

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA:
A Distribuição como crítica
no Design de Comunicação

Renato Davide Gonçalves de Amaral
6171

MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO
E NOVOS MEDIA

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA:
A Distribuição como crítica
no Design de Comunicação

Renato Davide Gonçalves de Amaral
6171

MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO
E NOVOS MEDIA

Dissertação orientada pelo Prof. Doutor Victor Almeida

Co-orientada pelos Assistentes Convidados
Miguel Cardoso e António Silveira Gomes

RESUMO

Com base na proposta de um laboratório de investigação crítica em design de comunicação, propõe-se um modelo teórico e projectual que actua nas diversas extensões do design no contexto da cultura de *network*.

Partindo da premissa do acto de distribuição como lógica de circulação de informação, a presente dissertação procura analisar de que modo essa distribuição é feita no contexto da cultura de *network*, podendo simultaneamente consituir-se como crítica ao design de comunicação.

PALAVRAS-CHAVE: *design de comunicação, investigação crítica, laboratório, modelo, Obra Aberta*

§

ABSTRACT

Based on the proposal for a critical research laboratory in communication design, we propose a theoretical and projectual model acting in the various extensions of design in the context of the network culture.

Starting with the act of distribution as a logic flow of information, the present dissertation seeks to examine how this distribution is made in the context of the network culture, and can simultaneously be a critique to communication design.

KEYWORDS: *communication design, critical research, laboratory, model, Open Work*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais pelo apoio demonstrado, à minha irmã e aos meus amigos e colaboradores – Ana, Diogo e Madalena - pela imensa paciência. Como não poderia deixar de ser, gostaria também de agradecer ao meu orientador o Professor Doutor Vítor Almeida, e aos co-orientadores Miguel Cardoso e António Silveira Gomes por todo o apoio demonstrado ao longo deste processo.

INTRODUÇÃO	9
------------	---

TOMO I

I CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

1.1 O impacto da cultura digital na sociedade contemporânea	15
1.2 O design de comunicação e a cultura de <i>network</i>	19
1.3 Preâmbulo: Apresentação do modelo <i>Geometria de uma Obra Aberta</i>	25

TOMO II

(Preâmbulo)

II PROBLEMATIZAÇÃO INDIVIDUAL

C. Distribuição como crítica no design de comunicação

INTRODUÇÃO	35
------------	----

C1. DISTRIBUIÇÃO E NETWORK: ENTRE FENÓMENOS PASSADOS E PRESENTE

C1.1 <i>Fluxus</i> e a distribuição em rede	39
C1.2 <i>Mail Art</i> e a rede como comunidade	44
C1.3 <i>Samizdat</i> como modelo de distribuição precursor da Internet	48

C2. A DISTRIBUIÇÃO NA SOCIEDADE DE REDE E OS SEUS FENÓMENOS

C2.1 Fora do espaço e do tempo	57
C2.2 Fora do espaço de convergência	59
C2.3 Visibilidade	63
C2.4 Repetibilidade	67
C2.5 Ressonância	69

C3. CASOS DE ESTUDO

C3.1 “Bulletins of the Serving Library”	75
C3.2 “Triple Canopy”	80

CONCLUSÃO	85
-----------	----

TOMO III

(Apresentação do laboratório)

III GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA - MODELO E LABORATÓRIO

3.1 Definição/Síntese do modelo <i>Geometria de uma Obra Aberta</i>	93
3.1.1 Modelo projectual – esquema técnico e operativo	94
3.2 Aplicação do modelo no laboratório <i>Frequently Asked Questions</i>	95
3.2.1 Apresentação do laboratório: Publicação-zero & <i>Open Call</i>	95
3.2.2 <i>Briefing</i> – da antecâmara à distribuição	97
3.2.3 <i>Wonder Room</i> e <i>Reading Room</i>	100
3.2.4 <i>Work Sessions</i> e processos de edição	102
3.2.5 Publicação e distribuição	103
3.2.6 Da Catalogação ao arquivo, da curadoria à <i>rehypothesis</i>	104
3.3 Colaboração piloto – Pedro Lagoa	
3.3.1 Processo	107
3.3.2 Apresentação de resultados / (conclusões I)	107
3.4 Desenvolvimento/expansão do laboratório	
3.4.1 Esquema colaborativo da <i>network</i>	110
3.4.2 Continuidade e projecção para o futuro – (conclusões II)	113

IV CONCLUSÃO	119
---------------------	-----

V REFERÊNCIAS	123
----------------------	-----

VI APÊNDICES EM SUPORTE DIGITAL

APÊNDICE I: Intersecções	129
APÊNDICE II: Publicação-Parasita	129
APÊNDICE III: Geometria de Uma Obra Aberta	129

Geometria de Uma Obra Aberta – Práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação enquadradas no ambiente da cultura de *network*.

§

INTRODUÇÃO

Observação: Este documento constitui-se como uma parte integrante de um projecto-dissertação colectivo que é o resultado do trabalho de investigação do laboratório *Frequently Asked Questions*. Entende-se como o desenvolvimento teórico do projecto, configurado segundo as normas académicas. A síntese do discurso criado no laboratório materializa-se numa publicação que segue uma linha editorial apropriada. A publicação é apresentada em apêndice por não se enquadrar nas normas previamente estabelecidas para as dissertações de mestrado na FBAUL. Por conseguinte, o objecto é agora apresentado em formato digital e, no momento da sua defesa pública, será entregue uma versão final sem restrições formais.

A presente dissertação assume-se como uma investigação teórica orientada para a prática. A temática geral enquadra-se no âmbito das práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação, guiadas pelas lógicas da cultura de *network*.

A cultura de *network* tem sido estímulo para a diversificação da produção cultural, especificamente no âmbito que concerne o design de comunicação. Através de uma investigação teórica destes fenómenos, esta dissertação responde à necessidade de criar um modelo projectual que sistematize uma actividade de investigação crítica do ponto de vista da *práxis*.

No enquadramento da temática geral, a questão metodológica surge com particular relevância; as metodologias da prática em design de comunicação confrontam-se com novas possibilidades, funções e problemas. Factores como a função crítica, a transdisciplinaridade, o trabalho em *network* e *multi-tasking* ou a auto-reflexão devem ser considerados na criação de uma metodologia capaz de compreender novas extensões do campo disciplinar do design de comunicação.

Que género de metodologia projectual pode ser concebida, tendo em conta estas alterações? O que potencia? O que torna obsoleto? O que recupera? Quais as consequências quando levada ao limite?⁽¹⁾ Neste sentido, como orientar a investigação por forma a sistematizar as perguntas e, simultaneamente, torná-las operativas?

A dissertação procura responder à questão central através de uma estruturação em três fases - contextualização, exposição e aplicação - que visam analisar sob vários pontos de vista as práticas projectuais críticas em design de comunicação. A contextualização efectua, por um lado, o estudo horizontal sobre o ambiente destas práticas e, por outro, a sua análise crítica segundo a *Obra Aberta* (ECO, 1962). A enunciação destas premissas conceptuais constrói o território que suporta o modelo conceptual - *Geometria de uma Obra Aberta* - proposto na dissertação. A criação do laboratório *Frequently Asked Questions*⁽²⁾ orienta a investigação teórica na direcção da sua aplicação prática.

Procedemos à exposição do modelo proposto através de uma problematização individual e localizada. A análise vertical e o desenvolvimento das problemáticas em questão caracterizam-se pelo cruzamento dos aspectos e exemplos (casos de estudo) mais significativos da contextualização, com a definição de um posicionamento deontológico e filosófico.

Tratando-se de uma dissertação colectiva, a intersecção das quatro problemáticas é fundamental para a operacionalidade do modelo. Deste modo, retornamos a um espaço de diálogo colectivo, por forma a tecer as considerações e intenções finais sobre o modelo e a conduzir à sua aplicação.

Finalmente, é através do laboratório *Frequently Asked Questions* que é testada a aplicabilidade prática do modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*. Com a colaboração-piloto, primeiro caso de estudo deste laboratório, torna-se possível verificar as premissas conceptuais e operativas do modelo proposto.

(1) Baseado no modelo proposto por McLuhan (1988) para análise dos media.

(2) Laboratório que se constitui como caso prático da presente dissertação.

O modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* propõe-se a:

- 1) Desenvolver uma articulação metódica entre âmbito teórico e prático;
- 2) Iniciar um discurso crítico utilizando o pensamento característico do design de comunicação;
- 3) Promover o pensamento auto-reflexivo sobre design de comunicação, enquadrando-o no panorama da cultura de *network – design thinking*;
- 4) Contribuir para a produção cultural e crítica e, conseqüentemente, alargar o entendimento do design de comunicação a um público mais vasto;
- 5) Contribuir para o currículo do Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media, através da criação do laboratório *Frequently Asked Questions*.

TOMO I

I CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

§

1.1 O IMPACTO DA CULTURA DIGITAL NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

Esta contextualização, mais do que se assumir como uma descrição exaustiva de todos os fenómenos da cultura digital nas últimas décadas, tem como objectivo estabelecer um conjunto de premissas observáveis no contexto contemporâneo que decorrem do impacto desta.

Neste sentido, assume-se à partida que este discurso não pretende ser enquadrado de um ponto de vista histórico, mas sim, realçar os aspectos que resultaram do impacto da cultura digital na sociedade e que são transpostos, no contexto actual, para o contexto da produção cultural. Este primeiro momento de contextualização defende que o aparecimento e desenvolvimento de certos fenómenos, decorrentes da era digital, criaram uma nova condição na sociedade, com repercussões nas mais diversas áreas de produção de cultura e conhecimento. Assim, pode-se afirmar que a cultura da sociedade actual está numa fase de transição entre uma cultura digital e o que poderia ser denominado por cultura de *network*. Parte-se de um contexto mais geral para depois especificar e decorrer sobre o papel desta cultura de *network* no discurso e disciplina do design.

§

O aparecimento dos *media* digitais provocou mudanças estruturais na sociedade contemporânea, questionando os paradigmas cultural, científico, social e político. A esta mudança associam-se termos como *digital*, *computacional* ou *era da informação*, para descrever um período de revolução que exerceu um forte impacto nas mais diversas áreas. A segunda revolução tecnológica, iniciada nos anos 80 do século XX, e a consequente massificação do *computador pessoal*, veio alterar profundamente os meios de produção e distribuição, os modos de consumo e acesso aos bens e à informação.

Enfatizado pelo surgimento da *world wide web*, este novo cenário cultural teve grandes repercussões na forma como comunicamos. O que se assistiu foi a uma sucessiva abstracção, a uma redução contínua de tudo ao seu

componente mais básico e elementar – o algoritmo⁽³⁾. Isto permitiu uma maior fluidez e rapidez na produção, distribuição e acesso à informação. Em simultâneo, este aspecto levou a uma consequente acumulação e sobreposição de vários sistemas, de formas e modos de comunicação e representação num mesmo espaço, que deixa de estar dependente de uma localização específica ou concreta. As implicações deste fenómeno na reformulação do discurso cultural são descritas por Jenkins (2008) como *cultura de convergência*⁽⁴⁾ na qual «coexistem vários sistemas de media, através dos quais os seus conteúdos circulam com fluidez». Neste contexto, assiste-se a uma crescente complexidade dos sistemas de comunicação, assente num território volátil e permeável, onde o uso e forma pré-estabelecida dos *media* são desmantelados. Este fenómeno de desmaterialização confere uma maior autonomia à comunicação, libertando-a de constrangimentos tecnológicos.

«(...) the projection of the ontology of a computer onto culture itself. If in physics the world is made of atoms and in genetics it is made of genes, computer programming encapsulates the world according to its own logic. The world is reduced to two kinds of software objects which are complementary to each other: data structures and algorithms (...). The computerization of culture involves the projection of these two fundamental parts of computer software – and of the computer's unique ontology – onto the cultural sphere.» (MANOVICH, 2001: 5)

A revolução digital das últimas décadas foi marcada sobretudo pelo desenvolvimento tecnológico, característica que marcou e influenciou o que foi classificado de cultura digital. No entanto, a sucessiva desmaterialização dessa mesma cultura colocou em evidência uma rede de interligações entre indivíduos, entre máquinas, e entre o indivíduo e a máquina⁽⁵⁾.

(3) Este processo aparece descrito com pormenor em Manovich (2001).

(4) Tradução livre do autor: «Convergence: A word that describes technological, industrial, cultural and social changes in the ways media circulates within our culture. Some common ideas referenced by the term include the flow content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, the search for new structures of media financing that fall at the interstices between old and new media, and the migratory behavior of media audiences who would go almost anywhere in search of the kind of entertainment experiences they want. Perhaps most broadly, media convergence refers to a situation in which multiple media systems coexist and where media content flows fluidly across them. Convergence is understood here as an ongoing process or series of intersections between different media systems, not a fixed relationship.» (JENKINS, 2008: 282)

(5) Varnelis defende que actualmente se assiste à transição entre a cultura digital, que marcou o período entre 1980-90, para uma cultura da *network*, também defendido por Castells (2003), cada vez mais interconectada através das inúmeras ligações criadas em rede. «In Digital Culture, his incisive historical survey of the first computational era and the developments that led up to it, Charlie Gere describes the digital as a socioeconomic phenomenon instead of merely as a technology. The digital, he observes, is fundamentally a process of abstraction, reducing complex wholes into more elementary units (...) But the digital culture that Gere describes is rapidly being supplanted by network culture. Today, networked connection replaces abstraction. Information is less the product of discrete processing units than the outcome of the networked relations between them, links between people, between machines, and between machines and people.» (VARNELIS, 2008)

§

«Jameson suggests, a widespread reaction to the elitism of the modern movement and the new closeness between capital and culture led to the rise of aesthetic populism. Network culture exacerbates this condition as well, dismissing the populist projection of the audience's desires onto art for the production of art by the audience and the blurring of boundaries between media and public. If appropriation was a key aspect of postmodernism, network culture almost absent-mindedly uses remix as its dominant form.» (VARNELIS, 2008)

O Pós-modernismo, em oposição ao Movimento Moderno, quebrou a procura de uma sociedade homogênea, ideologicamente funcional e orgânica, para sobrepor uma noção de sociedade assente no capital e bens de consumo (intensificação do modelo capitalista). Segundo Varnelis (2008), este aspecto teve ramificações nas várias vertentes de produção cultural, aliando a uma maior fragmentação uma heterogeneidade⁽⁶⁾. É nesta fase, de proclamação da cultura digital, que se começam a diluir as fronteiras dos media e se dá o início da enfatização da rede, tendo como base o progresso tecnológico.

Paradoxalmente e mais do que nunca, o acesso a todo o tipo de conteúdos e informação generalizou-se. A informação tornou-se progressivamente portátil e a sua circulação mais livre⁽⁷⁾. As fronteiras no campo de produção tornam-se menos definidas, criando-se o que é entendido como um processo de constante *remix* e reinterpretação⁽⁸⁾.

§

(6) «(...) postmodernism was an acknowledgment of the triumph of capitalism, in which the last enclaves of resistance or autonomy succumbed to commodification, and that these particular conditions have produced a number of cultural symptoms, including a concentration on the autonomy and freeplay of the signifier, the use of the 'randomly heterogenous and fragmentary and the aleatory', the 'schizophrenic' experience of language and the world, and the flattening of space. It is possible to observe these cultural symptoms across a number of fields and to connect their appearance explicitly with the development of digital technology, in music, design, art and literature, as well as in philosophy.» (GERE, 2004: 152)

(7) Plataformas online, como é o exemplo da *Wikipedia*, tornaram o acesso a todo o tipo de informação cada vez mais rápido e eficaz. Motores de busca e redes sociais estabelecem a mediação necessária para o indivíduo manter o contacto e poder deslocar-se no universo que é o ciberespaço. Neste sentido, nas várias vertentes de produção cultural, tudo está ligado através de networks, interpessoais no caso das redes sociais, de arquivo e disseminação de conhecimento no caso do *wikipedia*. Interessa salientar que não só o acesso e distribuição da informação é mais rápido e eficaz, mas também foi provocado no indivíduo uma necessidade recorrente de registo e arquivo de todos os acontecimentos e artefactos, que se destinam à disponibilização e partilha.

(8) Os conceitos de *remix* e reinterpretação, aplicados a este contexto, encontram-se desenvolvidos com particularidade em MANOVICH (2005).

Actualmente o foco da produção cultural não se suporta tanto no peso dessa mesma tecnologia, mas sim, no conjunto de relações, cada vez mais complexificadas, que se desenham dentro da *network*, dentro de um espaço cada vez mais desligado de uma realidade física e materializada. A este conceito de cultura de *network* deve estar associado o de uma globalização crescente, espelhada nas mais diversas áreas da sociedade. Estamos portanto numa época de charneira entre uma cultura digital, marcadamente tecnológica, e uma cultura da *network*, que a realidade anterior permitiu e efectivou.

«Although other ages have been networked, ours is the first modern age in which the network is the dominant organizational paradigm, supplanting centralized hierarchies. The ensuing condition, as Manuel Castells suggests in *The Rise of the Network Society*, is the product of a series of changes: the change in capital in which transnational corporations turn to networks for flexibility and global management, production, and trade; the change in individual behavior, in which networks have become a prime tool, individuals seeking freedom and communication with others who share their interests, desires, and hopes (...).» (VARNELIS, 2008)

Esta mudança de paradigma, que se estendeu aos contextos social e cultural, veio sobretudo trazer alterações nos modos e processos de produção, diluindo os limites de configuração da realidade, tal como estavam definidos anteriormente. Tais alterações conduziram ao apogeu de uma sociedade que, cada vez mais, tem o seu suporte no conhecimento e método científico. Neste sentido, a *network* enquanto dominante cultural, funciona também como metáfora para uma sociedade que recorre ao paradigma científico como modelo a importar para a produção cultural. Estamos presente uma época na qual o rigor de ensaio e a pertinência da observação adquirem contornos mais nítidos noutras áreas do conhecimento, nomeadamente nas práticas artísticas. Ao mesmo tempo, este período caracteriza-se por uma necessidade iminente de reformulação das estruturas de organização da sociedade.

O modelo capitalista ocidental, suporte da sociedade nas últimas décadas, atingiu agora, no início do século XXI, um ponto de ruptura no qual se torna necessária a sua reformulação, tendo em conta todas as vertentes a que se estende e repercussões que origina. Este período crítico tem conduzido as disciplinas, nomeadamente o design, a alguma inquietação, forçando um questionamento sobre novas necessidades do mercado, questões de

ética, atitude e limites da disciplina. Este problema coloca em causa, por um lado, os mercados existentes e, por outro, os currículos académicos de formação profissional. Estas temáticas são recorrentes e enquadram-se no(s) discurso(s) do design, estando a ser desenvolvidas no contexto actual.

«Daniel van der Velden’s provocative 2006 missive “Research and Destroy: Design as Investigation” provides a more recent historical snapshot of design practice in the wake of larger shifts in notions of labor and value in the new global economy (...) while Andrew Blauvelt’s essay “Tool (Or, Postproduction for the Graphic Designer)” explores ways that traditional notions about labor, craft, and authorship are being challenged by the contemporary cultural climate of the remix and the reissue, in which designer don’t simply use tools anymore, but make and share them.» (BLAUVELT e LUTON, 2011: 10)

Assiste-se portanto a uma ultra-especialização do indivíduo onde, desde o percurso de formação até à prática profissional, este segue um trajecto tendencialmente mais fechado relativamente às disciplinas a que recorre. Por conseguinte, torna-se indispensável um reposicionamento do designer e da própria disciplina do design face a estas problemáticas contemporâneas, de modo a introduzir o diálogo como forma de produção crítica no seu trabalho. O designer torna-se cada vez mais um agente activo neste processo de reformas sociais, políticas e culturais. As suas ferramentas, funções e responsabilidades são exponencialmente maiores, fazendo-o adquirir um papel fundamental na construção crítica desta *cultura de convergência*.

§

1.2 O DESIGN DE COMUNICAÇÃO E A CULTURA DE NETWORK

Este capítulo pretende situar o discurso contemporâneo do design de comunicação como reflexo e *metáfora epistemológica*⁽⁹⁾ contemporânea. Se por um lado, a ciência e a tecnologia têm impacto no nosso entendimento da cultura, por outro, a própria produção cultural tem tido implicações no

⁽⁹⁾ «All this explains how contemporary art can be seen as an epistemological metaphor. The discontinuity of phenomena has called into question the possibility of a unified, definitive image of our universe; art suggests a way for us to see the world in which we live, and, by seeing it, to accept it and integrate it into our sensibility. The open work assumes the task of giving us an image of discontinuity. It does not narrate it; it is it. It takes on a mediating role between the abstract categories of science and the living matter of our sensibility; it almost becomes a sort of transcendental scheme that allows us to comprehend new aspects of the world.» (ECO, 1962: 90)

discurso científico e tecnológico. É pois, o fenómeno da *network* enunciado anteriormente, que tem mediado a dialéctica da ciência e cultura e, por isso, sido fulcral na (re)formulação do discurso do design.

No sentido de estabelecer uma sistematização do discurso do design, a presente dissertação colectiva pretende continuar e contribuir para a discussão sobre os novos limites da disciplina. Parte-se do princípio que o discurso do design não está desligado de uma continuidade histórica que o permitiu afirmar-se como disciplina. Irá ser efectuada também a enumeração dos fenómenos contemporâneos, intra e extra disciplina, que têm conduzido a reformulações no discurso do design, ou pelo menos, a uma auto-crítica ao nível de processos, de produção e de pós-produção.

§

O discurso do design contemporâneo pode ser visto, numa primeira instância, sob o legado do modernismo, tendo em conta que é a «herança do modernismo que nos permite falar de “linguagem visual” em Design»⁽¹⁰⁾ (BLAUVELT, 2008). Numa primeira instância, a Bauhaus firmou o design como disciplina passível de ser ensinada; a fórmula “forma igual a função” estabelece os cânones de um design altamente racionalista, explícitos também em movimentos como o Estilo Internacional. No entanto, este aspecto normativo de homogeneização da sociedade, reflecte-se no pós-modernismo de forma antagónica. O elogio do indivíduo torna-se a norma, exaltando uma multiplicidade de manifestações estéticas, como por exemplo o *movimento punk* ou o *psicadelismo*. O paradigma pós-moderno do design culmina na exaltação do *designer como autor*.

«Poynor acredita que, embora seja uma das ideias mais importantes do design gráfico do período pós-moderno, o “Designer como Autor” é também um dos seus conceitos mais problemáticos. Os problemas começaram com a aplicação das ideias pós-estruturalistas sobre a “Morte do Autor” ao design. Se a ideia original de Barthes era criticar o Autor enquanto figura de autoridade, substituindo-o pela figura mais democrática do Leitor, no design esta estratégia acabava por, conscientemente, ter os resultados opostos – muitos dos designers que invocavam as teorias de Barthes chamavam a atenção para si mesmos no processo, colocando-se assim na ribalta.

(10) Tradução livre do autor: «Indeed, it is this inheritance of modernism that allows us to speak of a “visual language” of design at all.» (BLAUVELT, 2008)

Aquilo que na teoria literária parecia um apelo à neutralidade e mesmo ao anonimato, transformava-se numa receita para a fama.» (MOURA, 2011: 46)

De uma maneira geral, o pós-modernismo abriu o espectro do design à experimentação, possibilidade que até então estava presa a standards modernistas. Tal como Wild (2011) descreve, o *boom* de filosofias sobre semiótica e sintaxe, desenvolvidas pelas correntes estruturalista (e pós-estruturalista), começam também a informar o discurso do design⁽¹¹⁾. Por outro lado, o designer enquanto produtor de conteúdo autoral, envolve o público - consumidores, utilizadores, intérpretes, leitores - no acto criativo da interpretação.

§

O design contemporâneo já não se define por uma «cristalização do progresso» (BAZZICHELLI, 2011: 23) modernista como princípio globalizante de uma sociedade melhor, através da afirmação da disciplina como solucionadora de problemas.

«Many designers still use the term ‘problem-solving’ as a non-defined description of their task. But what is in fact the problem? Is it scientific? Is it social? Is it aesthetic? Is the problem the list of prerequisites? Or is the problem the fact that there is no problem?» (VELDEN, 2006: 17)

Verifica-se, sim, que a realidade actual do design é mais complexa, no sentido (I) dos agentes que nele intervêm, (II) das possibilidades de produção (III) e da pluralidade de contextos e soluções formais. Assim, o discurso actual do design deve prever «um múltiplo e alternante conjunto de polaridades com indivíduos e instituições altamente influentes que actuam como centros de gravidade»⁽¹²⁾ (GIAMPIETRO, 2011: 218). Subjacente a este espírito de polivalência, está uma estrutura dinâmica e aberta que compreende, naturalmente, a cultura de *network*.

(11) «It is critical to note that these experiments had their beginnings largely in academic settings, informed by contemporary semiotic and structuralist theory. Those experiments were a critical step in broadening the visual possibilities and being more responsive to the instability and subtlety of actual communication (something ignored by standard modernist typography).» (WILD, 2011: 20-21)

(12) «Rather than seeing design as a single paradigm practiced in a uniform way by canonical figures, this “universal” model of design (...) sees a multiple, shifting set of polarities with highly influential individuals and institutions acting as centres of gravity.» (GIAMPIETRO, 2011: 218)

«To network means to create relationship networks, in order to share experiences and ideas in the context of a communicative exchange, and an artistic experimentation in which the sender and the receiver, the artist and the public, act on the same plane.» (BAZZICHELLI, 2006: 18)

§

O discurso contemporâneo, despoletado pela massificação do *computador pessoal* e pelo acesso a ferramentas de edição de imagem/texto por parte da generalidade dos utilizadores, pôs em causa o lugar do designer enquanto entidade única e especializada na criação de mensagens visuais. Além disso, com o aparecimento da *world wide web*, o campo alargado da publicação impressa, assistiu ao nascimento do documento digital, em oposição ao objecto impresso, mais facilmente distribuído e potencialmente gratuito.

Da emergência da cultura de *network*, surgiram fenómenos como o *desktop-publishing* e o *peer-to-peer*, ferramentas que pela sua flexibilidade e simplicidade começaram a confrontar o design de comunicação com novos modos de produção. Por outro lado, novas formas de distribuição, tais como blogs especializados ou plataformas de *print-on-demand*, atribuem aos designers um novo papel como potenciais editores do discurso cultural.

§

«While desktop publishing changed the journey from initial concept to printed page, recent innovations have transformed the means of manufacture and circulation. Mobile devices, print-on-demand systems, low-cost digital printing equipment, rapid prototyping, and web-based distribution networks have created new opportunities for designers, writers, artists and anyone else – from doctors and lawyers to school kids and housewives – to take up the tools of creative production. Recent design practice has taken a pragmatic turn, emphasizing process, situation, and social interaction over a fixed and final outcome. Design is a process that anyone can use as well as a specialized discourse whose language is open to exploration and expansion.» (BLAUVELT e LUPTON, 2011: 9)

Com a ascensão de uma sociedade especializada, em que a portabilidade da informação e dos objectos se torna um requisito para todos, os conceitos

de propriedade, autoria e partilha tornam-se alvo de discussão no ambiente do design. Partindo da cultura de *network* assistimos a declinações para uma cultura do *remix*, do *mash-up* e da colagem, por exemplo. Associados a uma febre de partilha e de circulação de informação, a *network* conduz o designer a actos de experimentação, de autonomia, de crítica e até de contracultura.

O espaço de intervenção do design começou a alargar-se sucessivamente para outros territórios, nomeadamente o espaço expositivo como espaço de produção em design. Mais ainda, organizações como a Creative Commons permitiram a gestão livre do conhecimento, disponibilizando direitos e ferramentas de partilha e contribuindo para a criatividade e inovação. Finalmente, iniciativas tais como o Open Source vieram trazer novas abordagens colaborativas, nas quais o design de comunicação também se começa a enquadrar. Reinfurt (2001), no artigo “Um possível cenário para um futuro colectivo”⁽¹³⁾ defende um modelo do design de comunicação integrado em práticas open source e *peer-to-peer*. Com a constatação de que a sociedade se tem especializado cada vez mais e que a procura de trabalho técnico começa a escassear, tornou-se necessário para a disciplina do design reflectir sobre cenários futuros. Além disso, e como enunciado anteriormente, as lógicas da cultura de *network* vieram abrir todo um leque de novas aplicações para o design, exigindo dele a responsabilidade de um espírito mais crítico.

Se por um lado existe o empenho no desenvolvimento de uma teorização da prática em design, por outro, podemos considerar como hipótese o desenvolvimento de uma investigação orientada para a prática. Sendo esta última produtora simultaneamente de conhecimento e de forma. Tendo em conta estes factores de transformação no design de comunicação, surge então a necessidade de provocar um discurso crítico no pensamento em design. Assim, a vontade e necessidade de recontextualização do design é contemplada por via (I) da reformulação de currículos académicos; (II) de um investimento na Investigação para e por design⁽¹⁴⁾; (III) da procura de modelos, simultaneamente práticos e críticos – *design thinking*;

(13) «No longer will the designer be the sole author of a unique solution for a discrete problem, but instead we will be free to explicitly adopt other designers' works to fit our own needs. (...)The Open Source Software movement provides a solid model for a future practice of graphic design. Open Source Software preaches a gospel of open collaboration and sharing for the collective good.» (REINFURT, 2001)

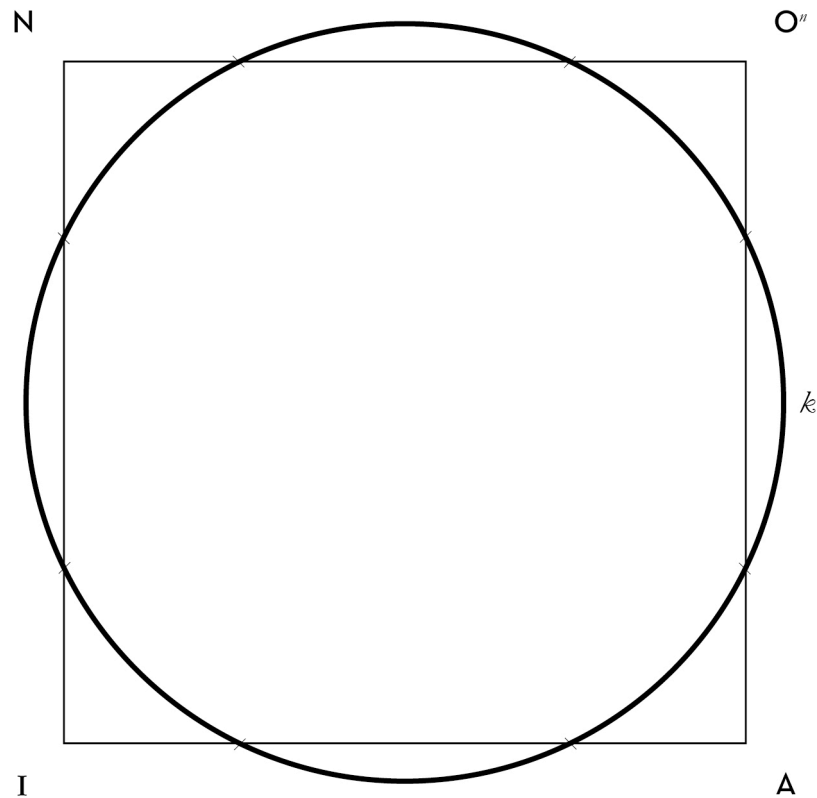
(14) «'Research' could mean different things. It could mean research 'for' design and research 'by' design. If you are looking for a more effective way to have research inform your actions, then it is the investigation adjacent to designing. Research 'by' design means that process itself is a type of research; if the way you work is committed to getting outcomes which appear different then research needs not to just inform but also form the work.» (METAHAVEN, 2009: 241)

«Increasingly Design will be used to formulate potential scenarios and to speculate about the future; design as a tool for prototyping rather than implementing stable solutions.» (METAHAVEN, 2009: 251)

É a partir desta compreensão da condição cultural do designer, que o laboratório *Frequently Asked Questions* encontra a sua norma, a sua filosofia de acção:

«(...) here is a culture that upholds the value of discontinuity against that of a more conventional continuity; here is a culture that allows for different methods of research not because they may come up with identical results but because they contradict and complement each other in a dialectic opposition that will generate new perspectives and a greater quantity of information.» (ECO, 1962: 83)

1.3 PREÂMBULO – APRESENTAÇÃO DO MODELO GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA



*fig.1 – Modelo Geometria de Uma Obra Aberta,
laboratório Frequently Asked Questions (2012).*

O discurso, estabelecido no capítulo anterior, age em concordância com o princípio estrutural a partir do qual Umberto Eco constrói a Obra Aberta isto é; que o discurso cultural, no qual o design também se enquadra, bem como a «(...) concepção de obra nasce em concomitância ou em explícita relação com determinadas impositações das metodologias científicas, da psicologia ou da lógica contemporâneas» (ECO, 1962: 23). Neste sentido, é exposta a relação histórica do ponto de vista contemporâneo do discurso do design com a ciência, a tecnologia e as noções epistemológicas que lhes estão subjacentes.

A quadratura do círculo:

A quadratura do círculo é um problema proposto por antigos geómetras. Consiste no desafio de construir um quadrado com a mesma área de um dado círculo. A expressão surge na estrutura do modelo como acto consciente da intenção de construção do logicamente ou intuitivamente impossível — a impossibilidade de uma compreensão total e unívoca, representada por (k) no modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* (fig.1), e a tentativa de o fazer, representada pela quadratura e pelos seus quatro eixos.

Representa, também, a *metáfora epistemológica*⁽¹⁵⁾ dum certo discurso ou poética do design que «(...) mais do que conhecer o mundo, produz complementos do mundo, formas autónomas que se acrescentam às existentes, exibindo leis próprias e vida pessoal» (ECO, 1962: 155).

§

Geometria de uma obra aberta:

Por outro lado, como a «noção de “obra aberta” não é apresentada por Eco como categoria crítica, mas representa um modelo hipotético» (Idem: 26), de compreensão da produção artística de vanguarda do seu tempo, é-nos permitido teorizar e actualizar com alguma liberdade e desvio sobre a mesma. Se, por um lado, o modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* é uma abordagem teórica (entre as várias possíveis) de leitura das práticas críticas em design de comunicação, por outro, é também um modelo que conceptualiza uma metodologia de produção para essa mesma área. É tanto uma proposta de leitura dessas práticas, como um modelo para a construção e produção dentro das mesmas. Não obstante aos princípios de qualquer teorização sobre a *Obra Aberta*:

«This hypothesis of an oriented production of open possibility of an incitement to experience choice, of a constant questioning of any established grammar, is the basis of any theory of the “open work,” in music as well as in every other artistic genre. The theory of the open work is none other than a poetics of serial thought.» (ECO, 1962: 218)

§

(15) «trata-se de estruturas que se apresentam como metáforas epistemológicas, como resoluções estruturais de uma consciência teórica difundida (não de uma teoria determinada, mas de uma convicção cultural assimilada)» A noção de metáfora e, dentro deste contexto, encontra-se desenvolvida com maior profundidade em Eco (1962: 154-162)

Eixos da geometria de uma obra aberta:

A proximidade na poética das obras (ECO, 1962: 24) com o tipo de produção cultural que é feita hoje em design, permite-nos delinear pontos de contacto teóricos, conceptuais e formais com a ideia original de *abertura*. Pontos que serão expostos, de modo particular, nas problemáticas individuais e que estão subordinados aos eixos do modelo conceptual proposto.

Este modelo conceptual propõe a construção de um discurso que parte de um conjunto de variáveis que, através da observação e questionamento das mesmas, é encaminhado para uma hipótese e se formula na (*I*)*deia*. Este questionamento e observação são conduzidos pela noção de colectividade – (*N*)*etwork*, enquanto condicionante processual. O laboratório *Frequently Asked Questions* apresenta-se assim como um espaço de produção e disseminação de (*O*)*bjecto*", primeira configuração física da hipótese. Daqui surge um (*A*)*rquivo* crítico e inacabado, legado colectivo daqueles que nele participam. O objectivo ultimo é o de que se continue o esforço e o processo continuado da interpretação. Compreendendo que a única definição possível é feita por aproximação: a partir dessa continuidade, da rede de interpretações e relações conotativas que se vão estabelecendo a cada leitura.

«Trata-se portanto da tentativa de estatuir uma nova ordem de valores que extraia os seus próprios elementos de juízo e os seus próprios parâmetros da análise do contexto no qual a obra de arte se coloca, movendo-se em suas indagações para antes e depois dela, a fim de individuar aquilo que na verdade interessa: não a obra-definição, mas o mundo de relações de que esta se origina; não a obra-resultado, mas o processo que preside a sua formação; não a obra-evento, mas as características do campo de probabilidades que a compreende. Este, segundo Eco, é um dos aspectos fundamentais do discurso aberto, que é típico da arte, e da arte de vanguarda em particular.» (CUTOLO apud ECO, 1962: 9-10)

TOMO II

(Preâmbulo)

O TOMO II estrutura-se através do encadeamento de quatro ensaios críticos, cujas temáticas decorrem da problemática geral da dissertação. Constrói-se, deste modo, um discurso crítico que expõe teoricamente o modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions*. A sua leitura integrada e extensiva, permite criar pontos de partida e intersecção com a actividade laboratorial.

À semelhança do modelo conceptual, as exposições individuais seguem uma mesma lógica de leitura. Assim, da *(I)deia* à *rehypothesis*, estabelece-se um percurso dividido em quatro instâncias:

A. Alienação como método de construção crítica
no design de comunicação (Madalena Guerra);

B. A Transdisciplinaridade como Metametodologia
no design de comunicação (Ana Malheiro);

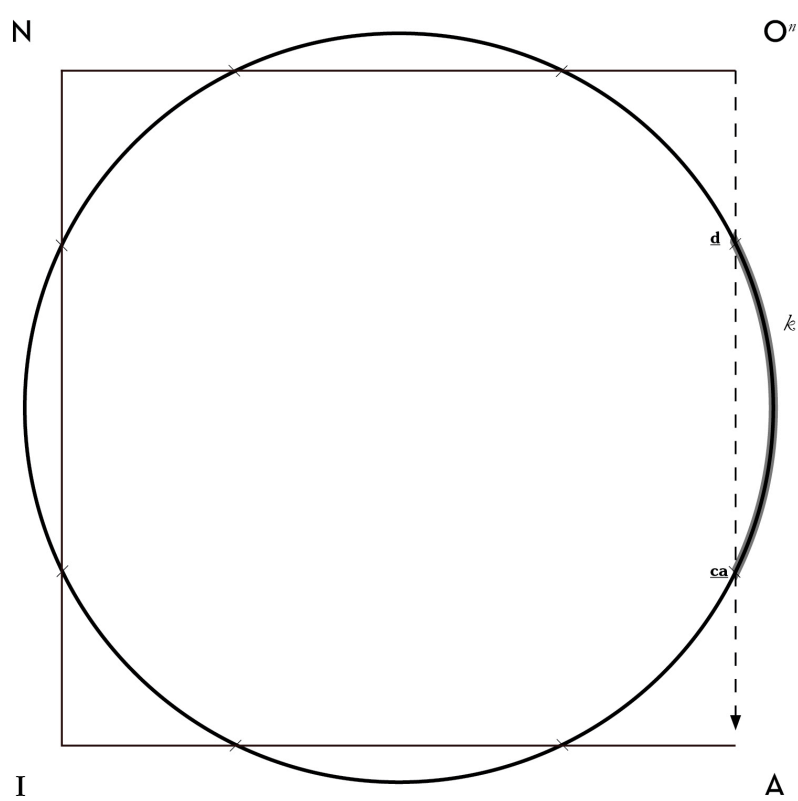
C. Distribuição como crítica
no design de comunicação (Renato Amaral);

D. O arquivo como modelo de interpretação e (re)apresentação
no design de comunicação (Diogo Ramalho).

§

No presente documento é feita a exposição da problematização (C) Distribuição como crítica no design de comunicação.

Considerando o modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions*, apresentado no Tomo anterior, a presente dissertação situa-se no eixo que compreende *(O)bjecto* e *(A)rquivo*, mais concretamente no ponto intermédio *distribuição* (fig.2). É precisamente no território que engloba tanto o objecto de produção como o seu arquivo que esta dissertação se desenrola. Compreendendo o acto de distribuição, enquanto uma das fases mais importantes na criação de uma produção cultural em design de comunicação enquanto resposta crítica.



*fig.2 – modelo Geometria de Uma Obra Aberta
(perspectiva da distribuição)*

INTRODUÇÃO

Na primeira década do século XXI assiste-se a uma diluição nas fronteiras entre o campo da publicação e da distribuição de conteúdos. No actual paradigma de cultura, a distinção entre estas duas fases do ciclo de produção de conteúdos é cada vez mais difícil de ser feita. Principalmente no contexto do digital, os sistemas de publicação e distribuição assumem-se como complementares, funcionando numa actividade simbiótica, o que dificulta a delimitação dos limites destas actividades. A cultura digital apresenta-se assim como contexto transversal a toda a produção em design de comunicação, situando-se este como uma disciplina que:

«(...) has always occupied a unique position between reading, writing, editing, and distribution and is a discipline nuanced and expansive enough in its everyday activities and processes to make re-naming unnecessary.» (GOGGIN, 2009: 55)

O design de comunicação revela-se uma prática multidisciplinar. Obrigatoriamente transversal a todas as disciplinas enquanto campo de interacção com as mais variadas áreas da cultura e da sociedade, bem como das suas dimensões e escalas, reclamando para si a utilização das mais variadas tecnologias. O design de comunicação apresenta-se como um território interdisciplinar que constrói um espaço de reflexão e de experimentação cuja finalidade é uma prática consciente e um discurso crítico relativamente aos seus meios, processos e modelos de produção. No contexto do digital, assiste-se a uma abertura a novos paradigmas de edição e distribuição da informação, que emergem do cruzamento de meios de produção, e da complexidade de estratégias e contextos de edição e de publicação. E é precisamente neste contexto que o design de comunicação se apresenta como produção cultural, abordando diferentes estratégias na colisão, estruturação e formatação de conteúdos. É através destas estratégias que se explora o diálogo e as tensões entre o objecto físico e o digital, entre o papel e o pixel enquanto lógicas de distribuição dos conteúdos.

A distribuição enquanto lógica de circulação da informação apresenta-se assim enquanto fio condutor da presente investigação. Tal investigação tem como objectivo contribuir para a criação de um modelo de distribuição a ser adoptado pela produção de conteúdos pelo laboratório *Frequently Asked Questions*. O laboratório ao entender o design de comunicação como uma forma de produção cultural e crítica, tende a reflectir sobre como a distribuição poderá ser feita, de modo a atingir um

público mais vasto. Para tal será necessário um estudo de modelos de distribuição semelhantes, que apresentem características relevantes para o projecto em questão.

Mas para que esse objectivo possa ser alcançado, será previamente desenvolvida uma investigação estruturada sobre uma base cronológica. Num primeiro momento serão analisados fenómenos e movimentos precursores de um entendimento da distribuição, enquanto acto dependente da constituição de uma rede/*network*, que funciona em comunidade. O movimento *Fluxus* apresenta-se como o primeiro ponto de contacto, no qual são analisados os paralelismos entre esta corrente artística e a concepção da actual distribuição, efectuada no contexto da Internet. Seguidamente passaremos ao estudo da *Mail Art*, quer enquanto descendente do movimento *Fluxus*, quer enquanto movimento que concebeu o advento da Internet, bem como um entendimento de cultura de rede que domina o nosso quotidiano. Encerraremos este primeiro capítulo com o estudo do fenómeno *samizdat* enquanto meio de produção e distribuição, não apenas de artefactos físicos, mas também como distribuidor de cultura. Factores como a vertente política da distribuição, bem como as particularidades inerentes ao acto de “*self-publishing*” serão também analisadas, à luz das suas contribuições para o entendimento actual no contexto da Internet.

No segundo capítulo, e ainda guiado sobre um ponto de vista histórico, a nossa atenção focar-se-á no actual paradigma social em que vivemos. Uma ordem social a que Castells designou de “cultura de rede”⁽¹⁶⁾, e com base na qual serão retirados cinco conceitos fundamentais. Esses cinco conceitos extraídos da investigação, apresentam-se como características inerentes ao acto de distribuição, as quais foram radicalmente potencializadas no contexto do digital e do ambiente *online*. Por último, e com o intuito de comprovar e apoiar toda a investigação produzida até esse ponto, passaremos à identificação, definição, caracterização e explicação de dois casos de estudo. É nestes projectos que se encontram características e fenómenos relevantes para a concepção de um modelo de distribuição do laboratório *Frequently Asked Questions*, encontrando pontos de contacto para a futura produção e distribuição de conteúdos. Finalizado este processo analítico, serão então retiradas as devidas conclusões, não apenas sobre os casos de estudo em si, mas também estabelecendo possíveis perspectivas de continuidade do projecto.

(16) Conceito retirado do seu livro “The Rise of the Network Society” (1996), primeira parte de uma trilogia denominada *The Information Age*.

C1. DISTRIBUIÇÃO E NETWORK: ENTRE FENÓMENOS PASSADOS E O PRESENTE

Se o acto de publicar pressupõe tornar público o que é produzido, o acto de distribuição assume-se como uma tentativa de chegar a um determinado público. A distribuição enquanto lógica de circulação de informação pressupõe a existência de uma rede que a suporte, mas até que ponto se poderá entender essa rede/*network*, como uma comunidade? Através do enquadramento histórico, procura-se responder então à seguinte pergunta: “Será a ideia da *network*, enquanto constituinte de uma comunidade, uma característica exclusiva do contexto digital da Internet?”

§

C1.1 FLUXUS E A DISTRIBUIÇÃO EM REDE

O movimento *Fluxus* era constituído por um colectivo de artistas dos mais diversos domínios e de áreas tão dispersas como a música, a poesia ou as artes plásticas. A sua arte era fortemente baseada numa realidade concreta, nas questões do quotidiano, dando primazia a um tipo de criação artística que se focava mais nas ideias e nos processos *per se*, em detrimento do objecto ou resultado final.

«Dick [Higgins] explicitly rejected a notion that limited Fluxus to a specific group of people who came together at a specific time and place. Dick wrote, ‘Fluxus is not a moment in history, or an art movement. Fluxus is a way of doing things, a tradition, and a way of life and death’. For Dick, for George Maciunas, and for me, Fluxus is more valuable as an idea and a potential for social change than as a specific group of people or a collection of objects.» (FRIEDMAN, 1998: 8)

A definição do próprio *Fluxus*, não se constitui como um terreno totalmente demarcado. Para nomes como Ken Friedman, Dick Higgins e George Maciunas, figuras maiores do movimento na década de 1970, *Fluxus* não poderá ser definido como um movimento artístico. Para outros como Owen Smith, intimamente ligado ao movimento desde a década de 1980, é um grupo de indivíduos que constituem uma entidade, ou melhor ainda, uma comunidade chamada *Fluxus* (SMITH, 1998: 18). Independentemente da designação que queiramos atribuir, a principal missão e objectivo do

Fluxus era a fusão das esferas da vida e da arte. Assumidamente contracultura, *Fluxus* era uma atitude que tinha como objectivo difundir as suas ideias a uma audiência o mais alargada possível. Questionando os modos de produção e distribuição cultural, não apenas publicando e apresentando objectos, mas sim criando um novo sistema de distribuição das suas obras (SMITH, 1998: 17-18). Os artistas do movimento demarcavam a sua recusa de se constituir como parte de um sistema cultural e artístico existente, negando os seus modos de produção e distribuição de conteúdos artísticos. Já na década de 1970, Nam June Paik defendia que o significado do *Fluxus* como mecanismo de distribuição ia muito para além dos parâmetros marxistas definidos pela comunidade da arte:

«The problem of the art world in the '60s and '70s is that although the artist owns the production medium, such as paint or brush, even sometimes a printing press, they are excluded from the highly centralised DISTRIBUTION system of the art world. George Maciunas' Genius [sic] is the early detection of this post-Marxistic situation and he tried to seize not only the production's medium but also the DISTRIBUTION SYSTEM of the art world.» (PAIK, 1978: 48)

Ao recusar constituir-se como elemento integrante do mundo da arte, *Fluxus* criou a sua própria rede interna, enquanto uma infra-estrutura eficaz para a distribuição de conteúdos entre os seus artistas. As '*Fluxus newsletters*' juntamente com o '*Fluxus Newspaper*', criado por Maciunas, apresentam-se como tentativas de publicações impressas que facilitavam a comunicação e o intercâmbio de ideias dentro de uma network transnacional de artistas. Europa, Japão e Estados Unidos eram os pontos de ligação de uma comunidade dispersa. Os artistas encontraram no estabelecimento de redes de comunicação e, no factor distância a eles subjacente, uma estrutura que pretendia reforçar determinados processos sociais e criativos. Construída sobre três conceitos fundamentais que incluíam «a recolha de uma colecção de trabalhos, a criação de uma rede de artistas e a exibição dos seus trabalhos» (SMITH, 1998: 119). Poder-se-á afirmar que o exercício destas práticas colaborativas em comunidade, feitas em rede e cujos elementos se encontram dispersos geograficamente, apresentam-se como uma contribuição do *Fluxus* para o que viria a ser o nosso entendimento de *networking*.

Surge então a necessidade de entender de que forma concreta o movimento *Fluxus* se antecipou, e, de certa forma, renunciou o que viria a ser en-

tendido como a Internet e as suas características. Tendo por base as ideias de Dick Higgins, Ken Friedman resumiria em doze conceitos fundamentais o *Fluxus* enquanto laboratório (FRIEDMAN, 1998: 8): *Globalism; Unity of art and life; Intermedia; Experimentalism; Chance; Playfulness; Simplicity; Implicativeness; Exemplativism; Specificity; Presence in Time; Musicality*.

Apesar destes doze conceitos se apresentarem com níveis de importância iguais enquanto representantes das características do movimento *Fluxus*, a verdade é que no contexto da investigação encetada, existem conceitos que adquirem mais importância do que outros.

A clara dimensão “globalista” do movimento, representada pelas suas redes transnacionais que fomentavam a troca de ideias e diálogo entre mentes semelhantes, enquanto modelo de comunicação em rede foi criado precisamente com a intenção de ser uma contribuição directa para um mundo democrático. Experiências como a *Something Else Press* fundada em 1963 por Higgins, ou as experiências com televisores iniciadas em 1964 por Nam June Paik, «apresentam-se como tentativas directas de trazer uma expressão democrática à arte, utilizando a arte ao serviço da democracia» (FRIEDMAN, 1998: 256). Esta característica apresenta-se então como a primeira clara influência na construção da Internet, e da sua comunidade enquanto uma rede global de conhecimentos, onde os seus utilizadores se encontram dispersos em localizações geográficas mundiais. A rede *Fluxus* ao repartir-se entre a Europa, os E.U.A. e o Japão lançou assim as bases para um entendimento democrático da rede, onde cada indivíduo possui exactamente o mesmo valor e importância, independentemente da sua cultura e localização geográfica. Formulado correctamente, tanto a nível prático como teórico, o conceito seminal de *network*/rede é formalizado através do termo “*eternal network*”. Uma ideia radical iniciada pelos artistas *Fluxus*, Robert Filliou e George Brecht, conceito este que permitia práticas que viriam a transformar os métodos de trabalho de vários artistas, como uma:

«(...) ongoing, global network in which participating artist realizes that s/he is part of a wider network. It is a model of creative activity with no borders between artist and audience, with both working on a common creation.» (WELCH, 1995: 13)

O conceito de *intermedia* afigura-se como outro dos principais contributos que o *Fluxus* enquanto movimento artístico de vanguarda nos deixou, e que agora se parece ter apresentado como norma. O conceito foi formula-

do por Dick Higgins em 1966, no seu ensaio na primeira “*Something Else Newsletter*”, usando o termo:

«(...) to describe the tendency of an increasingly number of the most interesting artists to cross the boundaries of recognized media or to fuse the boundaries of art with media that had not previously been considered art forms.(...) Higgins’s word “intermedia” refers to a tendency in the arts that became both a range of art forms and a way of approaching the arts.» (FRIEDMAN, 2005: 51)

Para Higgins⁽¹⁷⁾, o entendimento de *intermedia* compreendia a junção de vários tipos de media, resultando num híbrido, num tipo de *media* novo e que surgia enquanto um cruzamento, uma combinação de diferentes tipos de *media*. Ao apresentar-se como uma conceito vanguardista que num primeiro momento concebia a conjugação de *media* como a pintura, escultura ou música, o seu entendimento alargou-se. Actualmente, e sem darmos por isso, encontramos-nos cercados por formas de *intermedia* que levaram o conceito muito mais além do que Higgins alguma vez concebera. No plano do digital, e nomeadamente no campo da distribuição de informação, ferramentas e plataformas como o próprio computador, o formato PDF, *blogs*, ou sistemas de *print-on-demand*, apresentam-se apenas como alguns dos múltiplos exemplos da apropriação do conceito de *intermedia* por parte da cultura digital.

O conceito de “playfulness” compreende mais do que simplesmente a ideia de humor ou de piada, mas sim, tal como Friedman explica: «There is the play of ideas, the playfulness of free experimentation, the playfulness of free association and the play of paradigm shifting (...)» (FRIEDMAN, 1998: 260). Aliado a este conceito, surge a ideia de *simplicidade*, desenvolvida pelo movimento como algo que é valorizado em detrimento da complexidade e, que tal como John Maeda refere: «Simplicity is about subtracting the obvious and adding the meaningful» (MAEDA, 2006: 89). O melhor exemplo para demonstrar de que forma a combinação entre estes dois conceitos se encontra presente, nada melhor do que o conjunto de trabalhos e obras desenvolvidos pelo movimento *Fluxus*.

(17) «Thus the happening developed as an intermedium, an uncharted land that lies between collage, music and the theater. It is not governed by rules; each work determines its own medium and form according to its needs. The concept itself is better understood by what it is not, rather than what it is. (...) a concept like this is very disturbing to those whose mentality is compartmentalized.», em “*The Something Else Newsletter*”, Volume 1, Número 1, 1966. Disponível em: http://primaryinformation.org/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf

Elementos como os ‘score events’, os *kits Fluxus* ou as *performances* faziam parte da criação de um modelo, «(...) a way of being creative that offers a communal, participatory, and open-ended alternative to the traditional forms and functions of art-making» (FRIEDMAN, 1998: 123). Estas práticas artísticas desenvolvidas pelo movimento pretendem combater a passividade típica do espectador, atribuindo-lhe um papel que ultrapasse a sua condição de fruidor da obra. Existe uma dimensão de jogabilidade, uma forte vertente lúdica que surge da relação entre autor, obra e o público. Esta relação de não linearidade nas actividades *Fluxus*, leva a uma fusão dos processos de produção e recepção artística.

Os ‘score events’ são geralmente muito breves, com instruções que são muitas vezes deliberadamente vagas e destinam-se precisamente a encorajar o imprevisto e a invenção por parte do próprio *performer*. Apesar da sua simplicidade cada ‘score’ possui assim uma multiplicidade de formalizações dentro dos passos descritos, o que permite que cada indivíduo apresente uma versão completamente diferente e original, dentro das restrições que lhe são impostas. Como exemplos apresentam-se dois ‘score events’ de George Brecht:

«Direction (1961)

Arrange to observe a sign indicating direction of travel.

Travel in the indicated direction.

Travel in another direction.

No Smoking Event (1961)

Arrange to observe a NO SMOKING sign.

smoking

no smoking»

A ideia de liberdade de caminhos que os ‘score events’ proporcionam ao performer vai de encontro à ideia que Umberto Eco definiu como uma “obra aberta”, referindo que tais obras:

«(...) tend to encourage ‘acts of conscious freedom’ on the part of the performer and place him at the focal point of a network of limitless interrelations, among which he chooses to set up his own form without being influenced by any external necessity which definitively prescribes the organisation of the work in hand.» (ECO, 1979: 51)

Em vez de apresentar uma lista completa com as várias condições inerente à execução da peça, os ‘score events’ sugerem muito livremente certos parâmetros nos quais a peça se pode realizar, e na qual o seu executante é livre de a interpretar como quiser. Essa noção de *sugestão* refere-se, segundo Eco, à habilidade que o texto de um determinado ‘score event’ possui para estimular no leitor/*performer* a capacidade de adaptar a sua própria experiência à obra executada, uma resposta profunda «que minora as subtilezas ressonâncias inerentes ao texto» (ECO, 1979: 53). Esses actos de liberdade consciente, parecem demonstrar um forte paralelismo com o ambiente do digital, bem como da própria Internet. Ao entender-mos a Internet (e na realidade toda a cultura de *network* actual) como uma ‘obra aberta’, permanentemente editável e em constante transformação, é fácil de identificarmos esses “actos de liberdade consciente” no contexto do digital como a afirmação da liberdade dos indivíduos.

Torna-se possível através desta análise, compreender sobre um ponto de vista mais geral, a relevância do movimento *Fluxus*, através das suas características, obras, eventos e/ou conceitos. Mais do que influenciar, o movimento conseguiu prever algumas das revoluções e transformações que ocorreram não só a nível da própria tecnologia, mas também do entendimento de como nos relacionamos em rede e na Rede. Existem dois aspectos fundamentais que adquirem particular relevância, quando integrados na história da Internet: o conceito de *intermedia* enquanto exploração de novas formas conjugadas de meios de comunicação; e a tentativa de desenvolver uma nova rede de distribuição global para as próprias obras. São apenas alguns dos factores que posicionam o movimento *Fluxus* como um importante precursor e pioneiro na tentativa de criação de uma cultura de rede.

§

C1.2 MAIL ART E A REDE COMO COMUNIDADE

Como conceito a *Mail Art* foi inicialmente criado pelos artistas *Fluxus* Robert Filliou e George Brecht através da definição do conceito de “*eternal network*”, uma ideia radical através da qual:

«(...) we announced our intentions and sent it to our numerous correspondents (...) The artist must realize also that he is part of a wider network (...) going on all around him all the time in all parts of the world.» (FILLIOU apud BLOCH, 2000)

Se actualmente é bastante fácil percebermos que fazemos parte integrante de uma rede de ligações, foi a *Mail Art* que questionou a noção do artista, enquanto elemento constituinte de uma rede de relações únicas. Tal como Alessandro Ludovico refere:

«Mail Art in my opinion was the ‘net before the net’. Its spontaneous network of artists supporting themselves and sharing ‘performative’ action through the postal network, connecting local exhibitions with interrelated social relationships was simply unique.» (LUDOVICO, 2008: 83)

Apesar de descender directamente do *Fluxus*, movimento que esteve na sua origem e o qual lançou muitas das suas premissas e bases ideológicas, as práticas artísticas da *Mail Art*, foram inicialmente definidas pelo movimento do *Nouveaux Réalisme*⁽¹⁸⁾ enquanto precursor do próprio movimento. Além dos artistas deste movimento se apresentarem como os primeiros a utilizarem a troca de correspondência como medium e uma forma de arte em si mesmo (FRIEDMAN, 1998: 5), questionaram também o estatuto da figura do artista, bem como os circuitos de distribuição de arte.

«If the Nouveaux Realistes created paradigms of Correspondence Art and mailed art as works, it was the New York Correspondence School that took the notion from paradigm to practice.» (Idem, 1995: 5)

O acto espontâneo de troca de correspondência de Ray Johnson com artistas e amigos conhecidos, apresentou-se como base do movimento que levou à criação da *New York Correspondence School*, fundada por Johnson na década de 1960. Através desta instituição, Johnson institucionalizou e promoveu o livre intercâmbio de mensagens postais, não apenas entre artistas, mas também entre artistas e o próprio público (VINCITORIO, 1982: 22). A criação desta *network* de produtores culturais, derrubava a barreira entre artista e público, permitindo a recepção de novos membros na *network*, que actuavam não só como receptores de obras já produzidas, mas também enquanto criadores de novas obras. Esta ausência de hierarquia entre membros, bem como a abertura e estrutura orgânica de circula-

(18) *Nouveaux Realistes* foi o nome cunhado pelo crítico francês Pierre Restany, em 1960 no *Manifeste du Nouveaux Réalisme*. As práticas deste grupo de artistas propunham a interpretação do real numa perspectiva de recreação imaginativa e intelectual, a nível estético. Utilizavam tendencialmente materiais desperdiçados retirados do contexto da vida quotidiana, bem como o uso de práticas colaborativas nas suas obras, que serviam para questionar simultaneamente o estatuto do artista e os circuitos de distribuição de arte.

ção da informação, constitui-se como uma das principais particularidades da *Mail Art*. Qualquer pessoa poderia participar, trocando trabalhos artísticos e obras entre si, e de forma gratuita:

«The Mail Art movement was grounded in a (...) do-it-yourself practice and freedom of expression, suitable to its radical critique of the art world (no curators, no critics, everybody can be an artist, everybody can create an exhibition simply by collecting works by other artists sent through the mail).» (LUDOVICO, 2012: 44)

Enquanto atitude crítica ao sistema de distribuição de arte através de uma rede postal (característica partilhada com o *Fluxus*), a *Mail Art* antecipou muitas das características da Internet e das suas comunidades: a filosofia de partilha da informação, (re)definição dos papéis do público enquanto criador, bem como uma atitude de criação de conteúdos. Postais, *flyers*, selos de artistas, bem como posters apresentam-se como algumas dessas formas de arte indissociáveis do movimento *Mail Art* (FRIEDMAN, 1998: 3). Estes conteúdos publicáveis atingiam uma maior visibilidade, chegando a um público mais vasto através do sistema postal, e da sua rede de distribuição, que permitia atingir um tipo de público que vivia à margem de uma sociedade artística *mainstream*:

«Out of the reasonable assumption that the commercial gallery system is limited and perhaps corrupt, many artists emerging in the 1970s and 1980s around the world decided it would be more feasible to exhibit their work not through galleries and ancillary museums but through the postal system, especially if they lived in areas where galleries and other artists were scarce. (...) While such work had little impact upon commercial galleries, one result was a thriving alternative culture, calling itself “The Eternal Network”.» (KOSTELANETZ, 1993: 102)

Não deixa de ser curioso que a *Mail Art* enquanto uma comunidade artística produtora de cultura alternativa, tenha encontrado numa infra-estrutura estatal *mainstream* como o serviço postal, uma forma de disseminar as suas práticas de produção e distribuição, simultaneamente agregando essa comunidade. O sistema global de distribuição postal, apresentava-se como uma estrutura notável, porém subestimada, posicionando-se assim como uma forma de contacto:

«Bolstered by international treaties, the postal system was one of the only available means of communication between artists separated by divergent political systems.» (HELD JR, 1998: 25)

A *Mail Art* teve assim um papel fundamental no processo de comunicação em aberto, encontrando uma plataforma a partir da qual os artistas podiam divulgar o seu trabalho, enquanto comunicavam com outros artistas e fomentavam a partilha mútua de ideias. Este movimento cultural torna-se possível, graças a um meio que permitia o envio e a distribuição de conteúdos, de uma forma rápida, simples e que se apresentasse o menos dispendiosa possível (FRIEDMAN, 1995: 3). Qualidades estas que se configuravam de maior importância, pois operando num sistema de distribuição da informação pré-Internet, as restrições a nível da comunicação em nichos eram consideráveis. Esse carácter restritivo da comunicação foi encarado simultaneamente como ferramenta e também como arma (Idem: 10). No entanto essas restrições mudaram, e assiste-se inesperadamente a um impacto da *Mail Art* no mundo da arte, devido à existência de um alargado número de pessoas, interessadas em comunicar. Tornava-se muito fácil produzir e distribuir novas formas de comunicação e divulgação artística, enviadas por envelope através de um serviço postal:

«This concept in turn would prove fundamental to establishing the Mail Art movement, which was able to set up a global distribution system using nothing but active participants (network nodes) and the pre-existing postal system.» (LUDOVICO, 2012: 140)

Não só os artistas de vanguarda, mas também todos os participantes nestas práticas inovadoras, permitiram através da *Mail Art* derrubar barreiras na forma como a transmissão e distribuição da informação era feita. Constituiu-se também como uma previsão das inúmeras possibilidades criativas, que décadas mais tarde a Internet viria a proporcionar e a popularizar, tanto a nível da comunicação como da promoção artística.

«I think it – let’s call it the “electronic revolution” – is already in place. So, the whole idea of networking on very horizontal rather than vertical structures. For example, the ideas of co-ops and communes (...) is roughly equivalent to the concept of the Internet. It’s about a very horizontal, free-flow sort of structure. It’s not based on a hierarchy and it’s not based on (...) a sort of Marxist notion. It’s much more about fee-form networking that operates in

a very organic sort of way. So the Correspondence Art was very much like an illustration of that. It's like the Internet, (...) it's exactly like the Internet in its structure and in the way it happened and the way it changed and shifted all the time.» (BRONSON apud BLOCH, 2000)

Verificamos assim, que a *Mail Art* caracteriza-se por ser o primeiro movimento artístico de vanguarda a entender claramente que a existência de uma rede significa distribuição e que a distribuição beneficia substancialmente da existência de uma *network*. Foi também este movimento que lançou as bases do que actualmente designamos por *networking*, a acção de trabalhar em rede, comunicando através de uma estrutura onde a informação circula num modelo de distribuição horizontal. Tal como refere Held Jr:

«Before the Internet, Mail Artists were communicating across vanishing borders, establishing contact with an international network of cultural workers, helping pave the information highway.» (HELD JR, 2005: 104)

A Internet enquanto rede não se baseia numa hierarquia *per se*, mas sim no livre fluxo de informação através da sua estrutura orgânica em constante mutação, assumindo-se como sucessora da *Mail Art*. Aliada à importância de uma comunidade de livre partilha e envio de conteúdos, percebemos claramente de que forma a *Mail Art* influenciou a Internet e o seu sentido de comunidade. Por último, e de um ponto de vista económico, a Internet perfila-se hoje como o substituto natural ao serviço postal de que a *Mail Art* se serviu enquanto meio de comunicação privilegiado para a distribuição e produção de conteúdos, dirigidos a determinadas comunidades. Assume-se como a forma mais rápida, simples e eficaz de atingir determinados nichos de mercado.

§

C1.3 SAMIZDAT COMO MODELO DE DISTRIBUIÇÃO PERCUSSOR DA INTERNET

O termo *samizdat* refere-se à prática de auto-publicação por pensadores dissidentes em várias áreas incluindo políticos, académicos, estudiosos e figuras literárias e artísticas da União Soviética. Constituía-se como uma prática de comunicação escrita nos regimes autoritários da Europa Central e de Leste, assumindo-se como

um fenómeno de reacção às condições de censura desses mesmos regimes. Redução do original *samsebyaizdatchik* (casa de publicação), o termo *samizdat* altera e amplia o sentido da palavra original, pois:

«O que se tornou fundamental não foi o facto de ‘Eu me publicar’ mas ‘Publicar eu mesmo’ – não necessariamente o meu próprio trabalho, mas da minha livre e espontânea vontade, sem pedir permissão a ninguém. Eu ‘publico’ significa que preparo um texto pelo método que me é disponível.»⁽¹⁹⁾ (TELESIN, 1973: 25)

O fenómeno de *samizdat* assume-se assim como uma negação desses “livres-pensadores” de fazerem parte de uma máquina administrativa que estipulava qual o material que podia (ou não) ser publicado, enquanto controlava todos os mecanismos de produção. Este fenómeno apresenta também um modelo de distribuição próprio, que funciona num esquema de propagação “bola de neve”:

«A lógica de produção *samizdat* assume que o autor dactilografava e duplicava com papel químico o seu trabalho, livre de censura; mais tarde, disseminava as cópias por diversas pessoas (usualmente amigos próximos) que posteriormente, as voltavam a copiar e distribuíam no seu círculo de conhecidos.» (ZASLAVSKAYA, 2011: 202)

Através desta prática, indivíduos e grupos de pessoas copiavam e distribuíam de forma clandestina livros e outros bens culturais que haviam sido proibidos pelo governo. A produção de tais publicações/conteúdos independentes funcionava em círculos fechados de indivíduos que se encontravam envolvidos num esforço cooperativo em rede. Este processo circulatório da informação cultivava a disseminação de cultura através de publicações ‘ilegais’.

O fenómeno *samizdat*, mostra-se relevante no decorrer desta investigação, ao revelar a dimensão política que está subjacente à distribuição enquanto acto de *self-publishing*. Tal como Ellen Lupton refere: «(...) self-publishing is a tool for disseminating the self, serving to manufacture evidence of a coherent voice and put it on display» (LUPTON, 2011: 74). O acto de distribuição constitui-se neste modelo enquanto crítica ao regime governamental vigente, simultaneamente através dos conteúdos da publicação e

⁽¹⁹⁾ Tradução livre do original : «“I publish myself” but that “I myself do the publishing” – not necessarily of my own work, but of my own free will, without begging for anyone’s permission. I “publish” means that I prepare a text by the method available to me (...)»

do seu exemplar físico. A distribuição apresenta-se assim como o princípio orientador para a produção da publicação.

«Ora é precisamente entre novidade, marginalidade e liberdade que reconhecemos o papel das publicações ditas independentes na consolidação do design crítico, experimental ou de vanguarda (a publicação como a guarda avançada do design).» (GONÇALVES, 2011: 26)

Este modelo horizontal de distribuição das actividades *samizdat*, parece constituir-se como um precedente ‘analógico’; um sistema rudimentar de ligação *peer-to-peer*, associada à distribuição de conteúdos na Internet. De “par-a-par” ou “entre pares” (na sua tradução literal), é uma arquitectura de sistemas distribuídos que se caracterizam pela descentralização das funções na rede. Cada nodo da rede realiza tanto funções de servidor como de cliente. Num paralelismo evidente com o próprio modelo de *samizdat*, onde cada contacto funcionava simultaneamente enquanto ‘receptor’ da informação (manuscrito) e retransmissor dessa mesma mensagem, ao efectuar nova cópia do documento para ser posteriormente distribuída. As ideias (e ideais) dos autores eram assim disseminadas, cabendo ao leitor a tarefa de dar continuidade a essa cadeia, reproduzindo as obras e (re)distribuindo-a novamente a outros indivíduos.

«Neste processo de circulação, os textos *samizdat* eram produzidos; passavam de mão em mão; eram, por outros meios, novamente dactilografados ou copiados; transmitidos, lidos ou ouvidos; discutidos tanto nos países de origem como no exterior; e, como recentes investigações de arquivo revelaram, objecto de cuidadosa análise e arquivo por parte das autoridades.» (ZASLAVSKAYA, 2011: 202)

O fenómeno de *samizdat* surge assim enquanto um sistema de distribuição precursor na criação de uma rede de distribuição (uma *network*) que assegure a disseminação dos conteúdos, apresentando-se como um antecedente da própria ideia de Internet. Sergey Kovalev referia-se metaforicamente a *samizdat* como uma “Internet-for-poor”, mas foi George Landow que em 1992⁽²⁰⁾ utilizou o termo enquanto analogia da comunicação na Internet e do próprio hipertexto. Uma ideia aliás apoiada por Eco ao considerar que:

(20) Em “The Dickens Web”, 1992, Eastgate Systems, Inc.: Watertown, MA.

«As Landow suggests, with computer technology we are entering a new Samizdat Era. People can communicate directly without the mediation of publishing houses. A great many people do not want to publish; they simply want to communicate with each other. The fact that in the future they will do it by e-mail or over the Internet will be a great boon for books and for the culture (...).» (ECO, 1994)

No contexto da produção, publicação e distribuição de conteúdos na era digital do séc. XXI, a Internet assume-se como um meio de auto-publicação, de *samizdat* enquanto modo de contornar um processo de exclusão, atingindo o objectivo fundamental de ser lido por alguém. Pois, tal como Gonçalves refere, «é no movimento de distribuição (cadeia de intermediários que leva o produto ao consumidor) que se encontram circuitos e contextos e, acima de tudo, se reconhece o leitor ideal» (GONÇALVES, 2011: 30). Uma ideia aliás, partilhada por Pinto ao reconhecer que:

«Nestes contextos, as estratégias de distribuição, circulação e disseminação tornam-se um elemento crucial do projecto por forma a ultrapassar as estruturas comuns de mercado. Dadas as adversidades, trata-se de uma atitude de esforço e compromisso (...) pela vontade de alcançar o leitor ideal». (PINTO, 2011: 198)

Através da Internet, os autores possuem acesso directo e imediato aos seus leitores, sentindo uma repercussão relativamente ao que é escrito (e passível de ser por eles distribuído) numa questão de minutos ou mesmo de segundos. Em “EUSSR: The Soviet Roots of European Integration” de 2004, Vladimir Bukovsky define *samizdat* como sendo um acto pelo qual “eu mesmo crio, edito, censuro, publico, distribuo e posso ser preso por causa disso”. Essa acumulação de funções por parte do criador do documento, só viria a ter paralelo com a revolução digital. A Internet, com o seu leque de ferramentas e plataformas disponíveis conferem ao indivíduo um total liberdade e autonomia, apresentando-se enquanto dono da sua palavra e responsável pela edição, publicação e distribuição da mesma. A própria lógica de produção *samizdat*, possuía não só um carácter de distribuição, mas também de disseminação da própria cultura, constituindo-se simultaneamente enquanto processo e resultado de uma rede de comunicação, onde «(...) toda a produção saída deste processo de *Samizdat* é também chamado de ‘*samizdat*’. (...) A palavra pode ‘circular em *samizdat*’ ou ‘ser distribuída

em *samizdat*»⁽²¹⁾ (TELESIN, 1973: 27). A distribuição apresenta-se assim neste modelo, como instrumento aglutinador de uma comunidade, enquanto a própria publicação se constitui como uma ferramenta de distribuição de conhecimento. Fundamental para a construção e solidificação de uma rede de contactos, uma *network* de distribuição ramificada, parece ser o papel que o leitor desempenhava enquanto colaborador, co-autor do que lê. O fenómeno *samizdat* desempenhou um papel significativo na promoção da livre troca de ideias independentes, enquanto modelo de distribuição de informação e conteúdos, numa época de tremenda repressão e censura na área da publicação. Contudo, os fundamentos que servem de base aos fenómenos *samizdat* ganham no contexto da cultura de *network* uma nova actualidade:

«Today, ideological censorship has been replaced by new constraints. (...) In theory, the internet provides a constant flow of information on basically anything imaginable; however, the current system has its subtle, in-built mechanisms for suppressing freedom of expression that are as powerful as those of past centuries. The control of the news we get through the mass media, the passing of laws to regulate the content of television, radio and the written press (...) and other forms of limiting and filtering information are all proof of an effectively implemented censorship.» (BENERA e ESTEFÁN, 2011: 3)

Ao longo da História, os fenómenos de publicação e distribuição “*self-published*” constituem-se como um tipo particular de produção dentro do contexto editorial, assumindo-se como gestos políticos e ideológicos, que desafiam os sistemas de apresentação, representação e circulação de produção artística (GONÇALVES, 2011: 26). Esta ideia é sustentada por Price ao referir que: «Distribuição é um circuito de leitura, e existe um enorme potencial para a subversão quando lida com as instituições que controlam as definições de significado cultural»⁽²²⁾ (PRICE, 2002). E é assim, que no contexto actual dos media digitais, o acesso fácil e democrático aos meios de publicação e distribuição torna possível que as vozes individuais dos utilizadores sejam ouvidas. Fenómenos como *samizdat*, compreendem e

(21) Tradução livre do original «(...) all output from this Samizdat is also called 'samizdat'. (...) A word can 'circulate in samizdat' or 'be distributed in samizdat'»

(22) Tradução livre do original: «Distribution is a circuit of reading, and there is a huge potential for subversion when dealing with the institutions that control definitions of cultural meaning.»

reforçam o acto de *self-publishing*, como modo de liberdade, enquanto forma de vozes individuais se fazerem ouvir. O acto de distribuição deste tipo de publicações apresenta-se também como forma de contornar os sistemas estabelecidos, ultrapassando as condições adversas, quer estas sejam de ordem ideológica, económica ou política.

§

Em suma, e de modo a responder à questão que inicia este capítulo, comprova-se que a ideia de uma *network* enquanto comunidade não se constitui como uma característica exclusiva do digital, tendo sido formulada e posta em prática por movimentos artísticos que a antecederam em várias décadas. Assim, mais do que elemento agregador de uma determinada comunidade e veículo de distribuição de informação, a existência de uma *network* assume-se como uma ferramenta na evolução da produção e partilha de conteúdos, e no modo como novos padrões de distribuição emergem.

C2. A DISTRIBUIÇÃO NA SOCIEDADE DE REDE E OS SEUS FENÓMENOS

Se no capítulo anterior foi analisado do ponto de vista histórico, a influência que determinados movimentos artísticos e fenómenos de publicação tiveram na constituição da actual cultura de *network*, será agora interessante discorrer e verificar quais as alterações que esta nova concepção de cultura trouxe. A investigação continuará a ser desenvolvida tendo sempre em vista a construção de um modelo que permita a distribuição e divulgação dos resultados da componente prática do laboratório. Como tal, uma análise sobre a forma como a comunicação é efectuada actualmente apresenta-se como um passo necessário, de modo a perceber as especificidades inerentes à circulação e distribuição de informação no ambiente digital. Tentar-se-á aferir-se: “quais as características que se vieram a acentuar com a distribuição da informação no plano do digital, no contexto da *sociedade de rede*?”

§

Pós-modernidade, pós-modernismo, sociedade do conhecimento ou sociedade da informação, são apenas alguns dos termos que têm sido utilizados para definir esta nova era ou período evolutivo em que nos encontramos actualmente. No entanto, este período afigura-se como uma fase de transição, de transformações institucionais que ainda não se encontram devidamente estabelecidas. Esta fase de transição de uma sociedade em clara expansão e formação, para alguns pensadores ainda não se poderá qualificar como “pós-modernidade”. Segundo Anthony Giddens, apesar de vivenciarmos períodos de “alta modernidade” ou de uma “modernidade radicalizada”, como o próprio define, ainda não possuímos um distanciamento absoluto ou uma aniquilação das instituições e dos modos de vida que caracterizam a modernidade⁽²³⁾ (GIDDENS, 1991: 58).

Porém, no âmbito da presente investigação, apresenta-se como foco de interesse o ponto de vista de outros pensadores e sociólogos, para quem a revolução da tecnologia da informação e a reestruturação dos meios de distribuição de conteúdos (aliados a uma nova ordem económica), foram suficientes para a introdução de uma nova ordem social. Este novo sistema

(23) Segundo Giddens : «Devo analisar a pós-modernidade como uma série de transições imanentes afastadas – ou “além”- dos diversos feixes institucionais da modernidade que serão distinguidos ulteriormente. Não vivemos ainda num universo social pós-moderno, mas podemos ver mais do que poucos relances da emergência dos modos de vida e formas de organização social que divergem daquelas criadas pelas instituições modernas» (1991: 58).

social, a que se poderá dar o nome de *sociedade em rede*⁽²⁴⁾ (*network society*), que Castells apresenta como uma «cultura da virtualidade real construída a partir de um sistema de media omnipresente, interligado e altamente diversificado», transformando “as bases materiais da vida – o tempo e o espaço – mediante a criação de um espaço de fluxos e de um tempo intemporal» (CASTELLS, 2003: 20). Segundo esta análise de Castells, a Internet surge como muito mais do que uma simples tecnologia, mas sim como a concretização de um espaço, de um meio de comunicação que constitui a forma organizativa da nossa sociedade ocidental:

«But as Saskia Sassen and Manuel Castells have concluded, regardless of our continued dependency on the physical, the production of information and the transmission of that information on networks is the key organizing factor in the world economy today. Although other ages have had their networks, ours is the first modern age in which the network is the dominant organizational paradigm, supplanting centralized hierarchies. The ensuing condition, as Castells suggests in *The Rise of the Network Society*, is the product of a series of changes (...) the change in individual behavior, in which networks have become a prime tool for individuals seeking freedom and communication with others who share their interests, desires and hopes; and the change in technology, in which people worldwide have rapidly adopted digital technology and new forms of telecommunication in everyday life.» (VARNELIS, 2010)

Castells refere que o impacto que a introdução da Internet teve a nível cultural e social poderá ser comparado ao de outras grandes revoluções, tal como a introdução da distribuição eléctrica, entendendo a Internet como o tecido das nossas vidas (CASTELLS, 2000: 1). A tecnologia de informação trouxe consigo novos modos de vida, produzindo na última década, mudanças tão dramáticas e abrangentes, que não poderão ser comparadas a qualquer outro período da modernidade. A sociedade contemporânea encontra-se inserida num processo de mudança, em que as tecnologias são as principais responsáveis na criação de novos paradigmas sociais. Apresenta-se então como desafio, entender quais as consequências dessas transformações nos sistemas de distribuição da comunicação, promovida por essa revolução tecnológica. O nascimento e o desenvolvimento de novas estrutu-

(24) Tal como definido por Castells em “*The Rise of the Network Society*”.

ras sociais, a partir das redes de comunicação em escala global, permitem aferir quais as transformações e consequências a que a distribuição está sujeita enquanto processo de comunicação. Desta forma, e no contexto da investigação a ser desenvolvida, chegamos assim a cinco conceitos-chave que foram acentuados na distribuição da informação no contexto do digital. Estas são apenas algumas das características que a Internet enquanto meio de comunicação veio alterar. A compactação de tais alterações em cinco conceitos, não se apresenta como caminho único a seguir, mas sim como uma das muitas possíveis direcções que a investigação poderia tomar.

§

C2.1 FORA DO ESPAÇO (E DO TEMPO)

Uma das principais alterações que as comunicações em rede de alcance mundial provocaram, foi uma ideia de deslocamento do conceito de tempo e de espaço, e da relação entre ambos. Segundo Giddens⁽²⁵⁾ :

«(...) nas sociedades pré-modernas, espaço e tempo coincidem amplamente, na medida em que as dimensões espaciais da vida social são, para a maioria da população, e para quase todos os efeitos, dominados pela “presença” – por actividades localizadas. O advento da modernidade arranca crescentemente o espaço do tempo fomentando relações entre outros “ausentes”, localmente distantes de qualquer situação dada ou interacção face a face.» (GIDDENS, 1991: 27)

Anteriormente, no domínio da pré-modernidade, como Giddens refere, existia uma vinculação do tempo e do espaço pelos sistemas sociais. As barreiras geográficas serviam como limites físicos dos sistemas de interacção, na medida em que a relação entre indivíduos era feita num cenário físico. Com o surgimento da sociedade em rede, o paradigma de comunicação altera-se, ficando marcado por interconexões comunicativas que ultrapassam barreiras geográficas. Esta sociedade estimula o deslocamento da relação entre tempo - espaço, enquanto altera significativamente os pró-

(25) David Harvey em “The Condition of Postmodernity”, de 1992, identifica tal como Giddens, a concepção pós-moderna de espaço e tempo como o ponto de partida histórico da sua teorização. Contudo, ao contrário de uma ideia de separação entre espaço-tempo defendida por Giddens, Harvey formula uma noção de compressão entre espaço-tempo. Noções como universalização e liberalização são usadas para defender um ponto de vista em que o tempo aniquilou o espaço. (Cf.mais informação sobre o tema, consultar “The Condition of Postmodernity”, Oxford: Basil Blackwell.)

prios conceitos. Mas de acordo com Giddens este processo de distanciamento entre as noções de tempo e espaço não é uma característica original desta sociedade de informação:

«O dinamismo da modernidade deriva da separação do tempo e espaço e da sua recombinação em formas que permitem o “zoneamento” tempo-espacial preciso da vida social; e do desencaixe dos sistemas sociais (enquanto fenómeno intimamente vinculado aos factores envolvidos na separação tempo-espaço).» (GIDDENS, 1991: 25)

Este conceito de *desencaixe*, refere-se a uma deslocação das relações sociais de contextos locais de interacção para o contexto do digital, e de uma reestruturação dessas mesmas relações através de extensões indefinidas de tempo e espaço. Essa *recombinação* da relação entre tempo e espaço, ganha uma nova dimensão com a utilização das tecnologias de informação. As transformações proporcionadas pelas comunicações em redes informáticas, mostram-se capazes de conectar o local e o global de uma forma impensável há apenas algumas décadas atrás, alterando o quotidiano de milhões de indivíduos ao criar uma estrutura de acção e experiências a nível mundial.

A Internet apresenta-se como o exemplo mais evoluído e completo dessas peculiares características das novas estruturas comunicativas através de redes de computadores. O conceito de *desterritorialização* apresenta-se como uma dessas características. Este conceito cunhado por Deleuze e Guattari em 1980 no livro "A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia", foi utilizado por Pierre Lévy ao referir-se a uma mudança do que chama 'espaço do saber'. As profundas transformações no factor geográfico nas relações humanas; a possibilidade de o utilizador interagir com a informação, bem como o constante aumento da velocidade que as transmissões em rede adquirem actualmente (LÉVY, 1996: 35). São estas as principais características que parecem conduzir a um novo e abrangente processo de *desterritorialização*. A Internet criou assim um espaço alternativo de comunicação que se apresenta como um lugar *desterritorializante*, no sentido em que permite um acesso ilimitado à informação, propiciando simultaneamente uma interacção social para além das fronteiras físicas. Qualquer utilizador da Internet navega num espaço informacional infinito, vivenciando um processo *desterritorializado* sem sair do seu espaço físico.

A revolução tecnológica para Giddens, conduziu a uma universalização e liberalização do conceito de tempo e espaço, enquanto pré-requisitos para

uma globalização na era pós-moderna. Esta dimensão globalizadora parece ter “esticado” a relação entre o conceito de distância e proximidade nas formas de media (GIDDENS, 1990: 63-65). O conceito de globalização defendido por Giddens, refere-se precisamente a uma intensificação das relações sociais numa escala global, bem como a conexão entre as diferentes regiões do globo. Acontecimentos locais são agora influenciados por eventos que ocorrem a milhares de quilómetros de distância e vice-versa, existindo uma clara diluição das barreiras entre limites espaço-temporais (Idem, 2000: 27). As consequências dos nossos actos estão de tal forma encadeadas, que o que fazemos agora vai ter repercussões em tempos e espaços distantes, numa rede de interconexões entre as dimensões global, local e quotidiana. Este conceito de deslocamento entre tempo e espaço apresenta-se assim, como o elemento central para a teoria da globalização de Giddens.

No contexto “não-electrónico” da comunicação entre indivíduos, e em que tal comunicação poderia ser feita através de forma oral, escrita ou impressa, este processo sofria apenas influências de contextos locais e inter-locais, pois a extensão da comunicação era limitada devido à tecnologia não se encontrar muito avançada. Em determinados casos, a proximidade era assumida como um pré-requisito para a existência de comunicação. Contrariamente a estas noções, os meios de comunicação electrónicos, vieram permitir que contextos locais desenvolvam práticas de comunicação e fluxos de intercâmbio de informação com contextos geograficamente remotos e temporalmente distantes. Estas práticas e fluxos de trocas no acto da comunicação, separaram a ideia de tempo-espaço, e os limites que tal relação estabelecia anteriormente. Estas interacções sociais, apresentam-se agora desincorporadas de contextos espaciais e temporais, estabelecendo padrões de comunicação e relações que distorcem e flexibilizam os limites e as barreiras espaço-temporais.



C2.2 FORA DO ESPAÇO DE CONVERGÊNCIA

A noção de convergência foi utilizada por Jenkins, para descrever um novo paradigma na sociedade, de modo a perceber o momento actual que a nossa cultura atravessa. Esta fase de transição em que vivemos, apresenta-se como uma fase de reconfiguração de paradigmas. Contrariamente à

ideia de um cenário apocalíptico, em que o surgimento de um media profetizava o fim de outro, este novo “paradigma da revolução digital”, apresenta-se como sendo um «paradigma de convergência, presumindo que novos e antigos media irão interagir de forma cada vez mais complexa» (JENKINS, 2008: 31).

«Convergence: A word that describes technological, industrial, cultural and social changes in the ways media circulates within our culture. Some common ideas referenced by the term include flow content across multiple media platforms, the cooperation between media industries, the search for new structures (...) between old and new media, and the migratory behavior of media audiences (...) Convergence is understood here as an ongoing process or series of intersections between different media systems, not a fixed relationship.» (Idem: 282)

O conceito de convergência apresenta-se assim como um dos termos mais utilizados quando nos referimos à explosão de novos media, no contexto da cultura actual. A noção de convergência surge intrinsecamente ligada à ideia, de que a certo ponto, e de uma forma gradual, as tecnologias de media se viriam a concentrar numa só, *convergindo* num só *media*. Porém, tal visão não parece ser facilmente concretizável, assistindo-se a uma proliferação de aparelhos e plataformas, em que a convergência anunciada parece apenas acontecer relativamente ao conteúdo (Idem: 15).

«The final meaning of the idea of convergence is the one used by Henry Jenkins (...) in which he argues that the convergence is most importantly occurring not in the labs of technologists or the boardrooms of corporations but on the minds of the audience. It is we who are convergent – moving freely across a range of media platforms making connections between storyworlds where the convergent activity has to do with the ways we make meaning of a fragmented media landscape.» (LISTER et al, 2009: 202)

Mais do que uma concentração tecnológica, nas ferramentas, nos processos e na utilização dos próprios media, a *cultura de convergência* defendida por Jenkins representa uma mudança cultural onde os consumidores são incentivados a procurar novas informações, fazendo conexões entre conteúdos de *media* dispersos. Este conceito de *convergência* refere-se então a um paradigma que pretende representar a mente dos consumidores individuais e

que pode ser percebido nas suas interações sociais, nas formas de consumo e nas relações dos utilizadores com a tecnologia contemporânea.

De modo a compreender-mos de que forma a teoria de convergência defendida por Jenkins se relaciona com as alterações nas formas como produzimos, distribuímos e consumimos informação, surge então a necessidade de aprofundar a investigação. A teoria de Jenkins surge apoiada em três eixos, que segundo o próprio se apresentam como as bases fundamentais para explicar e perceber o fenómeno da cultura de convergência, sendo eles: convergência mediática, cultura participativa e inteligência colectiva (JENKINS, 2008: 27). A convergência mediática assume-se como um processo cultural e não tecnológico, que se define por um:

«(...) fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de media, à cooperação entre múltiplos mercados mediáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam.» (Idem: 29)

No entanto, no contexto da presente investigação os termos cultura participativa e inteligência colectiva constituem-se como as duas contribuições mais relevantes a serem retiradas do paradigma de uma cultura de convergência, tal como definida por Jenkins. Estes dois conceitos encontram-se intrinsecamente ligados, pois se o primeiro designa uma “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar activamente na criação e circulação de novos conteúdos”(JENKINS, 2008: 333); *inteligência colectiva* baseia-se no termo concebido por Lévy, e refere-se «à capacidade que as comunidades virtuais possuem, ao alavancarem o conhecimento e a especialização dos seus membros, através da colaboração e discussão em larga escala» (Idem: 337).

«We should recognize that collective experience is now based on simultaneous private experiences, distributed across the field of media culture, knit together by ongoing debate, publicity, promotion and discussion. Publicness today has as much to do with sites of production and reproduction as it does with any supposed physical commons (...).» (PRICE, 2002)

A utilização destes dois conceitos por Jenkins, reforçam a sua ideia de que:

«(...) it is clear that new media technologies have profoundly altered the relations between producers and consumers. Both culture jammers and fans have gained greater visibility as they have deployed the web for community building, intellectual exchange, cultural distribution, and media activism. (...) The new technologies broke down old barriers between media consumption and media production. The old rhetoric of opposition and cooperation assumed a world where consumers had little direct power to shape media content and where there were enormous barriers to entry into the marketplace, whereas the new digital environment expands their power to archive, annotate, appropriate, and recirculate media products.» (JENKINS, 2002)

No contexto da cultura de convergência não podemos falar então de consumidores e de produtores de media como actividades separadas, pois “a convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir, como na forma de consumir os meios de comunicação» (Idem, 2008: 42). Tal como Lévy havia já antecipado ao referir que:

«The established differences between author and reader, performer and spectator, creator and interpreter become blurred and give way to a reading writing continuum that extends from the designers of the technology and networks to the final recipient, each one contributing to the activity of the other – the disappearance of the signature.» (LÉVY, 1997: 366)

A informação circula agora de forma intensiva pelos diversos canais, pelos sistemas de media, e este fluxo deve-se à participação activa e em comunidade dos *antigos* consumidores. Ao deixarem de se assumir como personagens «passivos, previsíveis, submissos, silenciosos e invisíveis» (JENKINS, 2008: 45), essa alteração de mentalidade provocou também uma alteração «na forma como os consumidores de media se relacionam entre si, a textos media, a aos produtores de media» (Idem, 2002).

Tal como referido anteriormente, a noção de *convergência* não implica necessariamente um processo que procura a mudança tecnológica, mas sim uma característica no comportamento da audiência – é ela que converge. Processo este que «faz novas exigências aos consumidores, dependendo da participação activa da comunidade do conhecimento» (Idem, 2008: 47).

Podemos então perceber de que forma o termo convergência é utilizado no contexto da cultura digital. Sendo utilizado para descrever de que maneira as antigas formas de media e os seus processos são reunidos e combinados através das tecnologias digitais. Este acto poderá ser verificado tanto ao nível da produção como da distribuição de conteúdos. Ao nível da distribuição, essa convergência é verificada através do sistema de produção de jornais, música, ou mesmo televisão, campos de actividade que anteriormente possuíam bases de produção física bastante diferenciadas. Agora todos estes meios, poderão ser substancialmente produzidos, utilizando um computador ligado a uma rede *multimedia*. Num segundo momento, a nível da distribuição, verifica-se que redes anteriormente individualizadas de distribuição se encontram agora absorvidas por um único processo. As redes *online* permitem distribuir música, notícias e entretenimento, podendo ser acedidas através da Internet. Tal mudança havia já sido prevista há mais de uma década atrás por Chaffee e Metzger no seu ensaio “The End of Mass Communication?”, ao referirem que:

«The Internet serves as the best example and, through digital convergence, will form the backbone of most future mediated communication. The Internet was designed to be decentralized, meaning that control is distributed to all users who have relatively equal opportunity to contribute content.» (CHAFFEE e METZGER, 2001: 369)

O conceito de convergência defendido por Jenkins surge, assim, intimamente ligado à *network* enquanto fenómeno que «promove a construção de comunidades ‘inteligentes’, nas quais o nosso potencial social e cognitivo pode ser mutuamente desenvolvido e aumentado» (LÉVY, 1997: 17).

§

C2.3 VISIBILIDADE

«Visibility has become such an essential value for understanding public space in the last century that the media have on the whole assumed a political role with inevitable social ramifications. The origin of this trend is to be located in the prestige attained by mass-media broadcasting in constructing a collective imaginary capable of transforming the sector into a territory for convergence between

endless public attention on the one hand, and a handful of private powers on the other.» (CANNETI e DE PAULA, 2008: 58)

No contexto dos media digitais o conceito de visibilidade torna-se uma característica fulcral, quando falamos sobre o acto de produção e distribuição de informação. Este conceito compreende a ideia de projecção na sociedade, de tornar acessível, e logo “visível” aos utilizadores as ideias que produzo, os comentários que faço, e toda e qualquer acção que exerço na esfera pública do digital. Neste contexto, podemos então compreender o acto de distribuição como estando intimamente associado com a ideia de *visibilidade*, enquanto habilidade de “chegar”; como a tão aguardada conquista do olhar. Esta capacidade de conquista da atenção, de cativar o interesse do espectador constitui-se apenas como a última fase num processo de comunicação da informação que inclui as fases de «produção, distribuição e disseminação como uma sequência lógica, que se desenrola como um jogo» (BORNAETXEA, 2006).

No seu artigo “What Are We Doing Here?”, Eraso reflecte sobre as mudanças que a indústria impressa tem passado desde a década de 1980, enquanto vai estabelecendo paralelismos com os novos media que foram surgindo entretanto. Ao referir-se às diferenças na produção e distribuição de conhecimentos, discorrendo sobre temáticas como a importância das redes enquanto sistemas de distribuição.

«This is the keyword of this journey – visibility. We all know that the Internet is an immense space in which different types of interests concentrate and coexist. And it is here that we can define publishing work and establish the dynamics of visibility. While it is true that the Internet lowers production costs (though not by much), it also reduces social visibility, and it is therefore necessary to place greater stress on distribution. This has also been one of the problems faced by the print edition. The important thing is to intensify the effectiveness of distribution.» (ERASO, 2006: 56)

Visibilidade tanto no contexto do impresso, como do digital oferece-se como um conceito basilar enquanto acto de estabelecimento de uma ligação ao leitor como acto de “chegada” ao receptor. A noção de visibilidade surge como um conceito intrinsecamente ligado às três fases do ciclo acima enunciado, nomeadamente aos conceitos de distribuição e de disseminação. Mais do que uma circulação da informação, ou de uma distribuição do que

é produzido, o acto de disseminação compreende um momento de “enraizamento” da informação no receptor. É o acto de disseminação da informação, numa associação próxima com a capacidade de atenção do receptor, «que se torna possível tomar o passo em frente, levando à formulação de opiniões e de avaliações, em suma, ao debate» (BORNAETXEA, 2006). Enquanto último passo na sequência acima referida, podemos então entender o acto de disseminação como potenciador do alcance da mensagem; como ferramenta que lhe confere *visibilidade*.

«Dissemination might thus be said to correspond to the higher state of this sequence, since it means gaining access to certain channels, frequencies, circuits, tracks and programmes, but it also means using them to make the contents of the project progress beyond the minds that shaped it. Being disseminated or issued means “arriving” with a message (if indeed there was ever anything to be said). This means successfully culminating a process which sought to bridge the complexity that has built up in the old “transmitter-receiver” arrangement.» (BORNAETXEA, 2006)

O entendimento do acto de disseminação neste ciclo de comunicação, pressupõe a existência de uma plataforma de distribuição, de uma rede, que tanto se poderá apresentar sobre uma forma analógica ou digital; entre o papel ou a Internet como meio dessa comunicação. A Internet apresenta-se actualmente como um meio privilegiado, potenciador de uma visibilidade e disseminação sem precedentes, quando comparado a qualquer outro meio. Enquanto espaço potenciador desse alargamento no conceito de esfera pública, o advento da Internet aumentou a curiosidade e esperança de uma divulgação e distribuição em grande escala. Muitos agentes de produção cultural, dos mais variados campos e áreas de especialidade, foram motivados pela perspectiva de trabalhar num *espaço* com tais características. No contexto do digital, produtores culturais possuem uma maior autonomia, bem como um elevado grau de gestão própria, encarando a Internet precisamente como um meio de comunicação, produção e disseminação, que oferece a possibilidade de criar uma nova (e alargada) esfera pública:

«One could say that the most obvious difference between the analogical and the digital phase lies in the fact that analogue artists were looking for a medium of dissemination that would enable them to disseminate their work, whereas digital activists or artists are in charge of producing, publicising and distributing their work.» (ERASO, 2006: 53)

Eraso refere-se mais uma vez ao contexto do edição impressa de conteúdos para referir a diferença de abordagens entre o impresso e o digital, enquanto providenciador dessa *visibilidade*. No contexto do digital, e mais especificamente da Internet, o produtor de cultura (quer seja artista, designer, escritor, etc.) encontra-se como único responsável pela produção, publicação, distribuição e disseminação do seu trabalho. É ele que tem nas mãos todos os processos e ferramentas que lhe permitem dar visibilidade ao seu trabalho. A Internet concentra todas as fases num só meio, apresentando-se simultaneamente como «meio de produção, publicação, distribuição, promoção, diálogo, consumo e crítica» (SHULGIN, 1999). Enquanto elemento agregador de todas as fases de produção de pensamento, surge novamente a ideia de *network* como conceito base à ideia de visibilidade no contexto do digital.

«Here, in the production of thought, the idea of the network has required a phenomenon capable of unifying production, distribution and dissemination. This is where the “network” comes in, working in certain situations as an evolved stage of the new production processes. (...) Even if it is only a question of time before everything can be distributed and broadcast over the Net, there is already a new creative anxiety which has arisen precisely out of this circumstance, and which is forcing cultural producers to find mixed, upgradable solutions.» (BORNAETXEA, 2006)

Tal como pudemos observar, a ideia de visibilidade adquire diferentes níveis de complexidade e de significado, quando enquadrada no contexto do digital ou do impresso, como meios de disseminação e de aquisição da tão aguardada visibilidade de determinado trabalho. De encontro com a ideia acima referida por Bornaetxea, de que os produtores de cultura terão de encontrar soluções que se equilibrem entre ambos os meios, criando talvez modelos híbridos que suportem essa disseminação de conteúdos, surge também uma ideia semelhante de David:

«If we can manage to set up a type of communication to articulate visibility and publications and which allows information to be circulated, even if it involves much more detailed, almost hand-made, work, it will be possible – and certainly much more interesting. And if it isn’t, I think again, that we have to look at the theme of production and productions and the different scales.» (DAVID apud ERASO, 2003)

O termo visibilidade como um conceito que existe entre as diferentes escalas na distribuição de conteúdos tanto a nível do digital, como do impresso, como meios de comunicação. A criação de sistemas híbridos de distribuição e disseminação de conteúdos apresenta-se assim como uma das possibilidades a serem desenvolvidas no futuro como forma de encontrar um balanço entre ambos os campos. Estes sistemas híbridos, bem como o conceito de visibilidade dos conteúdos a eles associados, assumem-se como uma das principais condicionantes na escolhas dos casos de estudo posteriormente analisados.

§

C2.4 REPETIBILIDADE

O conceito de repetibilidade surge como uma das mais importantes características do meio impresso em geral, e da imprensa tradicional em particular. Ler um livro ou uma revista significa fazer parte de uma comunidade de indivíduos que lêem o mesmo conteúdo e no mesmo formato, partilhando a mesma referência. McLuhan refere que foi o «meio impresso que deu ao homem o conceito de uma repetição indefinida, tão necessária ao conceito matemático de infinito» (MCLUHAN, 1964: 116). Este processo que permite a cópia e a reprodução da informação, assegura a repetição e a reprodução quer de conteúdo físico, quer das ideias nele contido, mostra-se como uma possibilidade inerente ao meio impresso. No contexto dos meios digitais, esta característica vê agora o seu campo de acção ser potencialmente amplificado.

«Repeatability is the core of the mechanic principle that has dominated our world; especially since the Guttenberg technology. The message of the print and of typography is primarily that of repeatability.» (Idem, 160)

O acto de reprodução surge como uma característica inerente à publicação e distribuição de conteúdos. Numa primeira instância, e tal como referido por McLuhan, no domínio da publicação impressa essa ideia de reproduzibilidade como um mecanismo dominante. A reprodução da informação enquanto acto mecânico que permite a reprodução e a disseminação em grande escala, e para uma público cada vez mais alargado, tem o seu apogeu na era do digital, no contexto da Internet. Teoricamente, um ficheiro digital representa a essência dessa característica de repetibilidade, visto po-

der ser copiado *ad infinitum*, de uma máquina para outra, sem qualquer limite relativamente às cópias resultantes de um documento. Na prática porém, a tecnologia desempenha um papel preponderante na formatação dos ficheiros digitais:

«(...) the slightest change in the file's content, or even in the technical protocol or features of the machine on which it is being rendered (for example, automatic adjustments or replacements of fonts, margins and colours) are enough to undermine the document's consistency and suddenly turn it into a quite different object.» (LUDOVICO, 2012: 67)

No contexto do digital, repetibilidade significa assim o armazenamento de cópias de elevada qualidade que se apresentam facilmente acessíveis e editáveis. Por qualidade entendemos conteúdo replicado, duplicado que é em todos os seus elementos indistinguível do ficheiro original. No contexto do digital cópia e original, são conceitos que se encontram altamente ramificados e interligados, impossíveis de discernir e de se limitarem. Gitelman refere-se deste modo a esta característica aplicada ao contexto do digital:

«(...) enables the creation of libraries of multi-media "texts" and the extension of a non-linear, non-text, world-view. Ephemeral in McLuhan's time, what we now call multi-media is stored on the DVDs, CDs, hard drives, flash disks and other writable media and are often accessible through the internet. This is the equivalent to the difference between oral and written traditions. The content may be the same, but changing the medium changes the structure of the experience of that content.» (GITEMAN, 2004: 12)

Poder-se-á considerar que a maior contribuição na alteração da noção de repetibilidade aplicada ao contexto digital, dá-se precisamente com a introdução de um novo formato de documento: o PDF. O Portable Document Format (PDF), apresenta-se como um formato de arquivo da informação que serve para representar documentos de maneira independente do programa, aplicativo ou sistema operacional usado para criá-lo. Devido a essa característica de independência, mostra-se como um formato portátil que facilita a partilha de documentos, bem como a sua cópia e distribuição. Assume-se como um formato potenciador de uma distribuição infinita da informação e dos conteúdos, através da fácil repetição e multiplicação dos seus ficheiros. Este conceito de infinidade foi apenas uma das muitas carac-

terísticas que o contexto digital vem potenciar, comparativamente à distribuição da informação no contexto impresso. No entanto, McLuhan afirma que:

«This concept of infinity was not imposed upon us by logic. It was a gift of Gutenberg. So, also, later on, was the industrial assembly line. The power to translate knowledge into mechanical production by the breaking up of any process into fragmented aspects to be placed in a lineal sequence of movable, yet uniform, parts was the formal essence of printing press. This amazing technique of spatial analysis duplicating itself at once, by a kind of echo, invaded the world of number and touch.» (MCLUHAN, 1964: 116)

A produção da informação, bem como a sua distribuição através de processos mecânicos que permitem e potenciam o acto de reprodução e repetibilidade nos seus formatos, não é exclusivo do digital. Na realidade, e tal como McLuhan refere, é um processo que surgiu com a criação da imprensa por Gutenberg, tem vindo a ser potenciado, ganhando novas dimensões e expandido as suas potencialidades, a cada nova tecnologia.

§

C2.5 RESSONÂNCIA

«Resonance refers to the capacity of an entity to be affected by other entities in its environment or the issue of whether or not an entity is open to other entities in its environment and, if open to its environment, how it is open to its environment.» (BRYANT, 2010)

O tema da ressonância tem sido desenvolvido em profundidade por Bryant, que se apresenta actualmente como uma das maiores autoridades no tema. Na opinião do filósofo, o termo ressonância é entendido como uma forma de casualidade, enquanto uma «amplificação mútua de dois discursos» (BRYANT, 2007). Este conceito poderá ser aplicado em vários campos, mas o estudo de Bryant foca-se no contexto dos sistemas de comunicação, sendo um conceito que se encontra também subjacente no campo das teorias de sistemas. Neste contexto:

«Resonance refers to the capacity of one system to be perturbed or irritated by another system. (...) The question of how to produce resonance is, in its turn, the question of how to produce or genera-

te common places. (...) The formation of a common place does not steer or control other systems, but creates a space in which one object takes on the capacity to perturb another. In other words, common places are sites where structural coupling among distinct objects takes place. Structural coupling refers to a repetitive relation where one system or object begins to draw on another for perturbation.» (BRYANT, 2011)

Será interessante reter de que forma estes conceitos explicados por Bryant se aplicam à comunicação, constituindo-se como tema de interesse para esta investigação. Tal como o próprio refere, enquanto resultado desses processos de “acoplamento estrutural” os objectos evoluem e desenvolvem-se de forma imprevisível num processo criativo. Além disso, os tais acoplamentos são tornados possíveis através da formação de lugares comuns que podem apresentar uma variedade de formas possíveis, podendo ser unilaterais ou bilaterais. Tomando o caso dos *mass media*, esse acoplamento, tal como o acto de ressonância, apresentava-se num sentido unilateral:

«The media disseminated and we consumed. Consequently, the media could perturb the public, but the public had very little ability to perturb the media. (...) this began to change with the formation of the internet that eventually led to the formation of citizen media that could begin contesting corporate media (...) Media has increasingly become bilateral in its structural coupling. As a consequence, what we get are the formation of new common places that also allows for the formation of new collectives.» (BRYANT, 2011)

Mais uma vez, a Internet afirma-se como um meio que veio alterar por completo a forma como comunicamos, modificando sistemas e modelos de comunicação, apresentando uma *bilateralidade* na distribuição e disseminação da informação que não existia até então. Esta transfiguração dos modelos e sistemas no ambiente digital, bem como uma constante mutação tecnológica, afecta de diversas formas a natureza do próprio acto de publicação enquanto distribuição da informação. Segundo Murphie (2008: 109) refere no artigo “Ghosted Publics”, «o acto de publicar já não se constitui apenas enquanto existência de leitores, mas sim de ressonância» e acrescenta que:

«Only lazy, old media add up to the numbers of individuals who look at what they publish, and leave their audience research at that. More astute contemporary publishing focuses on resonance

and the shifting of forces within unacknowledge collectives and technical networks. The blogger Larval Subjects advises to think ‘about rain drops in a pond’, as “the waves these drops produce converge and diverge with one another producing additional patterns.» (MURPHIE, 2008: 108)

A ideia de ressonância aplicada ao ambiente digital parece ir de encontro a um paradigma, em que o impacto de determinada ‘publicação’ não é medida directamente pela quantidade de leitores que acede de forma directa ao conteúdo, mas sim pela criação de padrões de circulação secundários. Esse conteúdo acaba por chegar através de forma indirecta a vários destinatários, mediada por terceiros, ou por outros circuitos de distribuição. Tal conceito de ressonância, é entendido enquanto fenómeno que se faz sentir não por efeito directo, mas sim através de elementos exteriores à comunicação:

«Now think of a sound. We never hear sound as such: we only ever hear sounds as mediated through a material of some kind or other. Heidegger puts it beautifully when he says that we never hear the wind in itself, only the wind in the door, the wind in the trees.» (MORTON, 2009)

Esta ideia de propagação inerente ao fenómeno de ressonância no digital, poderá ser facilmente identificado sob a forma de conteúdos virais no contexto da Internet. Enquanto sistema de distribuição associado ao que Murphie reconhece como uma “*horizontal life of the mind*”, que apresenta «a liberdade de expressão como algo importante, mas não o suficiente. A livre expressão inclui agora o acesso a redes complexas de ressonância» (MURPHIE, 2008: 110). A ressonância apresenta-se assim no fenómeno das redes digitais, e no contexto da própria Internet, como uma organização entre centros⁽²⁶⁾, i.e, entre determinados subgrupos. Ao referir-se ao fenómeno de conteúdos virais ou ‘*memes virais*’ que ocorrem no ambiente da Internet, Anderson menciona que este tipo de fenómeno pretende demonstrar a clara existência de grupos sociais ou subculturas presentes no espaço do virtual. Ao demonstrar que «a minha tribo não é necessariamente

(26) A ideia de ressonância é também explorada por Deleuze no livro “Thousand Plateaus”, como “uma interacção entre o actual e o virtual”. «There are no longer *n* eyes in the sky, or in becomings-animal and -vegetable, but a central computing eye scanning all of the radii. The central State is constituted not by the abolition of circular segmentarity but by a concentricity of distinct circles, or the organization of a resonance among centers » (p.233).

te a tua tribo, mesmo que trabalhemos juntos, joguemos juntos e vivamos no mesmo mundo» (ANDERSON, 2006: 183).

A ressonância enquanto conceito aplicado ao ambiente digital, encontra-se ligado a uma noção de amplitude. O acto de ressonância como ideia de uma onda que se vai alastrando, alargando consigo o seu campo de acção. Ou entendida como um vírus:

«The idea of the virus as a way of understanding online media transmission networks has been around since the mid-1990s. The biological reality of the virus as organism was first used as a metaphor to describe the behavior of computer programs that would spread themselves through computer systems, fulfilling the criteria set by epidemiologists for viral contamination that the virus should always infect more than one subject, creating the epidemic growth curve. From the computer virus that, once created, had an autonomous life it was a short step for consumers to become the agents (...).» (LISTER et al., 2009: 200)

Enquanto conceito fortemente ligado à teoria de sistemas, a ressonância assume-se assim como o acto de propagação da informação. No actual momento de abundância de meios de comunicação e de informação, o papel anteriormente atribuído aos tradicionais filtros de informação dos *mass media* foi agora atribuído a nós, consumidores. Essa recomendação é feita a um nível pessoal, e em rede através de padrões de (re)distribuição e (re)publicação da informação, que permitem atingir as mais variadas plataformas. Através da partilha, do *link*, do *tweet* e do *retweet*, os conteúdos vão-se alastrando, distribuindo-se de forma viral do Facebook ao Twitter, do Tumblr ao *blog*.

§

O deslocamento do espaço e do tempo, a noção de convergência, visibilidade, repetibilidade e ressonância apresentam-se como algumas das características e fenómenos que no contexto do digital sofreram alterações no seu contexto e entendimento. Poderiam ter sido escolhidos e mencionados muitos outros fenómenos e características, no entanto, no decorrer da investigação estes cinco depois de devidamente apresentados e explanados, apresentam-se relevantes para a escolha dos casos de estudo que irão ser apresentados. Tais características irão ser devidamente referenciadas nos

casos de estudo escolhidos, ao apresentarem-se como fenómenos que influenciam fortemente a forma como a distribuição da informação se processa actualmente. O deslocamento do tempo-espço, convergência, visibilidade, repetibilidade e ressonância, apresentam-se como características orientadoras na escolha e análise dos casos de estudo a serem seguidamente apresentados.

C3. CASOS DE ESTUDO

Após a vertente histórica que até agora guiou esta investigação, o presente momento afigura-se enquanto espaço onde serão apresentados e analisados os casos de estudo que a suportam. Tal como referido no capítulo anterior, tais projectos serão analisados à luz dos cinco conceitos inerentes à distribuição de informação no contexto do digital. Ambos os casos assumem uma vertente de crítica aos próprios meios e ao acto de distribuição em si.

§

C3.1 “BULLETINS OF THE SERVING LIBRARY”

O caso “BSL” constitui-se como uma publicação semestral concebida e editada pela “The Serving Library”, instituição criada por Dexter Sinister (Stuart Bailey e David Reinfurt) e Angie Keefer. Fundamentada na concepção de um arquivo construído cooperativamente, que é agregado através do acto de publicação; “The Serving Library” pretende manifestar e modelar uma cultura de publicação, enraizada nas áreas da arte e do design. O espaço “The Serving Library” é um exemplo de resposta prática às mudanças circunstanciais na forma de produção, distribuição e partilha de informação de conteúdos. Consiste em três partes diferenciadas, «1. um ambicioso website público (<http://www.servinglibrary.org/>); 2. um pequeno espaço físico de uma biblioteca; 3. um programa de publicação que funciona tanto através do website (1.) como através do espaço (2.).»⁽²⁷⁾

“The Bulletins of the Serving Library” apresenta-se como um híbrido entre publicação electrónica e impressa. Num primeiro momento, e durante um período de seis meses, os boletins que compõem a publicação vão sendo gradualmente acrescentados em formato PDF, encontrando-se disponíveis gratuitamente para download no *website*. Os boletins são depois recolhidos, impressos e encadernados, formando um volume ‘físico’ de regularidade semestral, pronto a ser distribuído em edições de 1500 exemplares. Uma cópia desse volume é depois catalogada e integrada no espaço físico da biblioteca.

⁽²⁷⁾ Tradução do original de David Reinfurt : “The Serving Library is a cooperatively-built archive that assembles itself by publishing. It consists of three parts: 1. an ambitious public website; 2. a small physical library space; 3. a publishing program which runs both through the website (#1) and through the space (#2)”. Disponível em <http://www.servinglibrary.org/words.html?id=96>

Este projecto representa um esforço de proactividade ao enunciar um conjunto de condições que procuram responder à urgência da publicação e distribuição contemporânea. O projecto “The Serving Library” procura solidificar tanto o nível prático e conceptual, no pressuposto de uma alteração do paradigma da distribuição de conteúdos no ambiente *online*. Como modelo de distribuição base do projecto, surge o conceito de “The Distributing Library”, cunhado pelo duo Dexter Sinister em 2006, ao proporem um novo modelo de biblioteca através do website “The Serving Library”:

«In place of the Archive Library or Circulating Library, we offer the Distributing Library. A collection of PDFs are freely downloadable from this website, in unlimited quantities, no library card required. Instead of 50,000 books, 1 copy each, sealed in an archive, or 15,000 books, a few copies each, constantly circulating, the Distributing Library offers (...) unlimited copies, all available free to be downloaded, digested, dispersed.» (SINISTER, 2006)

Se historicamente a biblioteca se apresenta como um espaço físico para a troca colectiva de livros, a verdade é que na última década um novo modelo de distribuição começou a materializar-se no digital, apresentando-se como reflexo da *cultura de network* em que vivemos actualmente. O rápido crescimento e desenvolvimento de meios de distribuição digital, bem como as constantes alterações na noção de esfera pública, fazem com que actualmente a biblioteca, enquanto instituição, questione a sua identidade. A Internet ao assumir-se como lugar privilegiado para a livre troca de informação, bem como espaço que promete o livre acesso ao conhecimento público, apresenta-se como principal causadora desse questionamento. Ao entendermos a Internet enquanto a “maior biblioteca do mundo”, atitude essa que os Dexter Sinister parecem defender; “The Distributing Library” apresenta-se simultaneamente como o seu modelo, e sistema de distribuição da informação. A Internet toma para si a função de espaço público para o armazenamento e transmissão da informação, funcionando enquanto potencial arquivo em massa.

«The notion of a mass archive is relatively new, and a notion which is probably philosophically opposed to the traditional understanding of what an archive is and how it functions, but it may be that, (...) the Internet approximates such a structure, or can at least be seen as a working model. With more and more media readily available

through this unruly archive, the task becomes one of packaging, producing, reframing, and distributing; (...) Anything on the internet is a fragment, provisional, pointing elsewhere. Nothing is finished.» (PRICE, 2002)

A noção de arquivo em massa que Price refere, apresenta no contexto da Internet os *websites* como repositórios da informação *online*. Os conteúdos apresentam-se disponíveis para serem descarregados e livremente distribuídos em quantidades infindáveis, devido à fácil reprodução e ao carácter de reprodutibilidade dos formatos de ficheiros digitais.

The Rosetta Project (<http://rosettaproject.org/>), The Gutenberg Project (<http://www.gutenberg.org/>) ou The Internet Archive (<http://archive.org/>), apresentam-se como exemplos de tais repositórios, de conteúdos que vão para além de documentos textuais e livros, podendo em alguns casos apresentar documentos audio e vídeo disponíveis para serem descarregados. Porém, o *website* do projecto “The Serving Library”, apresenta-se como muito mais do que um simples repositório de conteúdos textuais *online*. Através da publicação dos seus boletins, este projecto apresenta-se como um fenómeno híbrido, que se posiciona simultaneamente como um espaço de convergência entre a noção de biblioteca tradicional e da Internet.

Enquanto caso de estudo, “The Bulletins of the Serving Library” constitui-se como uma crítica aos circuitos de distribuição e disseminação, através dos quais é feita a própria distribuição dos boletins. Ao apresentar exactamente os mesmos conteúdos em ambos os formatos, existe uma aproximação com a ideia difundida por Ludovico de que “o impresso se está a tornar a quintessência da Web”, o que parece suportar toda a atitude crítica que parte da publicação dos boletins. O papel e o pixel apresentam-se não como forças concorrentes, mas sim complementares:

«The role of the printed page has radically mutated, from being a prevalent medium itself to a complementary medium, often used as a static repository of electronic content. The printed page has become precious.» (LUDOVICO, 2006: 18)

A distribuição em ambos os formatos (impresso e digital) representa uma subversão à noção tradicional de fascículos coleccionáveis, enquanto modelo de distribuição já caído em desuso no formato impresso, recuperado agora no contexto do digital. O facto de numa primeira fase os documen-

tos serem apresentados numa lógica fascicular no *website*, subverte o entendimento generalizado da *Web* como meio, onde o consumo da informação é feito de modo rápido e quase desenfreado por parte dos utilizadores. O *website* enquanto repositório digital, estrutura, produz e distribui conhecimento de uma forma similar dos seus predecessores analógicos.

Implícito ao projecto encontra-se também uma subversão da noção de arquivo e de publicação, reforçado pelo acto de construção da biblioteca através do corpo ‘físico’ da publicação. Numa rede electrónica como a Internet, estas duas actividades antes situadas em extremos opostos de um *loop* contínuo, ocorrem agora de forma simultânea e indistinguível. Essa posição crítica relativamente a estes dois campos é referida pelos próprios membros da “Serving Library” ao reconhecerem que:

«Publishing and archiving have traditionally existed at opposite ends of the trajectory of knowledge production, but here, in accord with the cheap and easy distribution afforded by an electronic network, they coalesce into a single process. In this way ‘The Serving Library’ diagrams a reversible, looping principle: it is an archive that publishes and a publisher that archives (...).» (SINISTER, 2011)

O volume impresso constitui-se como a arquivagem dos boletins, que se materializa apenas através do corpo ‘físico’ da publicação. Apesar de os documentos constituintes da publicação ainda se encontrarem (de forma individual) disponíveis no *website*, a única formalização onde eles possuem uma vinculação entre si acontece apenas sob a forma do documento impresso. Em última análise, a publicação “The Bulletins of the Serving Library” apresenta-se como o derradeiro arquivo de todo o processo; lugar onde todos os documentos ganham significado entre si, numa unificação material. Todo o processo de criação, publicação e distribuição dos boletins, contém subjacente uma ideia de subversão das propriedades do impresso e do digital enquanto ‘espaço’ de arquivo e transmissão de informação. Porém, e tal como referido anteriormente, uma das características de maior relevância deste caso de estudo, prende-se com o seu carácter híbrido/convergente. “The Bulletins of the Serving Library” apresenta-se como um projecto que comporta simultaneamente um espaço físico (livro) e um espaço digital (*website*), assumindo-se como um híbrido entre biblioteca e repositório, situado num território entre o impresso e o digital. O modo de produção dos próprios boletins apresenta-se como território de convergência entre a distribuição impressa e digital, ao utilizar fenómenos como a

produção de conteúdos “*just in time*” e explorando sistemas “*on-demand*” e as suas redes de distribuição. Porém, é no PDF enquanto formato pronto a ser descarregado do site que se concentram as questões de ressonância, repetibilidade e visibilidade referidas anteriormente.

O formato PDF é utilizado como o *corpus* do conteúdo, em que a informação nele contida se apresenta como uma *layer* separada do seu formato⁽²⁸⁾. Assumindo assim a sua função como formato que permite o *download* de múltiplas cópias, e a consequente distribuição, alteração e propagação dos conteúdos contidos nos boletins. Pois tal como Lessig refere:

«In the digital age, every single thing we do with creative work on a digital network produces a copy, so that the act of reading on a digital network produces a copy. The act of sharing my book with my mother produces a copy. Any of these activities which in real space don't produce a copy, in cyberspace produce a copy.» (LESSIG apud GIAMPIETRO e REINFURT, 2008: 5)

Em “The Bulletins of the Serving Library”, o formato PDF é utilizado enquanto elemento que confere *visibilidade* ao projecto pois, ao permitir a sua livre e gratuita descarga, cogita a possibilidade de chegar a uma audiência alargada. Porém, é através da publicação impressa dos boletins que a informação chega às mãos do leitor ideal. Se o leitor toma conhecimento do projecto através do *website*/meio digital, a sua relação com o objecto é efectivada ao adquirir a versão impressa dos boletins. A publicação impressa dos boletins, enquanto receptáculo dos conteúdos previamente contidos no *website*, apresenta-se como um meio de valor acrescentado: para a informação *chegar* até si o leitor terá de pagar. É a componente de negócio subjacente ao projecto, vertente essa que poderá ser interessante incorporar no modelo de distribuição a conceber para a produção de artefactos do laboratório *Frequently Asked Questions*. Servindo também para demonstrar que a distribuição da informação é afectada por questões ideológicas ao prescindir da componente monetária *versus* disseminação das ideias.

§

(28) Tal como referem Rob Giampietro e David Reinfurt em “From 0 to 1” em “The Most Beautiful Swiss Books 2008”: “In the real world, information content (a text) is wedded to a physical form (a book). In the digital world, information content (a text) exists as one layer separable from digital form (a PDF, email, blog, text-to-speech reading, etc.)” (p.5).

C3.2 “TRIPLE CANOPY”

“Triple Canopy” é simultaneamente o nome de um colectivo formado, em 2007, e o nome da revista online publicada por esse colectivo, desde 2008. O “TC” foi criado com o objectivo de publicar uma revista *online*, caracterizando-se por não possuir uma hierarquia definida. De carácter informal, os membros encontram-se geograficamente dispersos por Nova Iorque, Los Angeles e Berlin e é composto por escritores, artistas, designers e programadores.

Enquanto revista *online*, “Triple Canopy” é simultaneamente espaço de trabalho e plataforma para a prática de actividades editoriais e curatoriais, estabelecendo colaborações com escritores, artistas e investigadores, numa atitude muito similar à actividade desenvolvida pelo laboratório *Frequently Asked Questions*. “Abrandar a Internet”(29) apresenta-se como o mote da revista online, facilitando e desenvolvendo projectos que utilizem as características específicas da Internet como fórum público e como um meio de distribuição. Meio esse que possui as suas próprias práticas evolutivas na leitura, escrita e modos de interacção com o utilizador. O *website* (<http://canopycanopycanopy.com>), enquanto publicação *online*, toma a Internet como modelo de distribuição, numa aproximação muito consciente dos modelos de distribuição da informação. Essa tentativa de criar um ambiente digital que crie uma experiência de leitura mais coerente e rica, existiu desde logo na criação e concepção do *interface* do site, bem como nas escolhas tomadas pelo colectivo:

«Someone suggested we circulate PDFs – the printable document formats. Maybe our medium could be paper after all? But no, hat skirted the issue: A magazine that could be read, really read, online. (...) The kinds of engagement we take for granted everywhere but the Internet, though we know we shouldn’t. A venue marshalling the strengths of the medium with which we came of age, as well as those of the world beyond its borders.»(30)

É no primeiro número da revista, num texto simplesmente assinado “Os editores”, que é feita a introdução ao projecto, bem como os motivos que levaram à criação de uma revista *online*. O principal objectivo da revista é reproduzir toda a absorvência que caracteriza a experiência de leitura no meio impresso, enquanto simultaneamente incorporam e aproveitam as

(29) A expressão utilizada originalmente é “Slowing down the Internet”.

(30) Retirado do texto disponível em: <http://canopycanopycanopy.com/1/introduction>

potencialidades que a *Web* oferece em termos de interactividade e multi-média. Pretendem atingir um equilíbrio entre estes dois campos, de forma a que todos esses diversos elementos reforcem o interesse do leitor, em vez de o dispersarem. Tal como os editores referem nesse mesmo texto: «we assumed a contradictory stance: embrace the era's technology, but hold it at arm's length.»

O *website* constitui-se como uma síntese entre uma revista impressa e um Hypercard (precursor dos actuais *Web browsers*). Foi criado um *interface* próprio, no qual se assiste à deslocação dos artigos num movimento horizontal, em contraste à deslocação vertical em *scroll*, como característica primordial da Internet. A plataforma apresenta-se como um misto de novidade e de familiaridade, simultaneamente uma “anomalia” no panorama do *web design* e uma reminiscência à própria publicação impressa. Se numa primeira edição todos os conteúdos foram publicados de uma só vez, nas edições subsequentes, e numa tentativa de abrandar o ritmo de consumo da Internet, o conteúdo foi-se revelando faseadamente. A revista edita seis números por ano, sendo que o conteúdo vai sendo gradualmente adicionado duas a três vezes por semana, durante um mês, de modo a providenciar *updates* regular aos leitores. Esta atitude, similar à lógica de publicação dos boletins do caso de estudo anteriormente apresentado, pretende reforçar uma lógica de “desfruteamento” gradual da informação, num paralelismo com o consumo do meio impresso. Esta tentativa de abrandamento do ritmo de consumo da Internet, não se apresenta como uma postura de oposição, mas sim como uma negociação contínua, numa atitude que Galloway⁽³¹⁾ refere como:

«Opposing protocol is like opposing gravity – there is nothing that says it can't be done, but such a pursuit is surely misguided and in the end hasn't hurt gravity much.» (GALLOWAY, 2004: 147)

A revista *online* “Triple Canopy” parece querer contrariar o actual paradigma da Internet enquanto espaço de publicação e distribuição da informação em quantidades e de forma desmesurada. Ao assumir-se como um modelo de distribuição consciente na qualidade e quantidade dos conteúdos, tenta contrariar a actual tendência em que os conteúdos são primeiramente publicados e só posteriormente é feita a sua filtragem⁽³²⁾.

(31) No livro de 2004, “Protocol: How Control Exists after Decentralization” (Cambridge, MA).

(32) “The Gutenberg revolution is over (...) It's going from a world of 'filter then publish' to 'publish, then filter'” como sublinha Clay Shirkin referindo-se ao actual contexto de publicação na Internet, no vídeo disponível em: <http://video.stv.tv/bc/entertainment-edinburgh-20080902-clay-shirky-tv-festival/?redirect=no>

«For any magazine, distribution entails obligation (...) To this day, the pressure on a magazine to maintain a regular schedule comes from newsstands and subscribers. As a website, our capacity for distribution far exceeds that of any print publication, especially those offbeat or recondite “little magazines” that, in sensibility, we consider close peers. (...) For a print magazine, everything occurs in discrete spatial units: it handles content and design in-house, then brings that material to a press for production, then contracts out distribution to other agencies, including the postal service. (...) For online publications, the sites of distribution and production are continuous.» (CHAMBERLAIN, 2011)

É assim que resumidamente Chamberlain, um dos editores séniores do colectivo, se refere no artigo “The Binder and the Server” às principais diferenças e potencialidades do meio impresso e do meio digital, e de como o projecto faz uso delas. A publicação “Triple Canopy” ao tomar a Internet como o seu modo de distribuição, potencia a sua chegada a um público muito mais alargado do que as publicações que se situem no mesmo campo ideológico, mas que recorrem ao meio impresso. “Triple Canopy”, utiliza as valências da Internet como meio de distribuição que além de reduzir os custos inerentes à produção da publicação, potencia a chegada a um público mais amplo. Porém, tais facilidades têm como contrapartida a dificuldade na definição da revista *online* como um meio sério de publicação e detentor de características próprias. A definição da revista *online* ainda está em aberto:

«You can fairly reliably identify a print magazine on the basis of a certain material construction and system of distribution. Employ the same logic to designate an online publication, and you wind up calling it a website that regularly, or semiregularly, post new content (...) There’s nothing specific to the design or dissemination of an online magazine, but nor is there anything constraining.» (CHAMBERLAIN, 2011)

Chamberlain refere que o facto de não haver tais constrangimentos associados ao espaço do digital, permite à publicação apresentar-se como um conteúdo livremente acessível a todos, *i.e.*, de carácter gratuito. Porém, e tal como no projecto “The Buletins of the Serving Library”, existe um factor prático de sustentabilidade inerente aos projectos que não pode deixar de ser referido. Relativamente à subsistência do projecto a longo pra-

zo, foi sendo desenvolvida uma forma de encorajar os leitores a contribuírem financeiramente para o seu desenvolvimento, mas que mantivesse os conteúdos *online* gratuitos. A solução passou ironicamente pelo criação de “Invalid Format: An Anthology of Triple Canopy”, uma antologia de artigos passados e de outro material documentário relacionado com o processo. Tal publicação assume-se simultaneamente como um arquivo das prolíferas actividades editoriais de “Triple Canopy”, bem como, uma tradução no meio impresso de projectos originalmente concebidos para outros formatos. Esta publicação de regularidade anual, questiona exactamente como poderão ser apresentados no meio impresso trabalhos que foram produzidos para o ecrã, de forma a que o seu contexto anterior seja lembrado. Repensando as características, formas e funções da interactividade dos trabalhos audiovisuais de modo a habitem na página impressa.

Tal como no caso de estudo anterior, o meio impresso constitui-se como uma estratégia de distribuição complementar ao meio digital. Não deixa de ser irónico que em ambos os casos «a proposta para o apoio dos leitores da publicação digital é centrada num objecto impresso. A definição de uma revista *online* é simultaneamente aberta como contraditória» (CHAMBERLAIN, 2011).

CONCLUSÃO

No início desta investigação foi proposto o estudo e a reflexão em duas vertentes distintas. Se por um lado, apresentava-se como objectivo a contribuição para a criação de um modelo de distribuição a ser adoptado à produção de conteúdos do laboratório *Frequently Asked Questions*. Por outro lado, pretendia-se enquadrar e analisar tanto os movimentos artísticos que influenciaram a distribuição em rede actual, como as similaridades e conexões evidentes com o actual entendimento de distribuição.

A investigação desenvolvida neste documento constitui-se como um levantar do véu sobre as questões relacionadas com a distribuição no contexto contemporâneo, nomeadamente no contexto do digital. É apenas uma, das muitas direcções possíveis de serem tomadas, e como tal pode-se constituir como ponto de partida, como um caminho a apontar para o desenvolvimento de estudos futuros. Se nesta dissertação se estabeleceu uma ligação entre esses movimentos, bem como uma tentativa de perceber a sua influência para o enquadramento actual da cultura de rede, seria também interessante aferir mais pormenorizadamente as ligações entre cada um deles, dando assim seguimento ao trabalho aqui desenvolvido. A rede como figura unificadora, quer na conjuntura da actual cultura como em contextos passados, assume-se como um campo fértil sujeito e aberto às mais variadas investigações. Neste momento, não nos iremos alongar mais na reflexão das perspectivas de continuidade que o actual projecto e investigação poderão ter no futuro⁽³³⁾.

Este estudo permitiu aferir quais os modelos de distribuição actualmente utilizados por projectos de carácter semelhante ao laboratório proposto, percebendo de que forma os espaços *online* se podem consituir como distribuidores da informação e de conteúdos. Tais espaços reflectem uma nova dependência do formato da biblioteca nas plataformas digitais, como modo de tornarem os seus conteúdos acessíveis a um público cada vez mais vasto. Nesta investigação reflectiu-se também na forma como os repositórios digitais estruturam, produzem, mediam e distribuem o conhecimento. Tais formas apesar de fundamentalmente distintas dos seus predecessores analógicos, baseiam-se em determinados métodos para aceder ao conhecimento que remetem de certa forma para contextos passados.

(33) Para tal deverá ser consultado o capítulo 3.4.2 Continuidade e Projecção para o Futuro no Tomo III.

Por muito que tenha mudado a forma como ela é feita, a tecnologia utilizada, ou mesmo o ambiente cultural e social envolvente, a realidade é que a distribuição continua a apresentar-se enquanto momento que consiste no acto de tornar públicos os resultados de uma produção. Ao utilizar as mais variadas plataformas digitais como ferramenta para essa distribuição, é assim alargado o impulso crítico que permite atingir uma audiência muitíssimo mais vasta. O laboratório *Frequently Asked Questions* poderá e deverá fazer uso dessas plataformas, num processo que apesar de iniciado com o *blog* faqonespionage.wordpress.com, poderá numa fase posterior adquirir uma revelância e importância maior, à semelhança dos casos de estudo atrás analisados.

Verifica-se que apesar da *cultura de rede* que caracteriza o panorama actual, a distribuição dos conteúdos apoia-se numa relação equilibrada entre o formato digital e o impresso, entre o papel e o pixel. Tal complementaridade, vem apenas reforçar que a distribuição poderá assim ser feita a diferentes níveis, atingindo diferentes públicos e com objectivos distintos. Os próprios circuitos e sistemas de distribuição possuem assim a potencialidade de se apresentarem como crítica não só ao actual contexto cultural, mas também aos próprios meios de distribuição. À forma como a distribuição é feita, e de que forma a informação e os conteúdos distribuídos são consumidos. É esta a contribuição desta investigação no contexto do laboratório proposto.

A distribuição dos conteúdos em rede, através de plataformas digitais, como forma de criação de uma comunidade que possua um forte sentido crítico e que esteja consciente da actual produção em design de comunicação, enquanto produtora de cultura. Reconhecendo a relação de complementaridade entre o digital e o impresso, não como meios que se combatem, mas que se complementam. Encontrando um equilíbrio nestes dois modos de produção e distribuição dos conteúdos, que permitam uma amplificação dos públicos e que compreendem um alargamento no seu alcance.

TOMO III

(nota introdutória)

O projecto do laboratório *Frequently Asked Questions* e o consequente modelo de investigação partiram do percurso pessoal no 1º ano de mestrado⁽³⁴⁾. A progressão projectual deste primeiro ano, acabou por constituir a base deste laboratório, que agora é apresentado. Entende-se o diálogo e o comentário permanente como ferramentas essenciais à discussão e evolução do objecto de estudo e das questões que lhe estão subjacentes. Neste sentido é pertinente apresentá-lo como caso de estudo prático, precedente à presente dissertação.

A experiência colectiva *No Page For This Territory* foi o resultado da intersecção de quatro abordagens sobre a temática comum - “Página”. A partir da leitura do texto *Books without pages* (NEGROPONTE, 1979), cada investigador construiu um «sistema de tradução do diálogo»⁽³⁵⁾ entre duas problemáticas: 1) a “Página” como modelo de reconfiguração do design de comunicação pela cultura digital; 2) a investigação individual levada a cabo desde o início do mestrado, subordinada às questões da cultura digital, nomeadamente, autoria, interactividade, mediação, pessoal/colectivo, hipertexto e *remix*.

Num primeiro processo de mediação, recorreu-se a estratégias de associação livre e de lógica, a sistemas de anotação (marginália) e de mapeamento. O sistema deu lugar ao discurso individual (*Narrative as an unstable place; Exodus: journey into the unknown; Page as a prism; Maps for the spotless territory*), sintetizações das respectivas temáticas: da narrativa à rejeição da linguística; do mapa ao território desconhecido; da página em branco à sua refacção; da representação à perda de referencial.

No Page For This Territory constituiu-se como a segunda e última mediação e, como tal, uma compilação da investigação sobre a temática “Página”. Esta compilação foi negociada como estratégia, dando origem a um quinto discurso regulado pelo seguinte universo semântico: Percepção, Representação, Narrativa e Caos. Por outro lado, a mediação dos vários campos semânticos, na mesma plataforma digital, permitiu outros modos de leitura (não-lineares) sobre as problemáticas da disciplina.

(34) Este percurso foi efectuado pelo colectivo composto por Ana Malheiro, Diogo Ramalho, Madalena Guerra e Renato Amaral.

(35) Termo utilizado por Victor Almeida e Sofia Gonçalves no texto de apresentação do programa projectual do 1º ano de Mestrado de Design de Comunicação e Novos Media, 2010-2011.

III GEOMETRIA DE UMA OBRA ABERTA - MODELO E LABORATÓRIO

§

3.1 DEFINIÇÃO/SÍNTESE DO MODELO GEOMETRIA DA OBRA ABERTA

«(...) between the abstract categories of science and the living matter of our sensibility; it almost becomes a sort of transcendental scheme that allows us to comprehend new aspects of the world.» (ECO, 1962: 90)

Do objecto de estudo ao sistema, o laboratório *Frequently Asked Questions* parte/alimenta-se de uma colecção enciclopédica de tipos de objectos onde os limites categóricos estão ainda por definir⁽³⁶⁾: um gabinete de curiosidades dos tempos de hoje. No espaço de intersecção entre o academismo e a experimentação, o laboratório desdobra e reinterpreta processos de comunicação; uma comunicação entendida, acima de tudo, como uma prototipagem de produção e difusão cultural.

«Most of what is unusual about man can be summed up in one word: ‘culture’. I use the word not in its snobbish sense, but as a scientist uses it. Cultural transmission is analogous to genetic transmission in that, although basically conservative, it can give rise to a form of evolution.» (DAWKINS, 1976: 166)

Neste ecossistema transreferencial e transdisciplinar, desenhado no domínio da cultura de *network*, revisitamos a *Obra Aberta* (ECO, 1962) como uma nova possibilidade; torna-se uma questão de traçar um de todos os caminhos possíveis que podem ser tomados através da rede, rizoma, ou labirinto⁽³⁷⁾.

Desta procura incessante, a *network* coloca-se portanto em evidência nos dias de hoje, transparecendo da complexidade que é a cultura. Na incapacidade de entendimento de um conhecimento total, a construção de inúmeras narrativas, relativamente a outros pontos de referência, permite reavaliar a nossa percepção da realidade.

(36) Esta frase constitui-se como uma descrição livre do conceito de gabinete de curiosidades.

(37) Esta ideia está presente em (ROBEY, 1989: xxxi)

3.1.1 MODELO PROJECTUAL - ESQUEMA TÉCNICO E OPERATIVO

A análise crítica, através da confrontação e negociação das problemáticas individuais dos capítulos III e IV, levou à estruturação e afinação da base conceptual do modelo. Este esforço de síntese culmina no modelo *Geometria de uma Obra Aberta* (fig.3).

O modelo conceptual configura-se como um sistema que se apoia nos eixos estruturantes – *(I)deia*, *(N)etwork*, *(O)bjecto* e *(A)rquivo*. Este quadrante cria as condições necessárias para um desenvolvimento projectual, ao confrontar-se com *k* – conhecimento (com a realidade palpável). Esta intersecção desenha as componentes operativas do modelo *Geometria de uma Obra Aberta*, procedimentos considerados essenciais para a sua verificação.

A *(I)deia*, ponto de partida, constitui-se como o conjunto de instruções – *briefing*, base para o desenvolvimento do projecto, e é condicionada pela transdisciplinaridade, noção derivada do conceito de *(N)etwork*. Neste intervalo ocorrem dois momentos de investigação, reflexão e especulação – *wonder room* e *reading room*. O *wonder room* assume-se como o espaço individual de pré-visualização intuitiva de hipóteses, fase primária de conceptualização. O momento seguinte tem a sua materialização no *blog* (faconespionage.wordpress.com), espaço que concretiza, por via da publicação, a passagem para a *reading room*.

A *reading room*, termo adaptado das práticas teatrais⁽³⁸⁾, consiste no primeiro momento de apresentação e ensaio colectivo. Textos, imagens, conceitos, interpretações são colocados na mesa, promovendo um diálogo entre os colaboradores. Uma vez estabelecida a *(N)etwork*, esta torna-se operacional através de *work sessions*, espaços físicos ou *online*. A colaboração e experimentação adquirem um carácter laboratorial, onde se cruzam os discursos entre disciplinas. Este espaço marca o início da produção e execução da hipótese, um processo caracterizado pela reflexão das observações e pela chegada a um consenso – *edição*. A tomada de direcção, ponte entre disciplinas, figura-se como a base para as opções de materialização da hipótese proposta – *(O)bjecto*^o. Desde a performance ao livro impresso, o objecto é formalizado de modo múltiplo e de acordo com o contexto gerado pela hipótese.

(38) A *reading room* invoca o imaginário teatral e cinematográfico, a primeira reunião, conversa de distribuição de personagens e diálogos. Baseado no conceito de *read-through*, ou *table-read*, é a passagem de um diálogo individual para um colectivo. Consiste na primeira fase, ainda em estado primário, de uma produção.

Faz parte das intenções do laboratório proporcionar a circulação dos objectos que produz. A distribuição consiste no acto de tornar públicos os resultados, alargando o impulso crítico a um público mais vasto.

O acto de disponibilizar, efectua, em simultâneo, uma catalogação indeterminística de todos os objectos produzidos. Deste modo, estes objectos produzidos e disseminados constituem-se como *(A)quivo* crítico e inacabado.

Este *(A)quivo*, biblioteca referencial da entidade crítica, admite em si desconstrução e a possibilidade de se constituir como um segundo momento de (re)apresentação dos objectos – curadoria. O exercício de abstracção retira do arquivo a possibilidade de abertura narrativa. Esta desconstrução do discurso permite o desprendimento necessário á exploração de uma nova hipótese – *rehypothesis*.

O modelo conceptual, aplicado na prática do laboratório *Frequently Asked Questions*, pressupõe a ideia de continuidade processual e completamento de um ciclo – da *(I)deia* ao *(O)bjecto*” e de volta à *(I)deia*. Este modelo assume, deste modo, um desenvolvimento processual que estabelece um percurso sequencial, através de cada ponto do modelo.

§

3.2 APLICAÇÃO DO MODELO - LABORATÓRIO FREQUENTLY ASKED QUESTIONS

§

3.2.1 APRESENTAÇÃO DO LABORATÓRIO: PUBLICAÇÃO-ZERO E OPEN CALL

OBRA ABERTA numa folha branca / ter uma ideia / descomprimir / arquivar / dobrar / abrir / Tomemos agora uma folha de (...). Esta é a frase de abertura da publicação-zero do laboratório — o *pré-briefing* — e refere-se a uma fase inicial de concepção projectual. Ao lançar as suas premissas conceptuais, constitui uma primeira síntese de um processo de trabalho. Esta publicação propôs-se como uma apresentação (I) dos territórios/espectros temáticos, (II) dos aspectos operativos do laboratório *Frequently Asked Questions* e (III) convite à colaboração.

«The *Kunstkammer* was regarded as a microcosm or theater of the world, and a memory theater. The *Kunstkammer* conveyed symbolically the patron's control of the world through its indoor, microscopic reproduction.» (FIORANI, 1995: 268)

O gabinete de curiosidades, território temático deste laboratório, constitui-se como a colecção de fontes improváveis da cultura digital. Este ambiente alimenta-se das referências individuais que compõem a memória colectiva do laboratório.

Neste sentido, o objecto impresso - publicação-zero - constrói um percurso hipertextual através das referências essenciais à compreensão dos parâmetros do laboratório, exportados dessa *Kunstkammer*. É criada uma narrativa múltipla que admite continuidade e fragmentação.

Tal como uma colecção, que prevê uma multiplicidade de narrativas e se constrói pelas sucessivas adições, esta publicação foi concebida como o primeiro objecto arquivável, susceptível a novas associações e novos pontos de vista.

Enquanto objecto, a publicação-zero teve dois momentos de distribuição: (I) a publicação impressa – composta por um *booklet*, convite e postal, que importou características da *mail art*⁽³⁹⁾ veiculando as ideias de *networking* e *feedback*; (II) e o *Open Call*, formalização *online* do convite à colaboração. Esta versão digital ilustrou a multiplicidade de narrativas e a transponibilidade entre percursos ficcionados através de uma visualização animada.

«*Look Mom No Head!* apresenta *wonder room*, uma selecção de objectos/ideias arquiváveis e indefinidos, pertencentes ao gabinete de curiosidades *FAQ Frequently Asked Questions*. O laboratório está a lançar este projecto interdisciplinar e colaborativo, que irá encenar, – a partir de um determinado filme, livro ou conceito – um momento de experiências e experimentações, procurando novos contextos e formas de comunicação. / *OPEN CALL* / Estamos à procura de colaboradores – de diversos contextos artísticos – para percorrer cenários ficcionados e gerar hipóteses para produção cultural. Neste espaço online/offline pretendemos criar objectos abertos – publica-

(39) A *mail art*, surgida nos anos 60, consistiu numa prática artística que utilizou as estruturas de correio como expressão e distribuição de conteúdos ideológicos e artísticos. No contexto do laboratório, a *mail art* foi reaproveitada na sua componente de criação de networks. «Overcoming such barriers as language and political ideology, Mail Art participants found common ground in novel means of distributing art and ideas. This open system of communication (...) intuited the emergence of a new mass medium that would deliver cross-cultural information and creativity on a massive scale.» (CHANDLER, 2006: 89)

ções, performances, scores, screenings, texto e imagens, radio streaming, artes visuais, ou qualquer outro formato pertinente para o projecto.»⁽⁴⁰⁾

A publicação-zero, que se estabelece como um *pré-briefing*, sustentada pela versão digital do *Open Call*, funcionou como o primeiro contacto com diversos colaboradores de diversas áreas disciplinares. Além de um conjunto de premissas e intenções, serviu para expor de uma forma generalizada a própria metodologia do laboratório *Frequently Asked Questions*.

§

3.2.2. BRIEFING - DA ANTECÂMARA À DISTRIBUIÇÃO

A antecâmara:

A antecâmara do laboratório designa o processo de selecção das referências que se propõem à elaboração do *briefing*. Com três colaborações em vista⁽⁴¹⁾, foi selecionado um conjunto de seis referências que, articuladas entre si, viriam a constituir o *briefing*.

Estas referências assumem-se como *objets trouvés*⁽⁴²⁾, elementos extraídos do arquivo e articulados de modo a intuir novas construções semânticas. Este conjunto foi composto por:

(a) *Cyborg*, (b) *Drosophila*, (c) *Loop*, (d) *Map of Federal City of Washington*, (e) *Ovni*, (f) *Sabotage*.

Numa acepção clássica do termo *objet trouvé*, este assume-se, na sua essência enquanto objecto do quotidiano que é descontextualizado e

⁽⁴⁰⁾ Texto do email enviado pelo laboratório *Frequently Asked Questions* como convite de colaboração.

⁽⁴¹⁾ Com a publicação-zero e *Open Call* foram efectuados três contactos para estabelecer colaborações projectuais no âmbito do laboratório. Foi efectuado um primeiro contacto com a artista plástica Leah Beferman (www.leahbeferman.com/), com o colectivo de arquitectos 10:11 (www.dezonze.com), e com o artista plástico Pedro Lagoa (www.pedro-lagoa.blogspot.pt/). Cada um destes contactos reflectiu-se na criação de um *briefing* específico para uma potencial colaboração.

⁽⁴²⁾ O *objet trouvé* é um termo aplicado no século XX à prática artística de descontextualização de objectos do quotidiano e transformação destes em obra de arte. Tem, no entanto, raízes nos gabinetes de curiosidades, embora, nestes últimos os objectos não serem considerados objectos de arte. Eco (1962) descreve o *objet trouvé* como um processo de transformação do código e mensagem de um objecto, a alteração do contexto para a criação do objecto de arte. «What happens to a message that is interpreted by means of an overcharged code is very similar to what happens to the *objet trouvé* that the artist pulls out of context and frames as a work of art: in this case, the artist selects certain aspects of the object as the possible signifiers of signifieds that have been elaborated by his cultural tradition. By arbitrarily superimposing a code on a message that has none (a natural object, for instance) or has a different one (some industrial product), the artist in fact reinvents, reformulates, that message.» (ECO, 1962: 199)

reapresentado como um novo objecto da prática artística. No laboratório *Frequently Asked Questions* esta ideia é actualizada segundo uma noção contemporânea de quotidiano. Este quotidiano não é apenas suportado pela realidade matérica que compunha o *objet trouvé*; agora, a dimensão virtual da *world wide web* tem repercussões no entendimento e interpretação dos artefactos que nos rodeiam. O novo objecto do quotidiano existe numa relativização da (cor)relação entre o espaço e o tempo⁽⁴³⁾.

Neste sentido, as referências do *briefing* são reflexo deste posicionamento. Enquadram-se em vários domínios, podendo ser conceitos pertencentes a espaços abstractos, concretos, com um tempo específico ou simplesmente ficcionados; no entanto, são passíveis de se constituir como objectos do quotidiano.

Briefing:

Os conceitos, *objets trouvés* deste laboratório, passam por um processo de selecção no qual é escolhida a representação adequada pela sua potencialidade crítica. Neste sentido, o *briefing* é composto pelo emparelhamento de dois destes conceitos e apresentado como um conjunto constituído por dois documentos de teor documental e observacional.

«Uma das minhas primeiras lembranças matemáticas, para além da adição, subtracção e divisão, foi a descoberta dos conjuntos (...) O fascinante não era tanto agrupar, mas, sobretudo na intersecção, juntar. Um poder até então inimaginável permitir-me-ia doravante encontrar parentescos nas coisas mais dissemelhantes e criar ‘matematicamente’ quimeras.» (DENISSE, 2009: 2)

A definição enciclopédica, a imagem, o vídeo, a citação descritiva são algumas das possíveis representações dos objectos que figuram nos documentos e constituem o *briefing*. Deste modo, os documentos são reflexo da escolha do modo de representação de cada conceito exportado da antecâmara que, no processo de “juntar”, permite a criação de um campo lexical não-linear e enfatiza uma maior abertura a múltiplas construções e signifi-

(43) Giddens (1990) define que um dos aspectos mais relevantes da sociedade moderna baseia-se num desfazamento de tempo e espaço.

cados. Esta confrontação permite desenvolver uma ou diferentes narrativas a partir de dois conceitos que, numa primeira instância, podem não ter uma associação directa.

Este não é um *briefing* no seu sentido tradicional, não existem fases predefinidas ou condicionantes à acção, não é programático e não encaminha para respostas específicas. Baseia-se num processo que intui uma especulação semântica por via da confrontação e negociação entre os intervenientes.

O *briefing* configura-se portanto como o conjunto de duas representações dos conceitos da antecâmara, extraídos do arquivo do laboratório e formalizados como documento. Estes objectos, arquivados na antecâmara do laboratório, são agrupados em quatro categorias distintas – *naturalia*, *artificialia*, *exótica e científica* – alegoria do gabinete de curiosidades, enquanto arquivo referencial da cultura de *network* e do laboratório *Frequently Asked Questions*.

O *briefing* é o conjunto dos dois documentos nos quais figuram a sua legenda e respectiva categorização, sendo apresentado aos colaboradores em dois tempos.

Distribuição do briefing – colaboração:

O *briefing* é apresentado/distribuído, em dois momentos distintos aos colaboradores. Tal como a publicação-zero de convite à colaboração, a forma de distribuição segue os mesmos princípios da *Mail Art*. Cada um dos objectos é enviado pelo correio separadamente. Pretende-se com este faseamento isolar cada um dos documentos/objectos do *briefing* para ter um entendimento singular numa primeira instância e do *briefing* completo, num segundo momento, de forma a provocar construções e interpretações pessoais. Alargam-se assim as possibilidades de criação de eventuais relações entre conceitos por parte do colaborador.

No segundo momento de recepção do *briefing*, é efectivado o processo de colaboração, de interrelação e construção de narrativas, de ligações e interpretações por parte do colaborador. Com a recepção de cada um dos documentos é enunciada a fase seguinte, a que o *briefing* dá origem, e a explicação do processo de colaboração que se pretende estabelecer, numa espécie de jogo contínuo de interferências no qual se procura testar os próprios limites desse mesmo jogo.

«(...) an infinite game (is played) for the purpose of continuing the play (...) Indeed, the only purpose of the game is to prevent it from coming to an end, to keep everyone in play. There are no spatial or numerical boundaries to an infinite game. Since each play of an infinite game eliminates boundaries, it opens to players a new horizon of time.» (CARSE, 2010: 86)

Este processo marca o espaço individual de pré-visualização intuitiva de hipóteses – *wonder room*.

§

3.2.3 WONDER ROOM E READING ROOM

Do individual ao colectivo - da wonder room à reading room:

A recepção e abertura do *briefing* iniciam a fase de concepção e ensaio de hipótese; o momento de investigação, reflexão e especulação; o trabalho construído sobre o *briefing*. Esta fase da *wonder room* à *reading room* caracteriza-se pela passagem de uma perspectiva individual para uma postura colectiva. É um processo de efectivação de uma rede processual de produção crítica do laboratório *Frequently Asked Questions*.

Num primeiro momento de conceptualização, o *briefing*, enquanto associação inesperada, dá origem a possíveis articulações temáticas que irão dar origem a várias possibilidades de narrativas. Pela associação dos dois documentos do *briefing* (ou cada um isoladamente), é permitido accionar um discurso, individual neste período, que tem como objectivo final, a discussão colectiva. A *wonder room* assume-se portanto como um espaço onde são percepcionadas soluções ou direcções a seguir, de modo intuitivo, feitas por cada um dos colaboradores. Estamos no domínio da pré-visualização.

«The work began with the first ‘naïve’ reading. In this, parts were read round the group. When the speaker changed, the next reader took over; but there was no attempt to match actors to parts (...) Whatever was agreed upon here would inform all the work on the play and had to be accessible ultimately to the audience. These discussions led naturally to the first decisions about settings, costumes, music, and so on.» (LEACH, 2004: 123)

A *reading room* constitui-se como a primeira discussão entre os colaboradores, originando um intercâmbio onde cada um toma consciência do posicionamento e entendimento dos outros colaboradores face ao briefing. Toma forma de leitura colectiva de textos, de visualização de imagens, de levantamento de questões e discussão de ideias, uma fase primária de reconhecimento mutualista⁽⁴⁴⁾.

O *blog* (faqonespionage.wordpress.com) assume o papel de repositório de referências individuais e colectivas, de pré-visualização de hipóteses e direcções, de ensaio de posicionamentos e motor projectual, transversal à fase da *wonder room* e da *reading room*.

O blog como espaço de discussão:

O *blog* consiste num espaço *online* de depósito de referências textuais, imageéticas, videográficas. Apresenta-se como um espaço aberto onde cada contribuidor é simultaneamente editor, ao permitir a livre publicação e edição de conteúdos por parte dos colaboradores.

Permite estabelecer relações em rede em níveis distintos – (I) publicação de referências de pertinência geral ao laboratório *Frequently Asked Questions*, (II) publicação das referências e problemáticas associadas e decorrentes do *briefing*. Este espaço colectivo tem um sistema de categorização (por *tags*) que associa cada uma das temáticas aos pontos do modelo conceptual do laboratório. Ao mesmo tempo, reserva uma área destinada a cada colaboração, na qual se efectuam as relações entre colaboradores, assentes no *post*, comentário e *feedback*.

Dos momentos de *wonder room* e *reading room*, primeiras leituras do *briefing* (a nível individual e depois a nível colectivo), faz-se a efectivação da *network* processual e a passagem para a produção colaborativa em laboratório – *work sessions*.

(44) «Elementary ecology texts tell us that organisms interact in three fundamental ways, generally given the names competition, predation, and mutualism. The third member has gotten short shrift, and even its name is not generally agreed on. Terms that may be considered synonyms, in whole or part, are symbiosis, commensalism, cooperation, protooperation, mutual aid, facilitation, reciprocal altruism, and entraide. We use the term mutualism, defined as “an interaction between species that is beneficial to both,” since it has both historical priority and general currency.» (BOUCHER e DOUGLAS, 1982)

3.2.4 WORK SESSIONS E PROCESSOS DE EDIÇÃO

As *work sessions* apresentam-se como lugar de investigação e exploração de ideias, com uma dinâmica projectual colectiva. Enquadra um programa especulativo com vista à criação de objectos, que admitem múltiplas e diversas formulações. É portanto um processo de trabalho a várias vozes, feito pela contribuição e confronto entre os colaboradores: «Nada fixo, nem rígido. Todos estes blocos, todas estas formas de deslocação, à medida que a experiência aumenta e se altera»⁽⁴⁵⁾ (BACH, 1991: 97).

Após o desdobrar do *briefing* e do primeiro ensaio colectivo, as *work sessions* assumem-se como momentos de apresentação e colocação de todas as referências, objectos importados individualmente e também dos que foram pesquisados/recolhidos já numa fase colectiva. Depois desta fase de apresentação em que todos os objectos são dispostos na mesa, apresenta-se como um momento posterior, uma fase de associação onde construções e mapeamentos de ideias e conteúdos são feitos. Cria-se assim um “jogo” entre colaboradores; numa constante negociação colaborativa e dialógica.

«(...) this struggle as a challenge that relies on trust to establish an act of cooperation that the participants must negotiate amongst themselves and in relation to the emerging production.» (LAGOA, 2012: 56)

A *edição* configura-se como um processo de definição e revelação, mas, acima de tudo, como um processo de cooperação e negociação. Cooperação no sentido de construção de uma atitude de partilha de conteúdos entre participantes, que desagua numa atitude de negociação entre os mesmos. Entende-se no contexto deste laboratório, o processo de edição como um processo contínuo, adaptável aos vários cenários.

Deste modo, os resultados podem aparecer formalizados de modo múltiplo e diverso, aspectos que não são delineados no início desta fase, mas sim decorrente do desenvolvimento projectual. Assim, pode ser admitida a navegação entre diversos *media*, reflexo das várias decisões, que absorvem as linguagens das áreas disciplinares associadas neste processo.

⁽⁴⁵⁾ Tradução livre do autor: «Nothing fixed, nothing rigid. All these blocks, all these shapes to be shifted and juggled with, as the experiment grows and changes.» (BACH, 1991: 97)

A *edição* é entendida no laboratório sempre como um processo crítico, e os próprios objectos resultantes desta produção têm de espelhar essa mesma massa crítica e abertura a uma multiplicidade de operações e significados. O posicionamento colectivo neste processo (decorrente das diferentes posturas individuais num esforço colectivo) é decisivo na definição das “formas” que irão compor o(s) objecto(s).

«Falaremos da obra como de uma “forma”: isto é, como de um todo orgânico que nasce da fusão de diversos níveis de experiência anterior (ideias, emoções, predisposições a operar, matérias, módulos de organização, temas, argumentos, estilemas préfixados e actos de invenção). Uma forma é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação (...).» (ECO, 1962: 28)

§

3.2.5 PUBLICAÇÃO E DISTRIBUIÇÃO

Os objectos produzidos no contexto do laboratório têm como objectivo a sua publicação, no sentido etimológico do termo. Assim, tal como a própria formalização do briefing decorre do desenvolvimento colectivo em laboratório *Frequently Asked Questions*, as próprias formas de tornar público através da distribuição são definidas conforme os objectos produzidos.

Pretende-se uma abertura no modo de tornar públicos estes objectos, num processo de exploração das potencialidades da publicação e distribuição. Neste sentido, este binómio adquire um carácter espontâneo, pois nasce da formalização específica dos objectos produzidos.

«Publishing is often understood as the process of production and dissemination of literature or information, and as the activity whose purpose is making information available for public view. But, publishing also mobilizes the complex relationships between content and exchange, statement and practice, intentions and effects, the start and end points in the global circulation of material and immaterial goods.» (VESIC, 2008: 64)

O laboratório *Frequently Asked Questions* tem como intenção a publicação dos resultados projectuais, mas acima de tudo, trata-se de distribuição dos

resultados de uma produção cultural que propiciem a discussão crítica – (I) do processo, modelo projectual e (II) do conteúdo e forma dos próprios objectos de produção cultural. Entendem-se os processos de distribuição segundo um carácter democratizado, que tenha na sua origem uma economia de meios.

«Culture has trouble dealing with, but nevertheless primarily is, currently, the processual proliferation and shift in the processes and definition of ‘publishing’.» (MURPHIE, 2008: 106)

O acesso à cultura e aos seus artefactos deverá ser facilitado, não simplesmente por uma questão de tendência ou estilo mas enquanto uma escolha consciente, por se tratar de uma forma de disseminação da cultura.

§

3.2.6 DA CATALOGAÇÃO AO ARQUIVO, DA CURADORIA À REHYPOTHESIS

Processo de catalogação e criação do arquivo:

O processo de publicação dos resultados do laboratório tem como efeito a catalogação dos objectos produzidos – em formato de index, listagem *online*/física. O acto de catalogar, iniciado na fase de *wonder room* e *reading room* assume agora o seu papel de organização e estruturação do *Arquivo* do laboratório *Frequently Asked Questions*.

«Once information could be stored in a written list, complex forms of analysis, such as categorization and classification—analysis that an oral memory-based culture had precluded—were possible. The list, then, enabled whole new modes of thought.» (TWEMLOW, 2006: 35)

Existe, portanto, e estando os objectos já publicados, um retorno ao gabinete de curiosidades do laboratório *Frequently Asked Questions*, de modo a introduzir estes objectos no seu arquivo. Neste sentido, tem-se como objectivo constituir um arquivo inacabado (ou em permanente evolução) que se assuma como um legado colectivo dos diversos colaboradores.

O *(A)quivo* é matéria crítica passível de ser trabalhada, reorganizada, reeditada e reinterpretada. Apresenta-se assim como resultado; não só do processo de categorização e de classificação das mais variadas referências dos diversos colaboradores, executado no espaço do próprio *blog*, mas também como o reflexo dos objectos produzidos e de todo o processo da sua publicação. Constrói-se como arquivo do próprio processo: da construção do próprio laboratório *Frequently Asked Questions* e do mapeamento das fases que constituem as várias colaborações.

O *(A)quivo* não é só uma forma de colecção de material, mas assume-se também como o exercício de produção teórica sobre esse mesmo material – não somente ao estabelecer um conjunto de observações, mas também ao abrir o seu conteúdo a novas formas de percepção e interpretação. Este *(A)quivo* assume-se, acima de tudo, como um arquivo de produção cultural orientado para, e pela crítica.

Curadoria como processo de reedição e redistribuição:

Uma das intenções do laboratório *Frequently Asked Questions* é a utilização de formas de distribuição capazes de gerar uma maior circulação de informação que se constitua como matéria crítica para discussão. Neste sentido, o processo de curadoria (e curadoria como o entendimento da hipótese de interpretação dos arquivos) surge como um possível segundo momento de publicação e edição e, conseqüentemente, de distribuição. Este momento consiste na criação de um novo espaço de produção, desta vez, sobre os objectos já produzidos e publicados.

O sistema de reinterpretação, tendo uma forte componente expositiva, pode pressupor como hipóteses a criação de novos objectos (através da descontextualização ou reposicionamento dos anteriores) ou de um novo entendimento sobre o material produzido e arquivado. Este processo tem o seu suporte na aceitação de que todo o material produzido no laboratório *Frequently Asked Questions* (quer os objectos, quer a documentação do processo), que organiza o arquivo, está disponível como uma base de trabalho para a produção cultural. Isto significa que todo o material resultante do processo de colaboração, após um sistema de catalogação, estará apto a ser reutilizado e reinterpretado – através de exposições, *workshops*, outras publicações ou até mesmo como matéria de pesquisa externa ao laboratório *Frequently Asked Questions*. Este processo está interligado à última fase do esquema conceptual – *rehypothesis*.

Rehypothesis:

De uma das leituras do modelo conceptual do laboratório *Frequently Asked Questions*, é possível distinguir dois momentos distintos neste ciclo projectual – uma primeira fase de construção crítica e uma segunda fase de desconstrução crítica⁽⁴⁶⁾. Da *(I)deia* ao *(O)bjecto* a produção centra-se num processo de sucessiva adição, de procura de formalização – construção de matéria crítica. No seguimento do ciclo, no mesmo sentido, do *(O)bjecto* à *(I)deia*, o processo parte do que já foi construído para propor o exercício de abstração, de rompimento e possibilidade de abertura narrativa – desconstrução de matéria crítica.

Esta última fase apresenta-se então como o lançamento de uma nova hipótese, de nova(s) leitura(s) sobre os artefactos produzidos. Os objectos produzidos, que constituem o arquivo são então posteriormente transportados e reinterpretados, podendo constituir uma nova ideia, um novo *briefing* para um segundo ciclo do modelo conceptual. Deste modo, o processo do laboratório admite a possibilidade e potencialidade da repetição e multiplicação do esquema conceptual. Este torna-se susceptível de ser efectivado ad infinitum, podendo ser sempre acrescentados novos substractos de interpretação, de discussão e de reformulação crítica. Por outro lado, o modelo conceptual do laboratório admite extensões e desvios no próprio esquema, servindo, para isso o *(A)rquivo* como o seu motor. O *(A)rquivo* materializa-se como elemento que detém toda a informação projectual do laboratório e, tal como os próprios princípios projectuais, pretende-se que este arquivo seja uma fonte de acesso aberto. Neste sentido, é possível estabelecer a partir deste, ligações e ramos externos à *network*⁽⁴⁷⁾, que possam levar à sua expansão, num contexto fora do domínio do próprio laboratório *Frequently Asked Questions*.

«(...) channelling time and energy into defining, developing and making available a vital core of knowledge around a broad definition of design as a cultural activity that produces rather than simply promotes. Its form will continue to expand and change through the participation of an ever-growing circle of collaborators.» (BAILEY, 2011: 33)

⁽⁴⁶⁾ Nesta primeira fase esta construção crítica refere-se à própria noção de crítica, enquanto uma análise feita sobre uma obra de produção intelectual, acto que visa a construção de um juízo de valor. A segunda fase refere a desconstrução crítica como uma meta-crítica; acto crítico que é efectuado enquanto desconstrução do objecto sobre o qual foi anteriormente feita a crítica.

⁽⁴⁷⁾ Ver esquema de desenvolvimento projectual e *network* no capítulo 3.4 Continuidade e Projecção para o Futuro.

3.3 COLABORAÇÃO PILOTO - PEDRO LAGOA

§

3.3.1 PROCESSO

Os contactos efectuados a partir da publicação-zero e do *Open Call*, reflectiram-se na criação de um *briefing* específico para cada uma das potenciais colaborações. Foi deste modo iniciado um processo com o artista plástico Pedro Lagoa (www.pedro-lagoa.blogspot.pt). Este processo de colaboração iniciou-se a 3 de Julho de 2012, com o envio do convite à participação, tendo vindo a desenvolver-se ao longo dos últimos meses, e ainda está em fase de desenvolvimento. Este percurso é apresentado numa publicação-parasita⁽⁴⁸⁾ que (re)constrói a narrativa desta colaboração, testando o modelo *Geometria de Uma Obra Aberta* nas suas diversas vertentes e fases.

Esta publicação assume-se como objecto produzido neste laboratório e que se constitui como matéria crítica e arquivo da sua actividade. No capítulo seguinte, de apresentação de resultados e conclusões, serão feitas considerações sobre a continuidade desta colaboração piloto, do seu contributo para a metodologia e projecção do próprio laboratório. Todas as actualizações a partir de agora serão publicadas no *blog* do laboratório⁽⁴⁹⁾.

§

3.3.2 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS / CONCLUSÕES

Para compreender os dois objectos que representam o ponto de situação actual, será preciso fazer uma retrospectiva sintetizadora deste processo colaborativo, do ponto de vista disciplinar, e das temáticas abordadas. Tendo iniciado a colaboração com os dois conceitos – (a) *Cyborg* e (b) *Map of Federal City of Washington* – e estando eles aparentemente desconectados das áreas disciplinares dos intervenientes, foram objecto de um desenvolvimento semântico e teórico. Assim, na passagem da fase de *wonder room* (individual) para a de *reading room* (colectiva), estes conceitos evoluíram, numa analogia a organismos vivos, criando uma rede de referências e dando origem a um campo léxico-conceptual, do qual emergiram dois novos

(48) Ver APÊNDICE II: Publicação-parasita.

(49) O *blog* pode ser acedido em <www.faqonespionage.blogspot.com>.

conceitos, que deram origem a dois documentos⁽⁵⁰⁾. Do *briefing* inicial extraíram-se questões relacionadas com:

Map of Federal City

Cyborg

DUALIDADE
MATÉRIA
ARTIFICIALIDADE
REPRESENTAÇÃO
TÉCNICA
CIDADE
ILHA
NÃO-LUGAR
DEUS
IDEAL

Deste conjunto de associações, e após uma fase de pesquisa e construção de um mapa referencial, chegou-se aos conceitos de *utopia* e *psicogeografia* como primeiro momento de negociação e problematização. Nesta fase, e tendo retirado estes dois conceitos, foi estruturada uma nova pesquisa, sintetizada através de sessões de leitura e de trabalho colectivos. Foram efectuados, dentro do mapa referencial, novos cruzamentos de temáticas e objectos, construídas novas associações e narrativas. Deste troço comum ficaram as ideias de: utopia que se configura como um acto de movimento em relação a um horizonte, sempre equidistante; utopia como conceito em constante mutação; utopia como modelo transitório; psicogeografia como um sistema de mapeamento, método e relação com a experiência; psicogeografia como uma tentativa de quantificar o intangível.

Da relação estabelecida com estas hipóteses projectuais, seguiu-se uma fase de problematização, da qual derivaram dois documentos que se constituíram como uma primeira materialização do *briefing* inicial – *O Problema Com A Utopia* (I) e *O Problema Com A Utopia* (II).

(I) *O Problema Com A Utopia* ou “*A Solução-Problema Da Utopia*”⁽⁵¹⁾ corresponde a uma leitura temática, que transpõe o conceito de Utopia e tenta

(50) Ver APÊNDICE II: Publicação-parasita.

(51) Este documento é apresentado integralmente no final da PUBLICAÇÃO-PARASITA – consultar APÊNDICE II Publicação-parasita.

dar uma resposta do ponto de vista da comunicação. Considera-se a utopia como um estádio idealizado que, transposto para o contexto da comunicação, se pode assumir como um problema de recepção da mensagem total. Vendo a utopia como um horizonte, a acção de a alcançar é, por conseguinte, redundante. Logo, a Solução e problema da utopia poderia ser formalizada através da problematização sobre como atingir a porção ideal de redundância. Tal como o *Paradoxe de la Chasse*⁽⁵²⁾, ao mesmo tempo que procuramos alcançar uma realidade estamos em simultâneo a afastá-la.

(II) O *Problema Com A Utopia*⁽⁵³⁾ corresponde a uma análise e recuperação das intenções utópicas do século XX, nomeadamente do modernismo. Configura-se como a passagem da evocação, por referencialidade, para a invocação de facto de um período no qual se acreditava que a arte poderia redesenhar os parâmetros da sociedade. Recorre-se à sessão mediúnica como metáfora para este processo de invocação (espectral) e contemplação nostálgica, com fim à compreensão do que pode constituir-se como uma intenção utópica nos dias de hoje.

Como foi constatado na narrativa da publicação-parasita, a colaboração situa-se no intervalo entre a fase de *work sessions* e a de *edição* (modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*). Estes dois documentos, além de se configurarem como uma primeira formalização do processo colaborativo, assumem-se como uma bifurcação disciplinar, que representa duas hipóteses para exploração e continuidade do projecto. A partir deste momento pretende-se a fusão entre as duas direcções, de modo a produzir um discurso comum (entre arte e design), que resultará num objecto final, e no ensaio dos restantes pontos do modelo conceptual.

§

A colaboração piloto permitiu tirar conclusões essenciais para a metodologia do laboratório e aplicação do modelo conceptual. Por um lado, permitiu testar os primeiros pontos do modelo conceptual, e em simultâneo, reformular e repensar ferramentas e procedimentos do processo colaborativo em *network*. A colaboração piloto assume-se portanto como um processo laboratorial de ensaio (observação e erro), que irá permitir reajustamentos a otimizar e aplicar nas colaborações pendentes, ou futuras. Nesta colaboração foi possível constatar

(52) O *Paradoxe de la Chasse* foi utilizado neste documento como uma metáfora-resposta ao problema de Utopia. O paradoxo enuncia (em francês) que chasser tanto pode significar caçar como afastar (DENISSE, 2011).

(53) Este documento é apresentado integralmente no final da PUBLICAÇÃO-PARASITA – consultar APÊNDICE II.

tar que, tal como foi enunciado na apresentação e intenções do laboratório *Frequently Asked Questions*, a colaboração transdisciplinar contém em si um conjunto de potencialidades e matéria crítica para o repensamento do design de comunicação. Concretamente, a colaboração piloto permitiu um diálogo entre arte e design, que levou ao entendimento de que disparidades entre as duas disciplinas podem gerar pontos de concordância.



3.4 DESENVOLVIMENTO E EXPANSÃO DO LABORATÓRIO

3.4.1 ESQUEMA COLABORATIVO E EVOLUÇÃO DA NETWORK

Na colaboração piloto com o artista plástico Pedro Lagoa, o desenvolvimento projectual do modelo terminou na fase de *rehypothesis*. Esta fase funciona como interstício: da conclusão de um primeiro ciclo processual do modelo para o início de uma nova activação do mesmo. A *rehypothesis* é também o momento de alteração dos parâmetros do laboratório *Frequently Asked Questions* – de repensamento do modelo, reflexão da matéria gerada pelo ciclo anterior e consequente renovação do *briefing* e, por último, de equacionamento dos intervenientes da colaboração. Deste modo, o objectivo desta fase é a criação de condições para a continuidade cíclica do modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*.

O esquema de colaboração foi testado nesta primeira fase (colaboração piloto) na sua vertente mais simplificada, funcionando como a fórmula-base; no entanto, são admitidas variantes a esta fórmula-base (*fig. 7*).

A formulação base do esquema de colaboração (A) tem como intervenientes neste processo os colaboradores núcleo do laboratório (C^{FAQ}) e um colaborador convidado (C^a) ⁽⁵⁴⁾, de uma área disciplinar distinta. Estando o ciclo efectivado [CICLO 1] na *rehypothesis*, são consideradas três variantes de evolução do esquema colaborativo, e que darão início ao novo ciclo projectual.

(54) Tanto C_a como C_b admitem multiplicidade, isto é, o colaborador pode ser individual ou um grupo de pessoas.

VARIANTE 1 – Tanto os colaboradores núcleo (C^{FAQ}) como o colaborador convidado inicial (C^a) mantém o esquema de colaboração. Não é adicionado nenhum novo interveniente; mantém-se a estrutura colaborativa anterior, mas altera-se o briefing que inicia o segundo ciclo.

VARIANTE 2 – Tanto os colaboradores núcleo (C^{FAQ}) como o colaborador convidado inicial (C^a) são mantidos no esquema de colaboração. É adicionado um novo interveniente (C^b), de uma área disciplinar distinta ou não; sendo necessária uma adaptação da estrutura colaborativa de forma a iniciar o segundo ciclo projectual.

VARIANTE 3 – Os colaboradores núcleo (C^{FAQ}) mantém-se no esquema de colaboração. Neste caso, o colaborador convidado inicial (C^a) é subtraído, mas é adicionado um novo interveniente (C^b). Nesta variante, a subtracção do colaborador inicial (C^a) leva à formulação de outros dois cenários – 1) o colaborador (C^a) pode expandir a *network* fora do laboratório, exportando o briefing, resultante da *rehypothesis*, e o modelo *Geometria de uma obra aberta*; 2) o colaborador (C^a) expande a *network* fora do laboratório, utilizando outro modelo.

Além do momento de *rehypothesis*, onde as colaborações determinam a evolução da *network*, são admitidas outras formas de colaboração. No eixo (*N*)*etwork*, do modelo conceptual, podem surgir colaboradores externos à formulação base do ciclo. Neste sentido, o *blog* funciona como um ponto de permeabilidade do modelo (*fig.8*); por ser um espaço com um carácter público mais vincado, propicia propostas externas, comentários fortuitos ou contribuições ocasionais.

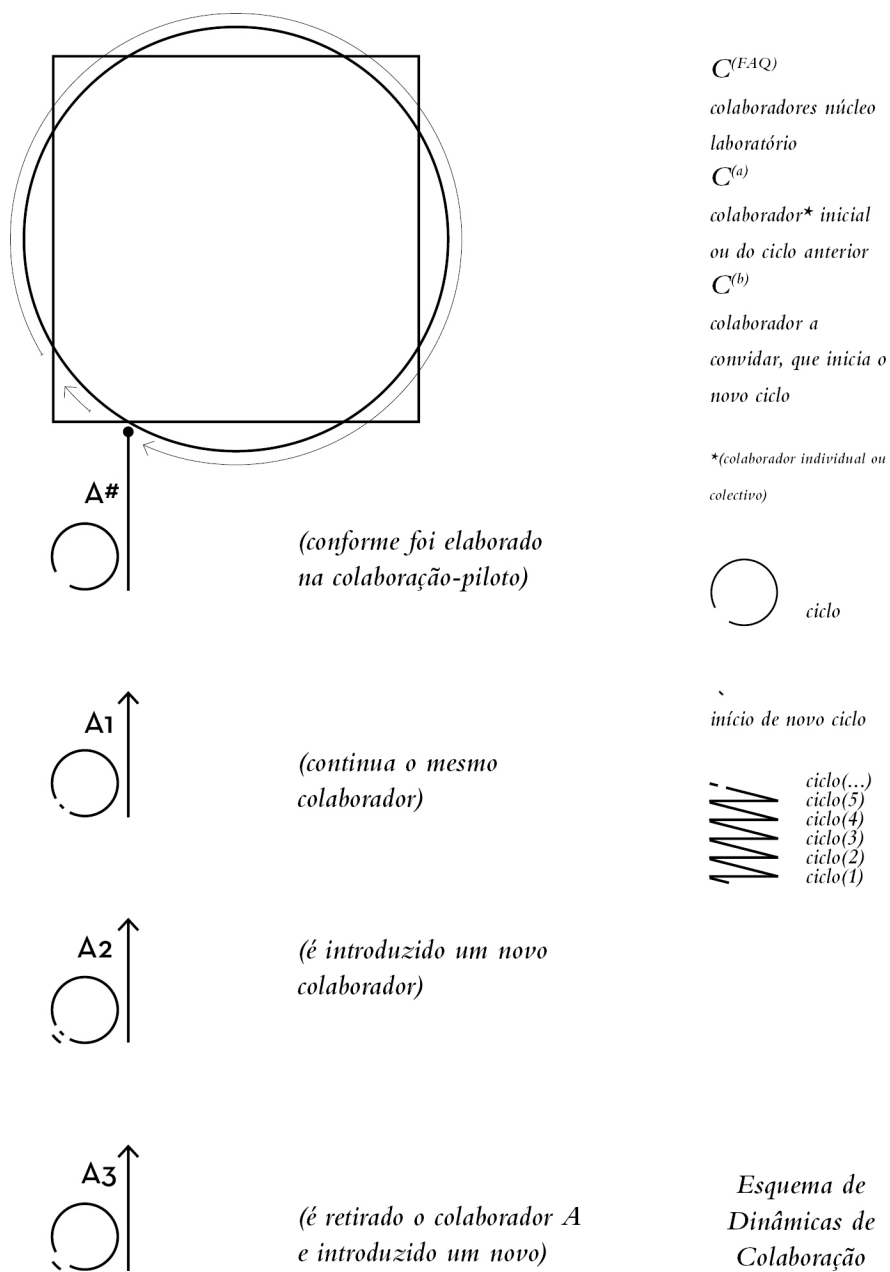


fig.7 – Fórmula base do esquema de colaboração,
laboratório Frequently Asked Questions (2012)

*Esquema de
Permeabilidade
do Modelo*

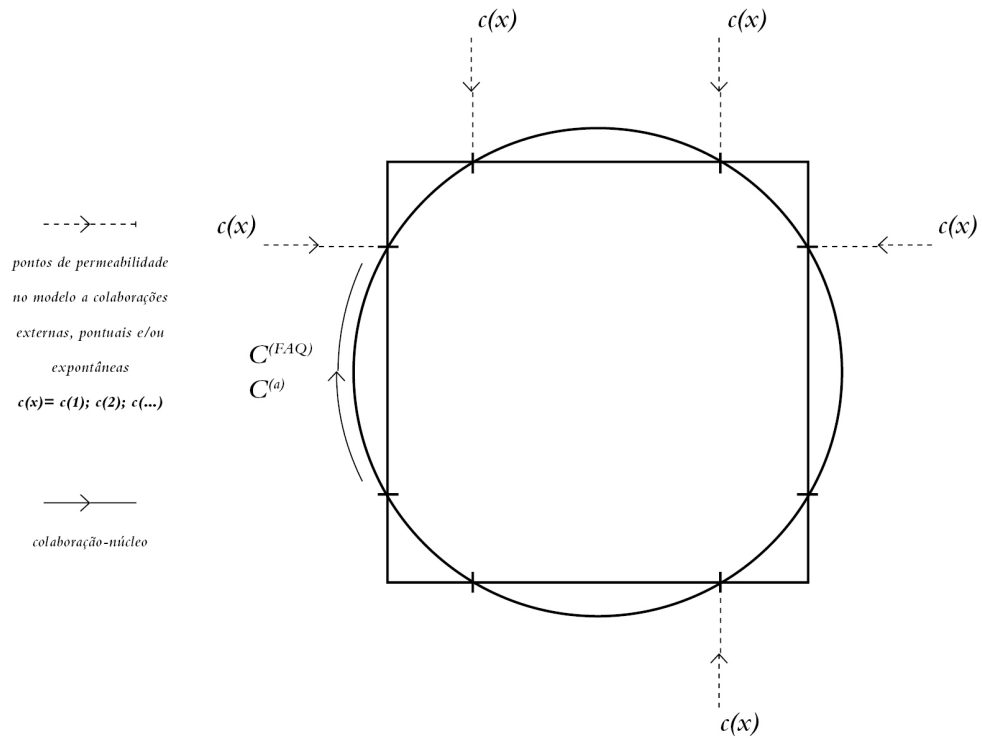


fig.8 – esquema de permeabilidade Geometria de Uma Obra Aberta,
laboratório *Frequently Asked Questions* (2012).

§

3.4.2 CONTINUIDADE E PROJEÇÃO PARA O FUTURO

O laboratório *Frequently Asked Questions* foi concebido para permitir a implementação de um modelo (*Geometria de Uma Obra Aberta*) e consequente aplicabilidade da produção e análise crítica de um pensamento em design, no contexto académico. Actualmente, o modelo (bem como o laboratório) encontra-se implementado, apto para ser executado em projectos futuros, dando continuidade ao laboratório.

Ao apoiar a sua actividade projectual no intercâmbio com colaboradores ou entidades externas à própria disciplina de design e ao ambiente académico, configura-se a possibilidade de transformação de tais contactos em possíveis parcerias com a instituição de ensino onde o laboratório se encontra integrado. Ao extrapolar os limites da academia, o laboratório constitui-se como potenciador de um discurso plural e transdisciplinar (tanto a nível nacional como internacional). Neste sentido, a investigação conduzida pelo laboratório poderá contribuir para a atribuição de uma maior relevância à Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Mais ainda, ao proporcionar um ambiente privilegiado para a investigação orientada para a prática em design, coloca-a na vanguarda do conhecimento científico da disciplina.

Finalmente, o laboratório *Frequently Asked Questions* apresenta-se como uma plataforma capaz de conferir, ao Mestrado em Design de Comunicação e Novos Media e ao seu currículo, um carácter experimental enquanto catalisador de um discurso actualizado do design de comunicação.

§

Todo o corpo de trabalho desenvolvido até então no laboratório, constitui-se como uma base projectual para o futuro. Concretamente, através da colaboração piloto foi possível alcançar as condições necessárias para o lançamento do laboratório. A partir daqui é elaborada uma projecção para o futuro que permite a continuidade programática e consequente autonomia do modelo.

Apresentam-se então as seguintes propostas para a dinamização do laboratório:

- **A optimização das ferramentas do laboratório;** para assegurar a continuidade funcional do modelo, toda a massa crítica da produção e investigação laboratorial deverá ser acumulada num *website*, e deste modo contribuir para reformulações e afinações do modelo mais eficazes.

- **Ensaios teóricos;** a produção regular de ensaios de carácter teórico de dois tipos: 1) ensaios sobre as temáticas do laboratório enquanto complemento teórico/crítico (são exemplos temáticas como curadoria ou edição) e 2) ensaios que se constituem como recensões críticas dos objectos e artefactos resultantes de actividades de cariz prático do próprio laboratório.

Pretende-se assegurar a publicação destes documentos com o objectivo de fazer circular produtos do laboratório.

- **Propostas colaborativas;** que incluem a criação e realização de *work sessions* passíveis de adquirir vários formatos além dos já testados. Estas sessões mantêm os pressupostos inerentes à colaboração-piloto, porém incluem-se novas variáveis, nomeadamente, 1) áreas disciplinares inusitadas, 2) experiências temporalmente mais concentradas, 3) *work sessions* em que o corpo colaborativo é mais alargado. Ao seguir as regras já estabelecidas no modelo de laboratório mudam os colaboradores, bem como o ritmo de produção, contaminando o desenvolvimento do processo.

- **Outros ensaios práticos;** projectos-satélite, como propostas programáticas alternativas, tais como *workshops*, mesas-redondas, palestras, exposições e *screenings*, que visam o contacto com uma comunidade mais alargada, expondo-a às áreas de interesse do laboratório; por outro lado, o território da *reading room* será assim materializável num novo contexto — o público.

Fortuitamente, acabámos por dar início à viabilização de algumas das propostas acima enunciadas:

Em ocasião de desenvolvimento da tese, contactámos o designer Stuart Bailey (membro dos *Dexter Sinister*) no sentido de lhe pedirmos informações sobre a tese de pós-graduação, *The open work: forms of reflexivity*, que está de momento a desenvolver. Após apresentarmos, em linhas gerais, os pressupostos do modelo e do laboratório, Stuart Bailey, em resposta, propõem-nos «construir um género de relação – talvez fazer seminários ou algo do género – no próximo ano».

Esta relação desloca-se dos parâmetros-base de colaboração, no sentido em que diverge do que estabelecemos na colaboração piloto com Pedro Lagoa e porque prevemos que a relação começada em laboratório com Stuart Bailey se desenvolva para lá da espacialidade do mesmo. Nesta perspectiva, iremo-nos dedicar, nos meses que se seguem à entrega da tese, ao desenvolvimento cuidado de uma proposta programática que terá como pano de fundo as obras abertas e como interlocutores o laboratório *Frequently Asked Questions* e Stuart Bailey.

A partir da exploração das linhas de convergência e divergência, propomos um discurso-satélite, temporário mas intensivo, a decorrer publicamente no local onde o laboratório for instituído.

§

A criação de tais dinâmicas de produção procuram dar maior visibilidade tanto ao próprio laboratório, enquanto espaço de investigação em design de comunicação, assim como aos artefactos/objectos resultantes deste.

Num futuro próximo o laboratório apresenta, assim, todas as potencialidades para se constituir como gerador de um sistema de reciprocidade entre as diversas disciplinas intervenientes ao nível dos processos, métodos e linguagens.

IV CONCLUSÃO

Esta dissertação, que se assume como uma investigação teórica orientada para a prática, enquadrou-se no âmbito das práticas projectuais de investigação crítica em design de comunicação, guiadas pela lógica da cultura de network. Extraído desta lógica, o modelo projectual, sistematizado e aplicado no laboratório, consiste sobretudo num modelo de questionamento que problematiza a cultura contemporânea no seu todo, e como tal, também a cultura do design. Ao configurar-se a prática de investigação projectual como um modelo de questionamento, pretende-se, acima de tudo, construir uma metodologia capaz de compreender novas extensões e possibilidades para a disciplina de design de comunicação.

Ao questionar a totalidade do que é entendido como a cultura do design, contém em si um carácter auto-reflexivo, atribuindo ao modelo uma maior dinâmica e abertura, que admite processos contínuos de reformulação. Este discurso crítico aplicado (e a aplicar) ao design configura-se, no contexto do laboratório, mais como uma investigação crítica, no sentido de que é criado um espaço de produção e questionamento, onde o que se torna essencial é a materialização dessas mesmas questões. Este formato de investigação permite a composição de um campo de acção no qual, em termos projectuais, não é a resposta directa, mas sim a potencialidade dessas mesmas questões formarem outras questões, isto é, como matéria crítica.

Neste sentido, foram enunciadas no início desta dissertação quatro questões, de forma a orientar a investigação⁽⁵⁵⁾. Extraídas do modelo *Tetrad*⁽⁵⁶⁾, e no contexto do método do laboratório, consistiram em: O que [o modelo] potencia? O que torna obsoleto? O que recupera? Quais as consequências/potencialidades quando levado ao limite?

O modelo *Geometria de Uma Obra Aberta*, tal como se constitui, e também do que foi possível testar na sua aplicação prática, amplia os métodos e procedimentos de questionamento e de constante reposicionamento relativamente à matéria crítica da disciplina. Por outro lado, por se centrar sobretudo nas questões e problemáticas levantadas, pode tornar obsoleta a estabilidade de soluções ou respostas a essas mesmas questões, do que é instituído como uma *certeza*. Recupera o sentido da *práxis*, na sua essência

(55) Estas questões são lançadas no capítulo 1 Introdução, TOMO I

(56) Para um entendimento mais completo do modelo *Tetrad*, ver (MCLUHAN, 1988).

uma simbiose indissociável entre teoria e prática. Em último caso, quando estas mesmas consequências são exponenciadas, este processo de questionamento provoca obrigatoriamente uma destabilização, em termos gerais, do conhecimento (adquirido e transmitido).

No entanto, o modelo projectual tem uma aplicação neste laboratório e portanto uma componente prática que formaliza e torna matéricas todas as questões enunciadas e desenvolvidas. Como está sempre presente uma materialização, que se compõe como arquivo e legado de conhecimento, estas questões (lineares ou não-lineares) contrariam sempre esta tendência de anulação do conhecimento (no caso do modelo ser potenciado ao limite). Estas materializações, tal como previsto no próprio modelo, podem ser sempre revistas, questionadas e constantemente actualizadas.

Outro aspecto deste questionamento constante é o facto de se constituir como um confronto entre disciplinas, um processo de diálogo entre conhecimentos e experiências transportadas destas. Neste sentido, este questionamento que se articula entre a teoria e a prática, compõe-se sobretudo como um conhecimento produtivo e mediado, não apenas centrado na disciplina do design de comunicação.

V REFERÊNCIAS

TOMO I

BIBLIOGRAFIA

- BAZZICHELLI, Tatiana (2006), *Networking: The Net as Artwork*. Digital Aesthetics Research Center, Aarhus University, Aarhus.
- BAZZICHELLI, Tatiana (2011), *Network Disruption*. Department of Information and Media Studies Aarhus University, Aarhus.
- BLAUVELT, Andrew (2008), “Towards Relational Design”, in *Design Observer*. Página consultada em 17 de Outubro de 2012, <<http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=7557>>.
- BLAUVELT, Andrew e LUPTON, Ellen (2011), “Introduction”, in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.
- CASTELLS, Manuel (2001), *A Galáxia Internet: Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. 2ª edição, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa.
- ECO, Umberto (1962), *Obra Aberta*. Editora Perspectiva, São Paulo. 1971
- ECO, Umberto (1962), *The Open Work*, Harvard University Press, Cambridge. 1989
- GERE, Charlie (2004), *Digital Culture*. Reaktion Books, London.
- GIAMPIETRO, Rob (2011), “School Days”, in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.
- JENKINS, Henry (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- LAFIA, Marc (2012), *Empires: A Film on Networks*.
- MANOVICH, Lev (2001), *Database as a Symbolic Form*. Cambridge, The MIT Press.
- MANOVICH, Lev (2005), *Remix and Remixability*. Página consultada em 28 de Outubro de 2012, <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0511/msg00060.html>>.
- METAHAVEN (2009), *Iaspis Forum on Design and Critical Practice: The Reader*, Magnus Ericson, Martin Frostner, Zak Kyes, Sarah Telemann e Jonas Williamsson (eds.), Sternberg Press.
- MILLER, Paul D. (2004), *Rhythm Science*. The MIT Press, Cambridge.
- MOURA, Mário (2009), *Design Em Tempos de Crise*. Braço de Ferro, Lisboa.
- MOURA, Mário (2011), *O Big Book Uma Arqueologia do Autor*. Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto.
- REINFURT, David (2003), “One Possible Scenario for a Collective Future”, *Dot Dot Dot* 5. Consultado a 17 de Setembro de 2012, <www.haraldpeterstrom.com/content/5.pdf/Harald%20Peter%20Str%C3%B6m%20%E2%80%93%20Read%20Later,%20lulu.com%20draft.pdf>.
- VARNELIS, Kazys (2008), *The Rise of Network Culture*. Página consultada em 29 de Outubro de 2012, <varnelis.net/the_rise_of_network_culture#_edn1>.
- VARNELIS, Kazys (2010), *The Meaning of Network Culture*. Página consultada em 29 de Outubro de 2012, <www.eurozine.com/articles/2010-01-14-varnelis-en.html>.

WILD, Lorraine (2011), “Unraveling”, in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.

TOMO II

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, Chris (2006), *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. London: Hyperion.

BENERA, Anca e ESTEFÂN, Arnold (2011), *Hard Edit: Self Publishing in Times of Freedom and Repression*. Centre for Visual Introspection, Bucharest.

BLOCH, Mark (2000), *Communities Collaged: Mail Art and the Internet*, New Observations. Página consultada em 10 de Outubro de 2012, <www.panmodern.com/newobservations.html>.

BORNAETXEA, Arturo Rodriguez (2006), *The ‘Making of’ as Working Material*. Página consultada em 24 de Outubro de 2012, <www.arteleku.net/publications/publishing/zehar/59-sequences-and-fragments/the-201cmaking-of201d-as-working-material-concerning-production-distribution-and-dissemination-.arturo-fito-rodriguez-bornatxea/?searchterm=arturo%20rodr%C3%ADguez>.

BRYANT, Levi (2007), *Of Resonance*. Página consultada em 22 de Novembro de 2012, <www.larvalsubjects.wordpress.com/2007/07/11/of-resonance/>.

BRYANT, Levi (2010), *Resonance, Timbre, and Food*. Página consultada em 22 de Novembro de 2012, <www.larvalsubjects.wordpress.com/2010/08/02/resonance-timber-and-food/>.

BRYANT, Levi (2011), *Locus Communis and Resonance*. Página consultada em 11 de Novembro de 2012, <www.larvalsubjects.wordpress.com/2010/07/31/locus-communis-and-resonance/>.

CANETTI, Patrícia e DE PAULA, Leandro (2008), “What May We Expect from a Contemporary Channel?” in *The Mag.net reader 3 – Processual Publishing. Actual Gestures*, Alessandro Ludovico e Nat Muller (eds.), OpenMute: Londres.

CASTELLS, Manuel (2000), *The Rise of the Network Society*. Second edition, New York: Blackwell Publishers.

CASTELLS, Manuel (2003), *The Power of Identity: The Information Age: Economy, Society and Culture*. John Wiley & Sons.

CHAFFEE, Steven H. e METZGER, Miriam J. (2001), *The End of Mass Communication?*, in Department of Communication University of California – Santa Barbara. Página consultada em 24 de Novembro de 2012, <www.udel.edu/communication/COMM418/cai/extra/chaffee.pdf>.

CHAMBERLAIN, Colby (2011), *The Binder and the Server*. Página consultada em 27 de Novembro de 2012, <www.artjournal.collegeart.org/?p=2644#fnref-2644-9>.

ECO, Umberto (1979), *The Role of the Reader*. Bloomington, Indiana University Press.

ECO, Umberto (1994), *The Future of the Book*. Página consultada em 29 de Novembro de 2012, <www.themodernword.com/eco/eco_future_of_book.html>.

ERASO, Miren (2003), *Work in Progress, Work in Transit, Interview with Catherine David*. Página consultada em 27 de Novembro de 2012, <www.arteleku.net/publications/publishing/zehar/51-resistance-and-creation/work-in-progress-work-in-transit.-interview-/?searchterm=catherine%20david>.

- ERASO, Miren (2006), "What Are We Doing Here?", in *The Mag.net Reader – Experiences in Electronic Cultural Publishing*, Miren Eraso, Alessandro Ludovico e Slavo Krekovic (eds.), Arteleku: Itália.
- FRIEDMAN, Ken (1995), "The Early Days of Mail Art: An Historical Overview", in *Eternal Network. A Mail Art Anthology*, Chuck Welch (ed.), Calgary, Alberta, Canada, University of Calgary Press.
- FRIEDMAN, Ken (1998), *The Fluxus Reader*. London, U.K., Academy Editions.
- FRIEDMAN, Ken (2005), *Intermedia: Enacting the Liminal*. Klaus-Peter e Breder Hans Busse (ed.), Dortmunder Schriften zur Kunst.
- GALLOWAY, Alexander R. (2004), *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge.
- GIAMPIETRO, Rob e REINFURT, David (2008), "From 0 to 1" in *The Most Beautiful Swiss Books 2008*.
- GIDDENS, Anthony (1990), *The Consequences of Modernity*. California: Stanford University Press.
- GIDDENS, Anthony (1991), *As Consequências da Modernidade*. Editora UNESP, São Paulo.
- GIDDENS, Anthony (2000), *O Mundo na era da globalização*. Editora Presença, Lisboa.
- GITELMAN, Lisa (2004), *New Media, 1740-1915*, Lisa Gitelman, Geoffrey B. Pingree (eds.), MIT Press.
- GOGGIN, James (2011), "Practice from Everyday Life: Defining Graphic Design's Expansive Scope by Its Quotidian Activities", in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.
- GONÇALVES, Sofia (2011), "Competição ou Cooperação: das publicações como espécies em evolução, entre idealismo e ideologia", in *SAMIZDAT: -Eu Publico-me/-Eu mesmo Publico*, Marcos Balestros e Sofia Gonçalves (eds.).
- HELD JR, John (1998), "From Dada to DIY: The history of Alternative Art Culture in the 20th Century". *Factsheet Five*, nº63, 23-25.
- HELD JR, John (2005), "The Mail Art Exhibition: Personal Worlds to Cultural Strategies", in *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, Annmarie Chandler e Norie Neumak (ed.), London, England, The MIT Press Cambridge.
- JENKINS, Henry (2002), *Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans*. Página consultada em 21 de Novembro de 2012, <www.web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html>.
- JENKINS, Henry (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- KOSTELANETZ, Richard (1993), *Dictionary of the Avantgardes*, Acappella Books, Pennington.
- LÉVY, Pierre (1996), *O Que é Virtual?*. Rio: Editora 34.
- LÉVY, Pierre (1997), *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Perseus.
- LISTER, Martin, et al. (2009), *New Media: A Critical Introduction*. 2nd edition, Routledge.
- LUDOVICO, Alessandro (2008), "Paper and Pixels in Love: An email interview with Alessandro Ludovico". *Piracy: antiTHESIS*, Volume18, 82-85.

- LUDOVICO, Alessandro (2012), *Post-Digital Print–The Mutation of Publishing Since 1894*. Publisher Creating 010, Hogeschool Rotterdam & Onomtoppee, Eindhoven.
- LUPTON, Ellen (2011), “Reading and Writing” in *Graphic Design – Now In Production*, Andrew Blauvelt e Ellen Lupton (eds.), Walker Art Center.
- MAEDA, John (2006), *The Laws of Simplicity, Design, Technology, Business Life*. MIT Press.
- MCLUHAN, Marshall (1994), *Understanding Media*. (1964) 1st edition. MIT Press.
- MORTON, Tim (2009), *Tim’s Guide to Timbre*. Página consultada em 22 de Novembro de 2012, <www.ecologywithoutnature.blogspot.pt/2009/01/tims-guide-to-timbre.html>.
- MURPHIE, Andrew (2008), “Ghosted Publics – the ‘Unacknowledged Collective’ in the Contemporary Transformation of the Circulation of Ideas” in *The Mag.net reader 3 – Processual Publishing. Actual Gestures*, Alessandro Ludovico e Nat Muller (eds.), OpenMute: Londres.
- PAYK, Nam June (1978), “George Maciunas and Fluxus”. *Flash Art*, n°84-85, 46-50.
- PINTO, Raquel (2011), “Regarding Distribution”, in *SAMIZDAT: -Eu Publico-me/-Eu mesmo Publico*, Marcos Balesteros e Sofia Gonçalves (eds.).
- PRICE, Seth (2002), *Dispersion*. Página consultada em 27 de Setembro de 2012, <www.distributedhistory.com/Dispersion08.pdf>.
- SHULGIN, Alexei e BOOKCHIN, Natalie (1999), *Introduction to net.art (1994-1999)*. Página consultada em 29 de Setembro de 2012, <www.easylife.org/netart/>.
- SINISTER, Dexter (2006), *A Short Account of the Library*. Página consultada em 22 de Novembro de 2012, <www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/AShortAccountOfTheLibrary.pdf>.
- SINISTER, Dexter (2011), *Here is a Thought-Experiment*. Página consultada em 23 de Novembro de 2012, <www.servinglibrary.org/words.html?id=97>.
- SMITH, Owen (1998), “Developing a Fluxable Fórum: Early Performance and Publishing” in *The Fluxus Reader*, Ken Friedman (ed), London, U.K., Academy Editions.
- TELESIN, Julius (1973), “Inside ‘Samizdat’”, *Encounter*, 40, Fevereiro de 1973. Página consultada a 6 de Novembro de 2012, <www.unz.org/Pub/Encounter-1973feb-00025>.
- VARNELIS, Kazys (2010), *The Meaning of Network Culture*. Página consultada em 29 de Setembro de 2012, <www.eurozine.com/articles/2010-01-14-varnelis-en.html>.
- VINCITORIO, Francesco (1982), “Informalista o videoartista? Le tendenze artistiche dagli anni ‘40 ad oggi”. *L’Espresso*, n°44, 19-23.
- WELCH, Chuck (1995), *Eternal Network. A Mail Art Anthology*. Chuck Welch (ed.), Calgary, Alberta, Canada, University of Calgary Press.
- ZASLAVSKAYA, Olga (2011), “De samizdat a Samizdat: Origens”, in *SAMIZDAT: -Eu Publico-me/-Eu mesmo Publico*, Marcos Balesteros e Sofia Gonçalves (eds.).

TOMO III

BIBLIOGRAFIA

- BACH, FriedrichTeja (1991), *Brancusi: Photo Reflection: Exhibition Catalog*. Didier Imbert Fine Art.
- BAILEY, Stuart, REINFURT, David e KEEFER, Angie (2011), *The Serving Library Company, Inc. Statement of Intent(draft)*. Página consultada em 29 de Setembro de 2012, <www.dextersinister.org/MEDIA/PDF/Statementofintent.pdf>.
- BOUCHER, Douglas, JAMES, Sam e KEELER, Kathleen H. (1982), “The ecology of mutualism”, in *Annual Review of Ecology and Systematics*, Vol. 13. Página consultada em 11 de Dezembro de 2012, <www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev.es.13.110182.001531>.
- CARSE, James P. (2010), “Finite and Infinite Games”. *Dot Dot Dot*, nr.20, 86.
- CHANDLER, Annmarie (2006), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, The MIT Press, Cambridge.
- DAWKINS, Richard (1976), *The Selfish Gene*. Oxford, Oxford University Press, 2006.
- DENISSE, Mattia (2009), *Experiments and Observations On Different Kinds Of Air*, in João Maria Gusmão e Pedro Paiva (eds.), DGArces.
- DENISSE, Mattia (2011), *Câmara de descompressão*. Dois Dias Edições, Lisboa.
- ECO, Umberto (1962), *Obra Aberta*. Editora Perspectiva, São Paulo, 1971.
- ECO, Umberto (1962), *The Open Work*. Harvard University Press, Cambridge, 1989.
- FIORANI, Francesca (1995), “Reviewing Bredecamp”. *Renaissance Quarterly*, nr.51, 260-274.
- LAGOA, Pedro e PESTANA, Cláudia (2012), “Une Partie d’Échecs: Sieges and Stands”. *E-Journal: Issue2 Intimacy, Autonomy and Anonymity within the Urban Fabric*. Consultado a 23 de Outubro de 2012, <gwangjubiennale.org/_DATA/DOWNLOAD/E-journal_issue2_final.pdf>.
- LEACH, Robert (2004), *Makers Of Modern Theatre: An Introduction*. Routledge, New York.
- MURPHIE, Andrew (2008), “Ghosted Publics – the ‘Unacknowledged Collective’ in the Contemporary Transformation of the Circulation of Ideas”, in *The Mag.net reader 3 – Processual Publishing. Actual Gestures*, Alessandro Ludovico e Nat Muller (eds.), OpenMute: Londres.
- QUARESMA, José, PAULO, Fernando Rosa Dias, GUADIX, Juan Carlos Ramos (coord.), (2011), *Investigação em Arte e Design. Fendas no Método e na Criação*. CIEBA, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisboa.
- ROBEY, David (1989), “Introduction” in *Open Work*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- TWENLOW, Alice (2006), “From The (A) Trivial To The (B) Deadly Serious, Lists Dominate Visual Cultur”, in *Looking Closer 5: Critical Writings On Graphic Design*. Michael Bierut, William Drenttel e Steven Heller (eds.), Allworth Press, Nova Iorque.
- VESIC, Jelena (2008), “Publishing the Public: Why bother?”, in *The Mag.net reader 3 – Processual Publishing. Actual Gestures*, Alessandro Ludovico e Nat Muller (eds.), OpenMute: Londres.

VI APÊNDICES EM SUPORTE DIGITAL

APÊNDICE I: Intersecções

<drive.google.com/?authuser=0#folders/0B7IkbMq2mHSIWnlvTnIyVmRiV1k>

APÊNDICE II: Publicação-Parasita

<drive.google.com/?authuser=0#folders/0B7IkbMq2mHSITlJjTDJrREFwR2c>

APÊNDICE I: Geometria de Uma Obra Aberta

<drive.google.com/?authuser=0#folders/0B7IkbMq2mHSIdjlpZWNYb1FjWlk>