

2 Metodologia

Considerado como sendo um observador por uns, ou um pesquisador por outros, o artista colabora para o processo de percepção e compreensão do mundo em que vivemos. Como observador, o artista e sua percepção particular do meio, pode dar valiosas contribuições para o conhecimento da vida cotidiana. Gilberto Velho (2004), aproxima o artista do antropólogo ao afirmar que os artistas exercem um movimento de estranhamento sobre o meio, captando e descrevendo aspectos da vida social de modo rico e revelador, mesmo que seus métodos possam estar fora dos padrões científicos.

Sob outra ótica, Stephen Wilson (2003), artista e pesquisador da arte tecnológica, propõe que o artista hoje seja também um pesquisador no sentido científico. Tendo as tecnologias emergentes como meios de expressão, ele deve estar antenado com o surgimento, desenvolvimento e uso dessas tecnologias. Em sua visão, o artista deve monitorar periódicos de ciências e tecnologia, participar de fóruns on-line e encontros acadêmicos, acompanhar invenções e desenvolvimento de produtos e pesquisas corporativas. As artes, no entanto, poderiam para ele, funcionar como uma “zona de pesquisa independente”, não ortodoxa, pois com uma ótica diferenciada, poderia valorizar a pesquisa segundo diferentes critérios que não apenas os comerciais e científicos.

Em ambas as visões, o artista é considerado um desbravador que observa, vivencia e revela o mundo em que vive. Em nossa pesquisa, cujo objetivo geral era revelar o *novo* – nas artes tecnológicas – essa capacidade do artista de vivenciar e desvelar o mundo foi considerada de extrema importância, pois nos revela informações sobre nós mesmos e nossa realidade, em um movimento de aprendizado sobre o cotidiano que se instalou após o uso das novas tecnologias da comunicação.

Pesquisar a arte tecnológica da atualidade, mapear mudanças na arte sob o paradigma das novas tecnologias de informação e telecomunicação, especialmente com o uso dos *telefones celulares* e o olhar sobre os efeitos que provocam nas pessoas e na vida cotidiana, eram os objetivos gerais iniciais de nossa pesquisa.

Esse ponto de partida tão amplo fazia parte da estratégia de abordagem da pesquisa, observando o fenômeno com uma atitude aberta, sem idéias preconcebidas sobre o objeto de estudo.

Inicialmente nos orientamos pela metodologia MEDS – Método de Explicitação do Discurso Subjacente. (Nicolaci-da-Costa 2007) Trabalhando em estudos sobre os impactos do uso da Internet e dos celulares na sociedade, Nicolaci-da-Costa vem explorando as conseqüências subjetivas dessas transformações, em pesquisas qualitativas exploratórias, com essa metodologia por ela desenvolvida.

Seu método, com base na análise de discursos, com origens interdisciplinares na tradição de pesquisas qualitativas amplamente utilizadas nas ciências sociais, visa à identificação do *novo* gerado pela tecnologia, e seus impactos sobre a sociedade, fazendo emergir do discurso dos indivíduos a percepção sobre a realidade. As principais características dessas pesquisas qualitativas, segundo a autora, são: uma atitude de abertura e desconhecimento do objeto a ser pesquisado, ou seja um exercício de estranhamento do universo familiar a ser abordado; a contextualização do objeto de pesquisa, ou seja o estudo do objeto em contexto com o lugar e a situação em que ocorre; a profundidade do estudo com pequenas amostras do objeto a ser pesquisado; flexibilidade das técnicas e procedimentos de pesquisa definidos e adaptados a cada situação específica.

Buscar os objetivos gerais iniciais de nossa pesquisa com uma abordagem aberta foi muito produtivo para nosso trabalho no sentido de delinear os objetivos, o próprio objeto da pesquisa e sua contextualização. A partir daí, nos concentramos em formular um método próprio de abordar o objeto de estudo – as ações artísticas – com o objetivo específico de fazer uma leitura dessas ações, visando delinear novas tendências estéticas na interseção da arte com a tecnologia. Dessa forma, focamos nas ações para delas extrair os discursos sobre elas próprias.

As ações e eventos artísticos tecnológicos pesquisados, são projetos colaborativos recentes, desenvolvidos a partir de 2000, alguns datados, outros com continuidade – alguns ainda se desenvolvem nos dias atuais. São criados por artistas, designers e outros profissionais como arquitetos e planejadores urbanos e cientistas da computação, de diversos países do mundo mas que não necessariamente são produzidos em seus países de origem. Na verdade, a produção e apresentação desses trabalhos são globalizadas, alguns eventos são realizados em vários países, em geral, em centros culturais especializados na produção, pesquisa e mostra de arte na confluência com a tecnologia e a ciência. São produzidos e implementados, por equipes multidisciplinares, e possuem apoio ou patrocínios de instituições de pesquisa, ou empresas.

A pesquisa foi realizada à distância – via Internet – essa também uma característica dos novos tempos. Assim sendo, o objeto de estudo foi pesquisado através de um conjunto de abordagens, desde a observação do próprio fenômeno (como ressaltamos, à distância, através de vídeos, fotos, descrições, comentários e outras informações); aos discursos diversos, dos artistas, participantes (quando disponíveis), e teóricos. Procuramos nos manter atualizados com as notícias cotidianas, através de jornais e revistas e a própria Internet, sobre o desenvolvimento e uso dessas novas mídias, contando ainda com os debates realizados nos cursos e laboratórios na PUC-Rio, especialmente no LAE/NAE – Laboratório/Núcleo em Arte Eletrônica do Departamento de Artes e Design, onde desenvolvemos este trabalho.

Em paralelo, realizamos uma pesquisa bibliográfica, buscando livros recentes e também textos publicados na Internet, sobre as novas mídias, especialmente sobre o telefone celular, e análises sobre os impactos das novas tecnologias na vida cotidiana, visando contextualizar os trabalhos e buscar um aporte teórico para a leitura deles.

Inicialmente realizamos uma pesquisa exploratória ampla e aberta objetivando uma visão panorâmica da atual produção recente nesse segmento. Em seguida, reduzimos nossas buscas visando especialmente trabalhos que usassem telefones celulares e outros dispositivos sem fio como meio de trabalho, ou que abordassem questões relativas ao uso desses equipamentos e o impacto deles sobre a vida cotidiana. Os trabalhos foram pesquisados a partir dos objetivos e foco da pesquisa com uma pergunta ampla: quais seriam as tendências estéticas de

eventos e ações que utilizam os telefones celulares e outras tecnologias móveis de comunicação como meio e forma de arte?

Pesquisamos revistas eletrônicas e *sites* dedicados às artes na fronteira com a ciência e a tecnologia, assim como tipologias também disponíveis na Internet, entre elas um panorama desse segmento da arte, elaborado pelo artista Stephen Wilson (2002).¹ Partindo dessas tipologias, estreitamos nossa pesquisa abrangendo trabalhos nas áreas de arte das telecomunicações, arte com telefone celular, telepresença, telemática, dispositivos sem fio, GPS, espectro, espaço hertziano, mídias locativas e mapeamentos. Nesse estágio, já processando dados, identificamos características recorrentes que delinearão uma segunda classificação em dois grupos: de um lado, agrupamos os trabalhos com ênfase na conectividade e telepresença, na formação dos espaços de fluxos, na invisibilidade do espaço hertziano; e, de outro, reunimos os trabalhos com ênfase na mobilidade, nos percursos e mapeamentos, localização, anotações, nas conexões móveis.

Uma terceira etapa redutiva se fez necessária, para a definição da amostra final da pesquisa. Mantivemos a classificação em dois grupos: o primeiro critério foi manter a presença do telefone celular (o motor inicial da pesquisa), em pelo menos um dos grupos. Por essa via, no primeiro grupo, cuja ênfase estava na conexão à distância, na telepresença, agrupamos trabalhos que usam celulares, cujo principal enfoque porém, está na formação do espaço hertziano. No caso do segundo grupo, os trabalhos com mídias móveis, apresentavam enfoques diferentes. Classificamos esses trabalhos a princípio, em dois grupos: os que vêm a tecnologia de maneira positiva e os que a vêm de forma negativa, sendo esse último, o grupo que enfoca as novas mídias como vigilantes e controladoras. Optamos por manter o grupo da visão positiva, que por sua vez se dividia em dois, pelas suas principais características – os que abordavam o ambiente natural, e os que abordavam o ambiente urbano, onde, optamos pelo segundo.

Assim, concluímos o processo de definição da amostra – os trabalhos que lidam com o espaço hertziano, e os que lidam com as mídias locativas urbanas – que se mostrou heterogênea. (ver gráfico 1a)

A essa altura, já haviam emergido da pesquisa algumas categorias de análise: a *conectividade* e a *mobilidade*, e a formação dos *espaços de fluxos* e dos

¹ Disponível em: <<http://userwww.sfsu.edu/~swilson/>> (15/02/08)

espaços híbridos. Fizemos então a aproximação da pesquisa dos trabalhos à pesquisa teórica que vínhamos realizando. Desse cruzamento, decidimos utilizar categorias de análises mistas: aquelas que emergiram da pesquisa com os trabalhos, e outras advindas da pesquisa teórica.

Assim, de um lado, fizemos uma leitura dos trabalhos que lidam com o espaço hertziano, sob o ponto de vista da conectividade e da formação dos espaços de fluxos, (categorias que emergiram dos trabalhos) e sob o ponto de vista do sublime tecnológico (categoria teórica); e, de outro, fizemos uma leitura dos trabalhos que lidam com as mídias locativas urbanas, sob o ponto de vista da mobilidade e seus fluxos, e da formação dos espaços híbridos e seus mapeamentos (categorias que emergiram dos trabalhos), e sob o ponto de vista do cotidiano e da relação entre arte e vida (categorias teóricas).

Na leitura, consideramos as recorrências, mas também as singularidades, essas, relativas às poéticas e processos de cada artista. Em nossa visão, essas ações artísticas caracterizam duas vertentes estéticas: a primeira, a do *sublime tecnológico*, que associamos ao grupo dos trabalhos que lidam com o espaço hertziano; e, a segunda, a da relação entre arte e vida cotidiana, que associamos ao grupo dos trabalhos que lidam com as mídias locativas urbanas, que denominamos *cartografias dos fluxos*. (ver gráfico 1b)

Mas os dois grupos ainda apresentaram características em comum, especialmente o fator social, derivado da principal característica dessa arte: a de conectar pessoas, e criar de forma colaborativa em redes. A questão dos fluxos, que ao longo do processo de análise foi se tornando central, embaralhou o jogo, reconectando os dois grupos, unindo duas formas com fronteiras líquidas que se misturam formando uma terceira que denominamos *cartografias sublimes*.

Gostaríamos de ressaltar que, dadas as características multidisciplinares da criação e produção desses eventos artísticos, não tratamos *artes e design* em planos separados, mas como um campo único, onde as questões que emergem desses eventos podem ser úteis para a produção de conhecimento em ambas as áreas.

Gráfico 1– Etapas da pesquisa

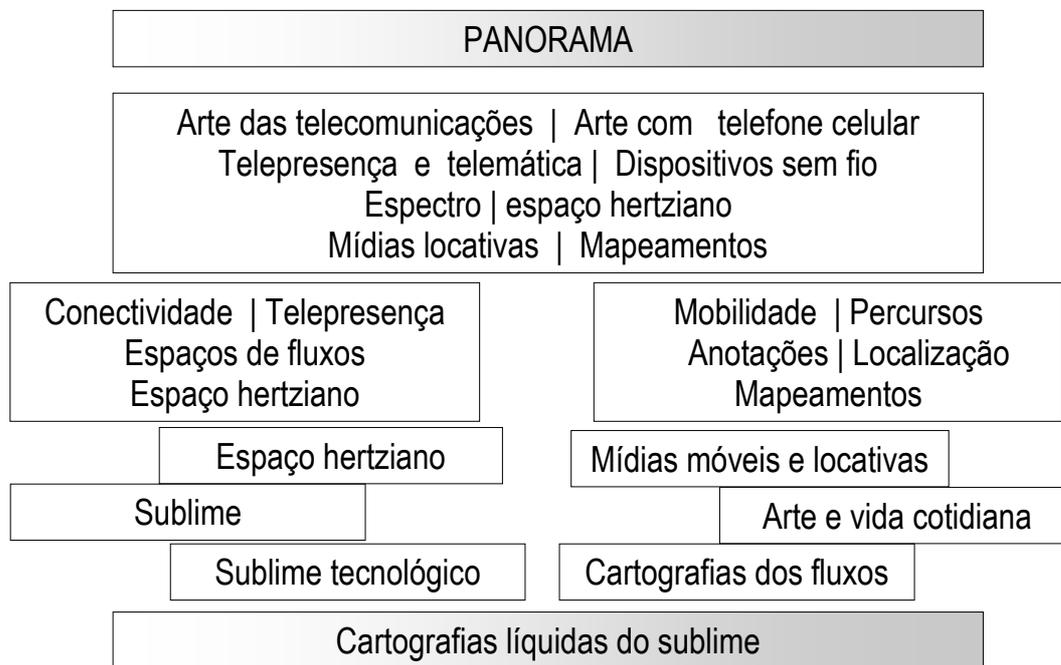


Gráfico 1a – Todas as etapas

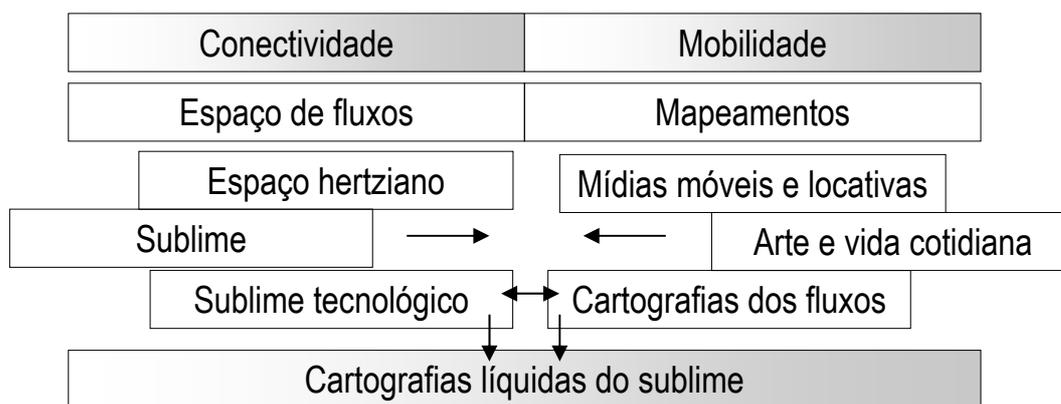


Gráfico 1b – Detalhe das etapas finais