

Da invisibilidade à materialidade: videoinstalações e data centers¹

From invisibility to materiality: videoinstallations and data centers

Ruy César Campos Figueiredo²
(Doutorando – PPGCOM-UERJ)

Resumo: O presente trabalho visa apresentar e discutir aspectos de videoinstalações que convergem em um interesse por abordarem infraestrutura das mídias como data centers e data farms, chamando atenção para materialidades e detalhes pouco visados em estudos de mídia e arte no contexto pós-digital. Ao lançar o olhar para trabalhos de artistas como Emma Charles, John Gerrard e Timo Arnall, espera-se destacar a importância da interseção entre arte e cinema para uma melhor compreensão do que é a rede.

Palavras-chave: Data centers, instalação, materialidade.

Abstract: This paper aims to present and discuss aspects of videoinstallations that converge in an interest to approach media infrastructures such as data centers and data farms, calling attention to details and materialities few visualized in media and art studies in the context of post-digitality. By looking to the works of artists such as Emma Charles, John Gerrard and Timo Arnall, it is expected to highlight the importance of the intersection between art and cinema for a better understanding of what the network actually is.

Keywords: Data centers, installation, materiality.

Introdução

Durante os anos 1990 houve bastante euforia em torno do fenômeno da digitalidade: testemunhou-se a emergência expansiva de práticas comunicativas em uma rede de troca de conteúdo e, ao mesmo tempo, começaram-se a se fazer mais acessíveis uma variedade de produtos de tecnologia digital que ensejaram uma série de deslocamentos nos modos de se pensar, fazer e experienciar as mídias. Essa euforia tem sido crescentemente enquadrada como pueril diante das complexidades que a rede digital demonstrou ensejar.

Ao invés de se olhar para um apartamento entre a virtualidade e a realidade por meio dos *bits* e *pixels*, passa-se crescentemente a olhar para a sobreposição entre digitalidade e materialidades no fluxo de informação que se dá, em grande porcentagem, por meio de sinais de luz transmitidos através de cabos de fibra

1 - Trabalho apresentado no XXII Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual na sessão Interseções Arte e Cinema.

2 - Artista-pesquisador, Doutorando em Tecnologias da Comunicação e Cultura na UERJ, Mestre em Artes e Processos de Criação: Poéticas Contemporâneas na UFC e bacharel em Audiovisual e Novas Mídias na UNIFOR.



óptica, que são a espinha dorsal da informação na contemporaneidade, seja essa informação nossas ligações telefônicas, nossos dados nas redes sociais ou as imagens de um filme.

O argumento que quero começar a elaborar aqui é que uma certa arte cinematográfica, mais localizada no âmbito do espaço do museu, se utiliza de técnicas e formas fílmicas para abordar essa materialidade das mídias e desempenhar um importante papel epistemológico nos processos de visibilização das materialidades midiáticas, que serão cada vez mais determinantes na compreensão das mídias. O que pretendo com o presente artigo, portanto, é começar a ensaiar um destaque para a importância do papel da interseção entre arte e cinema para uma melhor compreensão do que é a rede digital, a partir de um foco em questões de infraestrutura midiática, especificamente *data centers*.

Para isso, trago trabalhos de três artistas: *Farm*, de John Gerrard, *Internet Machine* de Timo Arnall e *White Mountain*, de Emma Charles. O que os trabalhos possuem em comum é o fato de abordarem uma infraestrutura midiática fundamental para o funcionamento da sociedade conectada em rede, os *data centers*. Nos tópicos que seguem, elementos básicos para a compreensão e dimensionamento dos *data centers* serão discutidos em relação à elementos técnicos ou conceituais dos três trabalhos selecionados.

Farm (Pryor Creek, Oklahoma) – 2015

Como técnicas de produção cinematográfica são empregadas para nos falar sobre políticas infraestruturais? Na videoinstalação *Farm*, John Gerrard nos apresenta uma composição digital de um *data center* em Oklahoma, fazendo-nos visualizar seus geradores movidos a diesel e suas poderosas torres de resfriamento, apresentando um trabalho significativo para começar a se responder tal pergunta.

Para desenvolver o trabalho, Gerrard acabou tendo que usar um helicóptero e 2,500 fotos de rastreamento do Data Center após ter seu acesso negado pela poderosa proprietária panóptica das instalações, a multinacional Google. Com as milhares de fotos tiradas a partir do espaço aéreo, Gerrard trabalhou durante oito meses para replicar o data center se utilizando dos softwares de tecnologia digital *Maya* e *Unigine*. Segundo o artista, seu interesse estava no “slippery space between the real and the representation of the real” (HOLMES, 2015). Esse espaço é tradicionalmente ocupado pelas noções de documentário, porém mais do que com representação, Gerrard na verdade trabalha aqui com a noção de replicação.

A réplica de Pryor Creek é explorada em termos de profundidade e extensão através de recursos de produção cinematográfica 3D. É uma cópia com volume que busca reproduzir o mais fidedignamente a forma do seu objeto inicial de acesso proibido. Esse espaço escorregadio que interessa a Gerrard é, para Hito Steyerl quando analisa suas próprias práticas com replicações, um espaço fraccionário, que é mais um espaço em 2.4D ou 2.7D do que de fato 3D, um espaço que fica entre a superfície e o volume.

It sits between dimensions and connects them. Fractional space is transitional space that allows people to enter and exit images, to freeze and then leave this state again and go somewhere else or go missing. This has a striking consequence. (STEYERL, 2017, p. 197)

Para Hito, o que emerge em réplicas 3D é o corpo de uma imagem que apresenta informação em uma fina superfície de diferenciação, cuja forma se dá a partir de diferentes forças políticas, tecnológicas e naturais. Essas superfícies são dobradas em si mesmas para criar volumes inteiros, mas como um espaço fraccional elas são principalmente superfícies bidimensionais dobradas para uma terceira dimensão:

surfaces that can be shaped and stretched topologically to take on any conceivable kind of shape. Depth is created by folding this surface. And obviously, in any real-life situation, the surface will bear the imprint of the political, material, social, technological and affective forces that shape it. (STEYERL, 2017, p. 199)

Hito se interessa por esse aspecto da superficialidade com um enquadramento relacionado a Kracauer, Deleuze e Derrida, lidando especificamente com a superficialidade e as dobras. Para Kracauer, tudo que é importante se saber de uma era poderia ser lido no nível das expressões superficiais, posicionando a superfície como um local primordial de informação histórica e social. Já as dobras, para Deleuze, descrevem as membranas que mediam entre o interior e o exterior, entre as intrusões e as extrusões, os enclaves da subjetividade e da objetificação, constituindo distribuições topológicas que podem mudar de forma. O que isso implica em termos de replicação, Hito aponta:

Modifying the folds of the surface means interfering with these forces and recomposing them differently. 3D scanning thus does highlight the idea of the surface by blending in matter, actions and forces. The surface is no longer a stage or backdrop on which subjects and objects are positioned. Rather, it folds in subjects, objects, and vectors of motion, affect, and action, thus removing the artificial epistemological separation between them. (STEYERL, 2017, p. 201)

Ao jogar com as superfícies e dobras no replicar de um *data center* que nega seu acesso à representação, Gerrard desenha uma linha delicada entre a visibilidade e a invisibilidade que aponta para um aspecto central das infraestruturas midiáticas: são marcadas por políticas de segurança que historicamente preservam a infraestrutura no interior de uma caixa-preta, mantendo um alto nível de segurança e permitindo poucos visitantes adentrarem e conhecerem suas localizações, procedimentos e dispositivos. Esse “caixapretamento” das infraestruturas favorece a impressão de que a Internet cai dos céus para os nossos telefones e nos impede de imaginar qualquer tipo de participação cidadã nas decisões que concernem à distribuição de nossos dados.

Internet Machine

O trabalho de Timo Arnal pode ser visto como uma forma de ambiguidade contraditória em relação ao que acabei de apontar. *Internet Machine* (2014) é um filme com três projeções audiovisuais que apresenta



um *data center* considerado como um dos maiores, mais seguros e melhor preparado para falhas do mundo, de propriedade da Telefonica em Alcalá, Espanha. O filme propõe um contato corporal com a sensorialidade e espacialidade dessa infraestrutura midiática. O artista situa seu trabalho como desmistificador da ideia de “nuvem”, ao apontar para sua logística e materialidade.

Envolvido por imagens trabalhadas em 3D de cabos, buracos em paredes, turbinas, corredores de armazéns de dados em ambientes bem iluminados, gelados e controlados remotamente, o espectador tem a possibilidade de se relacionar com imagens de um espaço geralmente bastante restritivo ao acesso de estranhos, em uma arquitetura, conceitual e física, projetada para a invisibilidade. O mais perto que o público vai conseguir chegar do interior de um prédio como esse será por meio de trabalhos de arte como o de Arnall, que exploram a tecnoestética de suas arquiteturas.

On the server hard drives locked behind the perforated doors of the white metal cabinets, data is stored and accessed by Internet users from all over the world. The whirring machinery and the giant cables and wires are the organs and intestines of the Internet. Seemingly endless air-conditioned corridors of identical server cabinets surround you as you venture through this strange data space. (TAYLOR, 2017)

Ao propor o contato com a ambiência desses sítios que desmistificam um senso de imaterialidade relacionado à digitalidade, o artista opera em uma escala amplificadora de um eco acadêmico que tem trabalhado, desde um ponto de vista teórico no campo dos estudos de mídia, para que se haja uma compreensão das mídias a partir de suas logísticas e materialidades e não apenas de seu conteúdo, significados ou simbolismos. Metáforas como a da “nuvem” são recorrentemente citadas como problemáticas em diferentes textos de autores como Rossitter (2015), Starosielski (2015) e Parks (2016).

Mas se focamos na invisibilidade desejada pelas gigantes tecnológicas em relação a essas infraestruturas, como podemos ver o interesse da Telefonica em convidar o artista para o interior de seu *data center* e depois expor isso em seu próprio centro cultural? Aparentemente a iniciativa consiste em um esforço de se criar uma imagem pública positiva do negócio dos data centers, de maneira que os usuários possam ver o local altamente seguro onde seus dados se encontram. Há uma certa coreografia da relação entre as pessoas e os sistemas de operação sendo ensejada aí, o que Langdon Winner chama de “política dos artefatos”, onde as imagens expostas de infraestruturas podem ser uma forma de se reclamar um certo território corporativo em disputas relacionadas a questões de interoperabilidade. (HOLT e VONDERAU, 2015, p. 72).

O trabalho de Arnall, penso, se situa bem no entremeio de uma ambiguidade curiosa dos *data centers* no que concerne a ideia de nuvem: por um lado é necessário por criticar o uso de tal metáfora que incita um imaginário desmaterializante da Internet; por outro lado, é notável que pensar em “nebulosidade”, conforme Taylor (2017), é apropriado para se criticar as obscuridades, opacidades e contradições da indústria de distribuição de dados digitais, apontando abertamente para as operações ofuscantes de produção de nebulosidade no

setor telecomunicacional.

A arte, o cinema e a estética compõem um elemento importante, então, para se compreender nuances do que são os *data centers* e desenvolver uma teoria crítica sobre tais. O que Taylor coloca é que a própria estética desses ambientes, utilizando-se de uma branquitude levemente lampejada por múltiplas luzes de neon emanando dos servidores, é projetada a partir de um imaginário baseado em futurismos cinematográficos relacionados a ficção científica. Ao enfatizar a estética das superfícies nos *data centers*, *Internet Machine* evidencia a crítica à materialidade da nuvem ao mesmo tempo em que se situa em uma estratégia de nebulosidade da indústria de dados.

White Mountain: epistemologia e materialidade das mídias

Por fim, *White Mountain* (2015), de Emma Charles, nos envolve no entorno e interior de um *data center* em Estocolmo, construído em um Bunker da Guerra Fria e que abrigou os servidores do *Wikileaks*, responsável pelo desvendar de segredos de Estado que atestaram a operacionalidade da vigilância e do controle da política e de nossas vidas a partir dos dados digitais. Mais que isso, no vídeo de Emma Charles, uma voz-over nos fala sobre como “a Terra sempre carregou uma história secreta, escondida abaixo da superfície, [...] uma história de vibração, som e movimento visual encravados nos estratos que nós egoistamente pensamos ter descoberto”. A voz, assim como enquadramentos que enfatizam a geologia em diálogo com a tecnologia e infraestrutura de dados, atestam para a dimensão geofísica concernente à transmissão, o armazenamento e a manutenção desse mundo de cabos, *hardwares* e corredores de servidores em operação incessante.

O texto em voz-over é de Jussi Parikka, um dos teóricos mais proeminentes relacionado à arqueologia das mídias e os estudos de cultura digital. Mas o texto poderia ser outro, ainda que do próprio Jussi Parikka. O filme completo de Charles está disponível para ser assistido no Youtube, porém como uma “*lecture performance*” de Parikka, com ele substituindo sua própria voz-over para refletir com maior densidade teórica, sem perder um certo tom poético, a partir da tangibilidade visual que o vídeo proporciona sobre o que costuma escapar dos nossos sentidos: os dados, suas transações energéticas e sua existência nos resíduos de conflitos culturais do passado, conforme o *data center* explorado por Charles foi projetado para aguentar o ataque de uma bomba de hidrogênio.

Obras de arte são capazes de fornecer conhecimento em um nível conceitual, corporificado no espaço e em imagens ou objetos, sobre os modos de se encarar as máquinas para além do que essas possam representar ou meramente significar, agregando aspectos da cultura digital que nos ajudam a entender que a materialidade das mídias não está circunscrita nas máquinas, mas que essas vetorizam uma diversidade de questões que envolvem geopolítica, ecologia, geografia. A arte toma essa vetorização para si e encontra estratégias de tornar essas forças envolvendo a cultura digital mais perceptíveis, afetando nosso imaginário



de uma forma peculiar a partir de suas técnicas que se voltam para uma forma de pensar que não exclui o corpo, a percepção, o afeto.

Conclusão

A importância de que o escopo de imaginários infraestruturais se expanda tem fundamentos que passam, primeiramente, por um esforço básico de cidadania: trazer consciência para o público no geral que seus dados circulam por meio de cabos e instalações muito bem fisicamente situados ainda que programados para a invisibilidade. Esses dados não são neutros em relação ao planeta tampouco à geopolítica global: os territórios que cruzam os afetam, a energia que consomem equivale à de países inteiros.

O ensinar de imaginários infraestruturais é um empreendimento que transita entre a academia e as artes se utilizando, recorrentemente, de procedimentos audiovisuais e técnicas cinematográficas, evidenciando a importância da interseção entre arte e cinema nos desdobramentos contemporâneos de teorias de mídias, constituindo-se como um recurso epistemológico fundamental para tais estudos.

Referências

- PARIKKA, Jussi. *A geology of media*. Electronic Mediations, vol. 46. University of Minnesota Press. 2015
- PARKS, Lisa. *Stuff You Can Kick: Toward a Theory of Media Infrastructure*. In *Between Humanities and the Digital*, edited by Patrik Svennson and David Theo Goldberg, 355-840 Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
- PARKS, Lisa. STAROSIELSKI, Nicole. (ed). *Signal Traffic: Critical Studies of Media Infrastructures*. University of Illinois Press. 2016.
- HOLT, VONDERAU, Where the internet lives? Data centers as cloud infrastructure. In: PARKS, Lisa. STAROSIELSKI, Nicole. (ed). *Signal Traffic: Critical Studies of Media Infrastructures*. University of Illinois Press. 2016.
- ROSSITTER, Ned. *Imperial Infrastructures and Asia Beyond Asia: Data Centres, State Formation and the Territoriality of Logistical Media*. in: *The Fibreculture Journal*. Issue 29: Computing the city. 2017.
- STAROSIELSKI, Nicole. *The Undersea Network*. Duke University Press. 2015.
- TAYLOR, A.R.E. *The Technoaesthetics of data centre "white space"*. in: *Imaginations - Revue D'études Interculturelles de l'image* V. 8-2. 2017