

José Wilker Carneiro Paiva> **Echolocation, Arte e Tecnologia:  
entrevista com Marc Lee>>**

**Resumo**

Entrevista com o artista multimídia Marc Lee, em que falou sobre um de seus últimos trabalhos, Echolocation (2018), suas ideias, interesses e impressões sobre arte e tecnologia, abordou sobre os aspectos técnicos de desenvolvimento de suas obras através de ferramentas open source e as estratégias interativas que adotou para realizar seus trabalhos em meio as possibilidades contemporâneas.

**Palavras-chave:** Marc Lee. Estética do Banco de Dados. Arte e Tecnologia. Interatividade. Big Data.

> Mestrando em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes no Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, é graduado em Cinema e Audiovisual pela mesma instituição, onde desenvolve pesquisa sobre o estado da arte do remix (teoria e prática como potencial político).  
[wilkerpaiva1@yahoo.com](mailto:wilkerpaiva1@yahoo.com).

**ORCID ID: 0000-0002-3376-2699.**

>> Entrevista originalmente conduzida em inglês e traduzida para esta publicação.

COMO CITAR:  
CARNEIRO PAIVA, J. W. (2020). ECHOLOCATION, ARTE E TECNOLOGIA:  
ENTREVISTA COM MARC LEE. REVISTA VAZANTES, 4(1), 175-184.  
[HTTPS://DOI.ORG/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.16](https://doi.org/10.36517/VAZPPGARTESUFC2020.1.16)

José Wilker Carneiro Paiva **Echolocation, Art and Technology:  
interview with Marc Lee**

**Abstract**

Interview with the multimedia artist Marc Lee, where he spoke about one of his last works, Echolocation (2018), his ideas, interests and impressions about art and technology, addressed the technical aspects of the development of his works through open source tools and the interactive strategies he adopted to accomplish his work amid contemporary possibilities.

**Keywords:** Marc Lee; Database Aesthetics; Art and Technology; Interactivity; Big Data.

Marc Lee<sup>1</sup> (1969) é um artista suíço. Ele vem criando projetos de arte interativa voltados para as redes: instalações interativas, artemídia, arte na internet, arte performática, arte em vídeo, arte em realidade aumentada (AR), arte em realidade virtual (VR) e arte móvel. Ele está experimentando tecnologias da informação e comunicação e, em conjunto com sua prática artística contemporânea, ele reflete aspectos criticamente criativos, culturais, sociais, econômicos e políticos.

Seus trabalhos são exibidos nos maiores museus e exposições de arte em novas mídias, incluindo: *ZKM Karlsruhe*, *New Museum New York*, *Transmediale Berlin*, *Ars Electronica Linz*, *HMKV Dortmund*, *HeK Basel*, *Fotomuseum Winterthur*, *Read\_Me Festival Moscow*, *CeC Dehli*, *MoMA Shanghai*, *ICC Tokyo*, *Nam June Paik Art Center*, *Media Art Biennale* e *MMCA Seoul*.

Ele ministra palestras, leciona e realiza workshops sobre arte e *software art* em muitas escolas, incluindo: *China Academy of Art (CAA) Hangzhou*, *Strelka Moscow*, *Shanghai Institute of Visual Art (SIVA)*, *National Museum of Modern and Contemporary Art (MMCA) Seoul* e *ZHdK Zurich*.

Marc Lee ganhou muitos prêmios e menções honrosas em festivais internacionais, incluindo os prêmios “*Interaction*” e “*Software*” na *Transmediale Berlin* e o *Social-Media-Art-Award* na *Phaenomenale Wolfsburg*.

Seus projetos de arte estão em coleções privadas e públicas, como a *Swiss Confederation Federal Art Collection Bern*, *HeK Basel*, *Fotomuseum Winthertur* e o *ZKM Karlsruhe*.

Esta entrevista foi realizada em fevereiro de 2020, organizada a partir de trocas de e-mail e realizada via *Skype*.

1 Mais informações sobre o artista e registro de todos seus trabalhos, incluindo *Echolocation*, podem ser acessados em: [marclee.io](http://marclee.io).

**WILKER PAIVA - Gostaria de falar sobre duas ideias que permeiam *Echolocation* (2018): tecnologia e cultura. Hoje a globalização, junto com os avanços tecnológicos, proporciona uma grande circulação de imagens e sons como nunca antes visto (desde Guy Debord ou Walter Benjamin), tornando as fronteiras entre culturas cada vez menos rígidas. Então, a questão é: como você, com seu trabalho, vê esse movimento (globalização-cultura-tecnologia) como artista e quais as possibilidades da arte (como montagem, composição, *design*) nesse meio? Como você usa sua arte para pensar em globalização, cultura, tecnologia e assim por diante?**

MARC LEE – Eu uso a tecnologia apenas como um meio. Numa pintura você tem cores e telas como um e, para mim, a tecnologia é o meio que utilizo. Esse projeto, *Echolocation*, dirige-se à globalização de uma forma que você possa explorar facilmente o que diferentes pessoas, de diferentes locais e diferentes experiências estão fazendo agora. Resumindo, não é em tempo real, mas foi enviado recentemente, nas últimas horas.

**WP - Eu entendo, isso é incrível! Você pode fazer um trabalho com um enorme banco de dados em tempo real, em qualquer lugar do mundo. É uma loucura, eu nunca vi essa possibilidade antes de ver a *Echolocation*.**

ML – Sim, sim, sim! É por causa da rede social, entende? É possível, porque o *Youtube* tem esse serviço de vídeo e o *Flickr* tem esse serviço de imagem e o *Twitter* tem esse serviço de mensagens curtas de texto, certo? E eles coletam muitas informações e nesse caso também pegam sua localização. Eu apenas uso o conteúdo que tem sua localização e mostro esse conteúdo.

**WP - E você construiu essa API e interface sozinho?**

ML - Sim, não é tão complicado. Se você tiver habilidades básicas em *softwares*, poderá fazer isso.

**WP – E quais softwares você usa?**

ML - É feito principalmente por *HTML*, usando *CSS* e *JavaScript* e, também, um pouco de *PHP*, mas não muito. Então, é tudo uma espécie de *open source*, *softwares* desenvolvidos abertamente.

**WP - E *TouchDesigner*, *Isadora*...**

ML - O que é isso? Você pode repetir por favor?

**WP - *TouchDesigner* é um software canadense e *Isadora* é para artistas que usam...**

ML - Oh, eu não estou usando isso.

**WP - Não?**

ML - Não, na verdade é um aplicativo de navegador, ele roda no *Firefox* ou *Chrome* e eles são exibidos numa tela inteira em que você não pode ver a barra de endereço. É parecido com desenvolvimento *web*.

**WP – Eu não vi nada sobre isso antes. Achei que você usasse o *Touchdesigner* e assim por diante. Legal!**

ML – Não. Imagine que é uma página *web* dinâmica que constantemente rastreia o conteúdo e faz esta apresentação.

**WP - É muito legal. Continuando, é possível dizer que seu trabalho é uma forma (estética de montagem) de visualização de banco de dados. Grahame Weinbren<sup>2</sup> (*New York School of Visual Arts*) fala sobre as possibilidades de narrativa que podem surgir desse banco de dados a partir da montagem de seus elementos. No entanto, Lev Manovich (*City University of New York*), aponta o contrário: que não há possibilidade de narrativa em um banco de dados e essas imagens e sons são grânulos linguísticos. Como funciona a montagem com esses materiais?**

ML - Então, tecnicamente é uma narrativa e dura cerca de quatro a cinco minutos. E depois de quatro ou cinco minutos começa de novo. Nestes quatro ou cinco minutos eles são cerca de cinco modelos diferentes rodando, cada um deles rodando cerca de um minuto e meio cada período. Por exemplo: um modelo muito simples mostra apenas o vídeo do *YouTube* em tela cheia e outro modelo são as postagens do *Twitter* que rolam de baixo para cima, isso tudo é um período. Então, isso é uma espécie de narrativa. Às vezes, serão vídeos do *YouTube* em tela cheia, às vezes você só vê as postagens do *Twitter*, às vezes você vê as imagens do *Flickr* grandes e, às vezes, você vê muitas imagens do *Flickr* menores. Após esses quatro ou cinco minutos, ele começa novamente, mas os conteúdos, que são apresentados nesses modelos, são sempre pesquisados novamente no banco de dados. No início, ele pesquisa as postagens mais recentes primeiro e, em seguida, rastreia postagens mais antigas. Então, quando você procura por uma grande cidade, você obtém todas essas novas imagens e vídeos, mas se procura por um lugar muito remoto o conteúdo começa a ser o mesmo porque talvez não haja tantos disponíveis.

**WP - Então, não é tão aleatório afinal? Você orienta essa busca por meio de parâmetros, certo?**

ML - Está certo. Quer dizer, eu não escolhi o conteúdo, apenas rodei o algoritmo e o conteúdo é muito aleatório. É apenas sobre sua localização e sobre o histórico, há quanto tempo ele foi postado. Portanto, sua localização e o tempo, são os dois únicos parâmetros que estou usando para isso.

2 Me refiro ao texto *Oceano, Banco de Dados e Recorte*, que foi traduzido por mim e publicado nesta revista.

**WP – Você criou a interface do mapa em que a pessoa pode escolher entre as cidades?**

ML: Sim, exatamente. Na verdade, a interface é o *Google Maps*. Nele você pode adicionar algumas *skins*, então eu fiz uma *skin* um pouco mais escura do que normalmente vemos. Mas, a tecnologia é realmente o *Google Maps* e você só precisa apontar qualquer localização nele. Também existe um serviço do *Google* que se chama “reverter para sua localização” que, quando você clica em qualquer ponto do mapa, eu obtenho sua localização a partir deste ponto e com essa localização eu obtenho todas as informações das redes sociais. Na verdade é muito simples.

**WP - Achei que fosse muito complicado, mas não! Vamos para outra pergunta: em seus trabalhos com as redes sociais sempre há um jogo imersivo (*More and Less* [2019] e *10,000 moving cities VR, AR, APP* [2018]) que acontece junto com imagens, sons e textos em tempo real. Como é pensar e realizar um trabalho tendo que considerar a dinâmica do banco de dados em tempo real e os diferentes níveis de imersão?**

ML - Claro que é muito diferente quando você está usando, por exemplo, *VR*. Quando você usa *VR* você tem uns óculos *VR* e em *Echolocation* você está no espaço, então a sensação é bem diferente. Sua pergunta é sobre o conteúdo ou sobre o sentimento?

**WP - Ambos.**

ML - Na verdade, este trabalho *10,000 moving cities* tem quatro versões diferentes, mas sempre com o mesmo conceito. A vantagem do *VR* é que você pode mostrar edifícios que são muito altos, quer dizer, dá para ter a impressão de que têm uns 15 ou 16 metros de altura, mas no espaço real não dá para construir cubos deste tipo de tamanho. Essa vantagem da *VR* é que quando você usa os óculos *VR* você não pode realmente se comunicar, então, você está meio sozinho assistindo o trabalho. E, se você estiver como em *Echolocation*, você pode ver o trabalho junto com outras pessoas, é um tipo de sentimento muito diferente, você sente mais vontade de fazer parte. Com *VR*, você se sente mais preso.

**WP - Você trabalha muito com interatividade, ou seja, a participação do espectador (usuário) é essencial para o trabalho. Isso nos leva a uma relação homem-máquina. Essa relação passou por uma série de transformações desde a criação do HMD nos anos 60 até a atual IA. Observando essa tendência de tornar a tecnologia mais humana (*Amazon Alexa, Google Assistant, Microsoft Cortana, Apple Siri*), como você vê essa relação hoje?**

ML - Algumas pessoas pensam que as máquinas controlarão os humanos. Estamos muito, muito distantes disso, é minha expressão pessoal por muitos motivos. No momento, usamos

apenas a tecnologia para obter alguns incrementos para tornar as coisas mais fáceis, por exemplo: a comunicação ficou muito mais fácil, mas por outro lado, a tecnologia é muito impulsionada pelas empresas, elas decidem o que virá a seguir. As empresas têm que vender o produto, elas estarão sempre construindo produtos que sejam bons para vender e não fazem produtos para ajudar a sociedade. O que está acontecendo é um processo meio que impulsionado pelo mercado. Isso começa, é claro, antes da tecnologia. Os artistas podem ver por trás do serviço, podem levantar questões, podem perguntar quais são os efeitos colaterais. Os cientistas também estão fazendo isso, porém eles são uma espécie de peões de suas instituições. Mas eles, é claro, e os artistas, podem ser mais livres e apenas fazer o que sentem, o que desejam expressar. Então, é uma espécie de outro processo de tecnologia que está acontecendo.

**WP - Você, como artista de mídia, trabalha com a mídia em suas várias formas: smartphones, VR, AR, Internet etc. Como a mudança dessas tecnologias mudou a maneira como você faz seus trabalhos? Qual é a relação entre arte e tecnologia?**

ML - Na verdade, comecei cedo a usar *big data*. Comecei o primeiro trabalho em 2002 usando *big data* e naquela época não tinha tantos arquivos como agora. O *big data* não era assim tão grande porque naquela época não existiam redes sociais, não existiam *API's* abertas, existiam o *AltaVista* e você podia pesquisar no *Yahoo* e no *Google* suas imagens e vídeos ligados às suas plataformas. Como temos as redes sociais, tenho muito mais possibilidades de trabalhar com esse conteúdo. A mídia social é muito boa para mim, porque - por muito boa quero dizer interessante - isso é algo que me interessa. Coletar histórias pessoais, para que você possa ver cada vídeo ou cada imagem ou cada postagem no *Twitter* ou cada *Freesound*. *Freesound* tem uma pequena história por trás e todas essas pequenas histórias eu posso usar, posso fazer customização, ou ordená-las, ou misturá-las de certas maneiras e fazer algo diferente disso. O conteúdo ficou muito maior e a velocidade da internet se desenvolveu muito. A tecnologia ficou mais barata, isso também é outra vantagem. Claro, a privacidade é uma grande preocupação. Há muito tempo atrás, 40 ou 50 anos atrás, as pessoas começaram a protestar sobre a privacidade dos dados, mas agora isso se tornou muito real e desta vez houve cenários, dos quais eu falei, que se tornaram verdade.

**WP - Você tem uma proposta principal? O que você quer expressar com essas imagens?**

ML - Não há apenas uma coisa, mas algumas coisas gerais. Por exemplo, eu gosto muito do fato de que tudo está mudando constantemente. Quando você vê pinturas ou fotografias ou vídeos individuais eles parecem estáticos, mas quando vemos ao nosso redor, nossa natureza inteira está mudando, nada permanece o mesmo, tudo está em um constante processo de mudança

e sempre quero me expressar igualmente nas artes. Então, quando você vê *Echolocation*, se você escolhe São Paulo e uma hora depois você escolhe a mesma cidade novamente, você tem um conteúdo bem diferente porque as pessoas enviam conteúdos e você visualiza um novo conteúdo. O trabalho também representa esse tipo de efeito de mudança, esta é uma parte. Outra coisa importante, que gosto de abordar, é a homogeneização, isso significa, na minha experiência, que nosso trabalho fica cada vez mais homogêneo, menos diversificado. São tantas línguas que estão morrendo, tantas plantas, tantas espécies de animais que estão desaparecendo e os produtos que usamos estão cada vez mais internacionais, por exemplo: os carros, em todos os lugares temos carros semelhantes, em todos os lugares nós podemos ver rodovias semelhantes, nós temos as mesmas lojas. Quando você vai à um *Starbucks*, parece quase o mesmo local se você vai no Brasil ou na Suíça, você não consegue distinguir onde está. Outro exemplo: aeroportos, eles são muito parecidos e esses lugares estão se tornando cada vez mais comuns. Então, a um longo prazo, eu acho que a globalização tem muitas vantagens, mas as desvantagens é que as coisas ficam cada vez mais iguais, as coisas ficam menos diversas e isso também é uma grande perda.

**WP - Uma pergunta sobre processo criativo. Em *Echolocation* podemos perceber que sua obra é uma interface (mediação homem-máquina) que trabalha a questão cultural e ambiental da África no mundo globalizado, observando o que é diferente e o que há em comum nessas culturas globalizadas. Com a montagem dessas interfaces você parece querer expressar o poder, as transformações culturais trazidas pelo capitalismo globalizado. Como isso começou? O que você tenta expressar ao construir uma interface como o *Echolocation*?**

ML - É uma espécie de combinação entre o que é possível com a tecnologia, o que é possível com o design e o que é possível obter com dispositivos de conteúdo. Essas coisas têm que estar nesta ordem base e no topo da base é o que eu quero expressar. Mas o que quero expressar depende muito dos desejos que acabei de dizer. Então, vocês viram o vídeo do *Echolocation* e naquela época o vídeo foi exibido em Joanesburgo e lá decidimos que só podemos usar o mapa da África, então você não pode escolher nenhuma cidade do Brasil porque queremos expressar a diversidade local na África. Não outra região, apenas a África.

**WP – Mas você pode abrir para outros países se quiser?**

ML – Sim, é somente o *Google Maps*, mas fechado na África.

**WP - Seu trabalho está inserido em uma categoria de arte-mídia e isso nos remete a toda uma produção bibliográfica em torno da cibercultura, mídia etc. Tenho muito interesse na relação entre montagem (interface) como provocação do**

**pensamento crítico a partir do material midiático. Com isso, gostaria de perguntar qual é a sua interpretação da mídia e o que você pensa sobre ela na montagem?**

ML - A interface depende muito do dispositivo. Eu não estou construindo dispositivos, eu apenas uso dispositivos que são acessíveis, não caros. Posso escolher o dispositivo, mas tenho que seguir as possibilidades do dispositivo que escolhi. Então, por exemplo: em *Echolocation* o dispositivo é um mouse e um mapa 2D em que posso usar o mouse para rolar, apontar e clicar em alguma localização. Quando faço um trabalho procuro ser o mais simples possível, porque quando se faz um trabalho para exposição em uma galeria ou museu o público não está habituado a interação. Normalmente, quando as pessoas vão às exposições, elas só vão lá para assistir, não para tocar. Então, se a obra é muito complicada de usar fica difícil o interesse do público. Então, eu diria o mais simples possível. Mas se o trabalho é um tipo de trabalho em rede que você pode experienciar em casa, então é claro que podemos ser sofisticados, podemos ser complexos e proporcionar muita interação, caso contrário, você não gostaria de usá-lo em casa. Mas, quando você está em uma galeria ou em um museu, é muito mais fácil ter uma interface simples, porque na arte tudo se resume ao significado. Mas, quando você tem um trabalho interativo, primeiro você tem que aprender como interagir e, se essa parte for complicada, não há muito espaço para pensar sobre o que o trabalho está me dizendo.

**WP - Nós pensamos recentemente sobre isso por aqui. Nossa pergunta era muito parecida com a sua: como podemos chamar as pessoas para usar a obra?**

ML - Sim, alguns trabalhos que são meio complexos precisam de alguém para explicar, mas nunca fiz trabalhos que precisassem desse tipo de orientação. Porém, existem alguns artistas que fazem projetos interativos complexos e para isso precisam de alguém que fique ali o tempo todo para explicar as obras, explicar a interface para o público. Isso também custa caro para a exposição: contratar alguém que apenas explique como a obra está funcionando.

**WP – Você vê isso como um problema?**

ML - Não vejo isso como um problema, depende do que você deseja abordar. Talvez haja algo muito complexo para expressar e, talvez, só seja possível através de um guia. Se você não pode aprender por si mesmo, então tudo bem. Mas, se é algo que você deseja expressar que não seja tão complexo, então eu acho que é uma vantagem se a pessoa puder aprender por si mesma, se o usuário ou visitante não precisar de nenhum tipo de instruções, de um guia.

**WP - Seu trabalho está historicamente conectado a uma tradição que remonta os montadores russos como Dziga**

**Vertov e Sergei Eisenstein, incluindo, também, Guy Debord, Jean-Luc Godard e Nam June Paik. O seu trabalho, assim como o deles, busca em sua vanguarda os meios (mídia) para discutir a contemporaneidade. O que você acha do papel do artista em relação à tecnologia? Quem determina quem?**

ML - Eu só posso dizer por mim. Então, estou abordando um assunto que desejo abordar e estou usando tecnologia para abordar esses assuntos. Essa tecnologia é um pouco mais avançada, mais nova e dá mais possibilidades do que, por exemplo, fotografar. Porque temos uma espécie de narração, temos uma espécie de interação. Existem mais possibilidades de contar histórias usando esta tecnologia. Mas no final é sempre o que você deve abordar, o que lhe interessa é a sua pesquisa e o que você quer dizer aos visitantes das exposições, essa é a parte principal. O que você quer que o público saiba ao sair do museu. Que processo eles deveriam ter feito observando o trabalho antes de vê-lo, o que você quer oferecer, isso é a coisa mais importante. Por exemplo, um pintor com cor, a cor é a mídia da pintura e já tem história e quando nós usamos tecnologia como meio é preciso esses tipos de dispositivos corporativos como os óculos *VR*, ou celulares, ou notebooks. Hoje temos esses tipos de máquinas de marca que já é destinada à alguma coisa. Então, você também tem que pensar sobre isso.

**WP: Eu perguntei isso porque por aqui discutimos o papel do artista na arte tecnológica. Existem algumas pesquisas que dizem que as tecnologias determinam o trabalho do artista e outras é o artista quem determina a tecnologia. Porque o artista é quem dá significado às tecnologias.**

ML: Minha resposta para isso seria que ambas estão corretas. Até são meio opostos, mas ambos estão corretos e depende do visitante ou do usuário, como ele vê.

**WP: Esta é uma pergunta muito difícil. Tem uma banda chamada Nação Zumbi e em uma de suas músicas eles falam: “computadores fazem arte, artistas fazem dinheiro”. Desde então pensamos nisso aqui no Brasil.**

ML: É um assunto diferente. É interessante pensar sobre essa equação, mas, claro, você faz arte com tecnologia e a tecnologia também faz arte, porque sem tecnologia você não pode fazer o mesmo. Portanto, você nem sempre pode dizer que a tecnologia faz a arte.