

Plataforma *Rhizome*: lógica e condições curatoriais na cibercultura

Denise Bandeira¹

Este artigo analisa, reflete e contrapõe práticas curatoriais, tradicionais e *online*, além de considerar exemplarmente o papel da Plataforma *Rhizome*. A criação de programas de comissionamento e curatoriais *online* por plataformas e o uso de processos automatizados, como filtros e controle de acesso, segundo PAUL (2006), Krysa (2006, 2007, 2010) e IPPOLITO (2009), foram discutidos em contraposição às práticas tradicionais de curadoria. O comportamento de agentes partícipes do sistema de arte digital e tradicional foi perscrutado conforme Bourdieu (2004) e Cauquelin (2005). As condições do ciberespaço e a lógica da dromocracia cibercultural foram apresentadas segundo Trivinho (1998, 2007) e Virilio (1993).

Palavras-chave: dromocracia, ciberespaço, arte digital, plataforma.

Condições da rede: velocidade e comunicação

Nas décadas de 1990 a 2000, a rede *web* foi entendida como uma possibilidade de maior democratização, uma nova maneira de acesso e de distribuição, mas também como um espaço de funcionamento independente em relação ao mundo institucionalizado tradicional da arte, suas estruturas de validação e de mercantilização. Trivinho (1998, p. 13- 14) ofereceu deste período, um amplo panorama sobre as redes comunicacional-informáticas, da configuração, aspectos, características e, também, sobre a geração de fenômenos como, por exemplo, a civilização mediática e o ciberespaço. As redes formam a base da interatividade absoluta e veloz entre agentes, da anulação do território geográfico, da compressão do tempo, da velocidade como vetor da cultura, para o pesquisador, também "da materialização das estruturas multicapitalismo de fim de século" (*Ibid.*).

As redes implodem a concepção tradicional do espaço e instauram uma nova forma de percebê-lo, surgem marcadas pela circularidade absoluta e tautológica, devida à alta velocidade e à abolição do território, que resulta da liberação total da circulação dos dados, imagens e discursos. Conforme Virilio (1993, p. 153, grifo do autor), as tecnologias, como o vídeo e o *walkman* se apresentam "como a realidade e a aparência disponíveis em um kit" e como máquinas projetadas não para olhar imagens e escutar música, mas para que cada sujeito acrescente uma trilha visual e sonora ao visto e ao ouvido, permitindo encenar a própria realidade.

Assim, no sistema de arte, entre outras conseqüências dos avanços tecnológicos e do maior acesso às redes, as práticas curatoriais *online* começaram a se desdobrar independentemente das instituições tradicionais, surgiram projetos criados para a *web* com a colaboração entre curadores e artistas autônomos (PAUL, 2006).

¹ Mestre em educação pela UFPR (2002), professora da Faculdade de Artes do Paraná, doutoranda e bolsista CAPES do Programa de pós-graduação de Comunicação e Semiótica, da PUC-SP, linha de pesquisa Cultura e Ambientes Midiáticos, orientador Prof. Dr. Eugênio Trivinho. Email: denise@malisoft.com.br.

A partir de 2000, com a *Web 2.0*, aplica-se o conceito de plataformaⁱ, ampliam-se os processos colaborativos e a disponibilidade de acesso a rede via diferentes aparelhos móveis, de telefones celulares a PDA (*Personal Digital Assistants*), tais condições facilitaram a produção e a distribuição de conteúdo, já que as intervenções não se vinculavam a um espaço geográfico, acontecem descentralizadas, sem estrutura hierárquica e, no entanto, continuam a privilegiar a manutenção da autoridade. Assim, aceitar a caracterização da *web* como uma plataforma ou “máquina coletiva” para usos sociais, não implicou em desfazer as estruturas de poder e, para Cox (2010), sem identificar o antagonismo subjacente a essa forma de sociabilidade, não se encontra a condição de política das redes sociais.

Principalmente, nos Estados Unidos, as curadorias aconteceram também em contextos institucionais, com propostas de *websites* vinculados aos museus, tais como *Walker Art Center* e a *Gallery 9* dirigida entre 1997 e 2003 por Steve Dietz ou portais como *Artport* do *Whitney Museum* criado em 2001. Esses projetos curatoriais *online* diferiam substancialmente por suas respectivas interpretações dos aspectos fundamentais das curadorias tradicionais, destacaram-se a realização de seleção, o uso de “filtros” e o controle de acesso, conforme advogou Paul (2006).

A produção, discussão e a divulgação da arte digital em plataformas, *online* e *off-line*, seguiram os ditames da cibercultura, fortemente pelos processos automatizados com uso de programas, *network protocols*, ferramentas multimídias (*robotics*), tais como os resultados escalonados pelos esquemas de votação ou *ranking* das inscrições de obras pelos participantes, uso de *filtros/gatekeeper* e a moderação dos conteúdos e, também, foram alimentadas pelos eventos e encontros presenciais destas comunidades.

A cibercultura, segundo Trivinho (2007, p. 67, grifo do autor), viceja além das condições das redes: “Ela está já pressuposta no contexto *a priori* de relação com os próprios *media* interativos e com o capital cognitivo a eles necessário. É assim que, como categoria de época, ela se confunde, imanente, com o cenário material, simbólico e imaginário contemporâneo”.

Numa rede social padrão revela-se, por exemplo, de que maneira o campo social pode ser mediado pela condição social, cibercultural e pela economia de consumo, já que para obter os privilégios de acesso à plataforma exige-se o fornecimento de informações pessoais que, arquivadas em um banco de dados, servirão de consulta para empresas e para aplicações técnicas de marketing viral. Nesta direção, a rede social facilitou sobremaneira a partilha, mas a manutenção da propriedade exclusiva das plataformas contribuiu para uma relação social restritiva (COX, 2010).

A autoridade acabou por ser reescrita em vários lugares, já que a descentralização permitiu a multiplicidade e aumentou o conflito e, também, os graus de agenciamentoⁱⁱ entre curador, artista e público se tornaram mais complexos a partir dos processos de mediação tecnológicos. O agenciamento (poder de agir), por sua vez, desdobrou-se na rede em muitas possibilidades, desde influenciar, modificar e criar instituições ou eventos e, mesmo, atuar por representação (PAUL, 2006).

Tal contexto ofereceu condições para o surgimento de numerosos pontos de intervenção para a prática artística e de produção cultural, com possibilidades de engajamento artístico, agenciamento e conflito de autoridades (PAUL, 2006).

As mudanças nas práticas de curadoria *online* foram investigadas por Krysa (2007) que discutiu as relações de poder e controle no trabalho do curador expressas no contexto da rede e, também, tratou da relação entre curadoria e sistemas distribuídos abertos, entre Internet, computador e *software*.

Uma das lições da *Web 2.0* apóia-se no trabalho imaterial dos filiados, aceita pequenas contribuições realizadas cotidianamente, 'auto-serviço do consumidor' e usa o gerenciamento de dados para atingir a rede em toda a sua extensão, das bordas para o centro, 'até a cauda longa'ⁱⁱⁱ e não apenas a cabeça' (O'REILLY, 2005). Na classificação de obras, por exemplo, o vocabulário padrão adotado pela plataforma *Rhizome* (www.rhizome.org) foi reunido em uma *wiki* de termos e definições, denominada *VocabWiki*, alterada a partir da contribuição das *tags* inscritas diuturnamente pelos participantes da própria comunidade da *ArtBase* e, também, desenvolvida em consonância com a organização *Franklin Furnace* (Nova Iorque, EUA) para descrever a *new media art*.

Desde a popularização da *Web 2.0*, dos sistemas de gerenciamento e das ferramentas de busca, a organização de bancos de dados foi impulsionada pelos processos em curso de virtualização dos próprios acervos de museus e organizações nos EUA e na Europa, tais como *Langlois Foundation*, *MedienKunstNetz* e *Database of Virtual Art* e, por fim, constituiu-se numa das respostas destas instituições às demandas da cibercultura. No entanto, número insignificante de entidades permitia pesquisas *online* sobre seus acervos, já que a maioria dos bancos acontecia localmente sem a integração de dados na *web*. Por outro lado, a preferência dos usuários pelos buscadores *online*, *Google* e *Yahoo*, manteve um sistema que continuou a dominar os resultados das pesquisas, sem a interligação com as bases específicas sobre arte que permaneceram inacessíveis para um público mais amplo (IPPOLITO, 2009).

A pressão sobre o papel das instituições tradicionais da arte foi elevada pelo conjunto de exigências em ascender a um universo tecnológico e, esta situação, sobre a estruturação e demandas da cibercultura, encontra-se numa descrição sintética, proposta por Trivinho (2007, p. 116-117): "Os vetores estruturais básicos que presidem e recortam a fase atual da cibercultura são a informatização, a virtualização, a ciberspacialização, a hipertextualização, a cibericonização e a interatividade" e, em cujo bojo radicam necessariamente "a velocidade, a imaterialidade e a espectralização comunicacional".

No caso dos circuitos de arte, das grandes mostras, bienais e feiras, *Ars Electronica* (Linz, Áustria), *Documenta* (Kassel, Alemanha) e a Bienal de São Paulo (São Paulo, Brasil), desde o final da década de 1990, vigoram processos compartilhados entre local e global, *online* e *off-line* e, inclusive, a partir do conceito de plataforma, alguns eventos já incorporavam uma discussão, além do espaço da arte contemporânea e, entre seus temas, trataram de aspectos tecnológicos, econômicos e sociopolíticos.

Na arte contemporânea, com a crítica às condições expositivas e ao formato das bienais, para Spricigo (2009), sugeriu-se um novo deslocamento, em direção aos espaços públicos e às redes telemáticas, o que significou uma nova compreensão do lugar como "espaço informacional".

Plataformas: terminologia e tags

Em 2009, a organização *Forging the Future* (<http://forging-the-future.net/>) iniciou o desenvolvimento de ferramentas de busca e a construção de um banco de dados em parceria com a *Franklin Furnace* e a comunidade *ArtBase - Rhizome*. A intenção era solucionar a falta de comunicação entre os repositórios e disponibilizar o acesso a outras bases de dados, por exemplo, a *VocabWiki* que já funcionava interligada a comunidade *ArtBase - Rhizome* (IPPOLITO, 2009).

O propósito do uso da *VocabWiki* para a constituição de uma base de dados dedicada a *new media art* procurou romper com as terminologias acadêmicas e com a dominação de conceitos pela instituição de taxonomias, além de propor o uso de termos que foram apropriados pelos artistas na descrição dos seus próprios trabalhos e constituir uma espécie de *folksonomia* (DAWSON, 2011).

As práticas das plataformas, tais como *Runne.org* e *Rhizome.org*, em receber as contribuições para criar uma terminologia específica da área, em cada organização, originava um vocabulário, cujo desenvolvimento e aceitação dependiam da frequência e repetição dos termos criados pelos filiados para classificar seus trabalhos de *new media art* (GORIUNOVA; SHULGIN, 2006). O crescimento das *tags* por repetição possibilitava que novas categorias fossem armazenadas e consultadas nos bancos de dados.

Em detrimento do tipo de solução adotado pelas listas de discussão com a definição de uma taxonomia a partir de parâmetros definidos *a priori*, no caso das plataformas, o estabelecimento de um vocabulário estava em constante atualização e dependia da consolidação das categorias desenvolvidas pelas comunidades envolvidas e em concordância com o número de filiados, os processos de criação e as denominações criadas pelos próprios artistas.

Em 1999, a plataforma de arte *Rhizome* em sintonia com a velocidade de expansão das tecnologias e os interesses da *Web 2.0*, criou um arquivo *online* denominado *ArtBase* considerado inicialmente um repositório de *net art* e de textos críticos sobre a *new media art* colecionados durante os dez primeiros anos da atividade da organização. Já, em 2002, o arquivo foi ampliado com a inclusão de outras categorias da *new media art*^{iv} como *software*, *games* e documentação de instalações e performances *web-based* e, nos anos seguintes, recebeu um número crescente de inscrições de trabalhos dos filiados. Neste período, *Rhizome* recebeu recomendações quanto às práticas específicas de preservação para a *new media art* e, Rinehart (2002), apresentou uma agenda para implantar um programa para o acervo *online*.

As obras podem ser incluídas no acervo da Plataforma de acordo com os critérios de avaliação do potencial histórico da coleção (inovação estética, concepção sofisticada, impacto político; relevância em relação ao discurso da *new media art* e arte contemporânea em geral; discussões apresentadas na plataforma *Rhizome* ou em publicações relevantes na rede; espaço do trabalho em relação à obra do artista; proveniência do trabalho, comissionamento, exposições ou coleções) e em concordância com a definição adotada de *new media art* (RHIZOME, 2002).

Coincidentemente, na “era da comunicação”, o domínio de bancos de dados, o controle de informações selecionadas ou de um acervo de *new media art* e documentos digitalizados, também se vinculam aos ganhos financeiros na rede (O’REILLY, 2005). De *website* até tornar-se um *hub* comunitário em prol da repercussão da produção da *new media art*, a plataforma *Rhizome* mediada pelas informações publicadas se consolidou entre os recursos essenciais do campo, *online* e *off-line*, por acompanhar novos projetos artísticos, apontar tendências, comissionar obras, divulgar ações, promover eventos e debates críticos (CORNELL, 2010).

A estrutura de funcionamento de portais, tais como *Google* (www.google.com) *Yahoo* (www.yahoo.com) e *Amazon* (www.amazon.com) em um ambiente competitivo, vale-se do comportamento de um *hub* como ponto de conexões preferenciais que governa a evolução da rede e surge inscrito, por exemplo, pelo crescimento de *links* internos, religação, renovação, remoção e morte de ligações, por efeitos não-lineares e de contínua mudança. Ainda, torna-se mais evidente, quando um motor de busca da *Google* se manifesta como um mecanismo de controle, pois com pelo menos 200 variáveis do algoritmo, funciona na vastidão das informações *online* com filtros e senhas de acesso, ao permitir a localização de determinados tipos de informação e não de outros (KRYSA, 2010).

Neste artigo, a plataforma *Rhizome* (www.rhizome.org) foi discutida por sua capacidade e papel de transformar a produção da *new media art* em “capital social ou simbólico” e de desenvolver e articular uma base de poder entre os demais agentes do campo na cibercultura, conforme Bourdieu (2004, p. 12) observou:

Desmistificando o caráter sagrado da cultura, considera sua produção como resultado de um amplo empreendimento de alquimia social, na qual colabora o conjunto dos agentes envolvidos no campo de produção e circulação, ou seja, artistas, escolas de pensamento, críticos, jornalistas, etc.

Esta análise se justifica devido à ausência de críticas a cerca dos processos de acumulação do capital simbólico e social, diferenciação e consagração de artistas, curadores e obras de *new media art* em coleções *online*, ao se observar que: “Propriedade de poucos, o capital simbólico e o capital social são recursos conquistados à custa de muito investimento, tempo, dinheiro e disposição pessoal” (*Ibid.*, p. 10).

Por outro lado, aponta-se a carência de enfoques teóricos sobre o próprio sistema da organização, tecnologia, estrutura e atuação da Plataforma, que foi criada em 1999 e cumpriu inúmeros papéis na direção da institucionalização do campo da *new media art*.

Rhizome: da curadoria online

A estrutura apresentada pela Plataforma, em março de 2011, entre outros recursos *online*, oferecia uma agenda com anúncios de eventos e acontecimentos da área, editorial, programação, premiações, comissionamento, publicações, além da consulta a coleção *ArtBase* de cerca de 2500 obras de *new media art*.

O sistema de filiação da organização disponibilizava informações sobre a associação *online* para categorias individuais e institucionais, além de incentivar o compromisso de financiadores voluntários. Ao permitir a linkagem (*permanent link*) de conteúdos por *RSS (Rich Site Summary)* e o envio de *e-newsletter* por *email*, também, cria uma malha com o uso de outras redes sociais para distribuir material (*facebook, twitter, delicious e vimeo*).

O acervo *online ArtBase* foi criado com o princípio de possibilitar acesso público e manter uma exposição contínua da coleção de *new media art*, além de servir como plataforma para que os artistas apresentem seus trabalhos num contexto relevante de crítica e de discussões *online*, alimentadas por editoriais, pelos comentários da comunidade filiada e divulgados nas diversas redes sociais.

A *ArtBase* ao consolidar um acervo público de *new media art*, também se engajou na preservação desta coleção com a realização de uma proposta de documentação, migração, emulação e de reinterpretação dos objetos, cuja finalidade era manter os trabalhos de arte em funcionamento e de acordo com o desenvolvimento dos sistemas tecnológicos futuros (RHIZOME, 2002).

Em 2010, a reformulação da plataforma Rhizome (*beta*), também, implicou na renovação dos recursos de informática, tecnológicos e da política da coleção *ArtBase*. Nesta oportunidade, a adoção de novas regras de acesso permitiu aos usuários não pagantes visualizar todos os trabalhos, mas apenas a informação básica de cada obra.

O acesso para os membros da Organização foi escalonado de acordo com o valor da contribuição, permitia visualizar todos os trabalhos e respectivos dados completos e, além disso, com propósito curatorial, reunir obras em mostras *online*, além de compartilhar os resultados com os demais usuários, visualizar ou exportar todos os dados (imagem e informações). A expansão dos dados catalogados e do sistema de classificação possibilitou aos artistas maior flexibilidade para descrever suas obras e, também, sincronizar os registros da *ArtBase* com outras bibliotecas e arquivos, avanços conseguidos pelas parcerias com as instituições *CDWA-Lite, Dublincore e Getty Institute (Ibid., 2010a)*. A atualização em 2010 manteve a submissão das obras^{vi} de *new media art* com o preenchimento de formulários *online* pelos membros associados.

Conforme o processo de submissão à Plataforma de obras pelos membros, os dados eram preenchidos pelo artista e uma notificação era enviada ao coordenador da *ArtBase* que, em seguida, avaliava o trabalho a partir dos critérios da coleção. O sistema de controle enviava automaticamente uma notificação do resultado. Em caso positivo, se a obra era aceita, a mensagem por *email* informava uma *URL* para a conclusão do processo.

Nesta etapa, o artista precisava decidir entre duas opções de submissão^{vii} da obra, como *linked object* ou *cloned object*. O sistema enviava automaticamente um *email* ao diretor de tecnologia sobre a necessidade de instalação de um novo objeto, caso a opção por *cloned object* seja concluída satisfatoriamente. Em ambos os casos de submissão, o coordenador recebia uma notificação para conferir as informações e autorizar a publicação do objeto *online*. A opção por criar um *clone* do objeto implicaria em concordar^{viii} com a política de preservação da coleção, prevendo-se uma autorização do artista para a manutenção do trabalho.

O aceite^{ix} final de uma obra, depois da concordância do coordenador e da finalização do processo de submissão pelo artista, ainda dependia de um contrato entre as partes que expõe as condições da coleção e esclarece que todos os direitos sobre a obra permanecem com o artista, além de não impedir a realização de qualquer outra forma de exposição da obra e, em relação a integrar a coleção *ArtBase*, enfatiza-se a importância de constar esta informação no currículo do artista (RHIZOME, 2010b).

A consagração de um artista funda-se em indicações, textos críticos, exposições e mostras de relevância no cenário, também a importância de um evento no circuito tradicional da arte pode ser avaliada pela repercussão na mídia, em revistas especializadas. No caso, de operações no ciberespaço, a repercussão na rede acontece simultaneamente em todos os canais midiáticos.

Os formulários de inscrição preenchidos pelo artista oferecem uma descrição detalhada da obra (data de criação, tamanho do arquivo, tipo, gênero, vínculo com instituições, título, tecnologia, local e data, palavras-chave, novos termos e comentários). As palavras-chave e os termos associados aos objetos contribuem para criar novas terminologias (*tags*) e tendências conforme a frequência e o número de repetições.

Os novos objetos recebem comentários, apreciações e críticas de participantes (da categoria de associados) e, também, culminam divulgados nos diversos canais de comunicação relacionados à plataforma. A maioria dos comentários publicados pelos filiados não tem mediação, mas seguem as orientações apresentadas pela plataforma (*Ibid.*, 2010a).

A plataforma de arte *Rhizome* atua em consonância com os propósitos de desenvolvimento da *new media art* ao incentivar práticas curatoriais na rede, conforme argumentam as abordagens de Paul (2006) e Krysa (2006, 2007), diversifica o conceito tradicional de curadoria e incentiva que membros^x associados exerçam a posição de curador.

Rhizome oferece aos associados acesso a uma lista de programas, residências internacionais, oportunidades para a profissionalização, exposições e divulgação dos currículos e portfólios, ações que visam atender as demandas e, seguem critérios discutidos por agentes do campo e destacadas entidades responsáveis pelas distribuições de subsídios e financiamentos, desde as análises do cenário norte-americano de Jennings (2000) e Morris (2001) até a condição internacional explicitada nas recomendações de Helsinki (2004).

A aferição de comissionamentos foi uma prática instituída, desde o início da década de 2000, que se fortaleceu com a *new media art* e seguiu princípios curatoriais tradicionais. No entanto, a premiação *Rhizome Commissions Program*, criada em 2001, realizada anualmente pela Plataforma, mescla resultados do júri e a votação da comunidade (membros associados) que estabelece um *ranking* de centenas de propostas apresentadas e permite a interação entre os membros e os proponentes (artistas) por *feedback* (RHIZOME, 2010b, 2010c, 2011).

O júri e os membros analisam todas as submissões *online* para o Programa de acordo com os critérios e, em seguida, segue-se um sistema de seleção. A votação das propostas pelos membros da Plataforma adotada a metodologia^{xi} *instant runoff voting* - IRV considerada ideal para equalizar as escolhas de um eleitorado.

A instituição de comissões de júri combina práticas do sistema tradicional da arte como uma metodologia de votação que oferece a toda a comunidade uma chance de participação para indicar os favoritos ao comissionamento.

A premiação consiste de apoio financeiro e tecnológico para a produção de uma obra de *new media art*. O comissionamento representa uma distinção entre os membros da comunidade e da *new media art*, também oferece aos artistas iniciantes^{xiii} uma oportunidade para se destacar entre os demais agentes experientes do campo.

Por outro lado, a indicação de um regime de comunicação no qual a arte contemporânea vem sendo produzida, distribuída e consumida, por Cauquelin (2005), permitiu identificar a função e a posição dos integrantes do sistema da arte a partir das relações que se estabelecem entre público, artistas, mercado, instituições etc.

A definição de um esquema tripartite: produção – distribuição – consumo, foi proposta pela autora (CAUQUELIN, 2005) como uma fórmula para se compreender o mercado de bens materiais e simbólicos na modernidade. Um debate que surgiu e foi alimentado pela circulação da obra na rede, novas entidades e a criação de um mercado de arte *online*, inclusive, tem contribuído para que cada vez mais instituições se estabeleçam no ciberespaço, desenvolvam atividades e incentivem a participação, ampliando o processo de comunicação e informação com a comunidade em geral.

Assim, a renovação da produção se refaz num ritmo frenético, similar ao lançamento do mercado infotecnológico e de um contínuo descarte, como se confirma com o número crescente de trabalhos inscritos a cada edição dos Ciclos, desde 2001, enquanto incentiva o ingresso de novos artistas no campo da *new media art*, observa-se que:

Pelo fato da denegação da economia não ser um simples disfarce ideológico, é que, por um lado, novos produtores que têm como único capital sua convicção podem impor-se ao mercado, reivindicando valores em nome dos quais os dominantes acumularam seu capital simbólico e, por outro, somente aqueles que, entre eles, sabem acomodar-se às obrigações 'econômicas' inscritas na economia da má-fé poderão colher plenamente os ganhos 'econômicos' de seu capital simbólico. (BOURDIEU, 2004, p. 21, grifo do autor)

Ao fornecer bolsas pelo Programa de comissionamento, a Plataforma subsidia em parte a produção e o engajamento de novos artistas com o campo, mas sem incentivar comercialmente, assume um princípio da denegação da economia. As obras selecionadas integram o contexto e o acervo da *ArtBase* e, primeiramente, fomentam comentários e críticos com o *feedback* entre filiados e proponentes. Os novos termos adotados com o aceite das propostas passam a pertencer a *VocabWiki* da base de dados. Os trabalhos de acordo com a opção dos selecionadas podem ser disponibilizadas na *Web*, publicadas, acessadas a partir dos *links* (*permalink*) e distribuídas por outras redes sociais.

A Plataforma objetiva entre suas finalidades, resumidamente, publicar anúncios de residências, cursos, programas de formação e profissionalização, além de divulgar portfólios e perfis com possibilidades de interação entre os membros da comunidade, mas restringe em parte o acesso às informações como um privilégio dos membros filiados. Portanto, cria-se um valor de pertencimento e de partilha como um círculo e circuito de produção para a *new media art*.

Rhizome se apresenta como um sistema e funciona como um *Hub* ao adotar resultados alimentados pelas opiniões da comunidade, mas a sua atuação pode definir tendências de produção para a *new media art*, e, conseqüentemente, distribuir o poder de decisão entre os agentes. As obras se apresentam em um contexto de rede articulado pela comunidade e promanadas pelos canais midiáticos (*facebook, twitter, delicious e vimeo*) que reverberam no ciberespaço.

Referências

- BOURDIEU, Pierre. *A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos*. São Paulo: Zouk, 2004.
- CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CORNELL, Lauren. *Survey*: rhizome.org. Art Spaces Archives Project AS-AP, 2010. Disponível em < <http://www.as-ap.org/content/survey-rhizomeorg> > Acesso em maio de 2011.
- COX, Geoff. Antisocial Networking. In: REYES-GARCÍA, Everardo; SALEH, Imad. *Web Studies 2010*. Proceedings of the 1st. International Congress. Paris: Europa Productions, 2010. p. 9-18.
- DAWSON, Leilani. *Standardized Terms for Contemporary Avant-Garde Art, 2011*. Disponível em < http://www.franklinfurnace.org/research/texts_about_ff/ff_vocabulary_project.php > Acesso em abr. 2011.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs*. Vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1995.
- GORIUNOVA, Olga; SHULGIN, Alexei. From Art on Networks to Art on Platforms. In: KRYSA, Joasia. (ed.) *Curating Immateriality: The work of the curator in the age of network systems*. Data Browser Vol.3. London: Autonomedia, 2006. p. 237-265.
- HELSINKI Agenda *Strategy document on international development of new media culture policy*. Proposed by the International expert meeting on media arts and media culture policy. Helsinki, August 22-23, 2004.
- IPPOLITO, Jon. *Topic: Join or Leave new-media-curating*. Mon, 22 Jun 2009 19:09:40 - 0400. In: *CRUMB Discussion List*. Disponível em < <http://www.crumbweb.org/discItemDetail.php?&useArch=1&archID=5076&op=2&sublink=1&fromSearch=1&> > Acesso em abr. 2011.
- JENNINGS, Pamela. *New Media Arts | New Funding Models report prepared for Creativity & Culture*. The Rockefeller Foundation, December 2000.
- KRYSA, Joasia. Introduction. _____ (ed.) *Curating Immateriality: The work of the curator in the age of network systems*. London: Autonomedia, 2006. p. 7-25.
- _____. *Curating After The Net*. In: REYES-GARCÍA, Everardo; SALEH, Imad. *Web Studies 2010*. Proceedings of the 1st. International Congress. Paris: Europa Productions, 2010. p. 54- 60.

_____. *Distributed software curating: the politics of curating in/as (an) open system(s)*. A thesis submitted to the University of Plymouth in partial fulfillment for the degree of doctor of philosophy. 170 fl. School of Computing, Communications & Electronics Faculty of Technology, Version Beta 0.1, august 2007.

MORRIS, Suzan. *Museums and New Media Art*. A research report commissioned by The Rockefeller Foundation. October 2001.

O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2005. Disponível em < <http://www.oreilly.com/> > Acesso em abr. de 2011.

PAUL, Christiane. *Digital Art / Public Art: Governance and Agency in the Networked Commons*. In: *Symposium Out of Time Space: Critical Dialogues on Visuality and Alterity for the fall of 2007*, November 9, University of California, Berkeley – EUA.

_____. Flexible contexts, democratic filtering and computer-aided curating: models for online curatorial practice. KRYSA, Joasia (ed.). *Curating Immateriality: The work of the curator in the age of network systems*. Data Browser, Vol.3. London: Autonomedia, 2006. p. 85-105.

_____. *The Database as System and Cultural Form: Anatomies of Cultural Narratives*. In: VESNA, Victoria (ed.). *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2007. p. 95-109.

_____. *Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media*, 2004. Media Art Histories Archive (MAH Archive). Disponível em < www.MediaArtHistory.org > Acesso em maio de 2011.

RHIZOME ArtBase *Management Policy*. Updated November 20, 2002. Disponível em < http://www.experimentalvcenter.org/history/pdf/rhizomeartbase_2744.pdf > Acesso em abr. 2011.

_____. *Orientantion*, 2010a. Disponível em < <http://rhizome.org/orientation/> > Acesso em abr. de 2011.

_____. *Become a member! or renew your membership!Member benefits*, 2010b. Disponível em < <http://rhizome.org/join/individual/> > Acesso em abr. 2011.

_____. *Commission*, 2010c. Disponível em < <http://rhizome.org/commissions/> > Acesso em abr. de 2011.

_____. *2011 – 2012 Commission cycle procedures*, 2011. Disponível em < <http://rhizome.org/commissions/procedures/> > Acesso em abr. 2011.

RINEHART, Richard. *Preserving the Rhizome ArtBase, 2002*. Disponível em < www.experimentalvcenter.org/history/.../rinehartpreservingartbase_2745.pdf > Acesso em abr. de 2011.

SPRICIGO, Vinicius P. *Relato de outra modernidade: contribuições para uma reflexão crítica sobre a mediação da arte no contexto da globalização cultural*. 186 fl. Tese (Doutorado). Orientador Prof. Dr Martin Grossmann. Departamento de Biblioteconomia e Documentação Escola de Comunicações e Artes, São Paulo: Universidade de São Paulo – USP, 2009.

TRIVINHO, Eugênio. *Dromocracia cibercultural: lógica da vida humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007.

_____. *Redes: obliterações no fim do século*. São Paulo: Annablume / FAPESP, 1998.

VIRILIO, Paul. *Guerra e cinema*. São Paulo: Página aberta, 1993.

ⁱ O'REILLY, Tim. *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 2005. Disponível < <http://www.oreilly.com/> > Acesso em abr. de 2011.

ⁱⁱ Deleuze e Guattari (1995) denominaram os dispositivos de poder de agenciamentos.

ⁱⁱⁱ Conceito estatístico que corresponde a distribuição de dados da curva de Pareto e foi usado por Chris Anderson no livro *The long tail* (2006).

^{iv} A definição adotada pela coleção ArtBase de *new media art*: toda arte que utiliza tecnologias emergentes de maneira significativa (RHIZOME, 2002, p. 4).

^v Termo em inglês e significa transmitir. O *hub* funciona como uma peça central recebe os sinais transmitidos pelas estações e retransmite para as demais. Hubs ou conectores, termos adotados para se referir aos nós com mais conexões.

^{vi} O acervo adota a expressão em inglês "*art object*" para se referir aos dados (*metadata*) armazenados, como palavras-chave e informação técnica relacionadas ao trabalho de arte. Esclarece-se que no contexto da ArtBase, os objetos de arte não seriam objetos físicos, mas virtuais (RHIZOME, 2002, p. 4).

^{vii} *Linked object* - fornecer dados, como declaração e biografia do artista, descrição da obra, uma imagem, palavras-chave e outras informações. Não inclui uma cópia da obra; *cloned object* – inclui uma cópia de segurança da obra ou *backup*, para ser *armazenada no servidor e serve para confirmar a configuração, um snapshot da obra* (RHIZOME, 2002, p. 5).

^{viii} *Appendix C: Rhizome Artbase cloned object agreement* (RHIZOME, 2002, p. 15).

^{ix} Informações detalhadas constam no documento Rhizome ArtBase Management Policy, 2002.

^x Os membros associados tem acesso a coleção ArtBase e podem selecionar obras, verificar as informações dos trabalhos, atuar como curadores e criar mostras, além de exibir os resultados *online*. Outros benefícios oferecidos seriam descontos para compras *online* (*New Museum Store*), acesso aos informativos, notícias sobre cursos, profissionalização e incentivos para a carreira (RHIZOME, 2010b).

^{xi} A metodologia tem sido aplicada em eleições na Austrália, Irlanda e em colégios independentes como em alguns estados norte-americanos São Francisco, Califórnia e Minnesota e, por exemplo, em eleições internas da Câmara dos Lordes em Londres (Inglaterra).

^{xii} Os trabalhos comissionados podem resultar em aplicações baseadas na *Web*, para aparelhos móveis, *performance*, vídeo, instalações ou *sound art*. Os projetos podem ser apresentados para o contexto da galeria, aberto ao público, para a *Web* ou para aparelhos capazes de rede. O prêmio varia entre 1000 e 5000 dólares (RHIZOME, 2010b).