

**A revista TECCOGS apresenta a entrevista da Prof^a Dr^a Lucia
Leão com a artista, pesquisadora e professora Dr^a Giselle
Beiguelman.**

<TECCOGS>

Sua trajetória nas estéticas tecnológicas é pioneira e bem particular. Você poderia nos dar a sua narrativa pessoal desse percurso?

<G.B.>

Doutorei-me em História em 1991, mas só em 2001 voltei à universidade. Trabalhei muitos anos como pesquisadora das relações entre tecnologia e imaginário, no extinto Depto. de Patrimônio Histórico da Eletropaulo e sobre um autor que foi pioneiro no trânsito entre comunicações de massas e arte (Ernest Hemingway, centro do meu doutorado). No que diz respeito às mídias digitais, sou quase autodidata e foi um processo que se iniciou acidentalmente, durante a apresentação de um CD-ROM que o professor Nelson Brissac desenvolveu para o projeto Arte/Cidade (<http://www.artecidade.org.br>) em 1994. Não havia nada parecido no Brasil então e pouquíssima coisa do gênero no mundo. Era um projeto muito arrojado. Quando vi aquilo na tela, decidi que era o que queria fazer para o resto da vida. Achei muito parecido, do ponto de vista conceitual, com as bases teóricas e metodológicas que eu conhecia e dominava (a arqueologia do saber de Michel Foucault e o desconstrutivismo de Jacques Derrida). Comprei um computador e comecei, como boa paulistana Geração 80, a arriscar projetos que eu acreditava serem "poesia concreta".

O fato é que alguns amigos acompanharam o processo e me indicaram para fazer parte da equipe que implantou o UOL. Aprendi muito lá. Em 1995, fazer Internet era uma experiência semelhante a da TV Tupi. Fazíamos e descobríamos tudo ao mesmo tempo. Costumo brincar que sou Doutora em História da Cultura pela USP e livre-docente pelo UOL. Foi lá que comecei a elaborar o projeto que resultou em O Livro depois do Livro (1999) (<http://desvirtual.com/thebook/>), premiado pela Fundação VITAE e lançado na hoje antológica exposição NET_Condition (<http://on1.zkm.de/netcondition/>), realizada pelo ZKM (Museu de Arte e Mídia da Alemanha), a convite de Peter Weibel, curador da exposição e diretor desse importante museu. Esse projeto redirecionou minha vida integralmente e me abriu a perspectiva de trabalho artístico e me trouxe de volta à universidade. Do enfrentamento com a web, passei logo às redes móveis, em 2001, e a projetos cross media e híbridos, em 2002, focando mais recentemente em formatos emergentes de

audiovisual em redes sociais. Tinha uma hipótese que hoje se confirma, com a cultura da mobilidade: O homem, como dizia Aristóteles, é um ser político (ou seja da *polis*, da cidade). Seu lugar é a rua e não o escritório. Talvez por não ter formação em artes, nem em tecnologia, me permiti e me permito experimentar e errar muito. Procuro não perder essa diretriz nunca. Se o benefício do intelectual é a dúvida, como dizia Montaigne, a dádiva do processo de criação é o erro!

<TECCOGS>

Sei que você tem uma abordagem sobre processos criativos em estéticas tecnológicas que não dissocia teoria de prática. Você poderia falar um pouco a respeito?

<G.B.>

A separação entre teoria e prática é fruto de uma visão hierárquica da cultura que reserva a algumas mídias e formatos, um status superior em relação a outras. Nessa perspectiva, as linguagens não-verbais são inferiores ao pensamento linear e à escritura textual. Isso, especialmente, numa época que fala por código binário e pensa a vida como sistema informacional (no limite, é isso o projeto genoma) não faz mais sentido algum. A arte é uma forma de pensamento, assim como a tecnologia se realiza por linguagens de programação. Não são as esferas práticas de um saber teórico. Lidamos com inteligências múltiplas e distintas formas de produção de conhecimento em campos de pesquisa cada vez mais híbridos.

<TECCOGS>

Tanto o Design Digital como as Redes Informacionais são objetos de pesquisa de natureza híbrida e presentes em diferentes campos de investigação. Como você, enquanto pesquisadora, vê as intersecções e inter-relações entre as disciplinas? Que tipo de método você aplica nas suas inquirições?

<G.B.>

No que diz respeito às intersecções, parece-me que respondi na questão acima. Já no que tange ao método, posso dizer que sou uma anarquista movida à ansiedade crítica. Sou profissional em buscar o "How To" de qualquer coisa e fascinada pelo cotidiano. Vários projetos meus nasceram em situações inusitadas, como congestionamentos, e muitos são ready mades, que recontextualizam simbolicamente os circuitos de que se apropriam. Bons exemplos disso são as séries de projetos que fiz para painéis eletrônicos (<http://www.desvirtual.com/category/public-art/>), no primeiro caso, e a Suite para Mobile Tags, minha obra mais recente e baseada em Qr-Codes (<http://desvirtual.com/qartcode/>). Tenho também algumas manias. Não

consigo elaborar nada se não tiver um bom título na cabeça. Isto posto, resumiria meu método como método do caminhante, inspirado pelos versos do poeta espanhol Antonio Machado, que escreveu: “caminante, no hay camino, /se hace camino al andar.” (Caminhante, não há caminho. Faz-se o caminho ao andar).

<TECCOGS>

Quais são os principais centros de pesquisas na área e porque você os considera assim?

<G.B.>

Vários centros de pesquisa do MIT, especialmente os dedicados a redes sociais, mobilidade e novas interfaces. O CADRE, Laboratório de Novas Mídias da Universidade de San Jose (Califórnia). Os departamentos de Design e Arte das Universidade da Califórnia Irvine e San Diego, o Laboratório Paragraphe, da Universidade de Paris VIII, a Escola do Museu de Arte e Mídia da Alemanha (ZKM), o Goldsmiths College, a Slade School of Fine Art, da University College London, na Inglaterra, a Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, entre outros, são centros de ponta porque investem em pesquisa que não é pensada como “teórica” ou “prática”, mas sim como produção híbrida de conhecimentos nas interfaces entre a arte, a comunicação, a tecnologia e as ciências.

<TECCOGS>

Se você fosse sugerir uma bibliografia básica, fundamental para um pesquisador de Mestrado *Sricto Sensu*, quais seriam os 10 livros que comporiam esse acervo?

<G.B.>

Vou citar cinco de autores nacionais (ou “nacionalizados”) e cinco internacionais, ok?

LEMONS, Andre. **Cibercultura - Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. 4ª Ed. Porto Alegre: Sulinas, 2004

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**. 3ª Ed. São Paulo: EDUSP, 2003.

PAUL, Christiane. **Digital Art, Londres: Thames and Hudson**. 2ª edição, ampliada e atualizada, 2008

BOLTER, Jay e GRUSIN, Richard. **Remediation – Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 1999

LOVINK, Geert e ROSSITER, Ned. **My Creativity Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2002.

LEÃO, Lucia (org). **O Chip e o Caleidoscópio**. São Paulo: SENAC, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007

ROSSITER, Ned. **Organized Networks: Media Theory, Creative Labour, New Institutions**. Rotterdam: Nai Publishers, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado – Por uma Filosofia do Design e da Comunicação**. Rafael Cardoso, org. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

<TECCOGS>

E quais as 10 obras/sites que, na sua opinião, são representativos das vertentes das estéticas tecnológicas e fundamentais nas pesquisas da linha?

<G.B.>

Bestiario - <http://www.bestiario.org/>

Dossiê Alex Primo - <http://www.interney.net/blogs/alexprimo/>

Desvirtual - <http://www.desvirtual.com/>

Intelligent Agent - <http://www.intelligentagent.com/>

OpenProcessing - <http://www.openprocessing.org/>

Media. Art. Net - <http://www.mediaartnet.org/>

Net Art: Pesrpectivas Criativas e Críticas - <http://netart.incubadora.fapesp.br/portal>

Neural - <http://www.neural.it/>

Regine Debatty. We Make Money, Not Art - <http://www.we-make-money-not-art.com/>

TED - <http://www.ted.com/>

<TECCOGS>

Se você pudesse dar 7 conselhos para um jovem designer digital quais seriam?

Abra o código e compartilhe.

<G.B.>

1. Abra o código e compartilhe.
2. Respeite e promova a inteligência distribuída: Vivemos a era dos “produtores”.
3. Pense a arquitetura da informação ANTES de qualquer outra etapa.
4. Design é exercício de generosidade: Preste atenção na coerência entre a linguagem de programação, a mensagem do produto e o público-alvo do projeto.
5. Esqueça a originalidade. Remixe e Multiplique.
6. Ouse. Desafie as regras de usabilidade para criar novas sensibilidades.
7. Seja obsessivo. Nunca desista. Insista.