasil
(1955). Vive e trabalha em São Paulo,
SP, Brasil.

4
Nascido em São Paulo, SP, Brasil
(1961). Vive e trabalha no Rio de
Janeiro, RJ, Brasil.

5
Nascida em Belo Horizonte, MG, Brasil
(1962). Vive e trabalha no Rio de
Janeiro, RJ, Brasil.

6
Nascido no Rio de Janeiro, RJ, Brasil
(1964). Vive e trabalha no Rio de
Janeiro, RJ, Brasil.

7
Nascido em Lucerna, Suíça (1955).
Vive e trabalha no Rio de Janeiro,
RJ, Brasil.

LUCAS BAMBOZZI: REDES SOCIAIS E ENFRENTAMENTO

A partir do final da década de 1990, o artista Lucas Bambozzi¹ (Fig. 1), com seus trabalhos pensados para plataformas audiovisuais, especialmente as que envolvem o vídeo, o cinema, a instalação, a performance e intervenções no espaço público, tornou-se um importante expoente da arte produzida junto a redes sociais², como a Internet e a telefonia móvel. No entanto, o motivo central para Bambozzi é colocar em

Figura 1.

xeque as relações humanas por meio do enfrentamento do sujeito com a vida coletiva.

O contexto comunicacional está presente em suas ações artísticas para proporcionar encontros, ativar espaços de troca, retomar a noção de arte como experiência, levando o sujeito a refletir sobre tensões entre esferas íntimas e dilemas entre o público e o privado.

As relações de alteridade em Lucas Bambozzi são compreendidas por meio dos embates entre a experiência própria e a necessidade de afrontar a experiência do *outro*, entre processos de assimilação e de diferença, entre a existência do *outro* inscrita como processo identitário.

Esse tipo de problema baseado em formas de sociabilidade e situado no espaço das relações habituais também é articulado no ambiente brasileiro por artistas como Monica Nador³, Ricardo Basbaum⁴ e Rosângela Rennó⁵ (que iniciam sua produção nos anos 1980), a dupla Maurício Dias⁶ e Walter Riedweg⁷ (que iniciam sua produção nos anos 1990), assim como pelos coletivos de artistas (que emergem nos anos 2000). As estratégias, por eles criadas, evocam um conjunto de ações híbridas no campo da arte, quais sejam, entre pinturas de fachadas de casas e ativação de políticas públicas em prol de uma dada comunidade; entre circuito interno de TV, biopolítica e ambientes vivenciais; entre fotografia anônima e arquivos, cinema e memória social; entre intervenções na cidade e a atuação por meio de comunidades. Em suas propostas, é na troca social e no contato com a vida pública que seus trabalhos adquirem condições de existência.

Diante das mesmas questões e do mesmo âmbito geracional inscreve-se a obra de Lucas Bambozzi. A pertinência de seu trabalho diz respeito ao gesto de colocar

em contato, ou em relação, novos sistemas comunicacionais de partilha e de troca com o *outro*, bem como investigar o imaginário das tecnologias na realidade cotidiana.

A determinação daquilo que é relevante na sua obra como um todo está em conexão com a sua posição política de colocar em crise o sujeito no espaço social, associada, em sua visão, aos problemas do espaço comunicacional. O artista assume, para tanto, uma postura crítica em relação aos aspectos ideológicos que integram a sociedade midiática, conduzindo, desse modo, interesses da arte contemporânea em suas relações com a sociedade, a história e a cultura.

É importante para ele tanto questionar a relação do sujeito com os espaços comunicacionais quanto articular procedimentos experimentais em torno das linguagens digitais.

Em mais de duas décadas de trabalho, Lucas Bambozzi tem participado de uma série de exposições internacionais e locais.⁸ Ele inicia sua produção artística entre o final dos anos 1980 e o início dos anos 1990 em Belo Horizonte, refletindo uma postura crítica por meio do vídeo e dos fluxos das redes comunicacionais. Vivendo em São Paulo desde os meados dos anos 1990, o que está em jogo em suas práticas são as relações que produz entre realidades do espaço íntimo e do espaço público, entre o espaço físico e o virtual, entre dinâmicas coletivas da rede e experiências estabelecidas com o *outro* a partir da imagem, texto e som em meios eletrônicos.

No decorrer de seu percurso criativo, Lucas Bambozzi desenvolve uma visão muito particular da situação real, com a qual formula constantes trânsitos com a ficcional. É por meio de estratégias como essas, de contaminação de uma realidade em outra, que ele trata a experiência de linguagem. São poucos os artistas de sua geração que compreendem com tamanha clareza os mecanismos de apresentação do contemporâneo, em especial, a apresentação de situações associadas à consciência do que somos, à consciência de uma memória pessoal que é coletiva.

A origem das suas experiências está na compreensão da atitude artística como decorrente de uma história pessoal, bem como dos embates fora de controle que a vivência de uma dada situação propicia. Implica pensar, mais que tudo, na coexistência do *outro* diante da produção de sentido.

Do universo privado da paixão abordado em seu vídeo *Love stories* (1992, 6'), passando pelo fascínio do desconhecido e o desejo pelo *outro* no vídeo *Ali é um lugar que eu não conheço* (1996, 6') e pelo universo dos tormentos pessoais numa cidade como São Paulo, em *Eu não posso imaginar [I have no words]* (1999, 22'), Lucas Bambozzi consegue oferecer, por meio de um jogo preciso de linguagem, uma espécie de reversão de uma situação geral – como a captação de imagens não autorizadas no ambiente urbano, geradas de modo invasivo tanto pelo poder público quanto pelo uso indiscriminado de dispositivos domésticos de registro – para uma situação particular de intimidade.

8

Recentemente, apresenta em 2010 a mostra individual *Presenças insustentáveis* (Luciana Brito Galeria, São Paulo), sob a forma de um ensaio composto por oito videoprojeções. No mesmo ano, recebe a Menção Honrosa em Arte Interativa do Prix Ars Electronica 2010 (Linz, Áustria), considerada a mais importante premiação internacional em novas mídias, oferecida à sua instalação interativa *Mobile crash*. Participa também do ISEA 2010 na Alemanha, em Dortmund, e, na sequência, de uma série de mostras itinerantes, promovidas pelo Ars Electronica e por outras instituições internacionais.

Artista que se formou e sempre trabalhou a partir da comunicação, num contexto em que esta disciplina promove diálogos acentuados com a arte e introduz novas potencialidades expressivas, Lucas Bambozzi residiu, entre os anos 2000 e 2001, no CAiiA-STAR, atual Planetary Collegium – centro de pesquisa em arte interativa na Inglaterra, que faz parte da Universidade de Plymouth –, onde ele desenvolveu uma extensa pesquisa sobre privacidade e sistemas intrusivos.

Para Bambozzi, o embate direto do sujeito com uma dada realidade vivenciada é inerente à constituição da própria ideia de arte. No processo de realização de seus vídeos experimentais, documentários, ficções, instalações, projetos de intervenção em ambientes públicos, arte para painéis eletrônicos, net art, performances audiovisuais, mídias móveis e arte robótica, as relações de alteridade proporcionadas junto ao *outro* por meio dos entraves comunicacionais, dos imprevistos e das trocas intersubjetivas se mostram inegavelmente presentes. Seus trabalhos dizem respeito, de modo geral, ao embate da sua experiência pessoal diretamente com a obra, ao confronto produzido pelo encontro com o *outro* e aos mecanismos invisíveis, nem sempre evidentes, produzidos entre ações pessoais e coletivas.

Abordaremos, neste artigo, uma das obras de Lucas Bambozzi baseadas na Internet, que foi apresentada na década de 2000 e que se mantém ativa ao longo de todos esses anos: *Meta4walls*.⁹ A presente leitura tem como princípio a análise de questões nela suscitadas, que dialogam com contextos culturais e artísticos específicos. Por esse ponto de vista, serão feitos, na sequência, apontamentos sobre realidades existentes nas redes comunicacionais on-line, associados, de certa forma, à sua produção artística.

Rede e experiência

Embora seja evidente, nas últimas décadas, o amplo campo de inserção de redes sociais on-line na vida cotidiana, como as promovidas pela Internet e pela telefonia móvel, a arte nelas produzidas ainda é pouco privilegiada no âmbito da crítica e da história da arte. Tal situação exemplifica a difícil inscrição na história de artistas que operam com práticas desmaterializadas e transitórias, fora dos centros de decisão do sistema da arte.

As relações entre rede e experiência trazem à tona o embate direto do sujeito com uma dada situação comunicacional, produzindo para alguns artistas, como afirma Julio Plaza,¹⁰ uma estética da recepção.¹¹ De natureza relacional, nessas circunstâncias, o que vale é o modo como o sujeito processa e vivencia a ação com o *outro*, cuja experiência é em tempo presente, imprevisível e processual. Tais relações produzidas entre o campo da arte e o campo da vida abrangem noções de desconstrução do objeto artístico e baseiam-se, principalmente, em procedimentos experimentais que questionam a autonomia da arte.

⁹ <http://www.comum.com/diphusa/meta/>

¹⁰ Nascido em Madri, Espanha, em 1938. Viveu e trabalhou entre 1973 e 2003 em São Paulo, SP, Brasil, quando veio a falecer. A presente afirmação foi proferida por Julio Plaza (2006) em seu texto de apresentação da mostra especial sobre Arte Postal da 16ª Bienal de São Paulo (1981), em que foi curador.

¹¹ PLAZA, 2006, p. 455.

Em atitudes artísticas como essas, a pertinência da proposição reside na tomada de consciência do sujeito de sua própria presença no contexto da obra e na consciência do espaço coletivo em que ele e a ação se situam. As experiências produzidas sobre essa perspectiva revelam um tipo de problema da arte desenvolvido ao longo de todo o século XX: a questão da recondução das práticas de arte como práticas vitais.

Em um contexto de vida como o do século XXI, em que os sistemas de comunicação são compartilhados de modo coletivo – como nas redes digitais, por meio de circunstâncias colaborativas em tempo real –, podemos dizer que a experiência produzida nesses ambientes gera, *per se*, situações paradoxais sobre a questão da presença. Em ocasiões como essas, o sujeito é deslocado constantemente do âmbito pessoal para o coletivo, tomando, muitas vezes, as duas direções ao mesmo tempo por conta da forte associação entre produção e vida.

Com as redes digitais, uma nova concepção de ecossistema se apresenta. Por esse tipo de fenômeno, por exemplo, mapas e diagramas de relacionamento são criados para mostrar o uso e a expansão de lugares que ocupamos no espaço virtual. Com espaços como Google, Youtube, Wikipédia, Amazon, eBay, Orkut e Facebook, a rede se coloca como um ambiente de trocas imediatas em escala massiva e cotidiana. Eles transformam a comunicação num espaço contínuo de trocas e vinculam pessoas, a princípio, separadas pelo espaço e o tempo.

As ações artísticas em rede são como não objetos, não locais em constante transformação. Seus ambientes são desterritorializados e presentificados ao vivo. Encontramos mudanças no processo da criação artística, no modo de articular as relações de autoria e na maneira como se propõem novas formas de estabelecer contato com o *outro*. Uma escritura descontínua e em tempo presente: um tipo de experiência capaz de fazer circular a informação por meio de comunidades e geografias inusitadas.

Nessas situações, o contexto de trabalho é a rede e o conteúdo, o modo como a experiência é constituída no ambiente virtual. O artista se firma como provedor de conteúdo e sua ação denota uma performance coletiva. Ele não está isolado no processo criativo, é na copresença e na troca com o *outro* que a obra se realiza. Sob a forma de deslocamentos anônimos, a organização do trabalho ocorre por meio de trânsitos contínuos baseados no modo como se estrutura o sistema e se configura a arquitetura de dados. O sistema é identificado como o conjunto das relações de diferenças e semelhanças, e o processo artístico como o conjunto de agenciamentos dos elementos selecionados.¹² O sistema passa a ser a construção, e a obra, uma prática viva.

Experiências na rede pressupõem estratégias sensórias de presentificação do tempo-espaço de forma compartilhada, circunscritas em uma dimensão social por

12

Extraído de uma citação sobre J. M. Floch. Cf. BETTS, 2002.

meio dos ambientes comunicacionais. Trata-se de arquiteturas sugeridas por uma trama relacional de informações, conexões, links e dados que ativam o sujeito no espaço virtual (ou o espaço em potência) e organizam a vivência.

Pensar em redes como a Internet implica não só pensar nos websites, blogs, fotoblogs, videoblogs, podcasts e o uso de tags (indexadores) para compartilhamento de arquivos, mas também em seus proponentes. Organizados sobre a forma de grupos sociais, eles intervêm em fluxos simultâneos de relacionamento e de informação on-line. Diz respeito a pensar, portanto, nos modos como tais redes refletem não só uma complexa arquitetura de dados, mas também os sujeitos que dela fazem parte. Como o viajante do labirinto, perde-se nesses ambientes a “visão global e panorâmica do espaço total a ser percorrido”¹³, e é só por intermédio da experiência vivida que se recuperam os sentidos.

Tais tipos de estratégias dialogam com investigações produzidas nos anos 1960 e 1970 por artistas que promoveram práticas neodadaístas relacionadas ao Fluxus e práticas conceituais relacionadas à arte postal¹⁴ (mail art), à videoarte, à fax arte, ao *slow-scan* TV (televisão de varredura lenta), ao videotexto, à televisão interativa e à telepresença. Supõem conhecer proposições experimentais, cujos produtores se organizam para uma “troca ativa de informações”¹⁵ com o *outro*, que dialogam entre espaços da vida pública e espaços comunicacionais.

Muitos artistas como Lucas Bambozzi, que fazem uso de tais tipos de operações, perseguem, a partir dos anos 1990, a noção de alteridade nas redes de interação on-line. Eles são motivados não só por seu potencial social, mas também por seu potencial perturbador. Nesses casos, em vez de ocultarem conflitos nelas existentes, revelam outros níveis de contato, promovendo, com isso, uma espécie de crítica da cultura dominante.

As relações de alteridade transmitidas por redes sociais como a Internet produzem o elemento vivencial que vai além do problema da experiência pessoal. Dizem respeito à experiência em seu caráter de descentramento do sujeito, que passa a atuar de modo coletivo e temporário diante de um dado contexto colaborativo, agenciado em tempo real.

Na sociedade informacional do século XXI, na qual os processos de alteridade são, por natureza, reconduzidos por novos mecanismos de comunicabilidade e perturbação, reunimos possíveis perguntas que transpassam obras como a de Lucas Bambozzi, tais como: “que tipos de relações o sujeito trava habitualmente com a Internet? Que universo é esse que intriga, instiga, o sujeito na rede? Como os artistas respondem aos enfrentamentos entre experiência pessoal e coletiva?”.

¹³
LEÃO, 2001.

¹⁴
PRADO, 2005.

¹⁵
PLAZA, 2006, p. 452.

Meta4walls

A net art *Meta4walls* (Fig. 2 e Fig. 3), de Lucas Bambozzi, é baseada no submundo da Internet. Desenvolvida entre os anos 2000 e 2001, tem como ponto de partida o correio eletrônico (e-mail) associado a mensagens que circulam na rede de forma não autorizada. Concebida durante a sua residência¹⁶ artística na Inglaterra, foi comissionada e apresentada pelo 13º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil (São Paulo, 2001).¹⁷ Ao atuar em contexto específico, vincula mensagens da rede em seu próprio estado.

Figura 2.

Figura 3.

Como uma forma de intervenção artística que leva em conta o espaço em que se apresenta, *Meta4walls* tem como pressuposto questionar relações de troca com o *outro* no ambiente cultural do século 21, por meio da ativação do sujeito em realidades ao mesmo tempo sórdidas e atrativas das redes sociais on-line.

Se, por um lado, assimilamos em *Meta4walls* o espaço selvagem da rede, por outro lado, num gesto antropofágico, o artista nos faz conhecê-lo de um modo diferenciado. Experiência com o campo sensorial e político, que mobiliza simultaneamente assimilação e diferença, é possível nessa proposição artística vivenciarmos a Internet em suas relações plurais e heterogêneas.

Para tanto, Bambozzi reprocessa em *Meta4walls* os chamados “lixos da rede” – mensagens invasivas, como aquelas em que são oferecidos diplomas ilegais, pornografia, tratamentos sexuais e formas de enriquecer rapidamente, que recebemos, de forma não autorizada, em nossa caixa postal – no caso, colecionados por ele desde o final dos anos 1990, como uma espécie de coleção pessoal de *junk-mails*. Nesta obra, ele denota os excessos, as distorções e os desvios da Internet. Ao mesmo tempo, o *mondo cane* que preferimos não ver.

16

A residência foi concedida pelo governo brasileiro, por intermédio da Bolsa Virtuouse do Ministério da Cultura. O projeto foi desenvolvido com auxílio de Limbomedia/Dan Harris, no antigo CAiiA-STAR Centre, atual Planetary Collegium, da University of Plymouth.

17

A obra fez parte também da 25ª Bienal Internacional de São Paulo (São Paulo, 2002) e de exposições no Canadá (Banff Center, 2002), na França (Videoforces, Clemont Ferrand, 2004), no Peru (VAES-Video/Arte Electrónico, 2004) e nos Estados Unidos (Berkeley, 2005).

Como uma espécie de *ready-made* digital, *Meta4walls* apresenta, por meio de sucessivas camadas informacionais, conflitos derivados do uso público e privado de imagens, sons e informes publicitários, apropriados da Internet. Ao descontextualizá-los de suas funções originais, a obra articula facetas muitas vezes ignoradas em nossas ações cotidianas. Coloca em atenção, com isso, a recepção e o consumo indiscriminado de mensagens ilícitas, recebidas por meio do comércio informal que habita as caixas de correio eletrônico.

Meta4walls dá visibilidade aos mecanismos de assédio que habitualmente motivam a circulação de informações na Internet. Como exemplo, a geração de *spam*,¹⁸ dicionários de endereços eletrônicos, para a transmissão multidirecional de mensagens não solicitadas. Esse tipo de operação proporciona, como sabemos, obtenção de lucro através da organização e distribuição de mala direta (*mailing* eletrônico), garantindo renda a muitos que se dedicam a colocá-la em prática. Os produtores de *spam* realizam um tipo de atividade econômica ilícita, para um determinado comércio eletrônico. Geralmente fraudulento, como uma corrente sem fim, mantido no interior da própria rede, os *spams* são enviados de modo anônimo, sendo habitualmente recebidos em escala mundial por seus usuários.

A tela inicial de *Meta4walls* é artifício de *voyeur*: como o olho que espreita por trás da porta, vemos enquadrada a reprodução da pintura de Gustave Courbet (1819–1877), *A origem do mundo* (1866), apropriada da própria rede, que mostra a região púbica feminina em grande plano. De modo atrativo, com um toque na tela, somos remetidos a outra imagem, tida como bizarra, obscena, pertencente provavelmente a um site de pornografia, mas sob o mesmo ângulo e contexto da imagem anterior. A partir dessa situação, de caráter ambíguo e persuasivo, dissolvem-se as fronteiras entre mundo real e fictício na construção de uma narrativa labiríntica que nos encaminha de modo direto a links e mais links de websites ilícitos da rede.

Como retorno a essas operações, recebemos mensagens de controle em nosso computador e um som incomodativo que parece nunca mais sair da nossa máquina. Esse tipo de recepção intrusiva ocorre por meio de mecanismos de rastreamento da Internet (chamados *cookies*).

Os *cookies* são pequenos programas colocados – sem autorização – no computador do visitante do site. Significam recursos de coleta de informação do usuário, que têm o objetivo de oferecer um retorno (*feedback*) para ele. O *feedback* ocorre a partir do momento que o *cookie* é instalado (enquanto o usuário navega pelo site) e que, na sequência, devolve mensagens na tela sob a forma de relatórios das atividades realizadas.

Em certo momento da experiência, ficamos na dúvida sobre a origem dessas mensagens, se são produzidas pelo ambiente de *Meta4walls* ou se fazem parte das

18

Spam é um tipo de operação produzida na Internet, que implica o envio não autorizado de e-mails.

funções normais do nosso computador. Nesse espaço de dúvida, chama a atenção a nossa própria presença no ambiente da rede quando nos damos conta da intromissão dos *cookies* na esfera do privado. É quando nos damos conta do *outro*, simultaneamente estranho e familiar, momento este em que é desfeita a utopia da intimidade por um lado, mas, por outro lado, são liberados nossos medos e desejos mais resguardados. É quando a rede se torna plural, mistura de fronteiras entre o que está dentro e o que está fora, ativadora de sentidos e de contato do sujeito com a vida real.

Em tais condições, a intimidade e a coletividade convertem-se em um mesmo espaço no qual o público e o privado, o social e o pessoal, se mesclam e se confundem constantemente. A ideia de rede advém da consciência da própria presença em seus ambientes e dos processos vitais na ativação da experiência coletiva. Tal procedimento diz respeito não só a uma maneira de fazer arte como também a mecanismos complexos de produção de alteridade, de estar em contato e de processar o *outro* diante de uma dada realidade.

Embora disponibilizado na Internet pela primeira vez em 2001, antes mesmo do 11 de setembro e do advento das ações invasivas aos EUA (período este compreendido até o início dos anos 2000, marcado por certa utopia, em que havia ainda a falsa impressão da internet como um espaço de liberdade para além do sistema tradicional de vigilância), *Meta4walls* mostra que o sistema que envolve a Internet não é impenetrável e que tomar consciência de suas estratégias erráticas diz respeito a, por um lado, ter que se confrontar com elas e, por outro lado, a compreendê-las de outra maneira.

No capitalismo pós-industrial em que vivemos, o paradigma é aquele do controle descentralizado indicado por Deleuze, em que o panóptico foi destruído e pulverizado em inúmeros mecanismos digitais modulares de controle.¹⁹ Por essa concepção, vivenciamos uma obsessão desmedida pela segurança, em que as câmeras de vigilância, os mecanismos de rastreamento da Internet (como os *cookies*), o código de barras que unifica todas as informações em um padrão universal e os chips de localização via satélite (GPS) são alguns dos novos modelos de controle que substituem a visão centralizada do panóptico de Bentham.

No mesmo movimento em que *Meta4walls* desvela técnicas intrusivas da privacidade na Internet, o contato com a obra revela um aspecto sensório e intensivo da rede, não provido de assepsia, fazendo com que o sujeito, protegido em seu aparente anonimato, questione até que ponto ele mesmo não acata as situações ilícitas da web e compartilha com o invasor uma mesma realidade.

De certa maneira, Lucas Bambozzi proporciona de modo irônico, em *Meta4walls*, a possibilidade de cada indivíduo se posicionar de modo mais orgânico, tátil, diante do ambiente coletivo da Internet, fazendo com que cada um se observe paradoxalmente na função de invadido e invasor.

19

A presente consideração foi elaborada em 2005 a partir de um diálogo com a pesquisadora brasileira Nina Velasco e Cruz.

Os processos vivenciais propostos por Lucas Bambozzi em *Meta4walls* podem ser traduzidos sob a forma de uma poética da intimidade mediada. O trabalho apresenta-se como um manifesto sobre a intimidade e a identidade em plena era da informação. Para tanto, Bambozzi chama a atenção para as novas formas de coerção e invasão da privacidade advindas dos processos comunicacionais. Para ele, a prática artística deve oferecer ferramentas críticas de reversão do sistema hegemônico de comunicação. Sistema esse que dita boa parte das relações humanas no cotidiano, como as instituídas pelas câmeras de vigilância, pelas articulações intrusivas da rede e pelo conjunto sem fim de práticas não autorizadas que ocorrem habitualmente nos espaços da vida contemporânea.

Estratégias como fragmentação, decomposição e recontextualização de *spots* publicitários e mensagens ilícitas da Internet são agenciadas, desse modo, em *Meta4walls*, como uma forma de desautomatizar a nossa percepção, gerando, com isso, não apenas contrastes entre as informações, mas também outras possibilidades de observá-las.

Ao nos fazer ver de outro modo as mensagens que circulam na Internet, Lucas Bambozzi subverte a linguagem assertiva que nelas predomina, possibilitando um estado mais ambíguo, ou uma amplificação do sujeito frente à vida coletiva e aos mecanismos vigentes de controle da informação.

A qualidade de *Meta4walls* encontra-se no modo como a obra faz o sujeito compartilhar e vivenciar tais experiências da realidade cotidiana. É a própria experiência como proposição de arte. Para Lucas Bambozzi,²⁰ *Meta4walls* produz um retrato possível de invasão de privacidade, específico de um período da Internet, relativo aos cruzamentos indevidos de informações pessoais. Para ele, o trabalho prevê que o visitante acesse as informações do trabalho de forma solitária e não em um terminal público, como se estivesse em um espaço privado,²¹ íntimo, entre quatro paredes, como sugere o título da obra. O seu objetivo, com isso, é fazer com que o visitante se sinta à vontade para aflorar seus desejos. Na medida em que a navegação se torna mais intensiva, ele acaba por se deparar com mecanismos de vigília e de exploração do *outro* na rede.

Ao considerar o computador pessoal como uma gaveta vasculhada pelo *outro*, a obra confronta o sujeito entre a instância privada e pública, em termos dos acessos que faz, das mensagens que espreeita e do universo íntimo descortinado pelo *outro*.

O artista provoca com essa prática uma realidade inversa à noção de acesso democrático e espaço de liberdade comumente associados à Internet, destacando que a relação do sujeito com as redes sociais não é de natureza consensual e estável, mas permeada por situações conflituosas, instáveis, jogos manipulatórios, voyeurismo e tensões.

²⁰ <http://bambozzi.wordpress.com/2010/01/26/sobre-o-projeto-meta4walls/>

²¹ BAMBOZZI, 2006, p. 55.

É notável verificarmos, desse modo, o quanto a rede de conexões estabelecida com o *outro* e o quanto os movimentos opostos entre o que é realidade e o que é construído se intercambiam na obra de Lucas Bambozzi. Esses elementos geram uma ambiguidade capaz de nos fazer entrar num jogo desconcertante sobre conflitos da sociedade contemporânea e com certos dilemas da vida real. Expandem-se, assim, em sua obra, as fronteiras entre o documental e a ficção, o visível e o sugerido, o vivido e o imaginado.

Se “o inferno são os outros”, como diz Sartre, mesmo que traduzido sob a forma de enfrentamentos com o *outro* – este estranho, desconhecido e infernal que habita cada um de nós –, é assim encaminhado como o motor de toda a dinâmica poética de Lucas Bambozzi. Nada em sua obra é linear, nem o *outro*, nem o mundo, nem mesmo o inferno. São frutos dos afetos e enfrentamentos do sujeito com a vida em suas potências.

REFERÊNCIAS

- BAMBOZZI, Lucas. Public life and pervasive systems: a critical practice. Plymouth: Institute of Digital Art and Technology/School of Computing, Communications and Electronics/University of Plymouth, 2006.
- BETTS, Nancy. Intertextualidade e contratos comunicacionais: *apropriações semióticas na obra de Nelson Leirner*. São Paulo: PUC, 2002.
- LEÃO, Lucia. A Estética do Labirinto. São Paulo: PUC, 2001.
- MELLO, Christine. Conexões processuais no vídeo: estudos sobre a gênese de *Love Stories* de Lucas Bambozzi. São Paulo: PUC, 1999.
- _____. Na rede. In: XXV Bienal de São Paulo: Iconografias Metropolitanas – Brasil. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 2002.
- _____. Hors de Controle: Lucas Bambozzi et lês Poétiques de l'intervention Numérique. In: Parachute art contemporain, Montreal, 2004.
- _____. Extremidades do vídeo. São Paulo: Editora SENAC, 2008.
- PLAZA, Julio. Mail Art: arte em sincronia. In: FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecília (Orgs.). Escritos de artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.
- PRADO, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. Identidades e relações intersubjetivas nas redes sociais. In: VENTURELLI, Suzete (Org.). Exposição Instinto Computacional. Brasília-DF: Instituto de Artes da Universidade de Brasília, 2009.

CHRISTINE MELLO

Crítica de arte, curadora e professora do Mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina e da FAAP-Artes Plásticas. Curadora da Representação Brasileira de Net Art da 25ª Bienal Internacional de São Paulo (2002), integrou a equipe curatorial do Programa Rumos Itaú Cultural Artes Visuais (2008–2009). Coordena o Grupo de Pesquisa arte&meios tecnológicos (CNPq/FASM), sendo autora de *Extremidades do vídeo* (Editora Senac, 2008).