

1. Término utilizado para designar el vacío entre las unidades morfológicas de un mensaje o entre los textos de la cultura y el papel que esa discontinuidad tiene en los procesos de comunicación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBALADEJO, T. (1998) "Polyacroasis in rhetorical discourse", *Canadian Journal of Rhetorical Studies/La revue canadienne d'études rhétoriques* 9, 155-167.
- GIANETTI, C. (2002) *Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: L'angelot.
- GRUPE  $\mu$  (1970) *Rhétorique générale*. París: Larousse.
- (1992) *Traité du signe visuel*. París: Seuil.
- LYOTARD, J.-P. (1974) *Discours, figure*. París: Klincksieck.
- MANOVICH, L. (2001) *The language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- MERLEAU-PONTY, M. (1964) *Sense and Non-sense*. Evanston: Northwestern University Press [*Sens et non-sens*, 1945].
- SILVERMAN, K. (2002) "The dream of nineteenth century", *Camera Obscura* 17(3), 1-29.

## ABSTRACT

*The paper discusses the role of rhetoric in the digital arts. Its aims are to present a new approach to the aesthetic aspects of the electronic and digital media and to explore the possibilities of establishing, in a coherent manner, relations of continuity between different and conflicting paradigms.*

Eduardo Peñuela Cañizal es profesor titular de la Universidad de San Pablo (Brasil), siendo sus principales dominios de conocimiento la semiótica y la poética de la imagen. Es fundador del Posgrado en Artes de la Universidad de San Pablo, productor de un largometraje premiado en Brasil y, actualmente, uno de los vicepresidentes de la *International Association for Visual Semiotics*. Colaboró en suplementos culturales de los periódicos brasileños de más prestigio y ha publicado numerosos trabajos en revistas especializadas de América del Norte, Latinoamérica y Europa. Con beca del Consejo Nacional del Desarrollo Científico (CNPq) efectúa en este momento una investigación sobre los residuos oníricos, abyectos y descartables en la poética de las imágenes. E-mail: epcaniza@uol.com.br

## O CIBERESPÇO, A VIDA E A ARTE

LUCIA LEÃO

Artistas da ciberarte estão reatualizando sonhos que povoaram vários dos movimentos da arte moderna. A idéia de religar arte e vida, por exemplo, tão veemente na obra de Lygia Clark, ressurgiu com força total em vários projetos de net arte que incitam e/ou exigem a atuação das pessoas. Os artistas (ou grupo de artistas) muitas vezes abandonam a postura de autores de obras "completas" e "prontas" e passam a criar propostas de participação.

## 1. PENSANDO O CIBERESPÇO

Atualmente, a palavra ciberespço está presente em vários lugares. De revistas especializadas em informática a jornais; de congressos e reuniões científicas a fanzines para adolescentes e tribos radicais; de conversas literárias a fã clubes de ficção científica. A mesma pluralidade pode ser encontrada nos múltiplos significados que o termo ciberespço pode adquirir. Veremos alguns de seus sentidos e, em seguida, apresentarei alguns pontos para reflexão. O objetivo dessas pontuações não é explicar de maneira precisa ou revelar o verdadeiro significado da palavra ciberespço, pois isso seria impossível, já que estamos diante de uma tecnologia em constante fluxo e mutação.

A palavra ciberespço foi cunhada por William Gibson (1984), em seu



livro *Neuromancer*. Na ficção científica de Gibson, temos uma sociedade dominada por aparatos tecnológicos, repleta de implantes neuronais e ciborgues.

Na introdução de um dos primeiros livros dedicado exclusivamente ao tema, o professor de Arquitetura da Universidade do Texas, em Austin, Michael Benedikt (1991) apresenta um interessante conceito para ciberespaço. Suas idéias derivam da teoria dos três mundos interconectados – que compõem o mundo como um todo – proposta pelo filósofo da ciência Karl Popper (1972). De acordo com Popper, o Mundo 1 corresponde ao mundo das coisas naturais e materiais, e inclui suas propriedades físicas. O Mundo 2 compreende o mundo subjetivo da consciência, as intenções, os sentimentos, os pensamentos, os sonhos, as memórias, etc. Já o Mundo 3, é o reino das estruturas públicas e sociais, produtos das mentes das criaturas vivas, interagindo umas com as outras e com os demais Mundos. Muitas das estruturas do Mundo 3 são abstratas, entre elas a linguagem, a Matemática, as religiões, a Filosofia, as Artes, as Instituições, etc. Em Popper, os templos, as catedrais, as bibliotecas, os livros, os shows (entre outros) são manifestações físicas de estruturas mentais, isto é, do Mundo 3. Assim, acompanhando o pensamento de Popper, Benedikt afirma que o ciberespaço seria o último estágio de evolução do Mundo 3, pois estaria liberto da materialidade (1991: 4). E esclarece: o ciberespaço não vai substituir os elementos preexistentes no Mundo 3, mas sim reposicioná-los.

Na análise das tendências apresentadas pelos autores que compõem sua coletânea, Benedikt identifica quatro linhas de pensamento. No primeiro grupo, estão os autores que pensam o ciberespaço em termos de antigas mitologias, do universo de luta entre vida e morte que impera no mundo dos jogadores de videogames da madrugada, dos grupos que participam de MUDs, da ficção científica, etc. Os autores que discutem esses tópicos são: Michael Heim, David Thomas e Allucquere Rosanne Stone.

Na segunda linha de pesquisa estão os autores que estudam o ciberespaço em relação com a história dos meios de comunicação e suas características distintivas tais como a telepresença. Os artigos de Wendy Kellog e Tom Barrett são bons exemplos nesse tipo de abordagem.

No terceiro grupo estão os que investigam o ciberespaço em relação à arquitetura. O texto de Benedikt é um exemplo que analisa questões de design. Marcos Novak, por sua vez, propõe o conceito poético de arquitetura líquida.

No último grupo da coletânea, estão os artigos de Tim McFadden – que examina a idéia de ciberespaço como uma rede informacional do deus védico Indra, um universo de contas, infinitas em número, cada uma delas refletindo as demais; e a interessante abordagem de Alan Wexelblat sobre espaços abstratos em geral.

Pensando em termos cognitivos, para muitos outros pesquisadores, o ciberespaço se define a partir da capacidade conectiva das redes. A interconectividade levaria à construção de um hipercórtex, formado pela associação de inteligências interlinçadas (Ascott 1997). Nessa bela imagem de cérebro planetário se encaixa também a proposta de inteligência coletiva de Pierre Lévy (1994).

## 2. EM BUSCA DE UM CONCEITO

O que se percebe, diante dessa profusão de significados e abordagens, é que o ciberespaço não pode ser compreendido num só ângulo. Talvez um bom caminho para aprofundarmos nossa reflexão seja buscar os elementos constitutivos desse espaço virtual. Em primeiro lugar, precisamos ter em mente que tudo o que percebemos com nossos sentidos quando estamos diante de computador – todas as imagens, textos, sons, vídeos, animações ou objetos tridimensionais – são produtos de uma síntese numérica. Ou seja, são resultados de cálculos efetuados pelo computador. Em outras palavras, as imagens e os sons sintetizados são essencialmente representações perceptíveis de modelos matemáticos. Nesse sentido, parafraseando uma definição do grande pensador dos mundos virtuais, Philippe Quéau (1993: 13-14) e ampliando seu conceito, eu diria que, numa primeira análise:

O ciberespaço é um mundo virtual formado por uma base de dados matemáticos que se apresentam aos nossos sentidos como espaços interativos, hipermediáticos, e interconectados. O ciberespaço é explorável e visualizável em tempo real.

O ciberespaço, tal como podemos experimentá-lo em nossos dias, muito se assemelha a um sonho bastante antigo, o da biblioteca universal, aquela que contém um exemplar de todos os livros possíveis. O mito da biblioteca total foi narrado por Borges em “A biblioteca de Babel” (1989: 465). Borges nos conta que ela é enorme, mas é também finita. Seu principal problema relaciona-se à gestão de fichários ou banco de dados. Como conceber e organizar esses dados de forma que eles não sejam meras pilhas de informações, mas sim sistemas organizados? Um sistema organizado deve facilitar a inserção de novos dados, a procura de uma informação desejada e a seleção de dados segundo critérios previamente estabelecidos (Rosenstiehl 1988).

Porém, no caso da WWW, mais do que uma biblioteca enquanto coleção de informações, temos que pensar essa biblioteca como algo vivo, mutan-



te, em constante transformação. Biblioteca enquanto espaço público e coletivo de criação. Biblioteca formada na interação entre equipamentos, informações e mentes. Em outras palavras, embora uma pessoa apressada possa pensar que a WWW seja apenas uma coleção de documentos ao redor do mundo, o ciberespaço se caracteriza por suas múltiplas camadas de agenciamento. Assim, pode-se extrair três níveis bastante claros. No primeiro nível, temos as máquinas interligadas por redes criando um sistema complexo e dinâmico. Num segundo grau, as pessoas (indivíduos), os grupos e as instituições que alimentam e fornecem dados a essa rede de equipamentos, criando uma rede híbrida e indissociável. O terceiro nível se forma na interação homem-máquina. Só nessa interface é que o ciberespaço, compreendido como um mundo virtual a ser visitado, se configura. Enfim, nesse artigo, consideramos que:

O ciberespaço engloba: as redes de computadores interligadas no planeta (incluindo seus documentos, programas e dados); as pessoas, grupos e instituições que participam dessa interconectividade e, finalmente, o espaço (virtual, social, informacional, cultural e comunitário) que se desdobra das inter-relações homem-máquina.

Não podemos, de forma alguma, tentar restringir o ciberespaço a uma dessas características, pois o ciberespaço só existe nessa dinâmica triádica. É bastante comum vermos referência ao ciberespaço com se ele fosse a Internet ou a WWW. Apesar de englobar a atual tecnologia da rede das redes – a WWW – o ciberespaço não se reduz à ela. Também não seria legítimo pensarmos o ciberespaço apenas em relação às “comunidades virtuais” que dele emergem.

### 3. O HOMEM COMUM COMO PROTAGONISTA

A proposta de conectar arte e vida não é nova. Sua arqueologia faz vibrar ecos de vários momentos históricos e movimentos artísticos. A inserção do homem comum na arte tem antepassados ilustres. Na pintura podemos citar Johannes Vermeer (1632-1675), com seus interiores domésticos nos quais personagens anônimos cuidam de afazeres cotidianos. Nesse tipo de pintura temos os famosos “Mulher com jarra de leite”, “Garota com taça de vinho”, “Uma mulher acordada”. Podemos ainda pensar nas pinturas de Jean-François Millet (1814-1875). Telas como “A preocupação maternal” ou “Camponeza alimentando seus filhos” retratam a poesia e o carinho que embalam vidas simples.

Entre os brasileiros, podemos citar Portinari, Laser Segall ou Di Cavalcanti. Portinari explorou como poucos as temáticas sociais em suas pinturas. Temos séries de cangaceiros, retirantes, trabalhadores como capataz, fiandeira, carregador, lavadeira, garimpeiro, jangadeiro, lavrador etc.<sup>1</sup>

Na arte contemporânea, a instalação *Severinos, Franciscos e Raimundos* da dupla Maurício Dias e Walter Riedweg é um exemplo bastante interessante dessa abordagem. Esse projeto, criado especialmente para a 24ª Bienal de São Paulo, partiu de uma pesquisa realizada pelos artistas a respeito dos zeladores de prédios na capital paulistana. Segundo as observações da dupla, a maioria desses funcionários é composta por migrantes do nordeste. Entre os motivos que os trouxeram para a metrópole estão a seca e a miséria. Os artistas também comentam que os zeladores são figuras quase que transparentes na arquitetura desses prédios e, na maioria das vezes, passam despercebidos. Na instalação, a dupla procurou dar destaque a esses personagens. O projeto apresenta dois setores: a parte interna e a parte externa. No interior, temos reconstituído um quarto de zelador, com mobiliário típico. Vídeos nos contam os motivos das migrações. Nas paredes externas, somos recebidos por porteiros eletrônicos. Subvertendo toda a lógica de comunicação que costuma acompanhar esses aparelhos, não somos nós que falamos e sim, o aparelho que nos conta histórias...

### 4. UMA ARQUEOLOGIA DA INTERATIVIDADE

Numa outra vertente, estão os trabalhos que buscam religar a percepção do homem comum a propostas poéticas. A brasileira Lygia Clark, por exemplo, teve toda uma trajetória dedicada a restabelecer esse elo. A arte do começo do século XX, com suas propostas altamente intelectualizadas, havia afastado o público das exposições. Os trabalhos desenvolvidos por Lygia a partir de *Caminhando* e, sobretudo na fase de nome *Objetos Relacionais*, se utilizam de diferentes estratégias de comunicação. Lygia irá se apropriar de espaços não-convencionais, como seu apartamento, por exemplo. A pesquisa intensa de materiais que realizou também aponta para novas possibilidades perceptivas. Sua audácia foi libertadora em vários sentidos. Conforme nos fala Suely Rolnik, Lygia buscou:

Libertar o objeto de arte de sua inércia formalista e sua aura mitificadora, criando “objetos vivos”, nos quais se entevê as forças, a processualidade incessante, a potência vital que tudo agita. Misturar materiais, imagens ou mesmo objetos extraídos do cotidiano aos materiais supostamente nobres da arte. Libertar o es-



pectador de sua inércia anestesiadora, seja através de sua participação ativa na recepção ou na própria realização da obra, seja através da intensificação de suas faculdades de percepção e cognição. Libertar o sistema da arte da inércia instaurada por seu elitismo mundano ou sua redução à lógica mercantilista, expondo ou criando em espaços públicos, ou abrindo seus próprios espaços a outros públicos. (Rolnik 2002: 173)

Enfim, a vigorosa obra dessa revolucionária brasileira abriu caminho para que pensássemos na arte como processo de estímulo à percepção e, nesse sentido, a participação do espectador passa a se tornar vital.

### 5. A LUTA CONTRA A ALIENAÇÃO DO HOMEM

O problema da alienação do homem comum foi mapeado com inspiração e densidade por ocasião do Movimento da Internacional Situacionista.

Em *Sociedade do Espetáculo*, Capítulo I, "A Separação Acabada", Guy Debord nos fala:

A alienação do espectador em proveito do objeto contemplado (que é o resultado da sua própria atividade inconsciente) exprime-se assim: quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos ele compreende a sua própria existência e o seu próprio desejo. A exterioridade do espetáculo em relação ao homem que age aparece nisto, os seus próprios gestos já não são seus, mas de um outro que lhes apresenta.

O slogan *todos têm o poder* carrega consigo o estímulo necessário para a participação ativa dos indivíduos em todos os campos da vida social. Os *situs* propunham que todos, independente de sua situação sociocultural, podiam e deviam exercer seu poder de atuar criativamente. Vaneigem, o segundo teórico mais influente do movimento, afirmava que toda revolução começa no cotidiano, na vida.

### 6. CIBERATIVISMO

Vemos surgir com o ciberespaço novas formas de manifesto na linha proposta pelos situacionistas. Entre seus representantes estão os net-ativistas, os ciberativistas e hacktivistas.<sup>2</sup> Atuando a partir de diferentes estratégias, po-

de-se dizer que, em linhas gerais, esses movimentos propõem lutas pró-liberdade de expressão, por direitos humanos, justiça social e política, ações anti-preconceitos, anti-guerras etc.

Entre os grupos mais ativos está o coletivo *Critical Art Ensemble*.<sup>3</sup> Formado por cinco artistas de especialidades diversas, o grupo tem atuado de forma a questionar e problematizar os espaços públicos na WWW. Entre seus projetos destacam-se os livros *Distúrbio eletrônico* (1994) e *Desobediência civil eletrônica* (1996). Os dois títulos examinam táticas de ações políticas no ciberespaço e fundamentam suas questões a partir dos métodos da guerrilha, do grafite e da comunicação em rede.

Sites ativistas<sup>4</sup> têm propostas que estimulam a reflexão e participação política, enquanto outros dão espaço ao homem comum para expressar suas idéias e atuar criativamente na sociedade. Um exemplo bem interessante é o projeto *WorkingForChange*.<sup>5</sup> A idéia é oferecer informações sobre situações de abuso de poder, destruição ambiental etc. Com essas informações, o projeto pretende estimular o ativismo online. Além de vários *alertas ativistas*, que po-

The screenshot shows the WorkingForChange website. At the top, there is a navigation bar with links for "News & Opinions", "Shop", "Activism", "Working Assets Products", and "Member Services". Below this, there is a search bar and a "Sign Up" button. The main content area features a "COMMENTARY" section with a featured article titled "After November" by Tom Englehardt. To the right of the article is a cartoon titled "Boondocks" by Aarong McGruder. At the bottom right, there is a "Stand Up for Choice!" advertisement encouraging users to sign up to march with pro-choice friends. The website also includes a "Welcome to WorkingForChange!" message and a "Need Help?" link.

Figura 1. Site WorkingForChange. Nessa tela pode-se ver uma proposta ativista e as possibilidades de participação.



dem ser enviados por email para conhecidos, o site oferece seções que estimulam a conscientização e a participação política. Entre elas, destacam-se: *Oportunidades ativistas atuais*, que oferece uma lista de assuntos contemporâneos e *Dicas ativistas*. Neste último, o internauta é informado a respeito de como realizar uma divulgação eficiente da manifestação, e informações sobre legislação.

O projeto *Voice Yourself*<sup>6</sup> é um outro interessante site ativista. Entre seus objetivos está o de promover conscientização ecológica e debater assuntos de interesse planetário.

O site do Greenpeace<sup>7</sup> também atua nessa linha, ou seja, é um misto de informação e movimentos de denúncias. Entre as várias ciberações que o projeto estimula estão assuntos ligados a Amazônia, territórios indígenas, clima, tóxicos, energia nuclear, oceanos etc. Na visita realizada no dia 17 de junho, estava em destaque uma ciberação contra a liberação da produção de alimentos transgênicos no Brasil.

Em net ativismo, o fenômeno Luther Blisset<sup>8</sup> merece um exame cuidadoso. O projeto, de uma simplicidade ímpar, diz: “qualquer um pode ser Luther Blissett, basta adotar o nome Luther Blissett. Seja você também Luther Blissett!”. Luther Blissett adquiriu grande força política ao articular um nome multiusuário a estratégias de mitificação midiática.

A capacidade transgressora de atuar a partir de um avatar espetacularizado leva a situações subversivas. Também nessa linha de abordagem destacam-se projetos como “Isole Nella Rete”<sup>9</sup>, Organization for Autonomous Telecommunications<sup>10</sup> e o evento Next Five Minutes (N5M).<sup>11</sup>

## 6. ARTE POTENCIAL: O HOMEM COMUM CONFIGURA SUAS OBRAS

A idéia de criar um sistema que ao ser articulado pelo leitor propiciasse obras múltiplas fascinou muitos artistas e gerou vários tipos de experimentações poéticas. Entre os grupos mais frutíferos nessa linha de abordagem está o francês OULIPO (*OUVroir de Littérature POTentielle*). Os projetos de literatura potencial incluem em seu conceito elementos do jogo e, por isso mesmo, exigem um leitor ativo que construa, por entre os vários labirintos possíveis, sua leitura e sua obra. Como exemplo de obra potencial pode-se citar alguns trabalhos de Raymond Queneau. Esse poeta francês se dedicou ao estudo da matemática e desse contato surgiram experiências interessantes. Em 1961, Queneau propõe o célebre *Cent mille milliards de poèmes* (*Cem milhares de poemas*). Construído a partir de princípios da combinatória, *Cent mille* oferece ao leitor a possibilidade de escrever sonetos únicos a partir de um jogo constituído por dez páginas com catorze versos cortados em tiras. O leitor

O CIBERESPAÇO,<sup>11</sup>  
deve embaralhar os versos e, em seguida, montar o seu soneto. Temos então, 140 tiras (10 x 14) que podem ser combinadas entre si formando poemas diferentes.

Com a arte das novas mídias, vemos surgir novas propostas de participação. O trabalho *@Bots do net* artista Mark Napier explora o jogo e a participação do internauta. A brincadeira é construir seu próprio *@Bot* a partir de várias opções de peças. Temos à nossa disposição: olhos, orelhas, bocas, narizes, pernas, braços, e mais uma miscelânea de possibilidades que vão de chapéus, capacetes e perucas a tomates e alfaces. Nosso *@Bot*, depois de salvo e batizado, vai para uma galeria e pode receber votos de outros usuários.

Outro projeto que incita a participação do internauta é o *Exquisite corpse*.<sup>12</sup> O trabalho propõe a experiência de escrita colaborativa na WWW. Na equipe que criou o projeto estão Sharon Denning e Ken Ficara. A história inicia a partir de um trecho extraído do livro de Ítalo Calvino “Se um viajante numa noite de inverno”. O usuário tem várias possibilidades de navegação e pode continuar a história de vários pontos. O trecho criado é publicado e outras pessoas da www podem continuar a história.

## 7. À GUIA DE CONCLUSÃO

Enfim, uma cartografia que mapeasse as produções de que exploram as relações entre vida, homem comum e arte no ciberespaço poderia se estender para vários territórios e deveria ser atualizada constantemente. De fato, a associação arte, vida e ciberespaço parece ser um dos mais frutíferos territórios da produção cultural contemporânea. Não por acaso, o projeto Tonga Online<sup>13</sup> recebeu menção honrosa em um dos mais importantes prêmios na área, o Prix Ars Eletrônica de 2002. Com apoio do AZFA - Austria Zimbabwe Friendship Association, o objetivo principal do projeto foi criar um espaço de comunicação para o povo africano Tonga que incitasse o debate e a produção de um sistema de banco de dados a partir do conceito de memória viva. Situados na região do Vale Zambezi, entre a Zâmbia e Zimbabwe, o povo Tonga é pacífico e possui uma rica cultura ancestral. Entre as interessantes discussões presentes no fórum do site estão: “Cultura-Net, novas mídias e corpo social” e “Internet, ferramenta ou garganta para a cultura Tonga?” No link “Mulonga- The Loop”, é possível encontrarmos fotografias, registros de debates e fóruns, entrevistas com os moradores da região e um interessante arquivo de sons e músicas. Se pensarmos na importância de estar conectado ao ciberespaço, num processo dialógico, onde é possível não só ter acesso à informação mas, principalmente, expressar nossa voz, podemos perceber o



quanto projetos dessa natureza são fundamentais. É importante ressaltar o fato de que o acesso puro e simples não é suficiente. Muitas vezes, esse acesso se traduz em mero consumo de produtos culturais alheios. Na revolução que nos instigaram os situacionistas, aprendemos a nos libertar da sociedade passiva que consome espetáculos prontos. Assim, é preciso que o ciberespaço seja explorado também como um espaço de expressão. O poder, o verdadeiro poder que todos precisamos, é o poder de transformar e de criar.

#### NOTAS

1. Vide site com várias imagens das obras de Portinari: <http://www.portinari.org.br>
2. Vide: <http://www.thehacktivist.com/>; <http://www.hactivist.com/> e <http://www.collusion.org/>.
3. <http://www.critical-art.net/>
4. Sobre ativismo no ciberespaço, vale destacar o evento *Mídia Tática Brasil*, que aconteceu em São Paulo, em março de 2003. Entre os participantes estavam: John Perry Barlow (co-fundador da *Electronic Frontier Foundation*), Richard Barbrook (coordenador do *Hypermedia Research Centre da University of Westminster* e autor do "Manifesto Cyber-Comunista"), Beá Tibiriçá (Telecentros) e Ricardo Rosas (Mídia Tática Brasil). Mais informações no site: <http://www.ativismomidiatico.com.br/>
5. <http://www.workingforchange.com/index.cfm/>
6. <http://www.voiceyourself.com/home.asp/>
7. <http://www.greenpeace.org.br/>
8. [www.lutherblissett.net](http://www.lutherblissett.net)
9. <http://www.ecn.org/>
10. <http://www.tao.ca/>
11. <http://www.n5m4.org/>
12. <http://www.repohistory.org/circulation/exquisite/ec.php3/>
13. <http://www.mulonga.net/>

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASCOTT, R. (1997) "A arquitetura da cibercepção" em *InterLab: Labirintos do pensamento contemporâneo* de L. Leão (org.), São Paulo: Iluminuras.
- BENEDIKT, M. (1991) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press.
- BEY, H. (2003) *TAZ – Zona Autônoma Temporária*. São Paulo: Conrad.
- BORGES, J. L. (1989) *Obras completas - 1923-1949*, vol.1. Buenos Aires: Emecé.

- O CIBERESPAÇO, A VIDA E A...
- CAE – CRITICAL ART ENSEMBLE (2002) *Distúrbio eletrônico*. São Paulo: Conrad.
- DEBORD, G. (1997) *Sociedade do espetáculo*. São Paulo: Berkeley Pub. Group.
- GIBSON, W. (1984) *Neuromancer*. Nueva York: Conrad.
- LÉVY, P. (1994) *L'intelligence collective: Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La Découverte.
- OULIPO (1973) *La littérature potentielle*. Paris: Gallimard.
- QUÉAU, P. (1993) *Le virtuel. Vertus et vertiges*. Paris: Champ Vallon/INA.
- ROLNIK, S. (2002) "Molda-se uma alma contemporânea: O vazio-pleno de Lygia Clark" em *InterLab: Labirintos do pensamento contemporâneo* de L. Leão (org.), 173-194. São Paulo, Iluminuras.
- ROSENSTIEHL, P. (1988a) "Labirinto" em *Enciclopédia Einaudi*, vol. 13: *Lógica - Combinatória*, pp. 247-273. Rio de Janeiro: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.
- (1988b) "Rede" em *Enciclopédia Einaudi*, vol. 13, *Lógica - Combinatória*, pp. 228-246. Imprensa Nacional - Casa da Moeda.
- VANEIGEM, R. (2003) *A arte de viver para as novas gerações*. São Paulo: Conrad.

#### ABSTRACT

*The idea of connecting art and life is present in some projects of net-art that call upon the participation of people. In this article, we initiate a discussion presenting the concept of cyberspace in its plurality; we propose a revision of art history's moments that had choose the ordinary man as the main protagonist; we sketch an "archaeology of interactivity" reflecting on Lygia Clark's projects; and we enter the "fight against the alienation of the man," the situationists' proposal that is revisited by cyber art.*

Lucia Leão é doutora em Comunicação e Semiótica. Autora dos livros "O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço" (Iluminuras, 1999) e "A estética do labirinto" (Anhembi Morumbi, 2002). Editora das coletâneas de artigos internacionais "Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo" (Iluminuras, 2002), "Cibercultura 2.0" (Nojosa, 2003); "Derivas: cartografias do ciberespaço" (AnnaBlume, 2004) e "O chip e o caleidoscópio: estudos em novas mídias" (Ed. Senac, no prelo). Professora Doutora na PUC – SP. Como artista expôs, entre outros lugares, na XV Bienal Internacional de São Paulo, na II Bienal Internacional de Buenos Aires e no ArtMedia, Paris. Atualmente desenvolve pesquisa de Pós-doutorado em Artes na UNICAMP. E-mail: [lucleao@pucsp.br](mailto:lucleao@pucsp.br)