

## Arte pública e *commons* digital: ações coletivas na cidade financiadas pela multidão conectada

Lucas Pretti<sup>1</sup>

**Resumo:** Este trabalho introduz o conceito de *commons* digital, originado no campo da cibercultura, na discussão sobre arte pública na cidade de São Paulo. Os trabalhos escolhidos para estudo têm em comum o fato de terem sido viabilizados por meio de plataformas de *crowdfunding* (financiamento coletivo), o que os vincula à hipótese de que o processo de criação deveria responder à demanda “comunal” da multidão em rede. Partimos da tentativa de correlacionar a noção de arte e multidão de Antonio Negri à estética relacional de Nicolas Bourriaud, seguimos com um breve panorama da arte urbana paulistana no começo do século 21 para então introduzir a investigação sobre as iniciativas *Pimp My Carroça*, *BaixoCentro*, *Piscina no Minhocão* e *Mural da Luz*.

**Palavras-chave:** arte pública; cibercultura; *crowdfunding*, multidão, *commons*

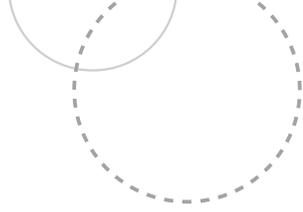
### 1. A quem pertence o *commons* digital

A noção de *commons* digital se confunde com o surgimento da própria internet. As características técnicas da rede mundial de computadores, a partir de protocolos abertos, logo possibilitou que estudiosos e filósofos se dedicassem a desenvolver visões éticas e estéticas àquela criação que, hoje sabemos, seria central na configuração social, econômica e política do mundo contemporâneo. Em 1996, apenas um ano após o início do que se convencionou chamar era da internet comercial, o ensaísta John Perry Barlow publicou a Declaração de Independência da Internet, em resposta ao *Telecommunications Act* do governo norte-americano, que tentava pela primeira vez determinar regras de uso e acesso à rede de computadores, restringindo conteúdos e aplicando uma lógica analógica e física a objetos digitais. Entre outras considerações entusiásticas sobre liberdade, anti-propriedade e diversidade, Perry Barlow diz:

*Our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion. We believe that from ethics, enlightened self-interest, and the commonweal, our governance will emerge. Our identities may be distributed across many of your jurisdictions. (...) We hope we will be able to build our particular solutions on that basis. But we cannot accept the solutions you are attempting to impose.* (BARLOW, 1996)

Perry Barlow talvez tenha sido o primeiro a utilizar a palavra inglesa *commonweal* deliberadamente em contexto digital, o que se tornaria, como veremos, um amplo campo de pesquisa e disputa que ainda traz tensão às discussões sobre internet e neutralidade da rede. A Declaração de Independência do Ciberespaço é o primeiro de uma série de documentos que extrapola as características técnicas da internet para o campo da filosofia, muito alinhadas às utopias surgidas décadas antes com os movimentos libertários da contracultura. Para esses pensadores, a visão de mundo trazida pela internet – e aqui pode-se fixar o início da revolução digital – é a manifestação de

1 - Jornalista, artista multimídia e mestrando em Artes Visuais no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (Unesp), em São Paulo. É diretor da plataforma Change.org no Brasil. Foi editor dos jornais O Estado de S. Paulo, Jornal da Tarde e HuffPost Brasil, membro da Casa da Cultura Digital e idealizador do BaixoCentro. Co-idealizou o Preto Café. É consultor de inovação no Mezclador. Email: lucaspretti@gmail.com. Telefone: +55 11 9 9437 8648.



um mundo igual, organizado em comunidades de interesses, com a mesma possibilidade de acesso para todos, com poder distribuído e anarquicamente autônomo, sem governo central.

A partir de 1994, em uma série de textos que vai culminar em 2001 com *Cibercultura*, o filósofo francês Pierre Levy organiza a teoria da cibercultura, a partir de dois pontos fundadores da revolução digital: o digital em si e o computador (a mediação cibernética). A rápida digressão é válida para sublinhar a relação entre bens comuns e a natureza da internet. Levy corretamente atribui aos dígitos binários 0 e 1 (ou seja, à natureza imaterial, virtual, fluida, aberta e flexível de tudo que é digital) a responsabilidade pelo desenvolvimento de uma nova visão de mundo, que reproduz culturalmente essas características técnicas.

A informática é uma técnica molecular, pois não se contenta em reproduzir e difundir as mensagens (o que, aliás, faz melhor que a mídia clássica), ela permite sobretudo engendrará-las, modificá-las à vontade, conferir-lhes capacidade de reação de grande sutileza, graças a um *controle total de sua microestrutura* (grifo do autor). O digital autoriza a fabricação de mensagens, sua modificação e mesmo a interação com elas, átomo de informação por átomo de informação, bit por bit. (LEVY, 2010:53)

Aprofundando a noção do “controle total de sua microestrutura”, é possível dizer que duas características fundamentam as diferenças entre os sistemas de comunicação analógico e digital, de acordo com o apontado por Parra (2009). São elas o fato de a informação ser um bem não-rival (que pode ser utilizada e “possuída” por alguém sem que deixe de ser usufruída por outra pessoa) e de ter um caráter não-exclusivo (a utilização deste bem gera externalidades que podem ser utilizadas por outras pessoas). A revolução digital, portanto, é a mudança de paradigma da cultura do controle em direção ao que diversos autores, com suas especificidades, chamam de cultura livre (numa metáfora palpável a partir do raciocínio de Levy: por décadas as canções foram impressas fisicamente em vinil, hoje são formadas por bits recombináveis e virtuais, distribuídos pela rede de computadores conectados).

Conclui-se que todo bem digital é comum, no sentido de que pertencem, por definição, a toda a humanidade. O surgimento da internet, e a digitalização de todos os bens culturais em curso desde então, coloca o *commons* digital no centro das discussões, já que se observa não apenas a derrocada de indústrias estabelecidas sob o direito de autor e a propriedade, mas também o florescimento de novos preceitos estéticos. De acordo com Lemos (2006:52), o “princípio que rege a cibercultura é a re-mixagem” – por re-mixagem entenda-se o remix, a colagem e a recombinação de conteúdos e formas. Alcançamos portanto o campo da estética, influenciada pelo advento do digital a partir da abordagem filosófica sobre suas características técnicas, campo em que se dará a discussão que faremos a seguir, sobre as práticas artísticas contemporâneas e sua relação com os *commons*.

## 1.1 Arte e *commons*

Há diversas traduções possíveis para o termo *commons*, todas trazendo uma ou outra carga ideológica (Helfrich, 2008). Aqui optamos por não nos aprofundar nesta questão terminológica e partir da definição de Silveira (2008), que de uma forma geral coloca os *commons* no contexto de “recursos comuns”:

*Commons* pode ser traduzido como comum, produção ou espaço comum. Seu significado também comporta a noção de público em oposição ao que é privado. Seu uso evoca ainda a ideia de algo que é feito

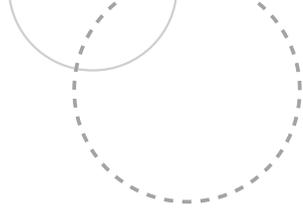
por todos ou por coletivos e comunidades. Os *commons* pretendem expressar recursos que são comuns. Bens públicos são *commons*. (Silveira, 2008:49)

A origem do termo *commons* remonta ao século 13 na Europa, quando os acordos legais nas vilas de pastoreio davam conta de organizar a exploração sobre o que pertencia a todos: a natureza, a comida, o fogo, os combustíveis, etc (Hyde, 2010). Logo a noção de propriedade privada viria substituir esta abordagem, como demonstra o filósofo John Locke – aqui, à noção de *commons* é agregado o trabalho; uma vez em que trabalhamos sobre uma área ou um bem comum, este passa a ser privado. Toda a era moderna liberal será baseada nessa ideia. Em 1968, o filósofo Garret Hardin publica o ensaio *The Tragedy of the Commons*, uma teoria econômica pessimista no momento em que emerge, no século 20, a necessidade de se pensar ecologia e sustentabilidade para garantir um futuro possível à humanidade. Hardin defende que o compartilhamento de recursos é impossível devido à natureza humana individual e independente, que tende a esgotá-los ao invés de garantir o bem comum durável. Com o advento do digital e da sociedade informacional, os *commons* adquirem características de bens imateriais e simbólicos, que não sofrem mais de escassez como os antigos recursos naturais finitos, mas são, agora sim, abundantes. Com a cultura livre, dá-se início aos movimentos do *software* open-source, à Wikipedia, às tecnologias de compartilhamento *peer-to-peer* e *torrent* e a milhares de outras iniciativas que têm na organização colaborativa e compartilhada sua forma primeira de existência. Como vimos, não faz sentido falar em propriedade e cópia em contexto digital, e é a partir de então que se forma o amplo campo de disputa que nos interessa neste texto. O *commons* digital é partilhado.

Os pensadores marxistas norte-americanos Antonio Negri e Michael Hardt partem das formas contemporâneas de organização, e portanto de formas de poder, para desenvolver o conceito de multidão a partir da defesa de uma nova noção de *commons* – que depois Negri relacionará à produção artística. A multidão de Hardt e Negri “não é o povo nem as massas, parecem nômades em um percurso agregador de pessoas autônomas” (Silveira, 2008).

O interesse comum, em outras palavras, é um interesse geral que não se torna abstrato no controle do Estado, sendo antes reapropriado pelas singularidades que cooperam na produção social biopolítica; é um interesse público que não está nas mãos da burocracia, mas é gerido democraticamente pela multidão. (...) Em suma, o comum assinala uma nova forma de soberania, uma soberania democrática (ou, mais precisamente, uma forma de organização social que desloca a soberania), na qual as singularidades sociais controlam através de sua própria atividade biopolítica aqueles bens e serviços que permitem a reprodução da própria multidão. (Hardt e Negri, 2006:268)

Baseado nesta ética comum, Negri propõe que o “estilo da produção artística” dos tempos atuais será alcançado uma vez que se siga três estágios (2008). O primeiro é a imersão “na realidade verdadeira”, no movimento infinito de corpos e eventos que nos cercam, praticando a crítica, a diversidade e a autonomia de todos e todas em relação ao *commons*. O segundo estágio é o autoreconhecimento do *commons*, “agir como um enxame que organiza seu próprio voo de baixo para cima” a partir da “singularidade de cada membro do enxame e de todos os membros ao mesmo tempo”. O filósofo defende aqui que a arte deve ser uma nova forma ética de vida baseada no amor, na solidariedade dos corpos e nas decisões das mentes. O terceiro estágio seria a formalização dessas formas de vida, a superação do capitalismo.



*The commons, which has developed in artistic forms, must now be incarnated in a collective decision, in a common government. Or, more precisely, it must be organized by a 'governance' of/over/in the forms of life which have been constructed. The beauty of the thing is precisely in this construction of the ethical-political limits of the common, in this governance of acting, because the experience of the common expresses precisely, against any illusion of community, forms of life which are rich and free. (Negri, 2008).*

Vem ao encontro do postulado por Negri a evolução dos trabalhos inseridos no espectro da arte contemporânea desde os anos 1950, quando se viu, a partir da arte conceitual de Marcel Duchamp, uma profunda revisão sobre o papel, a função, os suportes e a linguagem artísticas. De maneira geral, sem se ater a particularidades de cada artista, é possível dizer que o *happening*, a performance, o teatro épico, a intervenção urbana, e depois as diversas formas de arte em ambiente digital (net.art, artemídia e a mobile art, entre outras cenas), formam um campo de experimentação que busca "novas formas de vida". O objeto artístico dotado de aura perde sentido (Archer, 2012). As obras estão mais e mais engendradas no mundo, espelhando-o, provocando-o, recriando-o.

Coincide com a revolução digital, nos anos 90, o movimento de obras de arte que o teórico francês Nicolas Bourriaud na década seguinte organizaria sob a alcunha relacional: "uma arte que toma como horizonte teórico a esfera das interações humanas e seu contexto social mais do que a afirmação de um espaço simbólico autônomo e privado" (Bourriaud, 2009). A concepção de Bourriaud coloca o artista como mediador de ambientes e criador de dispositivos que detonam a possibilidade de interação entre os "espectadores" da obra (que perdem também a função de apenas espectadores ou apenas interatores – abandonando inclusive a noção moderna desenvolvida por Giannetti (2006) no contexto da arte eletrônica interativa – e passam a ser a obra de arte em si). O teórico francês está interessado em reconhecer um fenômeno que, a nosso ver, está intimamente relacionado à visão de mundo emergida da sociedade contemporânea pelo *commons* digital.

A arte atual assume e retoma plenamente a herança das vanguardas do século XX, mas recusando seu dogmatismo e sua teleologia. (...) Pois o modernismo se banhava num "imaginário de oposição", retomando os termos de Gilbert Durand, que procedia por separações e oposições, amiúde desqualificando o passado em favor do futuro; baseava-se no conflito, enquanto o imaginário de nossa época se preocupa com negociações, vínculos, coexistências. Hoje não se procura mais avançar por meio de posições conflitantes, e sim com a invenção de novas montagens, de relações possíveis entre unidades distintas, de construções de alianças entre diferentes parceiros. Os contratos estéticos, tal como os contratos sociais, são tomados pelo que são: ninguém mais pretende instaurar a idade de ouro na terra, e ficaremos contentes em criar modi vivendi que permitam relações sociais mais justas, modos de vida mais densos, combinações de existência múltiplas e fecundas. Da mesma forma, a arte não tenta mais imaginar utopias, e sim construir espaços concretos. (Bourriaud, 2009:63)

Ora, como não entender a semelhança entre as "formas de vida ricas e livres" de Negri com os "*modi vivendi*" de Bourriaud? A arte é indissociável do cotidiano e o artista faz de sua produção uma maneira de interferir neste dia-a-dia.

Esses artistas apreendem seus trabalhos de um ponto de vista triplo,

ao mesmo tempo estético (como “traduzi-los” materialmente?), histórico (como se inscrever num jogo de referências artísticas?) e social (como encontrar uma posição coerente no estado atual da produção e das relações sociais?). (Bourriaud, 2009:64)

São dispositivos relacionais, para Bourriaud, convites, distribuição de papéis, encontros casuais, espaços de convívio, entre tantos outros objetos dispostos de maneira a detonar relações. É possível avançar neste pensamento afirmando que os dispositivos relacionais operam a partir do *commons*, ou são eles mesmos manifestações do bem comum compartilhados socialmente. Quando um artista, como um dos que analisaremos a seguir, coloca dezenas de carroças numa praça pública como detonadoras da relação entre público e catadores, ele está operando sobre vários *commons* – o lixo, o trabalho, o espaço público, a dignidade humana. Quando outro artista, também analisado a seguir, estende grama sintética sobre um viaduto e determina que ali agora há um parque, estão em jogo também diversos bens comuns – a cidade, a poluição, o trânsito, o lazer, a natureza. É nessa lógica que seguimos nossa argumentação, que partiu do geral (o *commons* digital e seus desdobramentos estéticos) para agora mirar o particular (a arte em um espaço público determinado).

## 2. Arte pública em São Paulo no século 21

O conceito de arte pública pode ser entendido de várias formas – arte em espaço público, arte como bem público, arte financiada pelo poder público. Optamos aqui pelo referencial teórico desenvolvido pelo pesquisador colombiano Armando Silva. Ele parte das características específicas do grafite (marginalidade, anonimato, espontaneidade, celeridade, precariedade e fugacidade) para refletir sobre as diversas cenas e linguagens artísticas que disputam e se manifestam nos espaços das cidades. O teórico diferencia três “gêneros de expressão urbana”, a saber: arte urbana (“caracterizada pela expressão plástica”), arte pública (“marcada pela intervenção num espaço real ou virtual para ressignificação”) e grafite (“apresenta a confrontação e o conflito”) (Silva, 2014).

Especificamente sobre as diferenças entre urbana e pública, Silva pontua:

Há também outra variável a ser considerada: a origem de cada um. A arte urbana provém da arte visual: simplesmente o que se fazia para mostrar em um espaço de arte será feito agora na rua, o que, é claro, outorga uma expressividade de rua. (...) Por outro lado está a arte pública, também herdeira da arte, mas que foi fortemente influenciada pela filosofia e pelas disciplinas sociais, até fazer do próprio pensamento a obra de arte, como o assume a arte contemporânea. (Silva, 2008:127)

Interessa-nos neste texto a arte pública, que não é necessariamente uma expressão plástica nem atua obrigatoriamente sobre o espaço físico urbano. Aqui está o vínculo com o *commons* digital: uma vez que o ciberespaço é também entendido como espaço público, e que a ação artística ganha caráter interventivo (e, no limite, relacional), podemos explodir as telas dos dispositivos e assumir o que as pensadoras Giselle Beiguelman e Priscila Arantes defendem como cibridismo. A ideia de “cultura híbrida” parte de uma premissa muito simples: a “interpenetração de redes on line e off line, (...) apontando para novas formas de significar, ver e memorizar” (Beiguelman, 2003). Sobre os caminhos da arte contemporânea neste contexto, Arantes coloca:

Na arte, a configuração dessas novas especializações corresponde à

prática dos deslocamentos, às desterritorializações, à crítica do cubo branco e ao sistema da arte, à ruptura com os espaços expositivos tradicionais, como museus e galerias de arte, às práticas de intervenções urbanas, às performances e *happenings*, às produções artísticas em rede, às experimentações em arte móvel, enfim, às novas configurações espaciais da arte que foram engendradas desde o início do século passado pelas vanguardas históricas e se estendem à atualidade. (...) Hoje a arte se abre para novas zonas de experimentação, ocupando espaços virtuais e/ou cíbridos. (Arantes, in Bambozzi)

A cidade de São Paulo é a maior e mais contrastada metrópole da América Latina e, exatamente por isso, o principal palco de arte pública do país. Para além dos monumentos escultóricos construídos durante os séculos 19 e 20 em espaços públicos, que contam a história da cidade e proporcionam experiência de fruição visual aos passantes, vimos desde os anos 1970, seguindo a tendências das vanguardas artísticas, as ruas da cidade serem ocupadas por *happenings* e performances de artistas como Artur Barrio, Nelson Lernier, Cláudio Tozzi, Maria Bonomi e grupos como Viajou sem Passaporte, Manga Rosa e 3Nós3 (Arantes, 2010). Após a virada do século, multiplicaram-se as iniciativas de caráter interventivo. Nos anos 2000, coletivos de arte assumiram o protagonismo com ações ativistas e conceituais (Mesquita, 2008), como o célebre Monumento à Catraca Invisível (2004), do coletivo Contra Filé. Grupos como BijaRi, Frente 3 de Fevereiro, EIA, A Revolução Não Será Televisada, Ocupacidade e C.o.b.a.i.a cavaram brechas na metrópole com dispositivos relacionais poéticos e políticos: uma kombi de papelão dirigida por quem quiser entrar, plantas levadas para passear em carrinhos de feira, um coral de Natal que entoa uma letra satírica, entre outros. Na década de 2010 vemos de certa forma uma evolução dessas ações no sentido do abandono da obra de arte em si para buscar o formato plataforma; mais que um dispositivo relacional, abrem-se zonas autônomas temporárias em que outros artistas ou qualquer pessoa são convidados a intervir. É o que vem ocorrendo no BaixoCentro, no Buraco da Minhoca, no Barulho.org, no Ônibus Hacker, na Choque Cultural, na Voodoohop, no O.bra e tantos outros.

Há diversos caminhos por onde trilhar estudos mais aprofundados sobre essa cena artística que descrevemos tão brevemente no parágrafo anterior. Como pano de fundo, há os movimentos migratórios para a metrópole dos anos 70 e 80, o processo de abandono do centro para os condomínios nos anos 90 (e a ascensão da cultura da periferia), o processo de gentrificação dos anos 2000 (e o fortalecimento da luta pela moradia), a retomada das ruas nos anos 2010 (e o empoderamento cidadão através da internet e de manifestações de rua) – são décadas de acontecimentos descontextualizados, resumidas aqui apenas para fins de situar o leitor historicamente.

O que nos interessa particularmente é a relação que pode haver entre a visão de mundo construída pela tecnologia digital e a urgência estética detonada por ela nas obras de arte pública. É nesse sentido que o pesquisador catalão Efraín Foglia (2013) desenvolveu o conceito MediaCity para tratar da metrópole contemporânea mediada pelas redes digitais, construída simbolicamente por artistas e arquitetos.

*Hay una insistencia interesante de determinadas facciones del arte que promueven que el creador debe amplificar estas esferas para el bien común y crear comunidad. Pero, en definitiva, el uso de la esfera pública y el debate relacionado con el espacio público que nos interesa se derivan de la capacidad de las audiencias de apropiarse de esos espacios. Por otro lado, la amplificación de estas esferas, debido a las redes digitales y a la virtualización, produce nuevos fenómenos que problematizan aún más las regulaciones y acciones de estos lugares comunes. El artista es un ciudadano capaz de crear herramientas y medios*

*para que la esfera pública sea más simétrica en su relación con las fuerzas fácticas; diversos proyectos dan cuenta de ello y ponen el foco en usar de forma creativa las infraestructuras propias de las ciudades que de alguna forma se han construido con la economía de la propia ciudad. (FOGLIA, 2010)*

Partindo dessa visão, e deslocando/focando nosso olhar numa realidade híbrida, em que o *commons* digital ajuda a construir uma nova ética pela multidão e as obras de arte partem de dispositivos relacionais para corroborá-la, selecionamos como objeto de estudo iniciativas artísticas no cerne dessa realidade contemporânea: aquelas viabilizadas por plataformas de *crowdfunding* (financiamento coletivo). Artistas impulsionados pela demanda “comunal” da multidão conectada não deveriam responder esteticamente a este lastro?

## 2.1 Quatro casos em estudo

Plataformas digitais para financiamento coletivo de projetos (*crowdfunding*) são um fenômeno relativamente recente da cultura digital. O site norte-americano Kickstarter, o primeiro do mundo a propor um modelo em que proponentes buscavam aportes de dinheiro na multidão em troca de “recompensas” relacionadas ao montante investido, foi fundado em 2009. Se a meta de arrecadação é atingida, o projeto se viabiliza; se não, todo o dinheiro é devolvido para os financiadores. Este mecenato contemporâneo, comparado muitas vezes à popular “vaquinha”, está baseado no funcionamento distribuído da sociedade em rede: um projeto precisa ter apelo, atrair atenção, ir de boca em boca – ou de *timeline* em *timeline* – e então ser conhecido e financiado. No Brasil, a principal plataforma, Catarse.me, data de 2011 e desde então já houve mais de 2 mil projetos financiados, a partir do investimento de 241 mil pessoas, que movimentaram um total de R\$ 35 milhões. Há em funcionamento no Brasil 42 sites de *crowdfunding* (Valiati, 2013).

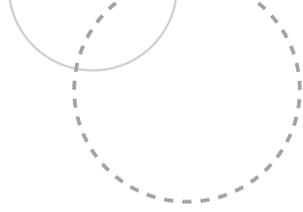
Apesar dessa profusão, não se sabe de trabalhos acadêmicos brasileiros que se dedicam a estudar o fenômeno no contextos das artes – nos últimos anos, pesquisadores se debruçaram sobre esse objeto, mas a partir de outras perspectivas, válidas, como o empreendedorismo, a educação e o mercado audiovisual.

Para chegar aos quatro casos introduzidos abaixo, recortamos nosso objeto de estudo estética, geográfica e temporalmente: filtramos na plataforma Catarse.me os projetos de arte pública realizados na cidade de São Paulo entre os anos de 2012 e 2014. Há quatro iniciativas que correspondem a essas características, e não por coincidência todas geraram bastante repercussão midiática e impacto social no entorno em que foram realizadas. Seguimos com uma breve apresentação e organizamos, a seguir, perguntas para guiar análise dialética a que nos propusemos fazer na próxima fase da pesquisa, que resultará em nossa dissertação.

### 2.1.1 Pimp My Carroça

Com objetivo manifesto “tirar os catadores da invisibilidade através da arte”, o artista Thiago Mundano organizou intervenções em 50 carroças de catadores de papelão em um evento no Vale do Anhangabaú em maio de 2012. Após conseguir R\$ 63.950 investidos por 781 pessoas, ele formou e ativou uma comunidade de interessados nessa iniciativa para depois “abrir” sua proposta artística. A multidão financiadora, assim como o público em geral, foi convidado para comparecer à ação Pimp My Carroça, para fazer parte da criação coletiva.

A ação foi abraçada e inspirada no programa da rede MTV *Pimp My Ride*, que se dedicava a incrementar carros esportivos. Thiago Mundano desloca a ideia para o contexto social em que já atuava (é grafiteiro e artista urbano com obras ligadas a ques-



tões ambientais) e desloca também as carroças da posição de objeto-resultado para o papel de dispositivo relacional – serve como conexão entre quem está ali criando e fruindo a obra e a cidade. O sucesso do mecanismo foi tão grande que outras oito edições já foram realizadas em cidades pelo Brasil. Como dito, vários commons estão em jogo: o lixo, o trabalho, o espaço público, a dignidade humana.

## 2.1.2 BaixoCentro

O autor deste texto é o idealizador de uma rede aberta de produtores culturais interessados em ressignificar uma região específica de São Paulo, que não existe formalmente no mapa, e dá nome ao grupo. O “baixo” centro da cidade (entornos do Elevado Costa e Silva, o Minhocão) recebeu um festival autogerido e horizontal entre março e abril de 2012, a partir do aporte de R\$ 17.103 realizado por 269 pessoas. Para o festival acontecer, foi construída uma plataforma online para cadastro de ideias (foram 110 itens na programação) e desenvolvido um “triciclo multimídia”, que garantiu a tecnologia para as ações, todas itinerantes por definição, e serviu também como dispositivo relacional na perspectiva de Bourriaud – uma vez que o triciclo estivesse ali, estava colocada a zona autônoma temporária que fazia o território ser o BaixoCentro.

O convite ao público sempre foi bem claro: venha assistir à programação e desrespeitá-la ao mesmo tempo, venha intervir porque a rua não precisa de licença. Os membros da rede trabalharam num conceito disruptivo de “cuidadoria”, em vez de curadoria, uma maneira poética de dizer que nenhum projeto inscrito seria rechaçado ou selecionado, mas sim “cuidado” para que ocorresse conforme o desejo do proponente. O BaixoCentro levou milhares de pessoas para aquela região da cidade num momento em que ocupar as ruas não era prática corrente, como se viu nos anos seguintes, fenômeno que essa iniciativa possibilitou que ocorresse. A repercussão foi imensa e inspirou coletivos de várias cidades do Brasil a replicar o modelo aberto – mais um sinal de que há *commons* em jogo: a pólis, a poluição, o trânsito, o lazer, a natureza, a própria arte.

## 2.1.3 Mural da Luz

O artista visual Daniel Melim pintou um mural numa medianeira de um prédio na região da Luz que se tornou cartão postal da região central da cidade, mas o projeto estava sob ameaça de ser apagado. Ele então se utilizou do financiamento coletivo para garantir a restauração da obra, e levantou R\$ 34.473 entre 162 pessoas. Esta é a iniciativa mais próxima ao mercado tradicional da arte, por dois motivos: trata-se de arte urbana (resgatando o conceito de Armando Silva) e não apenas de arte pública; as recompensas para apoiadores eram gravuras em miniatura da obra, com certificado de autenticidade. Não há no projeto qualquer menção de incluir os financiadores no processo criativo. Apesar de o mural chamar atenção e agir esteticamente sobre os passantes, denunciando uma área degradada da cidade, também não funciona como dispositivo relacional.

## 2.1.4 Piscina no Minhocão

A arquiteta e artista visual Luana Geiger construiu uma piscina de 50 metros sobre o Elevado Costa e Silva, viabilizado via *crowdfunding* com o apoio institucional da X Bienal de Arquitetura. Luana iniciou suas atividades junto ao coletivo BaixoCentro e partiu do grupo para essa iniciativa individual (mas coletiva, uma vez que só faz sentido com a apropriação e interação do público). Para construir a piscina em 23 de março de 2014, que levou mais de 105 mil litros de água, a artista contou com R\$ 8.257 advindos de 176 pessoas.

Foi de uma provocação imensa transformar em área de lazer aquático parte dos 3,5 quilômetros de concreto armado erguidos no começo dos anos 1970 exclusivamente para carros. Esta é talvez a obra mais claramente relacional entre as selecionadas, já que a piscina em si não é nada sem gente dentro, além do fato de a iniciativa ter abertamente como inspiração as cosmococas de Hélio Oiticica, construções interventivas de arte contemporânea que já flertavam com o conceito de o artístico não estar na obra, mas nas relações em jogo. Como nos outros casos, os *commons* da natureza, do lazer, da poluição, da saúde, da diversão são evidentes na iniciativa de Luana Geiger. O projeto teve imensa repercussão midiática e foi fundamental na luta do direito à cidade paulistano, que em 2014 chegou a conquistar a aprovação do projeto de lei que prevê a desativação do Minhocão.

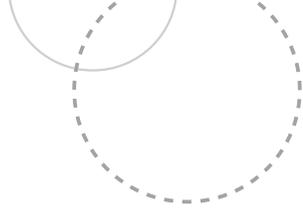
### 3 Considerações finais

A disputa da arte no contexto da cultura livre é narrativa. As iniciativas contemporâneas que partem da lógica aberta, colaborativa e comum trazida pela internet têm consciência de si mesmas enquanto tais? A estratégia de coletivos surgidos em São Paulo nos anos 2010 parece ser a de utilizar o conceito de plataforma, caro ao digital. Em suma, cria-se e mantêm-se o ambiente em que as pessoas (ou os "usuários", no linguajar das plataformas digitais) se expressarão, seja para qualquer finalidade. Todos os principais websites de hoje são plataformas; são os meios, os canais de conexão da rede de pessoas em torno de um tema. O valor está na conexão. É o que busca a recentíssima arte pública paulistana.

Partindo dessa percepção, retomamos a pergunta/hipótese inicial e adicionamos outras para guiar o desenvolvimento deste trabalho. Artistas impulsionados pela demanda "comunal" da multidão conectada não deveriam responder esteticamente a este lastro? Como o conceito de plataforma pode servir à arte? Como o artista pode atuar como sintetizador de uma conversa/produção que já existe? O que é uma obra-de-arte-plataforma, o ambiente em que outros infinitos artistas se expressarão? Qual a diferença entre suporte e plataforma? O artista é um filtro? Mas não foi sempre assim? Toda obra de arte é uma plataforma, no sentido de que toda criação cultural é recombinante? Como definir uma poética do commons? Com o desenvolvimento da pesquisa, pretendemos traçar inferir sobre as características, contradições e caminhos da arte pública contemporânea financiada pela multidão.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, Priscila. "Cartografias líquidas: a cidade como escrita ou a escrita da cidade". In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.
- ARCHER, Michael. *Arte contemporânea: uma história concisa*. Tradução de Alexandre Krug, Valter Lellis Siqueira. 2 ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- BARLOW, John Perry. *A declaration of the independence of cyberspace*. Davos, Switzerland: Feb. 8, 1996.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003. 95 p.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009. 151 p.
- FOGLIA, Efraín. *Arte en la MediaCity*. Orientação: Laura Baigorri Ballarín. Barcelona, 2013. Tese (Doutorado – Programa Art i Cultura Mediàtica) – Facultat de Belles Arts da Universitat de Barcelona.
- GIANETTI, Claudia. *Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Tradução: Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006. 240 p.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Multidão*. Rio de Janeiro: Record., 2005.
- HELFRICH, Silke. *Commons: Ámbitos o Bienes Comunes, Procomún o "Lo Nuestro"*:



- las complejidades de la traducción de um concepto. 2008.
- HYDE, Lewis. *Common as Air: revolution, art and ownership*. Nova York: FSG, 2010.
- LEMONS, André. "Ciber-Cultura-Remix". In: ARAÚJO, Denize Correa (org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.
- LEVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 6 ed. São Paulo: Loyola, 2010.
- MESQUITA, André. *Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva (1990-2000)*. 2008. 428 f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- NEGRI, Antonio. *Art and Multitud*. Cambridge: Polity Press, 2011.
- PARRA, Henrique Z. M. *Sujeito, Território e Propriedade: tensões estético-políticas sobre a emergência do commons digital*. Disponível em: <<http://bit.ly/Zeu6nO>>. Acesso em: 23 set 2014.
- SILVA, Armando. *Atmosferas urbanas: grafite, arte pública, nichos estéticos*. Tradução: Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2014. 240 p.
- SILVEIRA, Sergio Amadeu da. *O conceito de commons na cibercultura*. In: Líbero, v. 11, n. 21, p. 49-60, 22 set. 2008.
- VALIATI, Vanessa Amália Dalpizol. *Crowdfunding no cinema brasileiro: um estudo sobre o uso do financiamento coletivo em obras audiovisuais brasileiras de baixo orçamento*. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social – PUC-RS), 2013.