



Modos de conectar em redes instáveis

Ways to connect in unstable networks

Dra. Débora Aita Gasparetto

Como citar:

GASPARETTO, D.A. Modos de conectar em redes instáveis. *MODOS. Revista de História da Arte*. Campinas, v. 2, n.2, p.73-90, mai. 2018. Disponível em: <<http://www.publionline.iar.unicamp.br/index.php/mod/article/view/915>>.

DOI: <https://doi.org/10.24978/mod.v2i2.915>

Imagem: *Humano, demasiado desumano*, Grupo de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia, 2017. Fonte: autora

Modos de conectar em redes instáveis

Ways to connect in unstable networks

Dra. Débora Aita Gasparetto*

Resumo

O objetivo do presente texto é refletir acerca dos modos de conectar da arte, por meio de exposições ativistas *on* e *off-line* e das relações em rede entre o sistema da arte digital e da arte contemporânea, problematizando a rasa instrução sobre artes no Brasil, em tempos de oposições binárias e radicalismo. A metodologia qualitativa, com revisão bibliográfica e análise de dados, segue as propostas da TAR (Teoria do Ator-Rede) de Latour (2012), aqui aplicada para mapear ações ativistas que evidenciem as relações entre humanos e não humanos e pontos conectivos nesta rede. A construção de um *Atlas Mnemosyne*, a partir de Warburg (2015), contribui para diminuir as fronteiras entre o público e os sistemas da arte, construindo um diálogo interdisciplinar que propõe alternativas mais empáticas. O referencial teórico é pautado nas pesquisas de mestrado, doutorado e publicações recentes da autora, além de autores como o economista Rifkin (2016), o sociólogo e antropólogo Latour (2004, 2012), o historiador Warburg (2015), os filósofos Flusser (1998;2002), Agamben (2009), Zizek (2011), Simondon (2007) e Dewey (2010) e o biólogo Bachinski (2017). O texto não aponta conclusões fechadas, mas traz alguns pontos de conexão que permitem que o leitor tire suas próprias conclusões sobre o assunto.

Palavras-chave

Ativismo; arte digital; arte contemporânea; sistema da arte; redes.

Abstract

The purpose of this paper is to reflect on the ways of connecting art, through online and offline activist exhibitions and network relationships between the digital art system and contemporary art, problematizing the shallow instruction about arts in Brazil, in times of binary oppositions and radicalism. The qualitative methodology, with bibliographic review and data analysis, follows Latour's TAR (Actor-Network-Theory) (2012), here applied to map activist actions that evidence relationships between humans and non-humans and network points. The construction of a Warburg's *Atlas Mnemosyne* (2015) contributes to the reduction of the borders between the public and systems of art, building an interdisciplinary dialogue that proposes more empathic alternatives. The theoretical referential is based on the author's recent master's and doctoral studies, as well in authors such as the economist Rifkin (2016), the sociologist and anthropologist Latour (2004, 2012), the historian Warburg (2015), the philosophers Flusser (1998;2007), Agamben (2009), Zizek (2011), Simondon (2007) and Dewey (2010) and the biologist Bachinski (2017). The text does not point to closed conclusions, but it does provide some connection points that allow the reader to draw his/her own conclusions about the subject.

Keywords

Activism; digital art; contemporary art; system of art; networks.

Aventurando-se em observar o escuro

Desde 2010 tenho me debruçado sobre as relações entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea (Gasparetto 2014a, 2014b, 2016). Nestas oportunidades considero a arte digital, em suas diversas facetas, como uma produção de arte contemporânea, porém comprovo que devido às suas especificidades, agentes, teorias, métodos e modelos produtivos-expositivos e de preservação, desenvolve-se em um sistema de produção, distribuição e consumo em rede, muitas vezes à parte e outras tantas conectado ao sistema da arte contemporânea, no Brasil e internacionalmente. Esse sistema da arte digital, em meu ponto de vista, traz atualizações em relação ao sistema da arte contemporânea, influenciadas por comportamentos emergentes do modelo econômico no qual opera a economia colaborativa. Essas atualizações dialogam com a era da *Web 4.0*, ou seja, da pervasividade, da Internet das Coisas (*IoT – Internet of Things*) e da conectividade, também utilizando das redes sociais e da mobilidade. Já o sistema da arte contemporânea atual opera em um modelo de produção, distribuição e consumo associado ao modelo capitalista de mercado e, embora utilize-se da estratégia das redes, ainda guarda estruturas mais rígidas e menos pervasivas. De todo modo, tanto o sistema capitalista, quanto a economia colaborativa têm trabalhado até o momento de modo híbrido, mesmo que Jeremy Rifkin (2016) preveja que até 2050 o modelo *collaborative commons* suplante o capitalismo. Essa hibridez também ocorre entre os modos de operar dos sistemas da arte digital e da arte contemporânea.

Introduzo essa relação entre os sistemas da arte para contribuir não para uma separação binária e radical entre ambos os modos de operar, mas para demonstrar caminhos alternativos, que favoreçam o acesso à arte em um país que pouco investe em arte e cultura, caminhando para um período de censura e retrocesso. Durante as pesquisas apontadas, demonstrei a gravidade da situação artística e cultural do Brasil, por meio de dados sobre os hábitos de consumo de cultura no país disponibilizados anualmente pela FECOMERCIO/RJ¹. Os anos passam e as pesquisas continuam apontando que os brasileiros não têm o hábito de frequentar exposições artísticas ou ir à museus, e não é por falta de dinheiro, apenas de hábito. Em 2015 apenas 8% visitaram exposições e em 2016 o número subiu para 11%, números muito baixos se comparados com os 80% dos brasileiros que ainda têm na televisão o principal meio de entretenimento cultural e 24% deles frequenta algum culto religioso como programa cultural. A pesquisa afirma que “para 90% dos entrevistados, visitas a museus estão fora de sua rotina, 89% não foram a exposições de arte, espetáculos de dança ou peças de teatro e 63% não leram sequer um livro no ano passado”².

Em contrapartida, basta navegar poucas horas por dia em redes sociais, como o *Facebook* para perceber que mesmo sem instrução ou contato com arte, grande parte dos brasileiros tem opiniões radicais formadas sobre exposições artísticas e obras de arte contemporânea. Esse potencial conectivo de mobilização pelas redes sociais ocasionou no ano de 2017 o fechamento da exposição *Queermuseu – Cartografias da Diferença na Arte Brasileira*, com curadoria de Gaudêncio Fidelis, no Santander Cultural de Porto Alegre, bem como expôs e acusou o MAM-SP (Museu de Arte Moderna de São Paulo) de pedofilia, pela participação de uma criança durante a performance *La Bête*, de Wagner Schwartz, cujo corpo nu era exposto à ser manipulado tal qual a obra que referenciava, *Bicho*, de Lygia Clark.

Anterior a essas polêmicas, em junho do mesmo ano, quando realizei em parceria com Bárbara Maciel Pereira a curadoria do Festival de Projetos Interativos, que integrava o evento que organizo anualmente, *Design+*, vivenciamos duras críticas sobre a performance *Pequena Morte* de Mateus Scotta, no campus da UFSM, em Santa Maria/RS. Na ocasião, o artista vestindo apenas uma carcaça de cabeça de boi sobre sua face, nu como o animal que estava representando, pendurava-se de cabeça para baixo em uma árvore, encenando por diversas vezes o ritual de morte de milhares animais abatidos para o consumo humano³. Essa obra, que dialogava com a proposta do evento de horizontalizar as relações entre humanos e não-humanos, sejam eles animais, plantas ou máquinas, refletindo a relação indissociável entre natureza, cultura e sociedade, unindo design, arte digital e contemporânea, gerou uma série de polêmicas e de compartilhamentos raivosos que denegriam e ameaçavam a integridade física do artista.

Esses e outros exemplos⁴ demonstram que no interior de um Estado tradicionalmente machista, especista e opressor como o Rio Grande do Sul, ou em grandes centros, cujos museus e galerias estão acessíveis à grande parte da população, a arte contemporânea é mal compreendida por uma grande parcela da população. Essa incompreensão, ocasionada por uma rede de fatores complexos que perpassa também por uma falta de educação sobre história da arte, associada com a manipulação midiática descontextualizada por parte de movimentos ironicamente conservadores como o MBL (Movimento Brasil Livre) e religiosos, ocasiona seríssimos problemas às redes artísticas, até então aparentemente superados, como a censura. Mas, o contemporâneo não é justamente aquele que observa além das luzes?

Pode parecer um clichê resgatar esse autor tão mencionado em textos sobre arte contemporânea, mas é essencial, em meu ponto de vista, partir de Giorgio Agamben (2009) e sua primeira resposta sobre o que é o contemporâneo, com base em Nietzsche, “o contemporâneo é o intempetivo” (Agamben, 2009: 58). A partir disso ele constata que a contemporaneidade:

(...) é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela (Agamben, 2009: 59).

Sobre o contemporâneo ele ainda propõe outra definição: “(...) é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro” (Agamben, 2009: 62). Não se deixar cegar pelas luzes do século é o que faz com que artistas, cientistas, designers, teóricos, historiadores e outros profissionais produzam resultados contemporâneos em seus mais diversos campos de atuação. Esses contemporâneos são, conforme o autor, raros, pois é preciso ter coragem para focar-se no escuro, para transformar o tempo e relacioná-lo de modo anacrônico com outros tempos.

É assim que a arte antevê problemáticas e prepara um campo de discussões. As atuais controvérsias foram observadas, ainda no escuro, por artistas e exposições acima citadas, mas também por obras como *Inferno* (2013)⁵, da artista israelense Yael Bartana, na 31ª Bienal de São Paulo, que “implodiu” o

Templo de Salomão erguido pela Igreja Universal do Reino de Deus na cidade de São Paulo. Esse ato evidencia o poder das religiões diante das massas e o fim já conhecido e revivido pela história, sempre avassalador.

Os filósofos também observam o escuro. Entre eles Slavoj Žižek (2011), que demonstrou “o novo espírito do capitalismo” que vem com um falso liberalismo pós-68 apenas jogando para debaixo do tapete as angústias das minorias. Baseando-se em Jean-Claude Milner ele afirma que “(...) permissões mascaradas de direitos não mudam em nada a distribuição de poder” (Žižek, 2011: 58). Ou seja, não as resolveu e não as inseriu de fato no sistema capitalista, isso culmina na latência de uma nova luta pelos direitos das minorias, a partir de opressões diárias contra mulheres⁶, negros⁷, liberdade sexual, homossexuais⁸, animais⁹, escravos¹⁰, arte¹¹, entre outros; bem como em uma retomada de manifestações religiosas no país. Aparentemente a bancada BBB (Boi, Bíblia e Bala), tem tentado calar a voz das minorias e o capitalismo, movido por esses interesses e outros que incluem laboratórios farmacêuticos, grandes redes de exploração e bancos, logo dão um jeito de tentar incorporar o que parece ser disruptivo e subversivo, como fez com o *Facebook* e o *Uber*, por exemplo.

As questões sociais, políticas e culturais estão intrinsecamente ligadas com as questões da arte digital, que também está inserida no contemporâneo¹². Assim, além das polêmicas emergentes apontadas, a arte digital vem sofrendo preconceitos por parte de muitos agentes do sistema da arte contemporânea. Como demonstrei em outras ocasiões, são raros os artistas e as obras de arte digital que ultrapassam as barreiras e adentram o *mainstream* do circuito de bienais, feiras de arte, galerias e espaços da crítica de arte contemporânea. É assim que um circuito expositivo paralelo se multiplica e se infiltra por diversas áreas por meio de festivais, mas ganha corpo teórico-prático a partir de equipes interdisciplinares que além de produzir arte, refletem sobre ela, o que gera história e teoria para o campo.

Na oportunidade do presente artigo dou início a reflexão a respeito do ativismo nas redes tanto da arte digital quanto da arte contemporânea, mas também a outros pontos que ativam a experiência em um contexto mais amplo, demonstrando que os diálogos são possíveis e fundamentais levantar questões contemporâneas. Hermes Renato Hildebrand¹³ (Gasparetto, 2014b), traz o pensamento tangencial de que o sistema computacional ainda é binário, no sentido de sim e não, do zero e um; mas que em certas situações esse sistema não dá conta das interações em inúmeras possibilidades dentro de um ecossistema complexo. Traçar oposições binárias em um contexto de radicalismos ideológicos não é a solução ideal se quisermos construir juntos um espaço artístico que acolha os ignorantes¹⁴ sobre arte e cultura no Brasil; deste modo, tento mapear outras possibilidades, unindo humanos e não humanos para pensar um mundo mais empaticamente conectado.

Compreender para subverter

Nem capitalismo nem socialismo deram certo, nenhum sistema deu nem dará conta de atender de modo justo, igualitário e equilibrado as demandas dos mais de 7 bilhões de habitantes humanos sobre a Terra. Ao mesmo tempo, redes de agentes infiltrados nesses sistemas em âmbito global/local, macro/micro, estão trabalhando de modo colaborativo no sentido de resolver problemas cotidianos individuais e coletivos, focados na experiência, na educação sobre os objetos técnicos (Simondon: 2007; Flusser:

2002) e na educação humanitária (Bachinski, 2017). Esses agentes partem da horizontalidade das relações humano e não-humano (sejam esses animais, plantas ou máquinas); arte, natureza, cultura e sociedade, contribuindo para impactar na construção do modelo econômico *Collaborative Commons*, ou seja, compactuam para a emergência da Economia Colaborativa e da Terceira Revolução Industrial (Rifkin: 2016). Nesse espaço discorro sobre possibilidades de se infiltrar nos sistemas já instituídos e subvertê-los, por meio de manifestações com alto impacto estético.

Inicialmente, é essencial considerar o momento atual da arte. Desde que a História da Arte se fundamentou como disciplina e a arte se libertou da religião, da política ou da nobreza, raras vezes foi amplamente difundida e compreendida pela sociedade. Sontag (1987) evidencia na arte moderna o silêncio do próprio artista, tentado a não dialogar com o público, renunciando à sociedade, algo que ela considera um gesto altamente social. Ainda, a arte contemporânea vai levar ao extremo as lições aprendidas na arte moderna de desagradar, provocar, desafiar e frustrar o público. De fato, com o passar do tempo, os transgressores acabam se legitimando e arte continua sendo elitista, são poucos os que a compreendem. Mas o silêncio nunca existiu, ele é preenchido pelo olhar, que carrega vivências e consiste em uma forma ativa de discurso e um elemento de diálogo (Sontag: 1987). Embora a arte digital esteja equipada dos dispositivos tecnológicos que já fazem parte do dia-a-dia do interator, também é mal interpretada quando carrega um conceitualismo, que o artista nem sempre quer explicar ou demonstrar.

Para essas incompreensões, mais do que uma educação para arte, ou do que a mediação para essas obras, é a possibilidade de abertura que o artista sugere, entre o silêncio e o diálogo, que deveria contribuir para a reflexão do público, sobre a obra e sobre si mesmo. Entendo que a arte deve deixar sempre um espaço para que o público a complete, mas, sem saber que a arte é transgressora e subversiva as massas ainda julgam basicamente a estética e o belo.

Diante de uma ruptura entre os campos de conhecimento, parece adequado recorrer à John Dewey (2010) e à *Arte como Experiência*. Na oportunidade, ele restaura a relação da arte com a vida, propondo removê-la do pedestal no qual foi colocada. As artes, relegadas aos museus e galerias, afastaram-se do público, enquanto outras manifestações como TV, shows musicais e, atualmente, as mídias sociais acabaram ganhando espaço na vida cotidiana do público médio. Conforme o autor "a natureza da experiência é determinada pelas condições essenciais da vida" (Dewey, 2010: 74). Nesse sentido, a vida acontece nas interações que os seres fazem com os ambientes e "quando o abismo entre o organismo e o meio é grande demais, a criatura morre" (*Idem*: 75). Se partirmos da arte como experiência, poderemos ampliar os limites das instituições artísticas e conectar sistemas de todos os tipos.

Suas contribuições podem ser colocadas em diálogo com Gilbert Simondon (2007), que por outros caminhos filosóficos demonstra que os objetos técnicos fazem parte da vida e os humanos sempre foram produtores de tecnologias para resolver seus problemas. Na medida em que inserem esses objetos técnicos no ambiente social, esses acabam por proporcionar um novo modo de interatuar social e culturalmente. Em uma relação constante de atualização, novas tecnologias são criadas e novas

experiências do humano com o ambiente em que atua são traçadas, assim não há porque ter preconceito com as tecnologias emergentes.

A oposição que surgiu entre a cultura e a técnica, entre o homem e a máquina, é falsa e sem fundamentos; abrange apenas a ignorância e o ressentimento. Mascara por trás de um humanismo fácil uma realidade rica em esforços humanos e forças naturais, que constitui o mundo dos objetos técnicos, mediadores entre a natureza e o homem (Simondon, 2007: 31, tradução nossa¹⁵).

Esse autor incita que se conheça a máquina para diminuir a alienação, mas é preciso considerar que "os objetos técnicos que mais produzem alienação são aqueles que também estão destinados a usuários ignorantes" (*Idem*: 266, tradução nossa¹⁶). Para ele, deve-se promover um saber técnico para que as relações entre humanos e máquinas sejam mais inventivas, de construção e de constituição transindividual (ou seja, interindividual coletiva). Se observarmos o *Facebook*, uma massa o utiliza, mas são pouquíssimos os que conseguem compreender o seu funcionamento e subverter o caráter alienante e mercantil desse objeto técnico. Assim, construir em conjunto com a máquina fica em segundo plano, evidenciando-se apenas a sua utilização.

A partir de outras relações, Flusser (1998; 2007) também expõe a necessidade de que se conheça as entranhas da máquina, de que se abra a caixa preta e se compreenda os seus processos. Para ele, quando não há essa relação de abertura, o ser humano se torna apenas um funcionário da máquina, lidando com situações programadas, com gestos programados, com escolhas limitadas.

(...) é como se a sociedade do futuro, imaterial, se dividisse em duas classes: a dos programadores e a dos programados. A primeira seria daqueles que produzem programas, e a segunda, daqueles que se comportam conforme o programa. A classe dos jogadores e a classe das marionetes (Flusser, 2007: 64).

Mas ele estimula um futuro sem hierarquias de classes, em uma perspectiva onde todos poderão aprender a programar, compreender o funcionamento dessas máquinas; embora as caixas pretas sejam tão complexas que não podem ser totalmente compreendidas, elas têm aberturas. É na abertura que se encontra o potencial criativo e subversivo. Ainda em Flusser (2007: 156) aparece a questão das imagens que programam o funcionário, para que emita suas opiniões pré-fabricadas por elas. E quanto mais conhecida e disseminada a imagem, mais facilmente será absorvida pelo funcionário, mais interessante para ele ela se tornará. Talvez por isso, atualmente no Brasil as imagens televisivas sejam mais acessadas do que aquelas compartmentadas nos espaços da arte, mais difíceis de compreender e abertas às interpretações. É compreendendo o funcionamento da caixa preta que o ser humano torna-se capaz de ser ele próprio produtor de imagens.

Enquanto o STF decide que as escolas públicas brasileiras podem promover crenças específicas nas aulas de religião¹⁷, existem iniciativas muito mais lúcidas na educação para programar, ainda de modo muito contido no país, com poucos exemplos e a maioria deles fora do ensino básico, sobretudo do público. As principais ações nesse sentido vêm de projetos como a escola *Happy Code*¹⁸, a *Super Geeks*¹⁹, o *Code Club Brasil*²⁰. Nos países desenvolvidos essa prática já é mais consistente, como nos

Estados Unidos²¹ e na Inglaterra²². O MIT tem investido em *softwares* livres, com programação em blocos como o *Scratch*²³, estimulando a construção de um pensamento e de uma estética da programação. Essa autonomia em relação aos códigos e o entendimento do funcionamento das máquinas contribuem para minimizar os preconceitos em relação às estéticas emergentes desses meios tecnológicos, mas impacta na coletividade e nas redes colaborativas que essas crianças irão construir, tornando-os capazes de subverter sistemas.

Essa nova geração, educada para a programação, também tende a ser mais consciente de seu papel na biosfera. Rifkin (2016) demonstrará que a geração de pessoas que já nasceram educadas para a sustentabilidade impactou de modo significativo a emergência do modelo econômico *Collaborative Commons*, baseado nas energias renováveis e no amplo uso da Internet das Coisas.

Associando tecnologias, humanos, natureza e cultura podemos construir um modo de conectar o social, assim como também sugere Bruno Latour (2004, 2012). Em tempos nos quais Donald Trump, atual presidente dos Estados Unidos, ignora desastres ambientais²⁴ e Michel Temer, atual presidente do Brasil, propõe vender a Amazônia²⁵, Bruno Latour (2004) oferece subsídios para que lutemos pelas políticas da natureza, sem separações entre ambas. “Para a escolha dos mundos possíveis, a diferença esquerda/direita parece bem desastrada. Impensável ao mesmo tempo de entender, ultrapassando esta oposição por um poder unânime, visto que a natureza não está mais aí para nos unir sem combate” (Latour, 2004: 367).

Em *Políticas da Natureza: como fazer ciência na democracia* ele propõe que se reflita o que natureza, ciência e política podem fazer em conjunto. Seu pensamento é trabalhado a partir de uma linha evolutiva, em que num primeiro momento se dá conta de que os humanos se tornaram porta-vozes dos objetos e coisas. Mas, para alcançar o coletivo é preciso ir além, associando humanos e não-humanos, dando aos últimos a qualidade de atores sociais. A articulação, por meio das associações entre humanos e não-humanos, vai ser a chave para a ecologia política. Ao demonstrar que não há divisão entre natureza e sociedade, o autor anuncia que a democracia deve ser estendida também aos não-humanos. A visão do mundo antropocentrista e cartesiana é colocada de lado pelo autor, que oferece suporte para que possamos avançar em relação aos modos de conectar o social a partir de experiências artísticas.

Acredito que o papel das redes que se formam a partir dessas associações é fundamental para que possamos nos organizar política e socialmente, mas é importante lembrar que essas associações são momentâneas e instáveis. Para Latour (2012: 359):

(...) a ação se torna possível unicamente num território aberto, plano e derrubado sob medida num espaço onde formatos, estruturas, globalização e totalidades circulem por finos condutos e onde, para cada uma de suas aplicações, precisem recorrer a reservas de potencialidades ocultas. Se isso não for possível, então não existe política.

Torna-se importante pensar como esses discursos podem de fato ter impacto na prática e nesse sentido observo um movimento crescente para a inserção da educação humanitária como prática. Bachinski (2017: 141) explica que a educação humanitária visa desenvolver sujeitos críticos, responsáveis e com

noções de igualdade, por promover as relações entre humanos e animais de modo horizontal, abolindo o especismo. Isso tem um impacto profundo no meio social e no ambiente. No Brasil, destaca-se a *RedEH - Rede Nacional de Educação Humanitária*²⁶, rede da qual faço parte, juntamente com outros 29 pesquisadores e professores de áreas distintas e de diferentes universidades brasileiras, todos interessados em criar e compartilhar experiências e métodos em relação às substituições de animais no ensino e pesquisa. Desenvolvo alguns projetos na linha de design de interfaces, entre eles a proposta *Interação humano-animal-computacional: produção de interfaces para games*, na qual uma equipe está desenvolvendo o game em realidade virtual *LabChange*, cujo foco principal é causar no jogador a empatia pelos animais e suporte ao jogador para buscar métodos alternativos.

A partir dos autores acima citados busquei demonstrar que a interdisciplinaridade é essencial para que possamos avançar nas discussões sobre arte e ainda o quanto é essencial considerar as relações não hierárquicas entre humanos e não-humanos, social, natural, tecnológico e cultural. Ao compreender essas questões de ordem mais filosófica, sociológica e histórica, podemos seguir pelo caminho da subversão a partir de projetos artísticos que nos reconectam com essas proposições apontadas, pela experiência.

Modos expositivos que conectam os pontos entre as redes

Contrapondo grande parte das teorias estéticas que trabalham no muro que separa a arte das suas condições de experiência, Aby Warburg (2015) tem ganhado espaço de destaque na atualidade. Warburg é mais um dos historiadores que conseguiram ver no escuro. Ele, assim como Dewey (2010), inspira a ver para além dos muros das instituições artísticas e dos sistemas das artes, buscando referências e associações em rituais indígenas, moedas, fotografias, entre outros campos de associações. Recorrendo à “metodologia” das imagens fantasmas, a partir do *Atlas Mnemosyne* [Fig. 1], busco conectar projetos ativistas, capazes de propor ao público comum a subversão dos padrões e dos sistemas, tornando-o mais empático sobre as relações entre humanos e não-humanos. As formas fantasmas que procuro dizem respeito a modos de opressão, escravidão, exploração e o modo como podemos ir além, resgatando o coletivo e agindo conectados para promover mudanças de impacto na natureza – cultura – sociedade – arte.

O *Atlas Mnemosyne* montado para esse artigo traz, da esquerda para a direita, de cima para baixo, as seguintes referências: uma fotografia real do Holocausto, com pessoas sendo transportadas de trem, meio oficial Nazista, para campos de concentração. A fotografia demonstra o que os regimes fascistas já reproduziram e o perigo do seu retorno. Na sequência o modo como o cinema retratou essa história de horror, a partir de um *frame* do filme *A Lista de Schindler* (1993), com direção de Steven Spielberg. Reencenando essa tragédia, a expectativa é que ela não se repita. A última imagem da primeira sequência faz referência ao holocausto que ainda seguimos fazendo com os animais e agora é o misterioso artista grafiteiro Banksy que alerta o público sobre esses horrores.

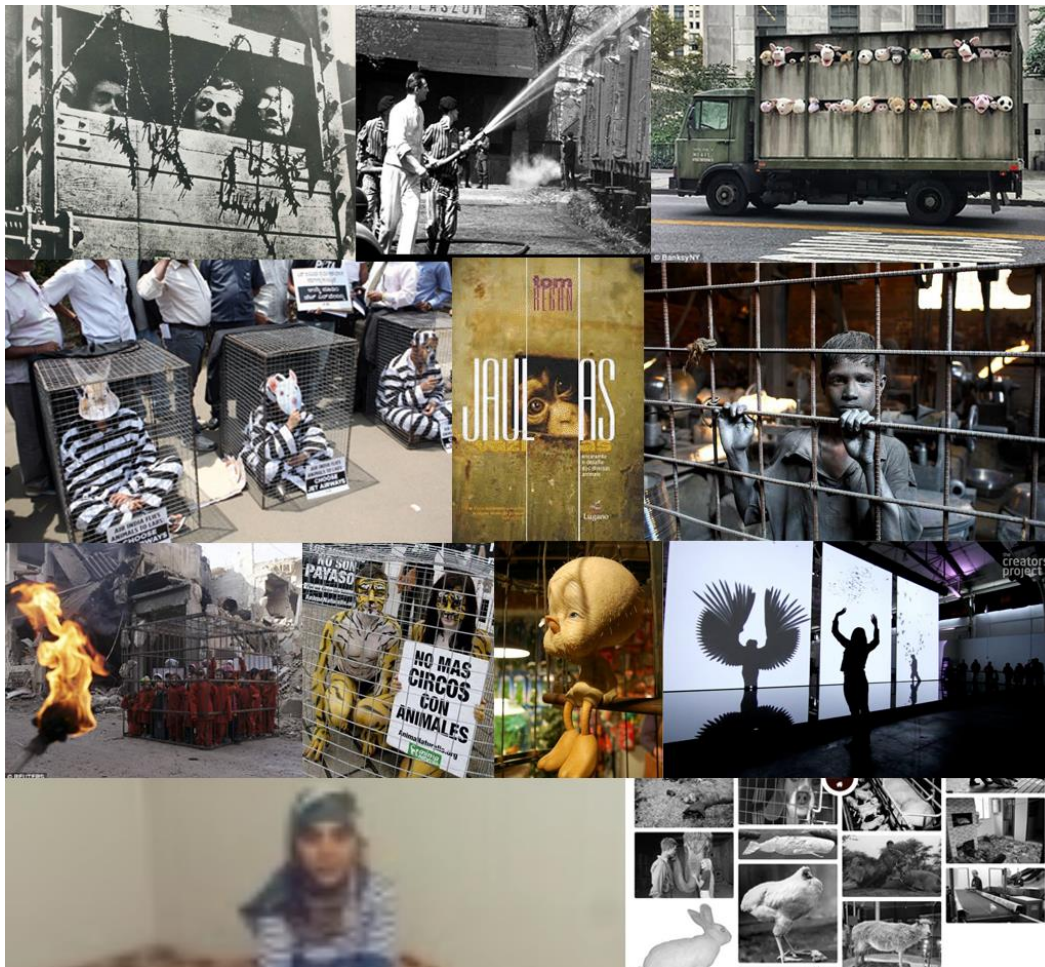


Fig. 1. *Atlas Mnemosyne*. Fonte: Google Imagens + organização da autora.

A arte invadindo as ruas e articulando-se com movimentos ativistas não é uma novidade, mas partindo da arte como experiência, talvez seja um dos modos de expor que mais tenha impactos críticos-sensíveis-estéticos; ao seu lado é notável a repercussão que pode adquirir nas mídias sociais e mais uma vez gerar um alto impacto no público. Afinal, a rotina diária é quebrada por uma intervenção que propõe questões que não se está preparado para lidar, diferentemente de quando se adentra um espaço como um museu ou uma exposição artística, onde sabe-se que vai se ver arte. Em 2013, Banksy faz essa intervenção urbana que dialoga com as reflexões aqui apontadas. *Sirens of the Lambs* [Fig. 2] consiste em um caminhão transportando 60 animais de pelúcia (porcos, vacas, ovelhas e galinhas – todos animais de consumo), sons de sirene, de gritos de animais desesperados e um caminho a perseguir: o Meatpacking District, um bairro de Nova York que nos anos 1900 era o centro dos matadouros da região. Mesmo que o número de matadouros tenha caído significativamente naquele lugar, a escultura móvel de Banksy lembra os fantasmas ainda presentes dessa prática e dá voz aos inúmeros animais abatidos, sensibilizando especialmente as crianças pela empatia. A obra ganha ampla circulação midiática e até hoje é possível acessar o vídeo no canal do artista no YouTube²⁷.



Fig. 2. "Sirens of the Lambs", Banksy, 2013. Fonte: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2455637/Banksys-latest-New-York-art-piece-roving-truck-filled-lively-stuffed-animals.html>

A segunda sequência de imagens do meu *Atlas* traz mais explicitamente a escravidão e a prisão, o que pode ser visualizado e colocado em reflexão pela ação de ativistas do *PETA* (*People for the Ethical Treatment of Animals*)²⁸ em 2013, na embaixada da Índia, em Washington, contra a companhia aérea indiana *Air India*, que transporta animais para experimentação científica. Ativistas ficaram presos como as cobaias, usando máscaras de coelhos. Essa é apenas uma das diversas ações táticas provocada pelos ativistas, que têm gerado impacto pela amplitude midiática de viralização nas redes sociais. Ao mesmo tempo, a mídia mais tradicional tem se demonstrado bastante tendenciosa²⁹ ao tratar das ações de grupos defensores dos direitos dos animais, possivelmente isso se deva ao fato de que quem banca financeiramente os intervalos comerciais dos meios de comunicação de massa são as marcas que mais os exploram.

A capa do livro de Tom Regan, *Jaulas Vazias: encarando o desafio do direito dos animais* (2006), ainda no *Atlas Mnemosyne*, traz o olhar triste daqueles que vivem entre as grades, servindo para fins humanos. Estimulando que o leitor respeite os direitos dos animais, Regan solicita não uma reforma, mas sim a abolição desses animais, seja na indústria da carne, da moda, do entretenimento, seja nas pesquisas científicas, entre inúmeros outros modos de exploração.

É esse olhar triste que também queremos abolir quando entramos em contato com uma criança em condições de trabalho escravo. Em 2015, Peter Weibel, conhecido artista, teórico, diretor e curador do ZKM, uma das mais representativas instituições do sistema da arte digital, edita o livro *Global Activism: art and conflict in the 21st century*, publicado pelo MIT. A publicação é uma consolidação da exposição, das discussões e do simpósio ocorridos no ZKM entre 2013 e 2014, abordando o ativismo internacional em várias áreas.

Entre os trabalhos expostos na mostra, destaco uma das fotos de denúncia de GMB Akash³⁰, nos 10 anos de registro do trabalho escravo infantil e misérias humanas em Bangladesh e países vizinhos. *Angels in Hell (2002-2012)*³¹ ganhou livro (*Survivors*, 2012), exposições, rendeu prêmios e deu visibilidade ao artista, cujo trabalho lembra as intensidades e contrastes do brasileiro Miguel Rio Branco. Mas, o ativismo de GMB Akash faz mais do que relatar esses horrores para o mundo e mostrar o quanto são sobreviventes. Parte da renda arrecadada (25%) é destinada a apoiar essas pessoas retratadas e incentivá-las a criar seu próprio negócio, trazendo a esperança de uma vida melhor a elas. Indo além do espaço expositivo o projeto conecta essa rede de trabalhadores também a um grupo de amigos e pessoas dispostas a ajudá-los.

A terceira linha de imagens do *Atlas Mnemosyne* inicia por outra ação ativista, agora na Síria, a imagem de crianças cristãs enjauladas, com ameaças de serem queimadas pelo Estado Islâmico, em meio a escombros, rodou as redes sociais em 2015, sob julgamento de ser real ou falsa. Ativistas anti-governo Bashar al-Assad, promoveram a ação, que contou até com um abaixo-assinado no change.org³². A proposta era chamar a atenção sobre as inúmeras mortes de crianças nessa região, grande parte delas promovidas por ataques aéreos.

Assim como aquelas crianças, agora são os ativistas, pintados de animais selvagens, que se colocam em uma gaiola, chamando a atenção para os animais que servem de entretenimento nos circos. Ao se colocar no lugar desses animais, eles clamam por liberdade e promovem a visibilidade aos seus direitos. Talvez quem não tenha se deparado com a ação jamais venha a pensar que uma prática tão antiga e enraizada no entretenimento pode ser tão cruel.

No ativismo ou na arte, a mensagem é a mesma, o que pode ser conferido na próxima imagem, uma escultura de Banksy. Saindo das ruas e integrando o espaço dos museus, esculturas, *stencils* e *animatronics* (esculturas animadas robóticas), são expostas em Nova York, na mostra *The Village Pet Store and Charcoal Grill (2008)* e em Bristol, em *Banksy vs Bristol Museum (2009)*. Entre esses trabalhos aparece *Tweety Pie*, um pássaro-robô que recorre às memórias da infância do interator, trazendo o Piu-Piu, ícone do desenho animado, aqui velhinho e triste preso dentro de uma gaiola. Mas, isso não tem a menor graça. Pássaros são presos em gaiolas por puro entretenimento e, diferentemente, do que retratam alguns desenhos animados como *Piu-Piu e Frajola*, eles não se divertem com isso.

Na sequência do *Atlas* aqui organizado, destaco o trabalho de outro artista ativista, Chris Milk. Em *The Treachery of Sanctuary (2012)*³³, o artista expõe em vários espaços institucionalizados da arte digital um tríptico interativo no qual insere o público dentro dos quadros. Nessa instalação interativa promovida

e difundida pelo *The Creators Project*³⁴, os interatores têm seus corpos mapeados por três *Kinects*, que jogam, via *Unity* e projetores, a sombra do público para as telas, para que possam interagir com os pássaros e tornar-se um deles, aqui representando uma mistura de prisão e de liberdade para ambos. Arte-ciência e tecnologia se unem para sensibilizar o interator.

Já *Clouds over Sidra* (2015)³⁵ é um projeto de Chris Milk em parceria com a ONU, que insere o interator em um campo de refugiados na Jordânia, contando a história de Sidra, uma menina que vive nesse campo. A proposta é usar da empatia para conscientizar as pessoas sobre como vivem os refugiados ao redor do mundo. A Realidade Virtual, permite que o interator esteja ao seu lado, vendo o mundo como ela vê, colocando-se no seu lugar e sofrendo com a história dessa criança e dos refugiados. O vídeo em 360° para *Oculus Rift* foi levado para o *Fórum Econômico Mundial* em Davos, na Suíça³⁶, e um grupo significativo de pessoas responsáveis por decisões de grande impacto, internacionalmente, foi tocado por essa história. Atualmente, o registro que pode ser encontrado no *YouTube*³⁷ já teve 32.860 visualizações. Conforme o artista, a tecnologia de Realidade Virtual foi utilizada para conectar seres humanos a outros seres humanos de modo profundo estimulando a percepção das pessoas entre si. Em palestra no *TED* ele afirma “então, é uma máquina, mas através desta máquina nos tornamos mais compassivos, mais compreensivos e mais conectados. E finalmente, nós nos tornamos mais humanos”³⁸.

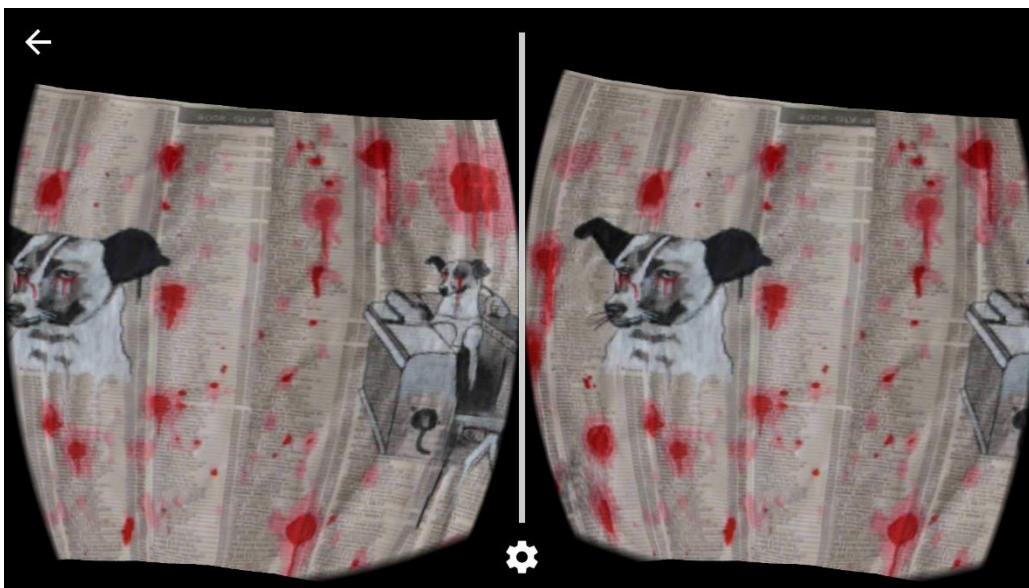


Fig.3. *Perdão Laika*, Grupo de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia, 2017. Fonte: autora.

A Realidade Virtual também tem sido explorada pelo grupo ativista *Animal Equality*, em projetos como *iAnimal360*³⁹. Nessa proposta eles defendem que as pessoas têm o direito de saber de onde vem e como são produzidos os animais que consomem, denunciando as práticas que acontecem nas fazendas e matadouros. Dirigidos por Jose Valle, dois vídeos em 360° para óculos de Realidade Virtual *Samsung*

Gear já foram produzidos: *iAnimal: Through The Eyes Of A Pig* (2016) e *iAnimal: 42 Days In The Life Of A Chicken* (2016), gravados no México, na Alemanha, no Reino Unido, na Espanha e na Itália. O último foi exibido em 2017 na Mostra Interacional de Cinema Pelos Animais – Mostra Animal⁴⁰, um espaço expositivo também ativista que tem contado, a cada ano, com filmes de melhor qualidade, todos denunciando a escravidão animal. A Mostra acontece na Cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro. O vídeo *Empatia* (2017), dirigido por Ed Antoja também está na programação do evento, outro projeto que dialoga com o que foi traçado.

Nessa linha de Realidade Virtual, no contexto Grupo de Pesquisa *Design, Ciência e Tecnologia Cnpq* produziu, ao lado de Andersom Brum, a experiência em 360° para Óculos Cardboard *Perdão Laika* (2017) [Fig. 3]. Nessa composição imersiva o interator, ao girar a cabeça, se depara com ilustrações criadas por Anderson Brum sobre a história da primeira cadela a ser enviada para o espaço. Ilustrado em preto e branco, com detalhes em vermelho, sobre as folhas já amareladas de um guia telefônico e projetada em *Unity 3D*, a experiência visa sensibilizar o interator para a causa animal.



Fig. 4. Stencils e QR-codes *Humano, demasiado desumano*, Grupo de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia, 2017. Fonte: fotografia por Natã da Silva.

Seguindo o espírito desses trabalhos, que reforçam o que já foi teorizado por Simondon e Latour, o último projeto que gostaria de expor para pensar essa articulação em rede, envolvendo humanos, animais e máquinas, é *Humano, demasiado desumano* (2017), que também realizei no contexto do Grupo de Pesquisa que lidero. O resultado foi exibido no *Festival de Projetos Interativos* que integrou a

segunda edição do evento *Design+natureza|cultura|sociedade*, na Sala Cláudio Carricone CAL/UFSM. O projeto une *hi-low*, alta e baixa tecnologia, por meio de stencils pintados com tintas naturais de solos, doadas pelo Museu dos Solos do Rio Grande do Sul sob papéis de reuso. As imagens retratadas eram de animais que sofreram maus-tratos em diversas áreas, como na arte, na indústria da alimentação, da moda, dos cosméticos, no cinema, além de vários outros setores, sobre elas, a palavra perdão e o nome do animal que foi escravizado e serviu aos humanos. Cada imagem [Fig. 4] era amarrada com um fio construindo uma rede de maus-tratos, que mostrava ao público o quanto nós, humanos, podemos ser cruéis e que todos os animais têm um fim em si mesmos, ou seja, não servem para outros fins, assim como as pessoas.

Entre essas imagens, foram colados *QR-Codes*, códigos, que quando lidos pelos dispositivos móveis, levavam o interator para o *website* <http://humanodemasiadodesumano.hol.es/> [Fig. 5]. Aqui a Realidade Aumentada conectava o público, permitindo o acesso, por meio do *website*, às histórias contadas pela mídia. O *website*, desenvolvido com base em código livre, funcionava como um repositório de histórias que não pareciam reais, como a do frango Mike, que ao ser degolado por seu dono para virar comida, sobreviveu por seis meses sem cabeça, virando uma celebridade engraçada amplamente divulgada pelas mídias de massa e por seu dono. Lembrar que tais histórias são verdadeiras e que custaram a vida de inúmeros animais pela ignorância⁴¹ e crueldade humana, pode funcionar, como ainda funciona *A Lista de Schindler* (1993) para nos lembrar do Holocausto e estimular que isso jamais seja repetido.



Fig. 5. *Humano, demasiado desumano*, Grupo de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia, 2017. Fonte: autora.

Considerações finais

Em tempos de crises, observar no escuro torna-se fundamental para que outros caminhos possam ser tomados e novos modelos emergjam, mais empáticos, colaborativos e reflexivos. Pensar a arte além dos espaços *mainstream* aos quais ela está confinada amplia a sua sensibilização estética, crítica e sensível, mas é importante também olhar além da arte e perceber caminhos cruzados com outros projetos. A metodologia de Latour (2012) proporciona mapear confluências em diferentes campos, por

meio de agentes, mostras e teorias, associada ao anacronismo e às imagens fantasmas de Warburg (2010) mostrou-se eficaz para a proposta deste texto. A partir dos trabalhos citados espero contribuir para que humanos e não-humanos possam ser atores de mudança, não apenas dando voz aos oprimidos, mas, sobretudo, interagindo para ativar no público a empatia e propondo um espaço aberto à reflexão e a mudança.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Tradução Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- BACHINSKI, Róber. Biológica, virtual, aumentada e moral: as realidades e suas interfaces. In: GASPARETTO, D. (org). *Design+ arte|ciência|tecnologia: conexões teórico-práticas*. Santa Maria: Editora PPGART, 2017.
- DEWEY, John. *Arte como Experiência*; Jo Ann Boydston (org.); tradução Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Coleção Todas as Artes.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- _____. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. Organizado por Rafael Cardozo, Tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GASPARETTO, D. A. O “curto-circuito” da arte digital no Brasil. Santa Maria: Edição do Autor, 2014a.
- _____. *Arte|ciência|tecnologia: o sistema da arte em perspectiva*. Silveira Martins: Editora Lab Piloto, 2014b.
- _____. *Arte Digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte*. Tese de doutorado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Porto Alegre, 2016.
- LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social*. Bauru, SP: EDUSC/ Salvador, BA: EDUFBA, 2012.
- _____. *Políticas da natureza como fazer ciência na democracia*. Tradução Carlos Aurélio Mota de Souza. Bauru: EDUSC, 2004.
- REGAN, Tom. *Jaulas Vazias: encarando o desafio dos direitos animais*. Tradução Regina Rheda. Porto Alegre: Editora Lugano, 2006.
- RIFKIN, Jeremy. *Sociedade com Custo Marginal Zero: A internet das coisas, os bens comuns colaborativos e o eclipse do capitalismo*. São Paulo: M. Books, 2016.
- SIMONDON, Gilbert. *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2007.
- SONTAG, Susan. *A vontade Radical*. Tradução: João Roberto Martins Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- WARBURG, Aby. *Histórias de fantasma para gente grande. Escritos, Esboços e Conferências*. Tradução Lenin Bicudo Bárbara. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- WEIBEL, Peter, ed., *Global Activism: Art and Conflict in the 21st Century*. Cambridge MA e Londres: MIT Press, 2015.

Notas

* Professora Adjunta Departamento de Desenho Industrial UFSM. Professora colaboradora junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais PPGART/UFSM. Doutora em Artes Visuais UFRGS, 2016. Mestre em Artes Visuais PPGART/UFSM, 2012. Líder dos Grupos de Pesquisa Design, Ciência e Tecnologia Cnpq e Arte Digital e Ativismo Cnpq.

- ¹ Em 2009 apenas 4% da população brasileira havia visitado alguma exposição de arte, em 2010 o número subia para 8% e em 2011 caía para 7% (Gasparetto, 2014a) com base nas pesquisas divulgadas pela FECOMERCIO em seu site: <http://www.fecomercio-rj.org.br/>
- ² Disponível em: <http://www.rj.senac.br/imprensa/detalhes/em-nove-anos-dobra-parcela-de-brasileiros-que-frequenta-cinemas-e-teatros>. Acesso em 08 out. 2017.
- ³ Dados sobre a quantidade de animais mortos para o consumo humano são orgulhosamente disponibilizados pelo site da Abiec. Até 24 de outubro de 2017 foram abatidos 19.197.606 Bovinos no Brasil. Disponível em: <http://www.abiec.com.br/>. Acesso em 24 out. 2017
- ⁴ No período em que escrevo este artigo, ocorreram vários casos de censura no Brasil, nas artes visuais, na música e no teatro.
- ⁵ Curta-metragem disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rQ6S2lmkKWc>. Acesso em 24 out. 2017.
- ⁶ Apenas um dos muitos crimes contra a mulher no Brasil em 2017: <http://www.bbc.com/portuguese/brasil-41115869> - Acesso em 26 out. 2017.
- ⁷ Confira um dos episódios de racismo em: <http://coral.ufsm.br/midia/?p=41307> e outros dados alarmantes em <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/atlas-da-violencia-2017-negros-e-jovens-sao-as-maiores-vitimas> – Acesso em 26 out. 2017
- ⁸ Confira alguns dados em: <http://www.dw.com/pt-br/viol%C3%Aancia-contra-gays-%C3%A9-alarmante-no-brasil/a-38880061>. Acesso em 26 out. 2016.
- ⁹ Maus tratos são comuns e ignorados pela grande maioria dos brasileiros: <https://www.vista-se.com.br/mesmo-proibida-ha-quase-20-anos-a-farra-do-boi-continua-acontecendo-em-santa-catarina/> . Acesso em 26 out. 2017
- ¹⁰ Uma das tentativas de legalizar o trabalho escravo no país <http://piaui.folha.uol.com.br/lupa/2017/10/24/temer-trabalho-escravo/> e uma das notícias alarmantes: <https://www.cenariomt.com.br/2017/07/08/policia-civil-descobre-trabalho-escravo-em-fazenda-de-advogado-em-colniza/>. Acesso em 26 out. 2017
- ¹¹ Caso recente disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/politica/2017/10/23/interna_politica,910592/censura-volta-ao-debate-nacional-com-projetos-de-lei.shtml. Acesso em 26 out. 2016.
- ¹² Isso significa que entendo que não apenas o que está circulando pelo sistema da arte contemporânea é contemporâneo, mas que os sistemas se formam para atender as especificidades de produção, distribuição, consumo e preservação das produções artísticas, interagindo entre si.
- ¹³ Artista Integrante da equipe interdisciplinar SCIArts, um dos principais grupos de arte e tecnologia brasileiros.
- ¹⁴ No sentido de desconhecer algo.
- ¹⁵ "La oposición que se ha erigido entre la cultura y la técnica, entre el hombre y la máquina, es falsa y sin fundamentos; sólo recubre ignorancia o resentimiento. Enmascara detrás de un humanismo fácil una realidad rica en esfuerzos humanos y en fuerzas naturales, y que constituye el mundo de los objetos técnicos, mediadores entre la naturaleza y el hombre"(Simondon, 2007: 31).
- ¹⁶ "Los objetos técnicos que más producen alienación son aquellos que también están destinados a usuarios ignorantes" (Simondon, 2007: 266).
- ¹⁷ Cf. https://brasil.elpais.com/brasil/2017/08/31/politica/1504132332_350482.html
- ¹⁸ Cf. <http://www.happycode.com.br/>
- ¹⁹ Cf. <http://supergeeks.com.br/>
- ²⁰ Cf. <https://www.codeclubbrasil.org.br>
- ²¹ RICHTEL, Matt. Programação vira disciplina em escolas infantis nos EUA. New York Times, 2014. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/05/1456608-programacao-vira-disciplina-em-escolas-infantis-nos-eua.shtml>. Acesso em 02 nov. 2017.
- ²² CHAMBERS, Sam. Escolas da Inglaterra ensinam alunos de 5 anos a programar. *Revista Exame*, 2014. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/escolas-da-inglaterra-ensinam-alunos-de-5-anos-a-programar/#> . Acesso em 02 nov. 2017.
- ²³ <http://www.scratchbrasil.net.br>
- ²⁴ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/sustentabilidade/donald-trump-retira-eua-do-acordo-de-paris-sobre-clima-21423570> - Acesso em 02 nov. 2017
- ²⁵ Disponível em: <https://www.publico.pt/2017/08/24/mundo/noticia/amazonia-temer-deixa-ir-as-arvores-em-troca-do-ouro-1783321> - Acesso em 02 nov. 2017.
- ²⁶ Cf. <https://www.instituto1r.org/redeh>
- ²⁷ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=WDIz7mEJOeA>
- ²⁸ Cf. <https://www.peta.org/>
- ²⁹ Inúmeros exemplos podem ser conferidos nos links: <http://www.bbc.com/portuguese/geral-36446864>; <http://veganagente.com.br/o-dia-mundial-do-veganismo-e-para-a-midia-o-dia-de-divulgar-o-veganismo-que-pecuarista-gosta/> e <http://www.bbc.com/portuguese/brasil-41196207>. Acesso em 06 nov. 2017.
- ³⁰ <http://www.gmb-akash.com/about.php>.
- ³¹ Terceira imagem na segunda linha de imagens do Atlas Mnemosyne. Fonte: <http://www.gmb-akash.com/gallery10.php?id=120>
- ³² Cf. <https://www.change.org/p/ministerio-de-asuntos-exteriores-y-de-cooperaci%C3%B3n-ayuden-a-las-victimas-del-isis>. Acesso em 06 nov. 2017.
- ³³ Quarta imagem da terceira linha do Atlas Mnemosyne.
- ³⁴ Cf. <https://vimeo.com/50229394>. Acesso em 06 nov. 2017.
- ³⁵ Primeira imagem da última linha dessa pesquisa pelas sobrevivências.

³⁶ <https://nacoesunidas.org/apos-davos-participacao-cidada-e-novas-tecnologias-na-pauta-da-onu/>. Acesso em 05 nov. 2017

³⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=FFnhMX6oR1Q> .

³⁸ Palestra do artista Chris Milk no TED 2015. Disponível em: <http://milk.co/ted2015>. Acesso em 05 nov. 2017.

³⁹ Cf. <http://ianimal360.com/>

⁴⁰ Cf. <https://www.mostraanimal.com.br/>

⁴¹ Afinal a Declaração de Cambridge sobre a consciência animal foi divulgada em 2012 por grandes nomes da neurociência, em texto redigido por Philip Low: <http://www.labea.ufpr.br/portal/wp-content/uploads/2014/05/Declara%C3%A7%C3%A3o-de-Cambridge-sobre-Consci%C3%Aancia-Animal.pdf>. Acesso em 07 nov. 2017.

Artigo recebido em dezembro de 2017. Aprovado em março de 2018.