

Twindow: uma experiência de convívio, entre vizinhos, na era das redes sociais

André Quintino Lopes orientado por Paulo Bernardino Bastos (PhD)

Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, Aveiro, 3810-193, Portugal.

Resumo — Diante da proliferação de dispositivos tecnológicos voltados para a comunicação interpessoal e do crescimento das redes sociais, podemos afirmar que estamos mais conectados com o mundo e mais desligados do entorno? Neste artigo, irei apresentar o projeto Twindow e relacioná-lo com o conceito de desterritorialização, conceito esse que está fortemente impregnado no discurso das novas tecnologias.

Twindow é um projeto artístico cujo tema é a convivência social na contemporaneidade, em especial, ele relaciona as “tecnologias da comunicação” e a “vizinhança” ao propor a utilização de uma janela de vidro para exibir textos no formato de postagens.

Palavras-chave: Cibercultura, Net Art, redes sociais, territórios digitais, comunidade, desterritorialização.

I. Introdução

Na década de 60, o americano Richard Buckminster Fuller (1973) escreveu que a tecnologia traria o mundo para o quintal. Essa afirmação propõe um questionamento simples sobre qual o novo tamanho desse quintal, ou melhor, sobre qual a nova relação que que o sujeito contemporâneo tem com o que está próximo. Logicamente, Fuller não fala da substituição física de um quintal tradicional por um quintal tecnológico, mas utiliza o exemplo para se referir à tecnologia como algo próximo e acessível, como também alerta para a possibilidade das referências espaciais se voltarem para o plano do virtual, gerando uma provável desterritorialização.

Em pleno séc. XXI, vive-se num mundo de pessoas conectadas por dispositivos tecnológicos como computadores, tablets, ipads, celulares, etc. A promessa da quebra de fronteiras espaciais e de um mundo globalizado já faz parte do cotidiano dos cidadãos das áreas urbanas e das áreas rurais. Hoje, posso me comunicar com uma pessoa que está a quilômetros de distância ou aqui do lado, assim como participar de redes sociais para interagir com membros que possuem afinidades comuns às minhas. Contudo, a possibilidade de sociabilizar com alguém que esteja em qualquer lugar do mundo com conexão à internet também permite imaginar que a pessoa mais distante nesse momento seja aquela que esteja mais próximo geograficamente.

A partir de meados dos anos sessenta, muitos projetos artísticos se infiltraram na vida produzindo mecanismos

próximos à realidade e, ao mesmo tempo, potencializaram as percepções sobre o cotidiano compartilhado. Essas propostas passaram a constituir uma estética da partilha: uma estética de relações, de convívio e interação social. Segundo Rancière (2005), a grande incidência desses comportamentos na contemporaneidade indica uma maneira pela qual as artes podem ser percebidas e pensadas como arte e como forma de inscrição no seio da coletividade.

Diariamente, utilizo o computador para conversar com familiares e amigos que estão no Brasil e no exterior. Por outro lado, não falo mais do que um "bom dia" ou "boa noite" com as pessoas que moram no meu prédio ou nas residências do entorno. O ponto de partida é uma inquietação pessoal, mas não se esgota nisso. O projeto *Twindow* propõe uma reflexão sobre a hipótese de que estamos mais conectados com o mundo e mais desligados do entorno.

A reflexão sobre o convívio cotidiano mediado pelas novas tecnologias e direcionado ao lugar ganha importância diante do aumento da infra-estrutura tecnológica¹, do crescimento das redes sociais (Twitter, Facebook, Orkut, entre outras) e de casos extremos de isolamento, a exemplo dos Otakus² digitais. De acordo com a Pesquisa TIC 2010 (2011)³ promovida pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil, nos últimos seis anos, a proporção de domicílios com computadores na área urbana brasileira mais do que dobrou: de 17%, em 2005, para 39%, em 2010. Quanto à posse da conexão de Internet nos domicílios urbanos, a proporção passou de 13%, em 2005, para 31%, em 2010.

¹ Segundo os critérios da ONU – Organizações das Nações Unidas -, a infraestrutura tecnológica de um país pode ser medida por meio dos seguintes indicadores: percentual da população conectada à Internet, número de telefones fixos e móveis, quantidade estimada de computadores e número relativo de aparelhos de televisão. [Consult. 1 Jan. 2012] Disponível em WWW:<URL: <http://www.un.org>>

² É um termo usado no Japão para designar um fã por um determinado assunto, qualquer que seja. No imaginário japonês, a maioria dos otakus são indivíduos que se atiram de forma obsessiva a um hobby qualquer e acabam renegando o convívio social. Ver: BARRAL, Étienne - Otaku: Os Filhos do Virtual. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

³ Pesquisa disponível gratuitamente em <http://www.cetic.br>.

Neste artigo, irei apresentar o projeto *Twindow* e relacioná-lo com o conceito de desterritorialização, que está fortemente impregnado no discurso das novas tecnologias. Com a proposta de fazer uso dos dispositivos tecnológicos de comunicação à distância, o projeto *Twindow* permite pensar o espaço compartilhado com os vizinhos como ponto de partida para requalificação de uma rede de sociabilidade que chamamos de vizinhança, havendo, nesse caso, uma “reterritorialização” mediada pela tecnologia.

II. O projeto Twindow

O projeto *Twindow* é uma tentativa de comunicação textual, com no máximo 140 caracteres, entre vizinhos, aparentemente, desconhecidos. A quantidade de caracteres remete ao padrão utilizado pelos sistemas de mensagens instantâneas e, mais especificamente, pelo sistema utilizado na rede social Twitter⁴. A mensagem textual é exibida por um sistema de projeção (simples): computador, projetor e uma janela de vidro coberta com papel vegetal⁵. Quando cai a noite e as luzes são acesas, a projeção é ligada. Horário de retorno para casa depois da jornada de trabalho ou de estudo, tempo de repouso e momento propício para compartilhar as experiências do dia.

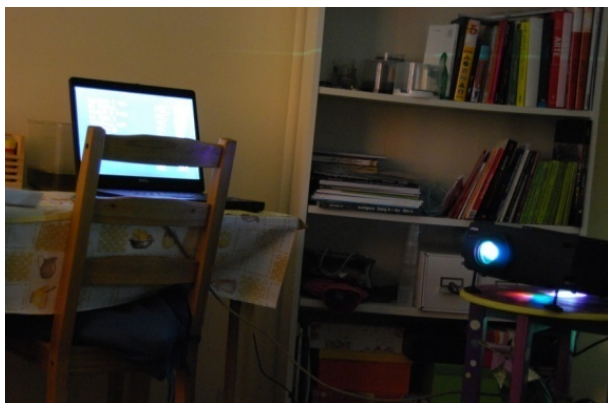


Fig. 1: computador e projetor no interior da casa - 2011.

⁴Em 1935 foi inventado o Telex, misto de máquina de escrever com telefone que enviava e recebia mensagens de até 160 caracteres. Cinco décadas depois, em 1985, com a criação das mensagens de celular via SMS, popularmente conhecido como torpedo, o padrão de 160 caracteres foi retomado. Quando o Twitter surgiu, em 2003, a proposta foi que os tweets (mensagens) fossem compatíveis com os celulares mais básicos e adotaram-se os clássicos 160 caracteres; sendo: 140 caracteres para o tweet e mais 20 caracteres para o nome do usuário. Fonte: LEITE, Maria Eduarda - Por que só cabem 140 caracteres no Twitter? Revista Super interessante, n. 282, Setembro de 2010. [Consult. 1 Jan. 2012] Disponível em WWW:<URL: <http://super.abril.com.br/tecnologia/so-cabem-140-caracteres-twitter-598884.shtml>>

⁵A cobertura de papel vegetal torna a janela translúcida, o que possibilita a visualização da projeção. Isso ocorre de forma semelhante nos tecidos semitransparentes que são utilizados para fazer projeções invertidas.



Fig. 2: no interior da casa, a janela de vidro revestida com papel vegetal recebe a projeção das frases que é reproduzida de forma espelhada - 2011.

O local de apresentação da obra é a minha habitação e a janela de vidro, devido às suas qualidades de abertura entre espaço exterior e o interior, é o suporte para a mensagem textual. Ao mesmo tempo em que permite a entrada de luz, a janela possibilita a extensão do olhar e cria uma ligação visual entre o espaço público da rua e o particular da casa.

As frases projetadas na janela não são mensagens publicitárias para venda ou aluguel do imóvel, e sim mensagens que convidam para uma conversa ou mensagens que questionam as relações de convívio. A principal temática das frases é o espaço compartilhado com os vizinhos, pois considero a especialidade o principal item de afinidade existente entre desconhecidos que convive no mesmo espaço físico. São exemplos de frases: “tome cuidado com a calçada, pois existem muitos presentes deixados por cachorros desconhecidos”; “você possui o Facebook do seu vizinho?”; “o que você ouve quando tudo se cala?”; “tenho a impressão que as calçadas estão cada vez mais distantes”.



Fig. 3: imagem da projeção na janela do segundo andar - 2011.



Fig. 4: imagem do exterior da casa com a projeção na janela - 2011.

Outra característica fundamental desse projeto é a relação com o tempo. Sua duração será maior do que um dia ou uma semana, sendo inicialmente projetado para o período mínimo de um mês. Durante o projeto, a projeção textual será atualizada diariamente com novas postagens. A intenção é que as projeções textuais passem a integrar a paisagem cotidiana e ultrapassem o sentido de novidade ou do espetáculo. Não tenho a pretensão de tentar definir ou prever as respostas daqueles que experimentarão o projeto, mas a intenção é que o *Twindow* seja percebido como uma proposta de compartilhamento de vivências e, consequentemente, da construção de um lugar. É a partir da vivência e memória inscrita no entorno que “um lugar emerge do espaço”(TRAQUINO,2010:57).

As imagens que ilustram esse trabalho são de um protótipo do projeto que foi executado no início de 2011, na Rua Almirante Candido dos Reis, n. 7, 1º esquerdo, na Cidade de Aveiro - Portugal. Atualmente, estou realizando esse trabalho na Rua Dr. Edmilson Barros de Oliveira, n. 140, na minha cidade natal (Fortaleza – Ceará – Brasil). Fazem duas semanas que posto diariamente mensagens na janela da minha casa e aguardo por contato.

Pode-se dizer que esta proposta artística aponta para uma “utopia de aproximação”, termo utilizado por Nicolas Bourriaud (2009a:10) para falar de práticas artísticas que se estendem num vasto território de experimentações sociais e que pretendem agir, gerando novas percepções e novas relações de afeto, num mundo regulado pela ultra-especialização e pelo isolamento individual.

As obras do americano Gordon Mata-Clark (*Food*, o famoso restaurante SoHo aberto em 1971), dos brasileiros Hélio Oiticica (*Ninhos*, células de habitação montadas na sua casa e no museu, 1970) e Lygia Clark (*A casa é o corpo*, trabalhos de exploração sensorial, 1968) e, mais recentemente, do argentino Rikrit Tiravanija (*Untitled: one revolution per minute*, que colocou os móveis da galeria no espaço expositivo e montou uma cozinha improvisada, 1996) e do cubano Felix González-Torres (*Sem-título* da série *Placebo* de 1991, no qual o artista criou um grande tapete formado

por balas embaladas em papel prateado cujo peso total era o peso do artista somado ao de seu companheiro, que morreram de AIDS; na obra os visitantes eram convidados a levar uma bala consigo) são exemplos de projetos artísticos que produzem modos de socialização.



Fig. 5: *Ninhos*, 1970, Helio Oiticica.



Fig. 6: *Untitled*, 2002, Rikrit Tiravanija.

Essas obras, ao manipular as formas desagregadas do cenário coletivo, formam zonas de encontro e produzem espaços narrativos singulares nos quais o “colocar em cena” constitui a obra (BOURRIAUD, 2009b:55). Essas práticas organizam micro-comunidades temporárias a partir de estruturas advindas do cotidiano. Para Nicolas Bourriaud, o convívio da produção ou as relações entre pessoas que era para os artistas dos anos sessenta e setenta um objetivo, hoje é um ponto de partida.

III. Arte e tecnologia

Nos vários campos das artes, é possível perceber um interesse crescente e continuado pelas novas tecnologias. Popper (1997) diz que, apesar de ser uma forma de arte relativamente nova, a arte tecnológica pode ser reconhecida como um fenômeno cujas origens são traçáveis até a antiguidade pela sua continuidade e coerência, bem como pelo seu valor estético e sócio-cultural. Contudo, reconhece que é a partir da Revolução Industrial (sec. XIX) que os seus efeitos na vida diária e a aproximação entre a arte, o artesanato e a tecnologia foram reconhecidos, e que se pode falar de uma “arte

tecnológica” como, formalmente, estando nas origens do que se entende hoje por arte contemporânea.

No limiar do sec. XXI, existe uma distinção entre a cultura da era analógica para a cultura da era digital. Essa distinção se dá, entre outras razões, pelo acesso ou a possibilidade de se penetrar e de modificar informações em tempo real possibilitadas pelo digital. Com as tecnologias binárias surge o espaço das redes, o espaço da realidade virtual, os espaços de ambientes interativos onde o corpo sem peso nem matéria se desloca entre as informações. Assim, geografias, raças, cidades, lugares fazem parte de uma realidade dinâmica de construção e compartilhamento. O corpo cresce na dimensão do planeta, nos deslocamos entre pontos mínimos de informação de espaços virtuais interativos e circulamos entre informações (DOMINGUES, 2003).

No ano de 1993, em plena ascensão do “.com”, dois artistas europeus Joan Hemmskerk e Dirk Paesmans criaram o jodi.org, um Web-site-as-art-work (Web-site-como-obra-de-arte) cujo texto verde encriptado⁶ e imagens intermitentes pareciam desconstruir a linguagem visual da Net. Hemmskerk e Paesmans “misturaram as imagens e os scripts HTML que encontraram, tal como os artistas Dada brincaram com a imagética fotográfica e topográfica das revistas e dos jornais” (TRIBE, 2007:6). Jodi.org mudou a forma como as pessoas pensam acerca da Internet, demonstrando que a Internet não era apenas um novo modo de publicar informação, mas podia ser também um meio artístico.

A tecnologia a serviço das necessidades humanas, dentre elas a própria expressão, e, portanto a comunicação, reforça o campo de experimentação do fazer artístico. Diante de teóricos como Jakobson, Barthes, Eco e artistas como Hélio Oiticica, Nan June Paik, Eduardo Kac, a fronteira entre os domínios, tanto no campo teórico, como nos da produção comunicacional e artística, torna-se cada vez mais permeável e, por vezes, indistinta, refletindo o desconforto frente a uma distinção taxativa entre arte e comunicação.

Atualmente, a Internet está no centro de muitos projetos artísticos que trabalham com temas diversos, como: colaboração e participação, apropriação do código aberto, noções de identidade, telepresença e vigilância. A própria rede de computadores é composta por uma variedade de hardware e software heterogênea e em constante mudança, visto a enxurrada de

equipamentos tecnológicos que são anunciados como presentes ideais para o natal. Contudo, a *Net Art*⁷ não se define apenas pelas novidades da tecnologia; pelo contrário, ela se apresenta pela utilização destas tecnologias com fins críticos e experimentais. Assim, a *Net Art* pode ser vista como uma resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais.

No projeto *Life Sharing*, o duo europeu do 0100101110101101.ORG (Eva e Franco Mattes) transformam as suas vidas privadas num trabalho artístico público. De 2000 a 2003, eles tornaram cada ficheiro do seu computador, desde e-mails a arquivos pessoais, disponível a qualquer um, em qualquer momento, através do seu site na net. Já o projeto *Telegarden* (1995-2004) do nigeriano Ken Goldberg, permitiu às pessoas de todo o mundo cuidarem das plantas e flores de um jardim através de comandos online que eram executados por um braço robotizado.

Na obra *Teleporting An Unknown State* (1996; 1998; 2003) do brasileiro Eduardo Kac, o espaço físico do New Orleans Contemporary Arts Center foi conectado ao espaço multi-localizado da Internet. Na galeria, existia apenas um vídeo-projetor apontado para um pedestal onde repousava uma semente dentro de vaso cheio de terra. Pessoas anônimas de diferentes lugares do planeta e que entravam no site do projeto eram encorajadas a apontar câmeras digitais para o céu e transmitir luz do sol, por meio de videoconferência, para o vídeo-projetos do museu. O conteúdo das imagens pouco importava. O que estava em jogo era o envio da luz solar com o único propósito de possibilitar a germinação de vida real no espaço da instalação.

Por ter sua origem na Internet, a *Net Art* foi, desde o seu início, um movimento global. A Internet possibilitou a formação de comunidades com menos entraves geográficos. Nesse sentido, a globalização foi tanto uma causa como um efeito do uso difundido da Internet, dos celulares e de outras tecnologias da informação e da comunicação. A emergência da “aldeia global”, tal como previsto por Marshall McLuhan em 1962, no seu livro *A Galáxia de Gutenberg*, criou uma procura sem precedentes destas tecnologias, levando ao seu desenvolvimento. A globalização refletiu no mundo da arte como um todo, tal como foi evidenciado pela proliferação nos anos 1990 das exposições internacionais de arte, incluindo as bienais de Joanesburgo e de Gwangju.

IV. Desterritorialização

⁶ Encryption – criptografia: (1) Conversão de um texto, escrito em linguagem natural, em um texto cifrado mediante uma transformação criptográfica e de uma chave associada. (2) Transformação de uma mensagem ou texto habitualmente compreensível em uma mensagem codificada de restrito entendimento. Normalmente, usa-se uma chave de código reservada, de forma a tornar praticamente impossível a quem não possua o código decifrar a mensagem. (SAWAYA, 1999:160)

⁷ Em 1995, um artista esloveno, chamado Vuk Cosic, encontrou a frase “net.art” numa mensagem confusa de correio eletrônico. Apesar do ponto ter sido abandonado, o termo *Net Art* foi rapidamente adotado pelos artistas, tornando-se o rótulo preferido para as atividades artísticas baseadas na Net. (TRIBE, 2007:11)

Diferentemente dos vizinhos de parede, que estão juntos normalmente por conta do acaso, as redes sociais possibilitam a escolha dos “vizinhos virtuais” que comumente estão relacionada a questões familiares, do trabalho, escolares, entre outras. Roger Malina (Citado por DOMINGUES, 1997:2), astrofísico e editor da revista *Leonardo*, diz que estamos vivendo uma “nova Idade Média”. O computador ligado à Internet determina uma nova visão de mundo e questiona o que entendemos por vizinhanças, comunidades, tribos e corporações. No mundo conectado, as interações acontecem mais por afinidade do que por proximidade geográfica e formam-se comunidades virtuais online onde qualquer limite ou fronteira pensada em termos materiais se enfraquece.

Esse novo contexto favorece o desligamento com o espaço compartilhado e, conseqüentemente, reduz as experiências compartilhadas e relacionadas à construção do lugar. Aqui, utilizo a idéia de lugar tradicional, citado por Marc Augé (2005) como lugar antropológico. O lugar antropológico possui três características comuns: se pretende identitário, relacional e histórico, ou seja, a partir da vivência e da memória inscrita no espaço compartilhado se constrói o lugar. Nesse sentido, habitar o lugar pode gerar sentimentos de pertencimento, orgulho e diferenciação em comparação a outros espaços.

Em seu blog ⁸ o radialista e jornalista José Domingos relembra com nostalgia a sua relação com a vizinhança: “Nos dias atuais não existe aquela ligação mais chegada entre moradores próximos, mas, antigamente, as amizades e os relacionamentos eram marcantes. Era comum, vizinhos tornarem-se compadres, estarem seguidamente reunidos, especialmente nas conversas de final de tarde, começo de noite. Troca de visitas, passeios, almoços, jantares, eram seguidamente desfrutados. As confidências, as trocas de favores eram constantes. Uma irmandade íntima e cara. Todos se conheciam e se davam. É evidente que, às vezes, ocorriam confrontos, mas normalmente eram logo amenizados e tudo voltava ao normal.”

Na fala de José Domingos fica clara a relação de proximidade espacial e social entre os vizinhos. Além de possuírem um vocabulário comum, existia uma relação com o entorno que se fazia presente pela formação de uma identidade coletiva. O exterior da casa era como um prolongamento do seu interior e o compartilhar de experiências parecia constante.

É possível pontuar, na fala de José Domingos, certo inconformismo com a sociedade atual e a existência do sentimento de solidão que é vivido em meio à multidão das cidades modernas. Talvez, para ele, não exista a possibilidade da criação de comunidades na Internet

com vínculos semelhantes aos que ele tinha com os seus vizinhos. Contudo, para sociólogo Pierre Lévy, um dos primeiros teóricos a estudar as interações entre a Internet e a sociedade, “uma comunidade virtual pode, por exemplo, organizar-se sobre uma base de afinidade por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesses, pelos mesmos problemas: a geografia, contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem de coerção. Apesar de ‘não-presente’, essa comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades.” (LÉVY, 1996:20)

Apesar das diferentes visões, é comum o entendimento que o vínculo que a sociabilidade necessita está relacionado com a questão da identidade, pertencimento e compartilhamento de registros de afetos e de subjetividades. Essa intimidade, enunciada por José Domingos, pode ser conseguida independente das atividades “on ou off-line”, até porque estas são duas vertentes que se completam. Contudo, devemos ter em mente que socializar não é apenas trocar palavras, mas, como a própria palavra sugere, é divisão, é compartilhar, e por isso, estabelecer vínculos. Portanto, não é a troca de palavras ou de postagens nas redes virtuais que fará um sujeito sociável ou não. Como também, não é pela quantidade de informações que se posta que um sujeito se tornará comunicativo ou aberto para as relações pessoais.

Particularmente, considero interessante a possibilidade de criação em grupo ou a criação de novos grupos promovida pela rede. No campo da arte, a rede facilitou a manutenção e a criação de coletivos de artistas, como é o caso do @TMark, um grupo de artistas cujos membros utilizaram nomes fictícios e uma identidade empresarial, como parte de uma crítica elaborada das proteções especiais de que as empresas usufruem segundo a lei dos Estados Unidos. Por outro lado, é preciso ter cuidado com a supervalorização das redes sociais virtuais em detrimento das redes físicas que podem ser formadas potencializadas por conta do entorno compartilhado.

Moro em Fortaleza, uma cidade que fica na região Nordeste do Brasil. Por aqui, é cada vez mais comum encontrar muros de casas equipados com cercas elétricas e arames farpados. Os meios de comunicação, por sua vez, tratam constantemente da questão da violência e passam “dicas” de como o cidadão pode evitar uma possível abordagem de ladrões quando for sair ou voltar para casa. Em resumo, na minha cidade a rua se tornou local de risco de morte. Nesse cenário, não é de se estranhar a falta de contato entre os vizinhos. Além da violência, pode-se acrescentar o deslocamento para o trabalho, assim como o deslocamento para os espaços de diversão/lazer e os próprios meios de comunicação de massa como fatores que colaboram para a uma não socialização com os vizinhos e, conseqüentemente, para o crescimento das redes sociais virtuais. Uma célebre

⁸ [Consult. 1 Jan. 2012] Disponível em WWW:< URL: <http://www.josedomingos.com.br/2011/12/vinte-e-um-de-dezembro---dia-do-vizinho-do-artista-e-do-atleta-profissional-dia-de-estreia-da-primeira-telenovela-brasileira/>>

frase do jornalista e dramaturgo brasileiro Nelson Rodrigues ilustra bem esse cenário: "a televisão matou a janela" (1993: 35).

"A vida digital" exige cada vez menos determinações de lugar em ou de horário. Uma reunião de negócios pode ser marcada para acontecer de madrugada pelo Skype ou a ida ao banco pode ser substituída por uma transferência eletrônica. Desse modo, podemos considerar que atualmente, diante de um processo ampliado de virtualização, emergem lugares desterritorializados, e por isso, independentes de um espaço físico. Estes lugares são reais, na medida em que agregam símbolos e significados compartilhados, mas são virtuais na medida em que os "habitantes" dessas localidades não estão, em princípio, presentes num mesmo espaço físico.

Neste artigo e para a análise do projeto *Twindow*, considero a localização sob o ponto de vista da territorialidade, entendendo o território como o horizonte de relacionamento de uma determinada cultura com o real. Reconheço que essa proposta está em desacordo com o conceito de territorialidade contemporâneo defendido por Deleuze e Guattari (1995)⁹, no qual se considera patamares dinâmicos de territorialização, desterritorialização e reterritorialização. Essa visão dinâmica sobre o território parece ser mais adequada para se analisar as formas de interação e sociabilidade advindas dos modelos de comunicação, especialmente os derivados das novas tecnologias. Contudo, opto pela visão clássica por conta da relevância do espaço físico para a proposta artística *Twindow*, no qual os modelos de comunicação à distância serão direcionados para quem está próximo fisicamente. Por isso, não nego a caráter mutável do território, mesmo porque proponho uma reterritorialização, mas quero evidenciar a relação dos limites do corpo e do espaço mediados pela tecnologia. A proposta parece ser tão absurda quanto ligar para o celular de alguém que está no quarto ao lado¹⁰.

⁹ A estruturação de uma sociedade em rede não é obrigatoriamente sinônimo de desterritorialização; pois, em geral, isso reflete em novas territorializações. Para os autores a desterritorialização não ocorre sem gerar uma nova reterritorialização, um movimento é intrínseco ao outro, mediante reelaborações de ordem simbólica, que se referem ao território em si e se estendem a diversificados campos. Dessa forma, poder-se-ia pensar o ciberespaço, antes de tudo, como promotor de movimentos de reterritorialização.

¹⁰ Existem situações no qual falar com alguém próximo utilizando a tecnologia não é absurdo. Por exemplo: um paciente internado que precisa utilizar o telefone para conversar com pessoas que estão no quarto do lado ou na recepção. O que considero de certa forma absurdas são as situações em que a tecnologia promove o desencontro físico, como é o caso de pessoas que trabalham juntas numa mesma empresa e que conversam unicamente por meio de bate-papos virtuais ou na relação entre pais e filhos que dividem o mesmo teto, mas conversam quase que unicamente pelos celulares.

Em *Twindow*, a metáfora do monitor como uma janela que se abre para o mundo, utilizada para se referir à conectividade global, é aplicada a janela física. Assim, a janela apresenta-se como um monitor que se volta para o exterior da residência. Estranhamente, quem escreve a mensagem está do lado de dentro da tela, como uma realidade virtual demarcada no espaço físico. Ironicamente, a mensagem textual é direcionada para aquele que poderia ser alcançado com a voz. Utiliza-se a tecnologia "ampliadora dos sentidos" para atingir pessoas que se conseguiria atingir sem essa amplificação.

A referência do autor das mensagens é integrada ao lugar, pois o remetente está situado fisicamente por um endereço postal e não virtualmente por um endereço eletrônico. A minha afinidade com o outro está atrelada ao território geográfico e as lembranças do entorno da minha morada. Seria bastante diferente falar para um amigo que mora em Portugal sobre o sentimento de insegurança ao sair de casa, do que falar com um vizinho que há poucos dias teve a sua casa assaltada e resolveu instalar câmeras de vigilância e uma cerca elétrica mais robusta para se proteger. A diferença parece óbvia, mas o alarme que soou, no dia do assalto, não vinha do meu computador, e sim do outro lado da rua.

Considero como reterritorialização a proposta de olhar em volta e querer compartilhar experiências com o outro que também experimenta esse entorno. Não é somente o fato de fazer uma projeção na janela, mas de se utilizar da estrutura das redes sociais, que criaram novas formas de se estabelecer laços sociais, diferentemente da relação face a face, e propor o diálogo sobre o espaço compartilhado. Não precisa ser necessariamente uma relação "olho-no-olho" ou de convívio íntimo, mas leva em consideração que o corpo está localizado espacialmente e que ele se relaciona com outros corpos que convivem nesse território comum.

Diferentemente das mensagens instantâneas, *Twindow* é um projeto que foge da lógica do imediatismo. Ele é feito para o espaço do imóvel, do lugar. Sua essência se dá pelo convívio e pela inserção no cotidiano, uma relação que é construída por tentativas de contato, na busca de um tempo comum com o outro. Para Nicolas Bourriaud (2009a), a tarefa da arte contemporânea no campo do intercâmbio das representações é criar espaços livres, propor temporalidades cujo ritmo atravesse aqueles que organizam a vida cotidiana, é favorecer relacionamentos intrapessoais diferentes daqueles que nos impõe a sociedade da comunicação. Nesse terreno, a cidade parece ser material inesgotável, sempre passível a novas abordagens.

V. Conclusão

Não só as tecnologias da comunicação, mas também a individualização, a violência, os meios de transporte, o ritmo acelerado da vida cotidiana, entre outros, colaboraram para o desligamento com o entorno. O que se configura numa nova forma de estar no mundo e de se relacionar com o outro.

A Internet potencializou a discussão sobre território e a sua possível desterritorialização. O que parece certo é que a componente espacial geográfica não é mais vista de forma centralizadora ou claramente delimitada quando se está a referir ao conceito de território. Nesse sentido, a desterritorialização não é encarada como uma negação do território, mas como uma visão contrária ao território geograficamente localizável. O que implica no alargamento das fronteiras para uma realidade globalizada e dinâmica.

Por outro lado, a criação do global não deve tender para o desconhecimento ou para a ignorância do local. No projeto *Twindow*, não me refiro a cenários ampliados, mas a realidades específicas como o espaço de morada e a conexão entre os indivíduos que habitam esse lugar.

Talvez esteja dramatizando a questão da sociabilidade, mas você é "amigo" dos seus vizinhos nas redes sociais? Nesse caso, quem é o virtual? Aquele com quem me comunico todo dia ou aquele que ignoro a presença? Da mesma forma, qual é o espaço virtual? O entorno desconhecido ou os espaços catalogados e disponíveis na rede?

Referencias

- AUGÉ, Marc - Não-Lugares: introdução a uma Antropologia da Modernidade. Lisboa: 90 Graus Editora, 2005.
- BARBOSA, Alexandre (coord.) - Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2010. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2011.
- BARRAL, Étienne - Otaku: Os Filhos do Virtual. São Paulo: Editora SENAC, 2000.
- BOURRIAUD, Nicolas - Estética relacional. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.
- BOURRIAUD, Nicolas - Pós-Produção: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix - Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
- DOMINGUES, Diana - As fronteiras dos territórios digitais: Imagem e Cultura Eletrônica. São Paulo: UNICAMP, 1997.
- DOMINGUES, Diana (Org.) - Arte e Vida no Século XXI: Tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.
- FULLER, Buckminster - Operating Manual for Spaceship Earth. New York: Penguin, 1973.
- LÉVY, Pierre - O que é o Virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.
- MCLUHAN, Marshall - A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Ed. da Univ. de São Paulo, 1969.
- NELSON, Rodrigues - O óbvio ululante: primeiras confissões crônicas. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- POPPER, Frank - Art of the Electronic Age. London: Thames and Hudson, 1997.
- RANCIÈRE, Jacques - A partilha do sensível: estética e política. São Paulo: Editora 34, 2005.
- SAWAYA, Márcia - Dicionário de Informática e Internet. São Paulo: Nobel, 1999.
- TRAQUINO, Marta - A construção do lugar pela arte contemporânea. Ribeirão: Edições Húmus, 2010.
- TRIBE, Mark e JANA, Rena(Org.) - New media Art. Köln: Taschen, 2007.
- Sites consultados:
- DOMINGOS, Jose - Vinte e um de dezembro: dia do vizinho. [Consult. 1 Jan. 2012] Disponível em WWW:<URL: <http://www.josedomingos.com.br/2011/12/vinte-e-um-de-dezembro—dia-do-vizinho-do-artista-e-do-atleta-profissional-dia-de-estreia-da-primeira-telenovela-brasileira/>>
- LEITE, Maria Eduarda - Por que só cabem 140 caracteres no Twitter? Revista Super interessante, n. 282, Setembro de 2010. [Consult. 1 Jan. 2012] Disponível em WWW:<URL: <http://super.abril.com.br/tecnologia/so-cabem-140-caracteres-twitter-598884.shtml>>
- ONU – Organizações das Nações Unidas [Consult. 1 Jan. 2012] Disponível em WWW:<URL: <http://www.un.org>>
- Site dos projetos:
- @TMark - <http://www.rtmk.com/>
- An Unknown State, Eduardo Kac - <http://www.jodi.org/>
- Life Sharing, 0100101110101101.ORG - http://0100101110101101.org/home/life_sharing/
- Telegarden, Ken Goldberg - <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>