

A ICONOCLASTIA TECNOLÓGICA DE EDGAR FRANCO NA ARTE MÍDIA

Fábio Oliveira Nunes¹

RESUMO: Este artigo tece reflexões sobre três obras em artemídia do artista transmídia brasileiro Edgar Franco, também conhecido como Ciberpajé: *La Vero* (2016), *Immobile art* (2009) e *Freakpedia* (2007, com Fabio FON). Observa-se que estas três produções reúnem características comuns: partem de elementos do contexto tecnológico para propor premissas radicalmente opostas às expectativas de uso convencional dos meios; acabam por operar em um domínio essencialmente conceitual, onde a ideia da proposição artística se sobressai sobre o objeto em si. Os projetos analisados são capazes de gerar uma tomada reflexiva do público, instigando a pensarmos para além de modelos tecnológicos hegemônicos.

Palavras-chave: artemídia, iconoclastia, arte e tecnologia, contexto tecnológico.

ABSTRACT: This article reflects about three artworks in media art by the Brazilian artist Edgar Franco, the Ciberpaje: *La Vero* (2016), *Immobile art* (2009) e *Freakpedia* (2007, with Fabio FON). It is observed that these three productions have common characteristics: they originate from elements of the technological context to propose premises radically opposed to the expectations of conventional use of the media; operate in an essentially conceptual domain, where the idea of the artistic proposition stands out over the object itself. The projects analyzed are able to generate a reflexive take of the public, instigating to think beyond hegemonic technological models.

Keywords: media art, iconoclasm, art and technology, technological context.

ICONOCLASTIAS

Imagine que em plena ascensão da telefonia móvel, quando a ubiquidade dos dispositivos móveis surge como um valor amplamente cultuado, um artista venha a recusá-la veementemente, ao ponto de trancafiar um telefone celular novo em uma caixa repleta de cadeados, cuja campainha – quando alguém liga a ele – traz a indubitável declaração de recusa ao seu uso na voz do autor: “jamais atenderei este celular, prefiro ressonância

¹ É artista multimídia, doutor em artes na Universidade de São Paulo (USP) e pós-doutor em artes na Universidade Estadual Paulista (UNESP). Atualmente, é pesquisador do grupo de pesquisa cAt: ciência/ARTE/tecnologia do Instituto de Artes da UNESP. É também referenciado como Fabio FON. E-mail: fabiofon@hotmail.com.

mórfica”. Este trabalho chama-se *Immobile art* (2009) e seu criador é o artista transmídia Edgar Franco, também conhecido por Ciberpajé, sobre os quais falaremos mais adiante neste artigo. Por enquanto, é interessante percebermos esta situação como bastante emblemática: esta rejeição enfática pode ser um recurso capaz de explicitar uma realidade presente. Como muito bem já disse o antropólogo e poeta brasileiro Antonio Riserio (1998, p. 42): “a produção poética expressa, até mesmo pelo avesso ou pela degeneração, a realidade envolvente”.

O diálogo entre produções artísticas e as circunstâncias da realidade que as circundam é elemento recorrente em diferentes momentos históricos. Na contemporaneidade, quando há uma multiplicidade de posturas artísticas, várias incursões refletem o desejo de não só aludir ao espírito de sua época, mas de diretamente abordar elementos que impactam o cotidiano, tendo as situações do dia-a-dia, protagonismo. O crítico francês Nicolas Bourriaud (2006), em *Estética Relacional*, defenderá que o artista é um indivíduo que toma um trem em movimento, ou seja, habita as circunstâncias que o presente oferece para transformá-lo em contexto de vida e, em seguida, torná-lo seu próprio universo de criação. Entretanto, é evidente que tomar as circunstâncias em jogo não significa necessariamente que o artista deverá passivamente aceitá-las, ou mesmo, reforçar o que está posto. O artista contemporâneo toma para si a tarefa de instigar reflexões, induzindo ao pensamento sobre o contexto no qual se insere. Com este intuito, o artista lança mão de recursos poéticos que podem pavimentar o seu discurso, incluindo a oposição ou destruição – efetivamente ou simbolicamente – de elementos do contexto em questão.

O termo “iconoclasta”, oriundo dos termos gregos “ícone” (imagem) e “klastein” (quebrar), o mesmo que “quebrador de imagens”, é inicialmente utilizado para definir ações que visavam à destruição de imagens religiosas, com a intenção de questionar a pertinência das representações de entidades na conexão com o sagrado. Por extensão, o termo viria a ser empregado à busca de desintegrar qualquer representação dada, para além do contexto religioso. Nas artes visuais, domínio inequívoco da imagem, as incursões artísticas que implicam em superar drasticamente os cânones até então estabelecidos

podem ser consideradas *iconoclastias*. Por exemplo, Marcel Duchamp, dadaísta histórico, que viria a propor obras ready-made como *A Fonte* (1917), ao recusar as técnicas propriamente “artísticas”, ao obliterar “o gosto” estético, ao propor que é o contexto que dá sentido à obra, a partir de ação de expor algo tão prosaico quanto um urinol, opera um espírito crítico de forte impacto para toda a História da Arte. Está em jogo aqui uma atitude radical, de significativa quebra e recusa, não sobre os objetos em si, mas sobre o ideário ao qual referenciam.

Quando aproximamos a ideia de iconoclastia para a criação artística com os recursos tecnológicos das mídias e da indústria de entretenimento – a chamada artemídia – podemos perceber que esta recusa é sintomática da necessidade de se posicionar diante um modelo de consumo tecnológico que impõe uma lógica instrumental e industrial, cabendo ao artista buscar alternativas, reinventar funções e finalidades para os dispositivos:

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades (MACHADO, 2004, p. 5)

Justamente o universo de criações em novas mídias é um dos domínios de atuação do artista-pesquisador Edgar Franco, o Ciberpajé, da obra citada em nosso primeiro parágrafo. Franco possui extensa produção artística em diferentes linguagens e suas intersecções – quadrinhos, poesia, artemídia, webarte, música, performance, entre outras – em especial, com maior tempo de percurso nas histórias em quadrinhos (HQ), área para a qual tem tecido contribuições importantes enquanto pesquisador, como o conceito de HQtrônicas² e como um dos principais nomes dos quadrinhos poéticos-filosóficos

² HQtrônicas é uma definição do próprio Edgar Franco para os produtos híbridos oriundos da hipermídia e dos quadrinhos. O autor observará como se comportam os paradigmas da chamada vol. 7, num. 15, 2017

brasileiros, conforme Elydio dos Santos Neto (2009). O artista é arquiteto de formação na Universidade de Brasília, tendo realizado mestrado em multimeios na Universidade Estadual de Campinas e doutorado em artes na Universidade de São Paulo.

Pois bem, tive o grande prazer de acompanhar em proximidade o percurso do artista especialmente no período no qual frequentou as instituições paulistas de sua formação; desta proximidade, em vários momentos, esboçamos projetos em parceria como *Vislumbres Pós-humanos*³ e *Freakpedia*, esta última referenciada mais adiante neste texto. Mais especificamente, um dos primeiros projetos concebidos por nós, em meados de 2001, foi um plano de instalação interativa cuja essência, trazida por Franco, era uma narrativa niilista: a vinda de um planeta de uma galáxia distante que se alimentaria de outros planetas, ou mais diretamente, do que haveria de melhor neles. Ao chegar a nosso mundo, os únicos elementos totalmente desprezados pelo planeta glutão seriam justamente os seres humanos, criaturas a serem sumariamente defecadas pelo astro. A ideia trazia algumas premissas a serem explicitadas: o ato de defecar humanos seria, simbolicamente, tanto a descrença na sociedade atual, cujas ideologias hegemônicas viriam a ser cada vez mais rechaçadas⁴ por Franco, quanto à relativização da importância da espécie humana diante da diversidade de criaturas e da força da natureza.

O projeto chegou a prever ambientes capazes de receber e expelir os corpos do público, mas nunca foi realizado de fato, permanecendo como um antecedente conceitual de outros projetos; ainda assim, torna visível uma abordagem explícita, ácida e provocativa, que se resume em propostas poderosas com alto grau de niilismo e uma

“arte sequencial” em meio digital: FRANCO, Edgar. HQTrônicas – Do suporte papel à rede Internet. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2004.

3 *Vislumbres Pós-humanos* é um projeto ainda inédito de ciberinstalação de autoria de Edgar Franco e Fabio FON. O projeto é referenciado em NUNES, Fabio Oliveira. CTRL+ART+DEL: distúrbios em arte e tecnologia. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 208-216.

4 O ideário poético-filosófico do Ciberpajé tem tratado da força da natureza, do afeto, da autocura, da autoafirmação, da transcendência, do desprendimento aos dogmas e às práticas hipercapitalistas, bem como, da retomada de valores ancestrais, entre outras proposições. Muito do que é defendido pelo artista pode ser assimilado através de seus aforismos, que podem ser acessados a partir do link: <https://www.facebook.com/aforismosdociberpaje/>.

pitada de ironia para promover o questionamento do público. Franco – responsável pela essência deste projeto, como já foi dito – acaba por transpor para a artemídia o mesmo caráter questionador de suas histórias em quadrinhos, cuja dimensão “poético-filosófica” busca a reflexão do leitor, conforme palavras do artista em correspondência do ano de 2008 a Elydio dos Santos Neto (2009, p.83): “a principal característica das HQs poético-filosóficas é sua pretensão filosófica, levar o leitor a refletir sobre temas específicos”. Essa é uma genealogia possível para seus trabalhos em artemídia. Mas, para além dos seus objetivos, interessa-nos aqui perceber a natureza de sua abordagem; nos quadrinhos, Franco também é um iconoclasta da linguagem, rompendo com as convenções do gênero⁵, sendo que suas investigações em HQtrônicas estão também ligadas às possibilidades de rupturas dos campos entre as linguagens. Entretanto, em artemídia, sua iconoclastia toma um sentido mais conceitual e radical em sua postura, sem receio de seu impacto. Seguimos agora para três projetos que corroborem nossas reflexões, com um olhar comum ao contexto tecnológico.

FREAKPEDIA E A RELEVÂNCIA ENCICLOPÉDICA

Muitos entusiastas proclamaram a revolução no tratamento do conhecimento humano com a ascensão da colaborativa Wikipedia⁶, uma enciclopédia virtual gratuita na rede Internet, agregando todas as áreas do saber. O que se apresentava como um oásis do conhecimento livre e aberto a todos, sendo utilizada como referência a diferentes públicos – do aluno do ensino fundamental ao pesquisador da pós-graduação – é também repositório de frágil verificação da veracidade de seus conteúdos, além de ser um sistema

⁵ Conforme Edgar Franco (apud Santos Neto, 2009, p.86): “Quadrinhistas que passam mensagens filosóficas e questionamentos existenciais em seus trabalhos, muitas vezes lançam mão de textos poéticos de sua autoria ou de outrem como roteiro para suas HQs. Nem sempre têm compromisso com a linearidade da narrativa, além disso, são caracterizados por muito experimentalismo no enquadramento e no traço”.

⁶ Está disponível através do endereço <http://wikipedia.org>, tendo sua versão em português – referenciada aqui na maioria das vezes – no endereço <http://pt.wikipedia.org>.

especialmente restrito, onde as informações são julgadas por uma elite de administradores que ditam o que merece ou não ser “enciclopédico”.

Este ‘padrão enciclopédico’ é, sem dúvida, o elemento mais discutível da enciclopédia, pois se simplesmente um verbete for considerado fora das normas e pouco relevante, ele estará sujeito à eliminação. Aliás, a discussão em torno da relevância de conteúdos torna-se subjetiva a partir do momento em que não existem critérios comuns aos editores lusófonos. Em uma situação ocorrida na versão em português em que um usuário do estado da Bahia vê sua banda ser eliminada do sistema e indaga aos administradores quais os critérios de relevância, percebe-se que os critérios são pessoais: um deles acredita que a relevância estaria na quantidade de referências no site Google e outro, muito mais presunçoso, diz simplesmente que como ‘afeito à área cultural da Bahia’, simplesmente pelo fato de não conhecer a determinada banda, ela não é relevante. Ainda, há o caso de um verbete sobre um conhecido evento de arte e novas mídias, realizado em São Paulo e no Rio de Janeiro que foi eliminado por conta de ser uma iniciativa desconhecida destes avaliadores. Os organizadores do evento também tiveram seus verbetes biográficos apagados. Ainda no campo das artes, até verbetes sobre o histórico dadaísta Kurt Schwitters foram eliminados em 2007. Os administradores recebem diariamente inúmeras mensagens de repúdio a eliminação de conteúdos presentes – conformando um tipo de censura frequente (FRANCO e NUNES, 2008, p. 1682-1683).



Figura 1: Página principal da Freakpedia em meados de 2007. Fonte: arquivo pessoal.

Em resposta a este “padrão enciclopédico”, Edgar Franco e eu criamos em 2007 a *Freakpedia*, um site de web arte produzido em tecnologia wiki, permitindo tal como na Wikipedia, a contribuição através de verbetes enciclopédicos, mas com uma importante diferença: simplesmente todo o seu conteúdo propõe ser irrevelante, sendo que nada presente nesta enciclopédia terá importância alguma.

Celebrando o mesmo senso irônico dos situacionistas e de niilismo dos dadaístas, o objetivo maior envolvido em *Freakpedia* é estabelecer um espaço colaborativo em que são aceitas contribuições de verbetes de pouca ou nenhuma relevância para toda a humanidade. Em outras palavras, subverte-se a ideia do rigor enciclopédico para dar espaço aos fatos, assuntos e personalidades que estariam distantes da importância ansiada em outras enciclopédias, tendo como único pré-requisito, a veracidade daquilo que é publicado (FRANCO e NUNES, 2008, p. 1684-1685).

A *Freakpedia* permaneceu disponível através do endereço <http://www.freakpedia.org> entre os anos de 2007 e 2016, tendo recebido centenas de contribuições de diferentes assuntos e autores. Grande parte dos verbetes criados por colaboradores da enciclopédia operaram em um universo de insignificâncias cotidianas como “A rodela vazia de fita adesiva”, “A caneta sem tinta”, “O que eu comi hoje”, “A música que está tocando agora”, “Pedaço de papel com anotações desconexas”, entre outras muitas contribuições. *Freakpedia* também abrigou contribuições que trataram de maneira bastante particular temas universais – distante de um esperado padrão enciclopédico impessoal – como “amor”, “arte” e “artista”.

IMMOBILE ART E A UBIQUIDADE DAS MÍDIAS MÓVEIS

No início deste artigo, trouxemos rapidamente *Immobile Art* (2009) de Edgar Franco. Como já citamos, trata-se de uma obra em que se questiona o culto – e a obrigatoriedade – dos dispositivos móveis, em especial, os telefones celulares. Sobre as inspirações sobre o projeto, explica Franco:

A motivação para criar o trabalho veio da reflexão crítica sobre a quase obrigatoriedade contemporânea de termos um telefone celular, assim como da observação do crescente número de festivais de arte-tecnologia patrocinados por empresas de telefonia celular. Muitas das obras recentes da chamada *mobile art* exigem aparelhos de última geração com tecnologias nem sempre acessíveis a todos, aumentando o caráter elitista desses trabalhos e promovendo deliberadamente a venda de celulares de ‘última geração’. Apesar de ser um artista multimídia que trabalho com novas tecnologias sempre reneguei o uso de celulares pela invasão de privacidade que significam e pela despolidez de seu uso diário, rompendo o silêncio em momentos impróprios, desde reuniões de trabalho a eventos sociais. Devido à minha recusa a ter celular, sofro uma cobrança quase diária em meu trabalho e círculo de amigos para adquirir um desses aparelhos. A poética de *Immobile Art* surge no momento que atendo a essa pressão social, adquirindo um telefone celular e imprimindo um novo cartão pessoal no qual incluo o seu número. Esse cartão é dado a amigos e contatos sempre que perguntem o número de meu celular - no entanto ele jamais será atendido quando ligarem, pois estará ‘imóvel’ inserido em uma caixa de acrílico fechada com dez cadeados no contexto da galeria de arte. Ao seu lado o meu cartão pessoal convidando o interator a ligar para o celular. Ao fazê-lo ele escutará o ‘toque’, uma

gravação de minha voz dizendo: ‘Jamais atenderei esse celular, prefiro ressonância mórfica!’ (FRANCO, 2010, p. 1190)



Figura 2: Immobile art na exposição “Instinto Computacional” - # 8. ART – Brasília, 2009. Foto de Luciana Hidemi. Fonte: FRANCO, 2010.

Aqui, a crítica é repleta de ironia, a partir do título do trabalho – a síntese de imobilizar aquilo que é móvel, conseqüentemente destituindo sua funcionalidade. A campanha-mensagem, que toca quando alguém liga, traz sua preferência, igualmente irônica, por “ressonância mórfica” trazendo pistas sobre a visão do artista diante de conexões interpessoais: o termo “ressonância mórfica” se refere à teoria do biólogo inglês Rupert Sheldrake, com base na ideia de que existem campos morfogenéticos que se assemelham aos campos invisíveis da física, ainda não detectados pelos especialistas da área:

Os sistemas auto-organizadores, em todos os níveis de complexidade – incluindo moléculas, cristais, células, tecidos, organismos e sociedades de organismos – são organizados por ‘campos mórficos’. (...) *Ressonância mórfica* é a influência do semelhante sobre o semelhante através do espaço e do tempo. A ressonância mórfica não diminui com a distância. Não envolve transferência de energia, mas de informação (SHELDRAKE apud FRANCO, 2010, p. 1191).

Uma rede informacional invisível no qual todos os seres semelhantes estão interligados foi motivo para irônicas respostas de colegas acadêmicos de Sheldrake, entre as quais, conta-se que quando o autor dizia que iria telefonar a alguém, surgia a provocação de que poderia utilizar a ressonância mórfica para se conectar com seu interlocutor, em vez de usar um telefone. Daí, a menção a esta circunstância por Franco, o que denota, além da aproximação do artista às ideias do biólogo, sua visão de mundo, tal como Sheldrake, holística.

Por outro lado, no plano do contexto tecnológico, *Immobile art* é uma anti-arte-móvel, inserida em um momento em que vários artistas descobrem a mobilidade e a ubiquidade como inspirações, alimentando uma série de festivais e outros eventos nos quais os telefones celulares protagonizam. A obra-protesto de Franco, ao se recusar a atender seu celular, é extensível às práticas sociais inconvenientes que surgem a partir da naturalização da tecnologia. O artista ainda completará seus objetivos, retomando Sheldrake:

Em essência, a poética de *Immobile Art* critica as exigências sociais contemporâneas motivadas por atos de consumo, assim como o incômodo causado por aqueles que não se sujeitam a essas exigências ou pelos arautos das novas idéias, como Sheldrake, que são vítimas da ironia do status-quo (FRANCO, 2010, p. 1191).

A próxima obra aqui discutida, *La Vero*, aprofunda as preocupações de Franco em torno do consumo tecnológico.

LA VERO E A OBSOLESCÊNCIA PROGRAMADA

Os dispositivos tecnológicos estão inseridos dentro de uma lógica de constante superação, quando os produtos – *softwares*, computadores, *smartphones* e outros *gadgets* – apresentam-se como obsoletos, alimentando um ciclo de consumo permanente. Em um dos seus trabalhos mais recentes, *Ciberpajé* posiciona-se contra a chamada obsolescência programada. O termo se refere à opção do fabricante de um produto incluir mecanismos que tornem o artefato não funcional ou obsoleto com a intenção de forçar o consumidor a adquirir uma nova versão ou geração. A prática, além de induzir a um consumo

desnecessário, também é prejudicial ao meio ambiente. Pensando nisso, o artista desenvolveu *La Vero* (2016), que direciona uma importante crítica a esta inexorável instituição do contexto tecnológico:

A instalação interativa *La Vero* reflete sobre a obsolescência programada dos suportes de armazenamento de dados, tornando milhares de acervos inacessíveis, gerando lixo tecnológico e altos custos para a natureza. Isso contribui para a destruição dos biomas globais na busca por fontes de energia para sustentar o hiperconsumo. Nos últimos 20 anos os dispositivos de suporte de dados magnéticos K7, videocassete (VHS), disquete (floppy-disk) de 5,24/3,5 polegadas e zip drive tornaram-se obsoletos. Cada dia é mais difícil encontrar os drives/aparelhos que permitam sua leitura, eles e suas mídias tornaram-se lixo sem destinação certa. A ‘informação’ rende-se ao consumo, ele dita as regras e utiliza-se do discurso da ‘novidade tecnológica’ (FRANCO, 2017, no prelo).

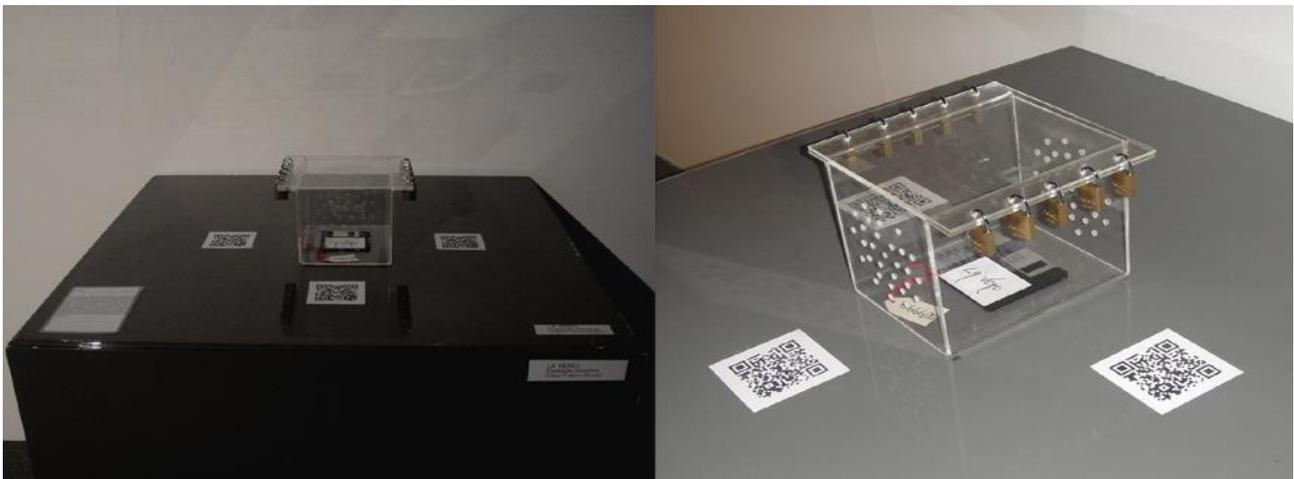


Figura 3: Obra *La Vero* de Edgar Franco exibida na Exposição do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, em 2016, no Museu Nacional da República, em Brasília. Fonte: FRANCO, 2017.

La Vero propõe uma experiência para além do espaço expositivo: o artista propõe um *ouroborus*⁷ da obsolescência tecnológica a partir da potencial compra por parte do

⁷ Ouroborus, etimologicamente oriunda dos termos gregos *oura*, que significa ‘cauda’ e *boros*, que quer dizer ‘devorar’ – aquele que devora a própria cauda – é um símbolo místico que representa a
vol. 7, num. 15, 2017

interator de um disquete de 3,5 polegadas confinado em uma caixa de acrílico sobre o preço de € 666,00 (666 euros) – na época da exibição da obra no Museu Nacional da República, em Brasília, em meados de outubro de 2016, um valor em torno de R\$ 2.400. A partir da aquisição do disquete, o interator poderá refazer um percurso proposto pelo artista entre estados brasileiros que possuem a vegetação do Cerrado, buscando por outros suportes obsoletos que foram enterrados em áreas cujos motivos de degradação ambiental podem ser evidenciados.

Cada item sepultado pelo artista permite (quando retirado da terra e, por assim dizer, exumado em algum dispositivo capaz de ler seus dados) encontrar um próximo objeto em uma relação cíclica: o disquete contem as coordenadas geográficas para que se possa encontrar um disco *zip* localizado no estado de Goiás; o disco *zip* possui as indicações para que se possa encontrar uma *fita VHS* em Minas Gerais; a *fita VHS* possui as coordenadas para uma *fita K7* localizada em algum lugar do Mato Grosso; fechando o ciclo, a *fita K7* possui uma gravação sonora com as coordenadas referentes à localização do Museu Nacional da República, onde esteve o disquete.

La Vero traz um interessante elemento em sua concepção: a obra só é interativa àquele que se dispor a pagar mais de R\$ 2.000 pelo disquete. Para todos os demais, só resta contemplar a obra e sua proposta – o que é reforçado pelo artista através de *QR Codes* expostos junto à caixa de acrílico que permitem acessar o site da obra. Das três obras aqui trazidas é, sem dúvida, o trabalho do Ciberpajé com maior conceitualismo, já que é a ideia se sobressai sobre o objeto em exibição. A proposição de Freire (1999, p.29) sobre os conteúdos programáticos comuns da Arte Conceitual (a histórica – produzida entre 1960 e 1970) e das poéticas de conceitualismos, parece bem propícia para pensarmos em *La Vero*:

A obra Conceitual quebra expectativas arraigadas e cria, muitas vezes, um desconforto intelectual ou em alguns casos, até mesmo físico para o espectador. Frequentemente, a participação a que nos referimos é a atividade resultante desse incômodo. De qualquer maneira, seja através de

eternidade, o infinito, ou ainda, o ciclo da vida, através, em regra, de uma serpente que morde a própria cauda. Trata-se de uma imagem recorrente em diferentes contextos religiosos e espirituais, aderindo também a outros significados.

intervenções no ambiente, (dando a ver o contexto), seja através de projetos envolvendo a consciência do corpo, ou seja ainda nos trabalhos envolvendo palavras (...) o que importa ressaltar é o predomínio da ideia sobre o objeto.

Tendo em vista o percurso do artista em outras linguagens, não deixa de ser bastante instigante perceber que as obras de artemídia de Edgar Franco aqui citadas – tendo *La Vero* como maior exemplar – são obras com forte carga conceitual. Esta constatação demonstra o quanto Franco é um artista multifacetado, não apenas nos múltiplos suportes, mas também na natureza de suas criações, mantendo nas diversas situações a forte base científica e, especialmente, seu desejo de propiciar questionamentos no público, tal como em suas histórias em quadrinhos poético-filosóficas. Então, aqui, o artista opta pelo campo das ideias como forma de construir um discurso explícito e ácido, uma iconoclastia que instiga o pensamento e, em última análise, o esclarecimento do público.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As obras em artemídia de Edgar Franco aqui citadas aspiram a uma proposição de iconoclastia tecnológica: a destruição do senso comum sobre a tecnologia, inclusive explicitando suas implicações sociais. Em *Freakpedia*, inicialmente, é discutida a relevância enciclopédia na Wikipedia. A Wikipedia é mantida por uma organização autodeclarada não-comercial, considerada por entusiastas como um dos produtos mais bem sucedidos de uma cultura colaborativa, ou ainda, um das poucas iniciativas que privilegiam o conhecimento em rede. Entretanto, o que está em questão é justamente o simulacro de liberdade que as tecnologias, mesmo aquelas aparentemente mais abertas e distantes de valores hegemônicos, podem propiciar.

Em *Immobile art*, por sua vez, desvela-se a dimensão relacional da tecnologia; as tecnologias digitais – as tecnologias móveis de modo mais explícito – operam entre as relações, onde se estabelecem expectativas: as relações são pautadas pelas tecnologias, ressoando a máxima “o meio é a mensagem” de Marshall McLuhan (1971), os instrumentos de relações – que não são neutros – passam a ditar regimes sociais, que envolvem

disponibilidade, alcance, *feedback*, controle, linguagem, entre outras instâncias interpessoais. *Immobile art* é uma recusa às práticas – e por extensão, às ferramentas – que assimilamos passivamente com o desejo de estarmos não tão sós.

La Vero, por fim, segue um caminho mais intrínseco á tecnologia, tocando em seu *modus operandi*: o anseio pela novidade. Ora, todos nós – imersos neste mundo contemporâneo – estamos consumindo produtos tecnológicos o tempo todo; sejam computadores, *softwares*, telefones celulares, impressoras, ou mesmo, suportes de armazenamento de dados digitais, todos fadados a serem superados em um curto período de tempo. Franco nos mostra uma *verdade inconveniente* das implicações de um regime de consumo tecnológico acelerado – quando comparado a tempos de outrora – apontando preocupações sobre a sustentabilidade de nossa própria existência e, mesmo, mostrando o próprio simulacro de preocupação ambiental de conglomerados aos quais não interessa (por colocar em risco seus exorbitantes lucros, obviamente) questionamentos sobre a necessidade de novos modelos de consumo, que venham a ser coerentes com a ameaça presente de um colapso ambiental irreversível para a nossa espécie.

Nas três obras de artemídia de Edgar Franco, a postura iconoclasta é o ponto de partida para uma tomada reflexiva do público sobre as implicações tecnológicas de práticas sedimentadas; busca-se consciência sobre o que está naturalizado: é possível pensarmos além dos modelos tecnológicos hegemônicos? A postura iconoclasta, ao engendrar uma situação distante daquilo que nos acostumamos a vivenciar, nos sensibiliza e nos motiva a ser parte ativa de mudanças necessárias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2006.

FRANCO, Edgar Silveira. Aurora pós-humana: universo ficcional multimídia em expansão. In: DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete (orgs.). *Criação e poéticas digitais*. Caxias do Sul, RS: Educs, 2005. pp. 61-72.

FRANCO, Edgar. Immobile art: uma irônica poética tecnológica de contestação. In: Anais do 19º Encontro Nacional da ANPAP. Maria Virginia Gordilho Martins (Viga Gordilho); Maria Herminia Olivera Hernández. (Org.). Cachoeira: ANPAP, EDUFBA, 2010.

FRANCO, Edgar. La Vero: processo criativo de instalação interativa que questiona a obsolescência programada e o colapso global. In: Anais do 26º Encontro Nacional da ANPAP. Luisa Paraguai Donati; Milton Sogabe (Org.). Campinas: ANPAP, PUCCAMP, 2017. No prelo.

FRANCO, Edgar; NUNES, Fabio Oliveira. O Elogio da Insignificância: Uma Poética Libertária no Ciberespaço. In: Anais do 17º Encontro Nacional da ANPAP. Sandra Regina Ramalho e Oliveira; Sandra Makowiecky. (Org.). Florianópolis: ANPAP, UDESC, 2008. p.1680 -1690.

FREIRE, Cristina. *Poéticas do Processo – Arte conceitual no museu*. São Paulo: Iluminuras/MAC-USP, 1999.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. E-Compós - Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n.1, dezembro de 2004. 15 p. Disponível em: < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16>>. Acesso em 08 de outubro de 2017.

McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem* (Understanding media). 3ª ed. São Paulo: Cultrix, 1971.

NUNES, Fabio Oliveira. *CTRL+ART+DEL: distúrbios em arte e tecnologia*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

READY-MADE. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em:

<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>>. Acesso em: 09 de outubro de 2017. Verbetes da Enciclopédia.

RISERIO, Antonio. *Ensaio sobre o texto poético em contexto digital*. Salvador: Copene, 1998.

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. In: *Visualidades – FAV-UFG*. V. 7. N.1. 2009. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18120>>. Acesso em 09 de outubro de 2017.