

## **(DES)ARTE: Desvios e Agenciamentos da Reprogramabilidade TecnoEstésica**

Daniel Hora\*

Este artigo é dedicado a uma reflexão sobre o desvio que as poéticas de hackeamento propõem aos sentidos da funcionalidade e da disfuncionalidade tecnológica. A partir de referências teóricas derivadas, sobretudo, da filosofia da diferença, avaliaremos noções de favorecimento e de contraposição à utilidade e à eficiência da tecnologia. Em seguida, comentaremos trabalhos de artistas e coletivos que se agenciam no contexto da reprogramabilidade dos artefatos e códigos tecnológicos. Por fim, refletiremos sobre as implicações do choque ou da convergência entre lógica e sensação, considerando a sua conjugação mútua em um campo terceiro e transitável de complexidades.

Palavras-chave: arte e tecnologia, hacker, reprogramabilidade, diferença

### **Iterabilidade na arte e na tecnologia**

A meta da instrução é o fim da instrução, quer dizer, a invenção  
MICHEL SERRES, Filosofia Mestiça

o homem, como o vírus, o gen, a parcela mínima da vida, se realiza numa  
duplicidade antagônica, – benéfica, maléfica – que traz em si o seu caráter  
conflitual com o mundo

OSWALD DE ANDRADE, A Crise da Filosofia Messiânica

Estranhamento: não era isto que se esperava dizer, não era isto que havia sido planejado. A confiança na comunicação como processo de transmissibilidade unívoca, predeterminada, de um sentido identificado, reflete uma expectativa funcional de transferência sem interferência do produto de origem até o ponto de entrega, da emissão à recepção, com o máximo aproveitamento. Com o digital, as mídias de alta fidelidade (*hi-fi*) alimentam promessas de eficiência de transporte sem ruído, sem contaminação, sem externalidades. No entanto, como ressalta Derrida (1991a) essa expectativa de fidedignidade absoluta é desabonada pela irreducibilidade de sentidos da própria palavra *comunicação*, utilizada para além do campo semântico, por exemplo, com o significado de transmissão de movimento, força e choque ou ligação entre distâncias.

A produção artística conjugada com as tecnologias midiáticas lida com essa possibilidade do estranhamento quanto adota táticas de contravenção, em abordagens hackers contrárias ao funcionalismo da comunicação: este aparelho não deveria operar assim ou deveria operar em outro lugar, com outras funções. Porém as mídias

---

\* Aluno do curso de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, sob a orientação da Profa. Dra. Maria Beatriz de Medeiros. Desde 2004, atua nas áreas de comunicação, pesquisa, ensino e políticas públicas, desenvolvendo trabalhos dedicados às artes e à cultura. Sua pesquisa de mestrado "arte\_hackeamento: diferença, dissenso e reprogramabilidade tecnológica" recebeu o prêmio Rumos Arte Cibernética 2009, concedido pelo Itaú Cultural.

são um ponto de partida dessa relação a ser perturbada. Seguindo Derrida, cabe perguntar: se a indeterminação dos contextos em que ocorre a comunicação (enquanto atividade, mediação ou mesmo palavra do léxico) tampouco assegura domesticar numa síntese precisa, utilitária, a liberdade latente de disseminação de um evento, uma prática, todas as tecnologias poderiam ser vistas como modos de comunicação, ou seja, de passagem de estados iniciais a estados transformados?

Descartada aqui a ideia de *precisão*, como determinação ou exatidão que favorece a eficiência tecnológica, o que parece *preciso* é deixar explícito o campo de equivocidade da comunicação e, ao nosso ver, da tecnologia em geral. Pois o desvio está implícito no ajuste à multiplicidade dos contextos – ou a cada contexto em sua multiplicidade. A necessidade (*il faut*) do defeito (*default*), das lacunas, do não-calculável (do não-computável, acrescentamos) se coloca como via para a hiperdiacronização dos comportamentos hipersincronizados, padronizados, pelo maquinário extenuador das diferenças movido pelo capitalismo cultural (STIEGLER; MEDEIROS, 2007). A arte que (se) desvia (d)a tecnologia regulada pode, assim, torna-se um ato de hackeamento que rompe as barreiras da disseminação de todo acontecimento que agencia ou com o qual se referencia.

Disseminação que a escritura da arte e da tecnologia opera na ausência de uma suposta homogeneidade espacial ou sistêmica da comunicação, como processo utilitário de transmissão do sentido Único. Escritura que entendemos não somente como gestos físicos da inscrição literal, pictográfica ou ideográfica, mas também como a totalidade que a viabiliza, inclusive naquilo que é alheio à voz: a cinematografia, a coreografia, a escritura pictórica, musical, escultórica (DERRIDA, 1973) – e cibernética, pensamos. Desse modo, admitida como modalidade de escritura (traço, grama), a concatenação da arte com a tecnologia compreende sistemas de notação (artística e tecnológica) anexados secundariamente às suas práticas, bem como o conteúdo dessas práticas. O que torna a sua dupla escritura complexa: estética e técnica, sensorial e racional, híbrida.

Em sua dupla escritura, arte e tecnologia se entrelaçam na iterabilidade, ou seja, na sua disponibilidade independente da predeterminação de destinatários (empíricos ou idealizados) que assegura sua legibilidade pela repetição, com a produção da diferença – *diferença*<sup>1</sup> (DERRIDA, 1991a). Essa reativação que faz a arte e a tecnologia ser como são implica que suas marcas estejam implícitas em seu código – que nunca é estruturalmente secreto, pois tem de ser transmissível, decifrável, iterável por outros. Essa iterabilidade redundante na disrupção dos códigos artísticos e tecnológicos como sistemas finitos de regras, bem como na destruição radical de todo o contexto como protocolo rígido de codificação. Trata-se aí de hackeamento, podemos dizer. Hackeamento visto não (só) como crime ou vandalismo, mas sim como abstração, produção da diferença com base na diferença, conforme McKenzie Wark<sup>2</sup> (2004).

### **Produção artística e reprogramabilidade tecnológica**

Lev Manovich (2001) apresenta a transcodificação como um dos aspectos de definição da linguagem das mídias digitais – em conjunto com a linguagem numérica, organização modular, automação e variabilidade. Pela transcodificação, a computação lida com uma estrutura caracterizada por listas, arquivos, vetores, variáveis e algoritmos. Por outro lado, a linguagem numérica associa-se a condições de decodificação para que seja apropriada pelo olhar humano. Assim, a mesma

informação existe tanto na qualidade de registro binário e operacional dos valores cromáticos traduzidos em pixels, por exemplo, quanto na qualidade de signo componível para o repertório imagético cultural.

Essa relação intermediária, segundo Manovich, faz com que a lógica computacional regule a ordem cultural, em uma relação que abrange das convenções presentes nos modos de interação e de operação de cada aplicativo à semântica dos conteúdos tratados e suas formas de comunicação e classificação. Em contrapartida, as experiências humanas com a mídia digital alteram as condições de hardware e software, influenciando sobretudo a transformação das interfaces dos dispositivos tecnológicos atuais de acordo com a tendência de aproximação aos modelos dos aparatos anteriores.

A perspectiva de Manovich nos indica um atravessamento recíproco, na direção da arte para a tecnologia e ao revés, da programabilidade embutida na condição algorítmica da tecnologia digital, que a distingue das mídias antecedentes, e da programabilidade exercida nas dinâmicas políticas e culturais. No grau talvez mais elementar da parte humana envolvida nesse arranjo cibernético, a qualidade de programa comparece, inclusive, latente, ou pelo menos em seus mesmos termos interpretada, quando pensamos nos processos da microdimensão das células biológicas, orientados por instruções genéticas (DERRIDA, 1973).

Desse modo, a programabilidade transversal à arte e à tecnologia pode ser vista como um agenciamento entre os dois campos que, de acordo com o pensamento de Deleuze e Guattari (2007), constitui modos de relação entre camadas formadas pela estratificação – estagnação do sentido Único na arte e na tecnologia. É o que ocorre em exemplos como o projeto *CarnivorePE*<sup>3</sup> (personal edition), um programa espião (*spyware*) em código aberto feito pelo coletivo Radical Software Group em 2001. Seu propósito é a subversão da funcionalidade da tecnologia de vigilância de mesmo nome usada pelo FBI. Em lugar do uso na investigação de práticas criminosas na internet, o trabalho possibilita a apropriação dos dados captados em interfaces artísticas chamadas de clientes, suscitando o questionamento do programa empregado pela agência de inteligência estadunidense.

As informações são então *reprogramadas* em vários outros projetos de arte. Em *Amalgamatmosphere*<sup>4</sup>, de Joshua Davis, Branden Hall e Shapeshifter (BLAIS, 2006; TRIBE; JANA, 2009), os fluxos de dados na rede são apresentados como círculos coloridos em movimento dinâmico. Já *Guernica*<sup>5</sup>, da dupla Entropy8Zuper!, converte a internet em um mundo distópico e estéril em 3D, em que aviões, rochas, prédios, plataformas de petróleo e estradas representam fragmentos de dados da rede. O título e as cores cinzentas do trabalho fazem referência à tela de Picasso, produzida como protesto contra a guerra.

As diversas apropriações do exemplo citado apontam para a situação móvel e transitiva que se articula a partir da (escritura) poética e política da arte e do hackeamento. Neste sentido, a contínua passagem da virtualidade para a atualidade, abstração conforme Wark, deve ser sublinhada. Assim, adotamos o prefixo *re-* na palavra *reprogramabilidade*, para evidenciar o valor de *recriação* advindo da programabilidade dos meios digitais, conforme comentado por autores como Julio Plaza e Monica Tavares<sup>6</sup> (1998). Trata-se de um valor iterável que traz a efeito a virtualidade, por meio de adoções e interferências. Desse modo, a diferença se produz, revelando a qualidade de programa (latente ou atribuída) do código.

É, portanto, em termos de agenciamento e iterabilidade que consideramos a *programabilidade* de Manovich. Um agenciamento disruptivo, desviante, que ocorre com a concorrência de heterogêneos, que convergem em territórios (re)traçáveis sobre o piso movediço em que são hibridizados o que concerne ao sensível e o que tange ao discursivo, o estético e o político. Assim, a inteligência artificial é contaminada pelos corpos, que sofrem e sentem, pensam e agem sobre o mundo. Por sua vez, os corpos se (in)vestem do tecnológico – como vestimenta ou armamento, dotação ou desejo, aplicação ou extensão, como hipersubjetivação.

Entre diversos casos, essa hipersubjetivação manifesta-se em dois projetos da dupla 0100101110101101.ORG, formada por Franco Birkut e Eva Mattes. Em *Life Sharing*<sup>7</sup>, realizado entre 2000 e 2003, os artistas liberam em seu site na internet o acesso a todos os dados pessoais armazenados em seus computadores (TRIBE; JANA, 2009). Por sua vez, em *Vopos*, de 2002, a dupla carrega transmissores de GPS para informar em tempo real a sua localização e disponibilizam ao público suas conversas por telefone celular<sup>8</sup>. Ambos os trabalhos lidam com questões de transparência, exibicionismo e voyeurismo e vulnerabilidade na comunicação telemática, indicando como a invasão da privacidade se reconfigura a partir do arranjo cibernético entre o humano e o maquínico.

Em projetos como estes, o agenciamento da reprogramabilidade produz um deslocamento mestiço, entendido como adjetivo para a obliquidade dimensional de um terceiro lugar (a diagonal do quadrado nem par nem ímpar, por exemplo) e para a estranheza da atuação daquilo que flui na excentricidade entre o científico e o literário, o saber rígido e o saber mole (SERRES, 1993). Mestiçagem esta que se faz no claro-escuro, na retenção do que se pretendia hegemônico. Assim, exageros do desligamento total dos efeitos políticos da crença na arte pela arte se retêm, ao mesmo passo em que são polidas as arestas do funcionalismo tecnológico ríspido.

O terceiro instruído, mestiço, de Serres se configura na iterabilidade da arte\_hackeamento, em que os termos se agenciam sem incorporar um ao outro. O traço inferior entre os termos serve aqui para marcar esse espaço de hibridismo, em contraste com o uso da hifenização que conduz à ideia de apenas um objeto, um sentido Único, comunicável, do substantivo composto. Pois nem toda arte é hackeamento, nem todo o hackeamento é arte. O que interessa, contudo, é a transversalidade, ou seja, o conjunto de concatenações micropolíticas entre máquinas artísticas e revolucionárias de ambos os lados, que se dedicam à resistência constante, à insurreição em circunstâncias pontuais de mobilização e ao exercício de um poder constituinte – contrário à dominação do poder constituído (RAUNIG, 2007). O estranhamento do iterável, que em sua recorrência gera disseminação, solapa a utilidade de reconhecimento do mesmo na cópia reproduzível do sentido Único.

### **Modernidades desviadas, reprogramadas**

A *reprogramabilidade tecnológica*, ou a ênfase na iterabilidade da escritura, nos remete à problemática modernista da *reproduzibilidade técnica*. Problemática derivada do advento da tecnologia de captação fotoquímica e mecânica dos reflexos da luminosidade sobre o real, que é visto por alguns autores como ápice e ponto de inflexão da lógica de automação do registro visual, até então baseada no alinhamento espacial e temporal entre objeto observado, agente observador e imagem gerada (COUCHOT, 2003).

Quando surgem, a fotografia e, em seguida, seu sequenciamento no cinema constituem uma nova escritura, mais complexa em termos técnicos do que a pintura, porém correspondente ao mesmo *pharmakon* discutido por Derrida no que diz respeito ao aparecimento da escrita (1991b): de uma só vez, é remédio contra o esquecimento e veneno para a memória. Assim, a imagem fotográfica é um antídoto para a transitoriedade de fenômenos naturais ou industriais que o olhar humano mal consegue fixar. Por outro lado, traz o efeito colateral do desprestígio da habilidade imagética artesanal. No sentido tóxico, temos a angústia de Baudelaire ante o declínio da pintura causado pela aliança da fotografia com o público iludido por ela. Na direção medicinal, temos em Benjamin (1996) a ponderação sobre a substituição do valor de culto pelo valor de exposição, capacidade emancipadora que a imagem adquire com a difusão decorrente da reprodutibilidade.

Nesse contraponto de efeitos ambivalentes do *pharmakon*, o agenciamento entre arte e tecnologia gera mestiçagem: a arte adota colagens de materiais banais, fragmenta a organização visual regulada pela perspectiva monocular e adota o movimento (da obra ou do público) como elemento poético. Por sua vez, a automação da imagem se desdobra no aprimoramento da captação e ampliação da possibilidade de recombinação do conteúdo visual, quase como um retorno à manipulação, agora, mediada pelo controle aparelhado dos elementos mínimos da imagem – o grão de prata fotossensível, o feixe de elétrons da varredura do vídeo e o pixel, transcodificável em bits, do suporte digital.

É no estágio do pixel que a reprogramabilidade sobrepõe-se ao *saber fazer* artístico e à exposição massificada da imagem mecanicamente reproduzível. Temos então a emergência de um *pensar programar*, por sua vez, contemporâneo do conceitualismo que acentua na arte a preponderância dos planos, roteiros e códigos de realização ou de *performance*. Não se trata mais de conhecer e explorar bem os efeitos de uma técnica ou máquina, mas sim de colocar o pensamento em ação, por meio da configuração, simulação e interferência em dispositivos e circuitos. Com isto, temos uma arte de nenhum e qualquer lugar ou tempo<sup>9</sup>. A cada vez e cada situação, a inter-relação mediada, ativa e contígua entre pessoas e sistemas altera o trabalho artístico (GIANNETTI, 2006). Ao invés da ubiquidade da cópia, encontramos a objetualidade interrompida pela contínua produção da diferença e explicitação da iterabilidade artística e tecnológica, antes escamoteada em favor de usos consensuais.

A transmissibilidade da tradição, a eficiente comunicação do sentido Único de um testemunho histórico, é então corrompida, hackeada, em favor de narrativas heteronômicas. A Modernidade, entendida como história progressiva da inovação, reparte-se em diferentes modernidades, comportando diversas singularizações da escritura. Em sua iterabilidade, a arte\_hackeamento atravessa esse movimento dissuasivo com experiências dissidentes de relacionamento entre o analógico e o numérico, o *high-tech* e o *low-tech*, o artificial e o natural, que se demonstra na produção de caráter recombinante de nomes como Moacir Lago, Paulo Nenflídio, Lucas Bambozzi e coletivos Bijari e Chelpe Ferro (ROSAS, 2006). Uma tipo de produção que inspira também o conceito de tecnofagia, pois pode ser entendida como atualização dos procedimentos característicos do modernismo antropofágico brasileiro de reinterpretação de referências exógenas (BEIGUELMAN, 2010a; 2010b).

Desta vez o devoramento se volta aos (falsos) consensos de eficiência, funcionalidade e utilidade justificados pela ideia de modernização pela tecnociência. Coletivos como Gambiologia se dedicam à construção de instrumentos sonoros e objetos eletrônicos

(*circuit bending*) a partir da reciclagem de peças de aparelhos classificados como refugo pelas regras da obsolescência programada. Em 2009, o coletivo promove uma oficina de desenvolvimento de “gambiarras sonoras”, em parceria com o projeto Marginalia, de André Mintz e Pedro Veneroso, e o coletivo Azucrina. Como resultado desse processo é realizada a *jam session* da Orquestra Gambionália, com a apresentação das batidas, tonalidades e ruídos obtidos<sup>10</sup>.

Por outro lado, o projeto de intervenção urbana *Exposição Internacional de Tecnologia e Arte, Porra! – EITA, Porra!*<sup>11</sup>, realizado pelo artista Jeraman (Jerônimo Barbosa), lida com o devoramento da tecnologia e do sistema institucionalizado da arte, das galerias, museus e centros culturais. Sua proposta de agenciamento se baseia na ocupação e ativação poética de *lan houses* utilizadas pelo público de baixa renda. Durante um período, todas as máquinas desses pontos comerciais são alugadas e usadas para o desenvolvimento, instalação e exposição de trabalhos coletivos que tiram proveito da infraestrutura limitada dessas *lan houses*, em uma tática de “baixa tecnologia de ponta”. A proposta tenta ainda estimular a continuidade e intercâmbio da produção por pessoas que se interessem em organizar atividades semelhantes às da intervenção inicial.

A reprogramabilidade e o hackeamento estão presentes tanto nas experiências de montagem de circuitos eletrônicos dos coletivos Gambiologia e Marginalia quanto nas atividades de constituição de um *circuito* parainstitucional pelos artistas, programadores e público mobilizados por Jeraman para dis/funcionalizar as *lan houses*, que de estabelecimentos de serviço comercial de acesso à rede e jogos eletrônicos se convertem em laboratórios de mídia e espaços de arte por um momento determinado. De volta ao estranhamento: pela (contra)eficiência, o *pharmakon* da escritura tecnológica promove perda (memória atrofiada, manualidades desprestigiadas, obsolescências programadas) e acúmulo (novas reprogramações entre máquinas, subjetividades e corpos). A questão está na apropriação mestiça da tecnologia, dos meios de produção aos de comunicação, o que requer a livre disseminação da escritura por meio da iteração e a produção coletiva da diferença – a abstração, o hackeamento.

### **Singulares mestiços**

A arte\_hackeamento intervém pela desregulação dos regimes disciplinares de subjetivação guiados pela racionalidade das tecnologias computacionais, marcadas hoje pela crescente ubiquidade. Nessa contravenção, a eficiência comunicacional (e tecnológica) da transmissão funcional do sentido Único se fragmenta na multiplicidade aberta dos arranjos da escritura iterável do estésico e do político. Assim encontramos a reprogramabilidade tecnológica que singulariza as mídias digitais em agenciamento, ou mestiçagem, com a reprogramabilidade das poéticas exploratórias, híbridas e heteróclitas da arte contemporânea. Trata-se de uma relação de transversalidade que propõe resistências ante as injunções do poder/conhecimento, o domínio e a opressão na hierarquia de saberes e capacidades.

Quando o arranjo da arte\_hackeamento atinge e libera tanto o código quanto a codificação e a máquina codificadora e normatizadora, as mídias, a tecnologia e a política, de modo mais amplo, transformam-se junto com aquilo que comportam e transmitem. Na convergência na escritura digital, os meios de produção e de comunicação se tornam, então, em hipermídia de simulação recombinatória, cujos conteúdos e efeitos podem ser hackeados, submetidos a correções, desvios e

interferências iterativas e participatórias.

Consoante aos interesses em questão, as tecnologias podem escapar da linearidade em direção a um terceiro campo, mestiço, instruído e sensível de heterogeneidade. A univocidade das imposições ou limitações técnicas voltadas à funcionalidade e eficiência é fruto de escolhas que podem se distribuir em outras direções, para o avesso da disseminação. Estranhamento, portanto, a ser continuado pela abertura do código e pela iterabilidade da escritura: a arte que desfaz a estagnação consensual, inclusive da própria Arte, é hackeamento ou des/ARTE – produção de desvios e agenciamentos da reprogramabilidade tecnoestésica.

## Referências

BEIGUELMAN, G. Technophagic Emergence. In: ISEA2010 RUHR, 16th, Berlin. **Conference Proceedings**. Berlin: Revolver Publishing, 2010a. p. 324-326.

BEIGUELMAN, G. Tecnofagias emergentes na Artemídia.BR. **Revista Marginalia+Lab**, n. 1, Belo Horizonte, 2010b. Disponível em: <<http://www.marginaliaproject.com/lab/magazine/002/>>. Acesso em: 24/6/2011.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BLAIS, J. **At the edge of art**. London: Thames & Hudson, 2006.

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 2007.

DERRIDA, J. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DERRIDA, J. **Margens da Filosofia**. Campinas: Papyrus, 1991a.

DERRIDA, J. **A Farmácia de Platão**. São Paulo: Iluminuras, 1991b.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2008.

GIANNETTI, C. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge, USA: MIT Press, 2001.

PLAZA, J.; TAVARES, M. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

RAUNIG, G. **Art and revolution**: transversal activism in the long twentieth century. Cambridge, USA: Semiotext(e), 2007.

ROSAS, R. Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante.

**Caderno Videobrasil**, n. 2, São Paulo, 2006. p. 36-53

SERRES, M. **Filosofia mestiça**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

STIEGLER, B.; MEDEIROS, M. B. DE. **Bernard Stiegler**: reflexões (não) contemporâneas. Chapecó: Argos, 2007.

TRIBE, M.; JANA, R. **New media art**. Open-source wiki book. Brown University Wiki Service, 2009. Available at: <<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art>>. Access on: 25 June 2011.

WARK, M. **A hacker manifesto**. Cambridge, USA: Harvard University Press, 2004.



- 
- 1 Tradução do neografismo *différance* adotado por Derrida para recuperar os sentidos de adiamento de decisão, distanciamento espacial e dissenso presentes nas origens etimológicas da palavra *différence* (diferença).
  - 2 Wark indica que hackear é diferir o real, abstrair alternativas, latências do virtual, para lançá-las no atual. Neste sentido, o autor defende que o hackeamento é extensível à biologia, à política, à arte, à filosofia.
  - 3 O projeto e suas diferentes apropriações podem ser conhecidos em: <http://r-s-g.org/carnivore/>.
  - 4 Hospedado em: <http://ps3.praystation.com/pound/assets/2001/11-20-2001/index.html>
  - 5 Hospedado em: <http://entropy8zuper.org/guernica/>.
  - 6 Em lugar de recriação, a palavra colaboratividade daria ênfase à possibilidade de interferência e acionamento em grupo. Pois, conforme Plaza e Tavares, com a imagem eletrônica, a criação se coletiviza.
  - 7 Hospedado em: [http://0100101110101101.org/home/life\\_sharing/index.html](http://0100101110101101.org/home/life_sharing/index.html). O título do projeto é um anagrama da expressão *file sharing* (compartilhamento de arquivos).
  - 8 Essas conversas foram remixadas em uma composição do coletivo Negativland, cujo trabalho com colagens de músicos famosos já geraram vários processos na justiça por infração de *copyright*.
  - 9 Para Plaza e Tavares (1998, p. 58-59), as mudanças na percepção introduzidas pelas imagens sintéticas não mais dizem respeito à "profundidade de campo", mas sim à "profundidade de tempo". Em lugar do tempo causal e contínuo do passado, surge um tempo infinito, de um evento puro jamais atualizável em sua totalidade.
  - 10 Mais informações estão publicadas nos blogs dos coletivos: <http://www.gambiologia.net/blog/> e <http://marginaliaproject.com/blog-pt/>.
  - 11 Blog do projeto: <http://projetoeitaporra.wordpress.com/>.