

O capitalismo contemporâneo chega primeiro com palavras, signos, imagens

Yara Guasque (PPGAV/UEDESC)

“O capitalismo contemporâneo chega primeiro com palavras, signos, imagens” (LAZZARATO: 2006, p.105), sucedendo as fábricas e a guerra.

Resumo

A cultura imaterial mudou profundamente nossa noção de trabalho e produtividade, sistematização da economia, percepção, subjetividade. Trilhar a argumentação de Pold da interface cibernética e a mudança da percepção; da programação como live performance por Cox; e sobre o software como cultura, e não como um instrumento, por Lillemose para extrair com estes autores os indicadores estéticos da produção na era digital é o que este artigo se propõe.

Palavras-chave: interface cibernética; programação; live performance; cultura do software.

Abstract

Immaterial culture had profoundly changed our notion of work, productivity, systematization of economy, perception, subjectivity. To follow the arguments of Pold of cybernetic interface and the shift in our perception; programming as live performance by Cox; and about the software as a culture and not as an instrument, by Lillemose, to extract with these authors the aesthetics index of production in the digital era is the main purpose of this article.

Key words: cybernetic interface; programming; live performance; software culture.

Os três autores com artigos no livro de 2011, *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*, organizado por Søren Bro Pold e Christian Ulrik Andersen, do departamento de Digital Aesthetics, da Universidade de Aarhus, são influenciados pelo pensamento de Lazzarato da cultura imaterial. Pold nos mostra através dos trabalhos do Ubermorgen a simbiose entre a internet e a auto-percepção; Cox argumenta na contramão da tendência determinística da sociedade tecnológica, com suas metas de eficiência, que o software não deveria ter um fim; e Lillemose mostra como a arte de Andújar se propõe a tentar responder a pergunta de Lazzarato: qual é o mundo que a propaganda e o marketing permitem acontecer?

Mas perguntemo-nos se esse produzir-junto (conhecimentos, códigos, informações, afetos) não será mais bem designado se o chamarmos pelo nome “o comum”? Se se fala do “comum”, não se fala só da riqueza já disponível na natureza (como o ar, a água, os frutos da terra e todos os demais dons da própria natureza); falamos, isso sim, especialmente, das novas formas de produção de riqueza, da atual composição social e política das forças imateriais do trabalho e da potência vida da subjetividade. E é contra essa potência que, hoje, o capital aplica seu instinto vampírico: contra as potências do comum, sem as quais, na nossa época, a riqueza não é possível. NEGRI, Antonio.

A interface cibernética e a reprogramação da percepção

Nossa percepção é organizada e constituída através da media que por sua vez depende de circunstâncias históricas. Pold esmiúça o que ele chama de **interface cibernética** para demonstrar como nossa percepção é moldada pelas correntes sociais, políticas e a realidade cultural. A interface contemporânea, que incorpora um sistema de feedback cibernético, e a interatividade construiriam seu próprio loop perceptivo (POLD: 2011, p. 92). A interface segundo o autor age de dois modos: traduzindo a máquina para nós e nos traduzindo para a máquina, e este processo sensorial de duas fases compreende

a relação entre interface e percepção. A percepção assim se tornaria mediada e cibernética (POLD: 2011, p. 109).

Entendemos o mundo através do loop cultural que a interface cibernética nos propicia, com os artefatos e representações como dados abstratos digitalizados. O que nos lembra o que Laurie Anderson diz em <<Coda>> *The Language of The Future*, “this is the language of the on-again, off-again future. And it is digital” (ANDERSON: 2001, p. 401).

Pold indiretamente quer relacionar esta interface cibernética — e os modos de percepção e o mundo que estes criam — com o aumento do consumo de drogas legais e ilegais. O que já havia sido apontado por McLuhan. “Ainda, a artificialidade do meio ambiente e as jornadas de trabalho transformadas em diuturnas, junto ao fato de a educação ser usada como guerra, todos estes componentes estimulariam para McLuhan o sentimento de frustração e vazio, a impulsiva violência e o consumo de drogas” (GUASQUE: 2008).

Apesar da interface ser difícil de ser discernida por nos envolver, sua atuação não é ineficaz e sem sentido. Ela age através da cultura, da representação e da semiótica. A consciência da atuação desta interface é importante para quebrar a inércia de vivermos imersos neste espetáculo cibernético. “ We need to develop, experience, understand and culturally integrate cybernetic perspectives and interface perception in order to experience the changing conditions that the interface sets up for perception, experience and culture” (POLD: 2011, p. 110).

Voltando a argumentar sobre a interface que nos envolve e molda nossa percepção, Pold destaca que esta já fora afetada no século XIX pela disjunção perceptiva, entre a visão de perto, e a de longe, propiciada pelo deslocamento do corpo em um trem (CRARY, Jonathan Apud POLD: 2011, p. 93). Outras mudanças na percepção foram apontadas pelos estudos sobre as arqueologias das mídias, como a ocorrida no século XX com a introdução da tela ubíqua. “Several of these studies were explicitly written as media archeological prehistories to discover the effects of digital media in relation to perception”(POLD: 2011, p. 93).

Acompanhando a exigência da produção, o caráter dromológico redesenhou, num período de mais de duzentos anos, esta interface como nos coloca Trivinho:

Nesse âmbito, a história da aceleração sociotecnológica contemporânea remonta, a rigor — no que interessa ao presente estudo —, ao final do século XVIII, berço revolucionário da modernidade industrial cujo projeto de civilização, centrado no ideal do progresso tecnocientífico e capitaneado pelo iluminismo francês e pelo liberalismo anglo-saxônico, levaria apenas cerca de duzentos anos para redesenhar inteiramente a Europa e o mundo, apurando-se em configurações urbanas, hierarquias e redações sociais, organização simbólica e de valores, processos de vida cotidiana, e assim por diante, todos de absoluta ou relativamente distintos dos de outra fase do desenvolvimento capitalista (TRIVINHO: 2007, p. 60).

O termo cibernética foi inventado por Norbert Wiener, e se referia a um auto controle de feedback das máquinas, em um loop contínuo, que dessa forma podiam medir seu empenho em tempo real. A automação se refere antes a um conhecimento programável. As interfaces para Pold existem em diferenciados níveis entre a máquina e o software (hardware e software, do software para o hardware e do hardware para o software), e entre esta e o humano. Esta interface cibernética atuaria

segundo o autor em loop compreendendo cinco fases: o sistema, a semiótica, a interação, a recepção, e a cultura. “The interface itself is actually a sense organ — it integrates still crude but far-reaching sense apparatuses, which are sometimes embedded in networks and procedural calls between layers of code (hearing, touch and sight)” (POLD: 201, p. 96). E ainda, em uma abordagem muito próxima a da máquina social e seus possíveis acoplamentos formulada por Deleuze e Guattari em *Capitalismo e Esquizofrenia*, a interface seria “a more or less direct coupling on the consciousness allowing the machine to establish a direct connection between mind and machine” (POLD: 2011, p. 96).

Para Pold tanto a máquina (hardware e software) quanto o sistema representacional são um medium instrumental, diferentemente da abordagem de Alan Kay para o qual o computador seria um médium, enquanto o software, seria uma ferramenta.

Para exemplificar esta interface cibernética, e tentar responder o que acontece quando máquinas e humanos são intimamente interrelacionados na cultura (POLD: 2011, p. 98), Pold trabalha sobre projetos contemporâneos do duo artístico *Ubermorgen.com*, formado por *lizvix* e Hans Bernhard. O grupo *Ubermorgen.com* existe desde 1995. De um lado suas ações têm uma dimensão claramente ativista, fazendo da imbricação entre a cultura digital e a economia da net sua estratégia de ação para trazer alguns aspectos do capitalismo digital em relevância — o que nos permite examinar a cultura cibernética; de outro, trazem uma reflexão psicológica e epistemológica, de caráter introspectivo, desenvolvida em alguns projetos específicos como o ciclo de *Psych/OS* (2002-09) — o que nos esclarece sobre as influências culturais que agonizam o sujeito e sua percepção, reprogramando nosso cérebro e determinando sua vida útil. “Seeing is related to a perceptual, cultural and mental experience in *Ubermorgen*’s projects. Towards the end of the article, my exploration of the interface mentality leads me to psychotropic drugs, bipolar and ADD following *Ubermorgen.com* in a discussion of how art reflects cultural changes in perception.” (POLD: 2011, p. 93).

Pold quer demonstrar como a arte explora criticamente a cibernética da interface. “Especially pieces such as Etoy’s *Hijack*, *Ubermorgen.com*’s [*V*]ote Auction, *Amazon Noir* and *Google Will Eat Itself* are good examples that try to extort the cybernetic discourse economy of the net culture and turn it back against itself — a kind of cybernetic criticism of a cybernetic culture” (POLD: 2011, p. 98). Estas empresas do e-commerce, de maneira análoga à utilização pela propaganda do quadro de Magritte ***Isto não é um cachimbo***, levantaram a bandeira de inovação e tecnologia como propostas transgressivas, e agora são atacadas pelas mesmas estratégias. É o que Steve Mann chama de *detournment*³. “Then, of course, we can hack the hackers of the hackers, by re-situating the tools of modern advertising to call into question the monoculture that calls into question the non-monoculture. This I call *detournment*³ (*detournment cubed*, i.e. *detournment of the detournment of the detournment*)” (MANN: 2003).

Na linhagem ativista, que acarretaram em riscos pessoais, batalhas jurídicas e processos penais, Pold destaca dois projetos de net art do duo que fazem parte da trilogia *EKMRZ* (que satirizam o e-commerce) *Amazon Noir* e *Google Will Eat Itself*. *Amazon Noir*, atacou a Amazon, que vende e distribui livros online, roubando os livros e os redistribuindo livremente o que infringiu a lei de copyright. O mais conhecido dos projetos da dupla é o *Google Will Eat Itself*, (*GWEL.org*) que mostrou

o poder e a prática autoritária com a qual a Google se exercita enquanto corporação, por hackear a prática da Google de se auto referenciar.

Este projeto (que tornou disfuncional o sistema cibernético de feedback da Google, que faz da internet um mercado) consistia na criação de uma página de internet, semelhante as de publicidade e marketing online, que mais parecia uma publicidade da Google ressaltando o valor de suas ações no mercado de valores. A página oculta continha tanto o discurso como as logos de publicidade, que normalmente acabam gerando rendimento `a Google, quando clicadas.

Esta página oculta gerava falsos cliques nestas palavras. Desta maneira a google recebia feedbacks falsos e o projeto acabava comprando a participação das ações da Google e redistribuindo a verba adquirida `as pessoas através do GTTP, Ltda. (Google to the People).

Mesmo que esta ação não significasse um risco grande `a Google, a empresa se sentiu ameaçada, chegando a tirar a página do ar depois de enviar várias cartas `a dupla na tentativa de coibir a ação. Bloquear a página online do *Google Will Eat Itself* só contribuiu, ainda mais, para sua pertinência e capacidade de ataque, pois quando as pessoas tentavam acessar a página do GWEL, acabavam abrindo as que mostravam a censura e o impedimento desta de continuar online.

Já se atendo aos trabalhos do ciclo de *Psych/OS*, Pold quer mostrar a relação entre mídia, percepção, identidade e drogas. Nossa mentalidade midiática coletiva estaria se tornando maníaca. Hans Bernhard sofreu crises maníacas quando estava na África do Sul em 2002 e acabou sendo internado na ala de psiquiatria, Station 4B, do Hospital de Viena para tratamento. Os arquivos videográficos de seu internamento, as imagens das teclas do computador, dos corredores da ala na qual ficou, das bulas e das drogas prescritas, indexadas com suas respectivas informações farmacêuticas, foram expostas como material artístico sendo contextualizadas como pertencendo a alguém nascido nos anos 80, cuja atividade neuronal se confunde com a da rede. “His neuronal networks and brain structures are similar to the global synthetic network He helped build up and maintained subversive activity within. And now they are ‘infected’ by a manic-depression [WHO ICD-10, F31.I.], both Hans Bernhard and The ‘Network’ are infected by this structural disorder.(...)”(Ubermorgen Apud POLD: 2011, p. 103). Neste ciclo havia ainda um gerador simulando um sistema cibernético, o *Psych/OS*, que ao ter como input perguntas as diagnosticava com prescrições. “The cybernetic interface culture is articulated in the *Psych/OS* project through its darker sides, producing a cybernetic mentality complete with cybernetic diseases, diagnosis, treatments and cures” (POLD: 2011, p. 104).

Pold comenta que o material imagético das bulas e remédios, incluindo o gerador *Psych/OS*, adquirem um papel ativo, interativo, e o paciente e artista Hans Bernhard é apresentado na exposição como passivo e inerte, sem memória pessoal e sem iniciativa. “ Waves of mania and depression are running through the technical, social and economic structures. Contemporary high-tech societies deal with hardcore brains using bio-chemical ‘agents’ to control the internal information flow, we call them psychotropic drugs (Ubermorgen Apud Pold: 2011, p. 104).

Como fugir então destes diagnósticos e mapeamentos dos sistemas de vigilância e do controle? Somente sendo imprevisível, sobrecarregando o sistema com ruído, ou informações antagônicas que dificultem a construção de um perfil claro, e que tornem

estes sistemas instáveis. “Disrupting the feedback, attacking the mechanism and feeding the system with itself might be a viable strategy, since it will render the system potentially unstable, and consequently lead to some kind of recognition of the workings of the system” (POLD: 2011, p. 106).

Pold questiona se as interfaces cibernéticas curam nossas doenças, atualizam nossa percepção, ou se as tecnologias cibernéticas da informação seriam justamente a razão de nosso adoecimento. Embora seu foco maior seja ver como a arte discute as mudanças na percepção, e não saber se estes diagnósticos são clínicos ou culturais.

If we look at how our software and operation systems perform, invading our concentration through millions of more or less helpful suggestions disturbances and multitasking options, there seem to be parallels, and I guess we all feel a bit attention-deficient after a stressful day at the office, trying to achieve some concentration in the midst of emails, telephones and the all-invading software upgrades with their annoying prompts to re-start your computer (POLD: 2011, p. 108).

Quando não é o software ou o hardware que tem de ser atualizado, somos nós que devemos nos reinventar seguindo orientações de expertises, com drogas e comportamentos projetados `a conveniência do último modismo.

Tipicamente contemporâneas são as patologias que causam, como já dito, dispersão, vazio, forte sensação de inexistência, exaustão pelo stress causado pelo excesso de informação, pânico, ‘vulnerabilidade autodestrutiva a todos os fluxos socioculturais, sobretudo mediáticos’. “Todas as enfermidades bioquímicas do ‘espírito’ assim se põem desde pelo menos a segunda metade do século passado, porque, acima de tudo, são doenças forjadas pelos processos sociais dromológicos – *dromopatologias*” (TRIVINHO: 2007, pp. 99-100).

As drogas e os diagnósticos são datados e atendem aos modismos de época. Vejamos os exemplos do século XIX apontados por Pold de histeria e neurastenia e seus tratamentos por magnetismo, e as drogas utilizadas por Baudelaire e Edgar Allan Paul, como hashish e ópio. Vivemos uma enorme crise de desintegração da subjetividade que é diagnosticada como déficit de atenção — e de uma disfunção imaginária promovida pela sobrecarga de informação, celebração da agressividade, motivação a conquistar metas e superar obstáculos cada vez mais intransponíveis. As causas desta crise não deveriam ser procuradas na neuroquímica, ou nas funções cerebrais, mas sim no contexto social da interface cibernética. Como Pold sugere através de Crary, a exigência da concentração para as multitarefas pode ser entendida como o exercício do controle sobre a percepção, o que acaba por excluir grande parte do percebido (POLD: 2011, p. 108).

A programação como uma linguagem de live performance

Cox tece seu argumento sobre o Software Art como um processo que não tem um fim utilitário, se distanciando do modelo de software como um produto. Na verdade sua reflexão aponta não para o software art mas para o software sem um fim preciso, ou seja, para o ato de programar e a programação mesma aberta sendo criada em tempo real. Atrás do software estaria toda a liberdade de ação enquanto programação aberta, como um ato performativo, uma live performance. Na linha de sua argumentação contra a alienação do processo de produção imaterial, Cox chama a atenção para a programação que fica escondida atrás do software e que dificilmente é considerada como interface.

Escavando mais ainda a linha reflexiva que já trabalha com o software art enquanto uma categoria, e um nicho de mercado, Cox quer discutir em seu artigo a programação enquanto linguagem. A programação com suas declarações como uma linguagem, e a linguagem como um software. “Speech is like program code in that it says something and does something” (Arns Apud COX: 2011, p. 149).

“The aim of this paper is to GO beyond this, using the example of live-coding, and explore (somewhat speculatively) the means without end of software” (COX: 2011, p. 146). Não só o software deveria ser exibido, mas também a programação como parte constitutiva do trabalho artístico e que normalmente só fica escondida na máquina. “That the source code might be considered an integral part of the artwork, or even the artwork itself, remains outside the imagination or will of the software/art market, obsessed for the most part with conservative property rights” (COX: 2011, p. 146).

Focando em festivais e manifestações pouco evidenciadas pela crítica, Cox usa como fonte de pesquisa exemplos como TOPLAP, Temporary Organisation for the Promotion of Live Algorithm Programming; Free Radio Linux; LOSSLivecode2007 Festival (L.O.S.S., Linux Open Source Sound Project). O Free Radio Linux consistia no uso de um sintetizador de discurso que interpretava as 4,141,432 linhas de códigos do sistema operacional do Linux, os transmitindo na internet, como uma fala de rádio.

Live performance, live coding

“A performance is characterised by its lack of an end product, or at least a product that is indistinguishable from the performance itself.”(COX: 2011, p. 151). Live coding em música não poderia ser comentada como música gerada por computador (computer-generated). Por uma abordagem menos determinística o músico, em uma performance de live coding, ao interpretar códigos e os combinar executando-os em tempo real, está mais presente em todas as improvisações do que quando este seguia instruções previamente estabelecidas e utilizava o sequenciador. Esta atitude questiona o que é usual no circuito da música, quando uma performance ao vivo, de live music, é gravada para depois ser distribuída no mercado. Live coding seria a criação do software enquanto este está sendo executado.

É central para Cox expor a divisão de trabalho envolvida na produção imaterial, que nunca é exposto pelas premissas capitalistas de exploração do software, e a discussão política da *softwar*, da cena da propriedade intelectual que envolve, por um lado, o software proprietário e, por outro, o software livre, aberto à colaboração. “Technology also demonstrates the potential to disrupt established property relations” (COX: 2011, p. 146).

Também é de nota a questão da interface gráfica amigável que encobre o que o sistema faz (a poiesis e a práxis da programação), e a transparência do que acontece dentro da máquina. Enquanto usuários, somos apenas conscientes quando um usuário estranho se conecta à mesma máquina, ou quando, um programa não autorizado tenta se instalar dentro do sistema computacional.

Partindo da reflexão sobre o fazer de três autores: Hanna Arendt “Labor, Work, Action”, Virno “Labor, Action, Intellect”, e Giorgio Agamben “Means without End”, Cox adentra o trabalho que nasce de uma fazer significativa, movido pelo desejo, sem um fim específico enquanto labor e ação, e especificamente atrelado à liberdade de ação.

“The important issue here is how software undermines established distinctions, in a similar way to how the work of art does not fit what Arendt describes as the means-end chain by not being useful and thereby resisting commodification” (COX: 2011, p. 150).

Compartilhando o mundo criado pelo sistema operacional

“Advertising — like every ‘event’ first distributes modes of perception in order to prompt ways of living; it actualizes modes of affecting and being affected in souls, in order to realize them in bodies” (Lazzarato Apud LILLEMOSSE: 2011, p. 223).

A propaganda através da **imagem**, do **signo** e de **frases** permite que um mundo aconteça, produz um mundo. Este é o desafio de Lazzarato segundo Lillemose: elucidar quais mundos a propaganda e a publicidade criam.

Lillemose em seu artigo “Software Vocabularies in the Expanded Field of Interface Aesthetics” acredita que a exposição de 2007 do artista Daniel Garcia Andújar no Kunstbygning, da cidade de Aarhus, Dinamarca, responda esta questão.

O artista trabalha com a retórica promocional de dois sistemas operacionais: Windows Vista (2005) da Microsoft e o sistema X-Debian da Linux. A exposição traz o trabalho intitulado *The New Technologies to The People System*, desenvolvido em 2003. O conjunto dos trabalhos permite ver como a propaganda promove uma experiência, e induz o usuário a se envolver com estes dois sistemas operacionais criando dois mundos diferenciados com suas retóricas promocionais.

O propósito do artigo é justamente ver como estes dois usuários distintos, criados por estes dois sistemas operacionais (o vídeo do Windows Vista e a instalação sobre o X-Debian da Linux) definem trajetórias diferentes para o uso de softwares, e designam formas de envolvimento com o software e a cultura do software na contemporaneidade.

A exposição — com o vídeo promocional do Windows Vista, de 2005, adulterado e a instalação sobre o sistema X-Debian — se utiliza de dois modelos conceituais, propaga tipos específicos de vocabulários e funciona como dois tipos de interface. Permitindo com que os usuários aconteçam, “allow users to happen”, ecoa a premissa de que o verdadeiro produto da propaganda é o consumidor (LILLEMOSSE: 2011, p. 224). Num primeiro momento faz com que o usuário enquanto consumidor fique feliz com o sistema operacional da Microsoft vendido e não se questione; e num segundo, configura o usuário como um hacker, que criticamente explora o sistema operacional, e suas possibilidades de desenvolvimento, enquanto um fenômeno cultural.

Na teoria do design há uma clara diferença entre modelo conceitual e interface, entre interação prática com o software e interação abstrata intelectual. Mas segundo Lillemose, neste caso, a interface inclui o modelo conceitual, pois a propaganda cria uma compreensão sobre a significância cultural destes sistemas operacionais, e não sobre o funcionamento destes dois sistemas.

“A conceptual model is a representation of a piece of software that helps the users to create an abstract understanding of the nature and logic of the software, which then will help them in the actual use of software” (LILLEMOSSE: 2011, p. 225). Entretanto as interfaces criadas pelas retóricas promocionais do vídeo do Windows Vista e do

sistema X- Devian “ concern human relations to a cultural context through software or to software as culture” (LILLEMPOSE: 2011, p. 226).

Lillemose se utiliza da designação de estética como “distribuição do sensível”, no termo de Jacques Rancière, para mostrar como estes dois trabalhos de Andujar produzem subjetividades distintas. Estética aqui compreendida como maneiras de ver, pensar, dizer, que produzem subjetividades e maneiras de participação e organização no contexto social (LILLEMPOSE: 2011, p. 226).

O vídeo promocional do Windows Vista compara a utilização do software com experiências memoráveis, fenômenos tais como o primeiro amor, a coragem das crianças, a magia dos contos de fada, a magnificência do empreendimento humano que foi a Grande Muralha da China. Propositadamente é utilizada a imagem de um turista equipado, aventureiro, adentrando ambientes antes não explorados feito a pintura de Casper Davi Friedrich (*Wanderer Above the Mist* de 1818). Diante do descortinamento, e inauguração de uma experiência com tal magnitude somente seria possível a exclamação: Wow.

Este vídeo nos revela algo essencial sobre o mundo e o usuário que este sistema operacional permite que aconteça. O sistema operacional é apresentado como um dos maiores feitos da história humana, seguindo a forte tendência da sociedade de softwares proprietários que concebem o software como uma experiência e não uma ferramenta. “With Windows Vista you are not using a computer any more (or at least: you are not aware of doing so). Instead, like the people in the video, you are having an experience” (LILLEMPOSE: 2011, p. 229).

Claro que a abordagem está estreitamente relacionada com a retórica da economia da experiência, que engaja o consumidor ao produto que é oferecido não como uma ferramenta mas como uma experiência memorável. Livres para viver o momento de maneira poética — de um ponto de vista estratégico que os permite ampla visão do futuro e que expande significativamente o conceito de mundo — fazendo com que seus consumidores vivenciem o quanto significativo é viver em um mundo tecnologicamente desenvolvido — onde o software proprietário é um commodity, marco do avanço do capitalismo informacional em sua forma globalizada e neoliberal, dentro do qual a Microsoft é um dos expoentes. “Users live their lives through the use of the software, how they perceive and act upon the world through the operating system” (LILLEMPOSE: 2011, p. 230).

Entre o sistema operacional e o usuário é estabelecida uma relação de poder que encoraja o usuário a uma certa auto-percepção e o faz internalizar uma posição e concepção de mundo. A pergunta que Lillemose faz é: “ What user self-perception does it sell, what position and potential does it assign to the user?” (LILLEMPOSE: 2011, p. 230).

O usuário deveria deixar de questionar o Windows Vista enquanto sistema operacional, um artefato tecnológico, e considerá-lo uma experiência sublime. “Faced with the sublime experience of Windows Vista, the user is in no position to question the operating system. All the user can do is to realise the greatness of the operating system and his own subservient role as a user configured as a consumer” (LILLEMPOSE: 2011, p. 230). O usuário por desconhecer a estrutura do software Windows Vista, alternativa que não lhe foi oferecida só lhe restando confiar no software, é insensível ao conflito de interesses que está por detrás e as relações de

poder envolvidas. “In other words, Windows Vista makes worlds possible through an experience which transcends the field of politics as a field where humans make worlds possible through discussions and negotiations” (LILLEMOSE: 2011, p. 231). A expressão WOW é reflexo de que o conhecimento e o envolvimento com o software foi substituído por um sentimento, uma sensação.

Para Lillemose a questão reside na diferenciação entre o que é entendido como um medium: o computador ou o software. Para Alan Kay, o computador é um medium mas o software é uma ferramenta tecnológica. Esta diferenciação é uma oportunidade espetacular para se refletir sobre a sociedade tecnológica em conformação:

The point here is not to discuss these different definitions, but to oppose the notion of **software as a tool** to the notion of **software as an experience**. Moreover, the present text conceives this opposition as an expression of a general opposition between **software as an experience of a cultural environment** and **software as a tool to work on**, manipulative and transform a cultural environment, which furthermore corresponds to an opposition between the notion of **the cultural environment as a given phenomenon** and a notion of **the cultural environment as a phenomenon and an event created by the user** (Kay; Brand; Rheingold; Hawk, Rieder and Oviedo Apud LILLEMOSE: 2011, p. 249).

A alfabetização e a inclusão digital deveria proporcionar a compreensão em profundidade da atividade computacional, que está por detrás da utilização de um software. “However, while the users on their part have good reasons to worry about this tendency since their critical agency is being replaced by consensual participation, there is no reason for despair as there are equally strong tendencies to explore the notion of software as a tool for critical involvement in software culture, especially within the practices and discourses of free software and software art” (LILLEMOSE: 2011, p. 233). O que é fragilizado pela indústria do software proprietário é a autonomia do usuário de criar sua própria maneira de viver ao invés de seguir uma corrente proposta pela indústria. Esta autonomia que pode ser resgatada, segundo Lillemose, através do software livre e da software art.

Sob o subtítulo: a evolução das espécies, Lillemose apresenta a instalação X- Devian. Esta instalação transmídia acontece em duas partes, com diferenciadas abordagens de propaganda interconectadas como se formasse uma única interface. A primeira mostra o sistema operacional como se fosse um software proprietário em um vídeo promocional. A segunda é um misto de cave e medialab com computadores com o sistema operacional X-Devian instalado, manuais e licenças de utilização, e partes do hardware espalhadas no ambiente. O espaço tem ainda uma lousa com grafites dos códigos de programação expostos quando escritos na parede, que Lillemose chama de “code graffiti”, e acessível aos olhos dos visitantes, que ficam assim liberados do interior da máquina clamando por uma presença no mundo físico. No espaço está escrito “*Access to Technology is a Human Right*”.

A instalação como um todo, segundo Lillemose, trata não apenas da tecnologia como uma programação técnica, mas sim como uma programação cultural trazendo como relevante o engajamento crítico com a cultura do software. O próprio artista declara que *Technologies To The People*

is aimed at people in the so-called Third World as well as the homeless, orphaned, unemployed, runaways, immigrants, alcoholics, drug addicts, people suffering from mental dysfunctions and all other categories of ‘undersirables’. *Technologies To The People* is for people denied Access to the new information society and new

Technologies. Technologies To The People wants more people to be networked (ANDÚJAR Apud LILLEMOSSE: 2011, p. 235).

A instalação segundo Lillemose desafia as relações de poder como colocadas pela indústria do software proprietário, desestabilizando a lei do direito autoral (direito intelectual), que é o discurso predominante na cultura. Foca não apenas a informação sobre o software, mas o software como informação em geral que desafia o software proprietário neste nível. E mais, utilizando a estética da Apple, que se apresenta como o sistema operacional criativo, Andújar mostra o quanto também o Mac OS X é anti-ético: “The hack consists in transforming the commercial aesthetics of Apple’s advertising campaign into material for political aesthetics that challenges the product of Panther and the general notion of software as a product” (LILLEMOSSE: 2011, p. 238).

A diferença entre software livre e software proprietário está nas diferentes formas de representação, arte e atividade lúdica de um lado, e do outro, razão científica e mercado, e nas diferentes interfaces que configuram diferentes relações entre usuários, softwares e a cultura do software (LILLEMOSSE: 2011, p. 239).

X-Devian fala da invenção colaborativa de novas ferramentas e engaja os usuários neste processo. “Computers are not primarily problem-solving instruments in the conventional sense of tools, but devices for the experimental creation of possibilities” (LILLEMOSSE: 2011, p. 240). Quer reposicionar o usuário como um leitor ativo e participante ao invés de manter sua habitual atitude passiva como aquele que escolhe nas prateleiras um software pronto.

A exposição contou ainda com um workshop de software livre incluindo a formação continuada como uma exploração em grupo, do-it-together ao invés de do-it-yourself, processual e crítica, um veículo para uma mudança social e para uma produção autônoma de projetos coletivos.

It demonstrates that the difference is not simply a matter of changing the operating system and then continuing to use the software as usual, but that there is also a challenge involved in developing a different vocabulary, different words as well as ways of talking, which eventually is also a development of a different software literacy— thereby changing the conditions and perspectives of the involvement of users in software culture (LILLEMOSSE: 2011, p. 244).

A arte, segundo Lillemose, é um medium poderoso para estas redistribuições de sensibilidades e de papéis, de modos de ser, de perceber, e de agir, produzindo uma subjetividade política que não é dada, pois trabalha criticamente as “imagens, signos e frases”.

Referências bibliográficas:

ANDERSON, Laurie. “<<Coda>> The Language of The Future”. In: PACKER, Randall; JORDAN, Ken. *Multimedia. From Wagner to Virtual Reality*. New York: Norton, 2001, pp. 399-401.

ANDUJAR, Daniel Garcia. [HTTP://www.danielandujar.org/gallerygaleria](http://www.danielandujar.org/gallerygaleria), acessado dia 12 de agosto de 2012.

COX, Geoff. “Means-End of Software”. In: POLD, Søren Bro; ANDERSEN, Christian Ulrik. *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*. Aarhus: Aarhus University Press, 2011.

GUASQUE, Yara. “A cidade como um medium em McLuhan e Flusser / The City as a Medium in McLuhan and Flusser”. In: *Flusser Studies*. N. 06, maio de 2008. Disponível em <http://www.flusserstudies.net/pag/archive06.htm>. Acessado em 18/08/2012.

LAZZARATO, Maurizio. *As Revoluções do Capitalismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

LILLEMOSE, Jacob. “Is There Really Only One Word For It? Software Vocabularies in the Expanded Field of Interface Aesthetics”. In: POLD, Søren Bro; ANDERSEN, Christian Ulrik. *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*. Aarhus: Aarhus University Press, 2011.

MANN, Steve. “The Post-Cyborg Path to Deconism”. In: KROKER, Arthur e Marilouise. (Eds.). e120 publicado em 2/18/2003. Disponível em www.ctheory.net/articles.aspx?id=368. Acessado 18/08/2012.

NEGRI, Antonio. “Vivendo no limbo?” Projeto Turbulence. In: "Governo, política, movimentos. *Lugar Comum*. # 30, pp. 101-117, acessado dia 29 de julho de 2012 em http://uninomade.net/wp-content/files_mf/112203120842Vivendo%20no%20limbo.pdf

POLD, Søren Bro. “Interface Perception. The Cybernetic Mentality and Its Critics: Ubermorgen.com”. In: POLD, Søren Bro; ANDERSEN, Christian Ulrik. *Interface Criticism. Aesthetics Beyond Buttons*. Aarhus: Aarhus University Press, 2011.

TRIVINHO, Eugênio. “Dromocracia, cibercultura e transpolítica. Contextualização sociodromológica da violência invisível da técnica e da civilização mediática avançada”. In: Trivinho, Eugênio. *A dromocracia cibercultural. Lógica humana na civilização mediática avançada*. São Paulo: Paulus, 2007, pp. 45-87.