

Eva & Franco Mattes: Nomes Falsos e Caraminholas

Eva & Franco Mattes: Fake Names and Fabrications

Pedro Henrique Resende Moreira ¹

Resumo: O presente artigo é uma análise das provocações apresentadas pelos artistas Eva e Franco Mattes, enquadrando a sua relação com a mentira, a manipulação de informações, sua relação com a construção de identidades e a criação de nomes falsos, assim como a sua utilização como prática de resistência e crítica no campo cultural, culminando em uma análise da obra “Darko Maver”, 1998 a 1999.

Palavras-chave: Mídia Tática; Contracultura; Arte Contemporânea.

Abstract: *This paper is an analysis of the provocations made by the artist duo Eva and Franco Mattes, considering their use of lies, manipulation of information, made up identities and fake names as a framing device with which we can observe their production as an act of resistance and critique of the cultural field. Thus, culminating on a further investigation of one of their earlier works: Darko Maver, 1998 - 1999.*

Keywords: Culture Jamming; Counterculture; Contemporary Art.

¹ Graduando do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, com Formação Complementar em Artes Visuais, na Universidade Federal de Minas Gerais. Tem experiência na área das artes, com ênfase em Artes Plásticas, atuando principalmente nos seguintes temas: Arte Digital, Novas Mídias, Escultura e Arte e Tecnologia.

Introdução

Durante o final da década de 1990, a dupla italiana Eva e Franco Mattes produz trabalhos controversos que se baseiam no plágio e na mentira, estruturados tanto em espaços virtuais quanto em criações elaboradas no “mundo real”, envolvendo a invenção de pessoas falsas e a propagação de eventos que nunca ocorreram. Flutuando entre instalações, esculturas, vídeo e performances, sua produção é de difícil qualificação. Sua fluidez e linguagem híbrida são intrínsecas a seus pensamentos e proposições artísticas. Eva e Franco são metalinguísticos, ambíguos, iconoclastas, cínicos e, acima de tudo, dotados de humor.

A produção artística dos Mattes tensiona nosso relacionamento com a verdade, a propagação de informação e nossa relação com os sistemas hegemônicos que a condicionam. Os trabalhos da dupla brincam com a apropriação e a mentira para causar provocações no cotidiano, trapaceando o meio artístico, a imprensa e grandes estruturas de poder para atingir tal objetivo. Durante o início de sua carreira artística eles eram participantes ativos do nome coletivo Luther Blissett, plagiaram o site do Vaticano, causaram desordem na cena inicial de *net arte* (levando a provocação estabelecida pela criação de experiências artísticas no campo virtual para um nível ainda mais diverso, questionando a própria produção do campo) e chegaram a criar comoção na cidade de Viena ao criarem um controverso trabalho com a identidade visual da Nike, simulando a compra de uma praça histórica pela empresa de tênis e anunciando uma eventual reforma do conjunto de monumentos para uma celebração da própria empresa (no que seria conhecido como Praça da Nike), obviamente sem a permissão ou sequer o conhecimento da companhia ou da cidade.

Tudo isso era feito com sigilosa e criativa semi anonimidade, elaborando-a como uma extensão da própria provocação artística de cada obra. Atuantes no cenário em que a Internet fazia seu *debut* entre o meio social, questões sobre vigilância e controle no cotidiano do indivíduo eram mais necessárias que nunca, e argumentos e críticas sobre tais problemas se fazem constantemente presentes no corpo de trabalho da dupla. O gesto dos Mattes de combate a tal posição autoritária e de diálogo com outros ativistas, artistas, ou qualquer pessoa que prezava sua anonimidade, era o de provar que tal “escape” da maquinaria tecnológica era possível. Bebendo de seu tempo como Luther Blissett, Eva e Franco trabalhavam constantemente com diversos nomes falsos, sendo eles explicitamente forjados ou não, e tal prática os eleva, hoje, à pioneiros no campo da mídia tática, do terrorismo cultural e poético, do *hacktivism* etc.

Neste texto, serão explorados tais trabalhos com a anonimidade e identidade, buscando o repertório histórico que alimenta o uso da mesma por Eva e Franco, e será apresentada e analisada a obra *Darko Maver*, realizada no início de sua carreira, que propõe uma discussão sobre a figura do artista, assim como a potência e fragilidade da transmissão de informações no circuito das artes.

Os Mattes

Não somos artistas ou ativistas: somos e observadores. Nós criamos situações paradoxais e então sentamos em uma poltrona para assistir as consequências. Um artista sérvio não existente, um golpe virtual à Santa Sé, um vírus de computador como uma obra de arte, uma campanha de marketing indesejada. Esse tipo de história

é espalhada pelos jornais, pelas ruas, pela internet e pela TV, você fica sabendo dela pelo seu vizinho. Elas espalham-se por qualquer mídia e se tornam mitos modernos. No fim, elas terminam em museus, e isso não é um problema, uma coisa não exclui a outra. (tradução nossa).²

Eva e Franco Mattes nasceram na Itália, em 1976, e hoje residem em Nova Iorque. A biografia dos Mattes deve ser interpretada com certa dúvida devido a sua tendência a inventar nomes e dados. A origem italiana da dupla pode ser comprovada, assim como sua atual radicalização na metrópole americana, no entanto datas e nomes devem ser examinados com certo cuidado. Em uma entrevista por telefone para o *New York Times* (16 de Abril de 2001) sobre a obra *life_sharing* (2000 – 2003), eles se identificam como Renato Pasopiani e Tania Copechi (MIRAPPAUL, 2001), em várias outras situações eles haviam se identificado simplesmente como 0 e 1, e em uma palestra para o *School of Visual Arts*, em 2015, Eva menciona que os nomes “Eva e Franco Mattes” também seriam pseudônimos. De fato, durante anos os artistas eram conhecidos apenas pela linha binária que batizava também seu site: *0100101110101101.org* – escolhendo tal nome sob a premissa de que seria complicado demais para se memorizar, e só seria possível de se encontrar recriando o mesmo método de práxis dos próprios artistas, copiar e colar, “Ctrl+c – Ctrl+v”.

Nomes Falsos

O uso dos Mattes de conteúdo pronto – seu roubo de obras, *websites* e dados pessoais alheios –, é um uso situacionista. Considerando o cenário artístico que influencia suas atividades, e sua participação nesse cenário antes de sua produção enquanto dupla, isso não é surpreendente. O cenário contracultural europeu das décadas de 1980 e 1990 foi profundamente influenciado pela “maneira de fazer” situacionista, entre suas contribuições para o *milieu* (contra)cultural, estão as práticas de *dérive* e *détournement*, táticas as quais seriam utilizadas para a criação de “situações” que buscavam uma apropriação e subversão espacial e imagética na busca de um questionamento e provocação do cotidiano.

A deriva (*dérive*) situacionista era definida como:

[...] um modo de comportamento experimental ligado às condições de uma sociedade urbana: técnica de passagem transiente por ambiências variadas” (INTERNACIONAL SITUACIONIST apud STILES; SELZ, 1996, p. 702-703, tradução nossa)³.

² **How to Provoke Today?**. 2006, Disponível em: <https://web.archive.org/web/20060118165732/http://www.0100101110101101.org/home/nikeground/interview.html>. Acesso em: 03 de jun, 2019. “We are neither artists nor activists: we are beholders. We stage paradoxical situations and then we sit in the armchair watching the consequences. A nonexistent Serbian artist, a virtual coup to the Holy See, a computer virus as a work of art, an unwanted advertisement campaign. These kinds of stories spread through newspaper, in the streets, on the Internet and on TV, you get to know them from your neighbour. They spread by any medium and become modern myths. In the end they end up in museums too and there is no problem with that, they do not exclude each other”..

³ “A mode of experimental behaviour linked to the conditions of urban society; a technique of transient passage through varied ambiances”.

E o *détournement*, mais evidente na produção dos Mattes, como:

[...] *détournement* de elementos estéticos pré-existentes. A integração de produção artística passada ou presente em uma construção superior de um milieu. Nesse sentido não poderá existir uma pintura ou música situacionista, apenas um uso situacionista de tais médias. (INTERNACIONAL SITUACIONIST apud STILES; SELZ, 1996, p. 703, tradução nossa) ⁴.

O *détournement* é uma palavra francesa que pode ser traduzida como: malversação, apropriação ou roubo. A ausência de um estilo situacionista é uma codificação básica de sua prática, que define seu uso da apropriação ao qualificar sua produção apenas como um modo específico de uso, implicando na existência prévia de sua matéria prima. O deslocamento de tais práticas rapidamente recaiu sobre métodos diversos de questionamento e provocação artística, o uso de nomes coletivos, por exemplo, forneceu aos artistas uma maneira de manipular a identidade, permitindo uma radicalização e subversão do próprio *détournement* original.

A práxis do roubo e do plágio como utilizada dentro do discurso dos Mattes pode ter seus precedentes históricos traçados facilmente, começando, de certa maneira, com algumas provocações vanguardistas durante o começo do século XX, mas concretizando-se com o movimento Neoísta inglês da década de 1980. Stewart Home, artista, autor e participante de movimentos contraculturais (incluindo o neoísmo), publica em seu livro *Manifestos Neoístas* a frase: “*Demolish Serious Culture*” (HOME, 2004, p.71) ⁵, que revela um posicionamento que era receptivo a uma presença de humor em obras e ações provocativas na história da arte do século XX, a maioria delas realizadas dentro da vanguarda histórica e da neovanguarda. O Neoísmo é marcado por esse senso de humor, assim como sua relação com o plágio e o nome múltiplo. O plágio neoísta era entendido como uma prática revolucionária anti-produção e anti-capital, uma vez que estava inserido em uma sociedade cuja cultura já transbordava de conteúdo (imagético, sonoro e textual), os neoístas pensavam que a produção *ex nihilo* era desnecessária, que a originalidade era uma desculpa do sistema para a segregação e o foco no lucro, e que a única atitude contestadora seria a criação de um grupo que não produziria nada de novo, não acrescentaria ao superlotado *zeitgeist* nada que já não estivesse lá, sua “não-produção” seria, então, a única produção – a única produção “original” – que poderia acontecer.

Seguindo a linha de contestar os princípios da originalidade estava a contestação da autoria que foi desenvolvida para além do próprio plágio, com a criação e utilização de nomes múltiplos. Os artistas envolvidos com o Neoísmo automeavam-se como *Karen Eliot*, ou *Monty Cantsin*, suas bandas eram todas *White Colours*, suas revistas – todas *Smile*. Atitudes similares já haviam ocorrido antes, George Maciunas propõe algo semelhante para os participantes do grupo FLUXUS:

Eventualmente iríamos destruir a autoria das obras e fazê-las serem completamente anônimas – logo, eliminando o “ego” do artista – o autor seria “FLUXUS”. Não podemos depender de que cada “artista” vá destruir seu próprio ego. O contrato de *copyright*

⁴ “[...] *détournement of preexisting aesthetic elements. The integration of present or past artistic production into a superior construction of a milieu. In this sense there can be no situationist painting or music, but only a situationist use of these means.*”

⁵ Slogan Neoísta, “Desmorone a Cultura Séria” (tradução nossa).

eventualmente o forçaria a fazê-lo caso estive relutante. (MACIUNAS apud STILES; SELZ, 1996, p. 728, tradução nossa)⁶.

Embora a proposta de Maciunas, muito mais austera do que a voluntária participação dos neoístas e o eventual desprezo pelo termo *copyright* por futuras manifestações de nomes múltiplos, torne evidente as diferenças que surgiram em relação a tais práticas, a linhagem histórica mostra a proximidade familiar de tais movimentos do final do século XX com as manifestações de antiarte presentes nas neovanguardas de meados do mesmo século.

A utilização de um mesmo nome para tudo que era produzido pelos neoístas impedia que a noção de gênio fosse sequer considerada dentro de sua produção, que ia se tornando mais e mais confusa pelo costume de cada membro de copiar e alterar, ou simplesmente copiar, o trabalho de outros, sendo que era impossível distinguir o que era de quem em primeiro lugar, tudo possuía a mesma assinatura. A proposta neoísta funcionava dentro de sua produção.

Em 1986, parei com as performances para começar a fazer trabalhos de galerias “normais” (principalmente instalações) e comecei a receber críticas respeitáveis. Como consequência, um sem-número de indivíduos atuantes no mundo da arte de Londres começou a tratar Karen Eliot como um sinônimo para Stewart Home. Eu contra-ataquei essa tendência usando uma grande variedade de nomes diferentes [...], meio que abandonei o uso da identidade de Karen Eliot. Essas estratégias são essenciais se os nomes múltiplos querem se manter “abertos” e funcionais para uso coletivo (HOME, 2004, p. 21-22).

Os integrantes de nomes múltiplos sabiam que utilizar um mesmo nome forneceria liberdade, mas que as forças exógenas não permitiriam que tudo fosse realizado da maneira mais simples. Assim como Home abandona a identidade de Karen Eliot, um nome múltiplo mais tardio, o italiano Luther Blissett, teve que cometer suicídio para se manter íntegro.

Em 1994, um grupo de italianos começou a usar o nome “Luther Blissett” como um meio de escape das tradicionais normas de autoria, entre eles estavam Eva e Franco Mattes. Enquanto produção, o posicionamento blissettiano era tão múltiplo quanto à utilização de sua assinatura, acoplando escritores radicais, anarquistas italianos, artistas cujo desejo de experimentação vanguardista necessitava de uma rede de contatos e manifestantes de políticas de esquerda que se encontravam em um espectro mais próximo ao radical.

Blissett fica famoso devido a suas publicações, entre elas o livro-manifesto *Totò, Peppino e la guerra psichica*⁷, de 1996, e o romance *Q, O Caçador de Hereges*, de 1999, assim como várias manifestações públicas, mais evidentemente uma *prank*⁸ ao programa de TV italiano “Chi l’ha visto?” - tendo forjado um suposto ilusionista inglês, conhecido como Harry Kipper, que havia desaparecido durante uma viagem à Itália e provocando a eventual busca pelo tal sumido. Considerando o programa como uma violação ao direito de anonimato e como uma espetacu-

⁶ “Eventually we would destroy the authorship of pieces & make them totally anonymous – thus eliminating the artists ‘ego’ – author would be ‘FLUXUS’. We can’t depend on each ‘artist’ to destroy his ego. The copyright arrangement will eventually force him to it if he is reluctant”.

⁷ Publicado no Brasil como *Guerrilha Psíquica*, pela Editora Conrad, como parte da Coleção Baderna, em 2001.

⁸ Termo utilizado pelos próprios Blissetts para referir a suas ações, pode ser traduzido como uma “pegadinha”, “travessura” – geralmente referente a uma ação. Eles utilizavam o termo em inglês, assim como o italiano “*beffa*”, que possui o mesmo significado.

larização da quase omnipresente vigilância do estado, os Blissetts forjam toda a história, biografia e acidente de Kipper, conseguindo ludibriar a equipe, os escritores e produtores do programa até alguns dias antes de sua transmissão. Embora o episódio de Kipper nunca tenha ido ao ar, a manipulação por trás de tais acontecimentos se tornou lendária, assim como Blissett, no campo da mídia tática.

Um dos princípios básicos da construção de Blissett era a noção de mitopoese, e a relação da persona (ou “condivíduo”, como se autodeclarava) com as histórias de heróis populares. Em *Guerrilha Psíquica*, um dos Luthers explica:

[...] o herói popular é uma lenda viva, sua luta não é a alegoria de uma retração da psique, mas acontece no “mundo cotidiano”, ou pelo menos em sua versão idealizada. Que esses heróis realmente tenham vivido ou não, os contos de suas façanhas sempre foram matéria de manipulação coletiva, para dar uma esperança de desforra e um alívio temporário a uma *Gemeinschaft* [...]. Estamos falando de mitos da terra, mitos boscarejos, das florestas. Em todas as sociedades históricas é possível encontrar um padrão exato, que se perpetua com poucas variações: o do *Waldganger* – aquele que “sumiu”, o rebelde que vai para o bosque e luta contra um poder usurpador (BLISSETT, 2001, p. 19).

A preocupação blissettiana não é com a verificação de fatos ou datas relacionadas à sua produção, mas com a provocação direta de estruturas existentes em seu momento de atuação e a resposta que tais ações irrompem no cotidiano social. O deslocamento de tal personagem ideal, exemplificado em *Guerrilha Psíquica* pelo herói popular – mas abarcando também a produção artística dos tempos dos ateliês de mestres, em que assistentes e aprendizes produziram trabalhos assinados a um nome maior, dificultando sua autoria precisa nos dias de hoje –, é o movimento principal que a utilização de um nome múltiplo emprega como forma radical de criação e posicionamento.

Para Blissett, a abdicação da autoria individual e precisa leva à desvinculação de seu trabalho ao processo de inserção em um mercado que desvirtua seu conteúdo, pensamento derivado das teorias neoístas. Blissett brinca com editoras, enviando livros falsos ou de cunho radical, questiona a presença e influência das entidades televisionadas na vida cotidiana, comprovando sua susceptibilidade à mentira, e constantemente provoca a vontade neurótica de atribuição de uma autoria específica a ações e ideias que podem, a seu ver, se manifestarem coletivamente. Há, também, a potencialidade do trabalho anônimo, influência que se perpetua, inicialmente, nos trabalhos da dupla Mattes. Ao esconder os rostos e rastros materiais dos que realizarão as ações por trás da *visage* do condivíduo, a caminhada rumo ao radical se torna, pelo menos um pouco, menos árdua. Se todos são Spartacus, um único não pode ir preso – se todos são Blissett, um único não é responsável.

[...] enojados das técnicas e estratégias obsoletas ainda no auge de um “movimento” parado, de uma “cena” europeia tão apática quanto o teatro de câmara expressionista, resolveram, metaforicamente, sumir, se enredando em uma lenda, apostando no maravilhoso (BLISSETT, 2001, p 16).

Os nomes múltiplos aqui mencionados migraram para o campo virtual quando o computador pessoal se tornou acessível e a internet começou marcar sua presença na vida cotidiana. Os experimentos em *net art* da década de 1990 puxam grande inspiração no modo de fazer que

era originário de tais práticas. Karen Eliot ainda reside em comunidades virtuais, alguns conhecidos membros de Blissett se tornaram artistas que trabalham diretamente com a internet, e pseudônimos neoístas surgiram exclusivamente em campos digitais, como Miss Noma e os brasileiros Timóteo Pinto e Sarah Gullik. Os Mattes explicitam, então, já no começo de sua carreira sua participação no projeto Luther Blissett, começando sua atuação enquanto duo já no “final da vida” do farsante italiano, e em sua primeira obra divulgada, segunda cronologicamente realizada, a autoria é dividida com Blissett. Darko Maver (1998-1999) possui provocações que focam principalmente na consolidação da informação enquanto verdade, atacando tanto o campo artístico (que valida-a, no caso Maver) quanto o campo de circulação de notícias (que a propaga).

Darko Maver

Em 1999, uma série de exposições póstumas de um artista sérvio começou a ganhar atenção midiática. O artista, Darko Maver, perambulava pelas terras da antiga Iugoslávia, depositando esculturas e modelos hiper-realistas de cadáveres deformados pela violência da guerra na península balcânica, e devido a sua vida reclusa pouco se sabia sobre Maver. Os modelos eram encontrados pela população local e pela polícia, que ficavam horrorizados com o que viam. O trabalho de Maver denunciava, de maneira extremamente figurativa, a violência sofrida pelo povo e, logo depois, o levaria a ser supostamente preso e encarcerado no “presídio de Podgorica por atitudes não patriotas, onde ele viria a falecer em Abril de 1999” (QUARANTA et al., 2009, p. 58) (Figura 1). A sequência de exposições póstumas de seu trabalho culminou em sua participação na 48ª Bienal de Veneza, logo após isso uma declaração aparece no site 0100101110101101.org, dizendo: “Eu declaro que inventei a vida e os trabalhos do artista sérvio Darko Maker, nascido em Krupanj em 1962 e morto na penitenciária de Podgorica em 30 de Abril de 1999 (2002, tradução nossa)⁹. (Figura 2)”.

⁹“I declare that I have invented the life and the works of art of the Serbian artist Darko Maver, Born in Krupanj in 1962 and dead at the Potgorica penitentiary on April the 30th, 1999”. 0100101110101101.ORG; BLISSETT, Luther in INTERNET ARCHIVE. The Great Art Swindle: Do you ever get the feeling you’re being cheated?. 2002. Disponível em: https://web.archive.org/web/20020611181357/http://www.0100101110101101.org/home/darko_maver/index.html. Acesso em: 03 de jun. 2019.



Figura 1. Darko Maver “morto”. Fonte: <https://web.archive.org> ¹⁰.



Figura 2. Darko Maver “ressuscitado”. Fonte: <https://web.archive.org> ¹¹

¹⁰ Disponível em:
https://web.archive.org/web/20060214042150/http://www.0100101110101101.org/download/darko_maver.html Acesso em: 01 de maio, 2019.

As supostas fotografias de esculturas hiperrealistas do artista sérvio eram, na realidade, registros fotográficos encontrados em bancos de dados online que retratam os horrores reais da população da península balcânica. Darko Maver é uma exposição puramente crítica, quiçá cínica, das feridas já existentes nas relações do mercado da arte com o meio social. Em seus apontamentos sobre o meio artístico institucional, o experimento mostra a espetacularização da violência e do valor de choque dentro da produção artística, voltada para a aquisição de lucro sobre um corpo de trabalho que se prova extremamente popular dentro de circuitos midiáticos. A explosão de exposições do artista e sua participação, póstuma, no pavilhão italiano de uma Bienal comprovam tais fatos. Já em outro aspecto, está a subversão da imprensa. As exposições de Maver tiveram grande cobertura midiática e, ao revelarem a verdadeira natureza do projeto, os Mattes fazem o público encarar sua alienação na ingestão de informação, uma vez que as fotos dos supostos modelos realmente mostravam cadáveres desmantelados pela guerra, sendo que sua potência foi muito mais explorada enquanto espetáculo artístico do que como marco factual do sofrimento humano.

Análises foram feitas considerando o trabalho de Maver enquanto objetos artísticos, que o aproximava de outros artistas, como Stelarc e os participantes do Acionismo Vienense (QUARANTA et al., 2009), interpretando a qualidade abjeta dos “modelos” como uma provocação de reações primais do ser humano e ataques carnisais a sanidade social (o *decorum*). Tais aproximações e análises perdem qualquer campo sólido argumentativo ao interpretarmos o projeto Maver em sua completude, tais apelos apresentados pela representação grotesca da condição humana não se tornam ausentes ao percebemos a obra de maneira inteiriça, porém são agregados de uma polêmica acerca de nossa relação com a tragédia alheia, nossa empatia seletiva e a posição de veículos de informação que mediam tais relações. Darko Maver não é, necessariamente, um apelo pela empatia humana, mas uma tentativa de iluminação das complexidades por trás dela, tratando com escárnio corporações e indivíduos que lucram com estímulos distorcidos, empáticos e sádicos ao mesmo tempo.

Há uma possível comparação a ser feita sobre esta obra com Marcel Duchamp, no caso a criação de seu pseudônimo *Rose Sélavy*, ao qual Duchamp atribui a autoria de algumas de suas obras, fornecendo, também, fotografias de si próprio em *drag* como retratos da artista. Maver possui uma aproximação conceitual e temática com o exercício de criação de um artista fictício com *Rose Sélavy*, em ambos os casos (embora, talvez, para fins diferentes) para exercitar questionamentos sobre a validade da autoria, a glorificação do ideal do artista, e provocar o próprio cenário que lucra com sua figura.

Maver foi, também, considerado o último projeto dos Blissetts, o que revela sua proximidade com o onipresente condíviduo italiano como um tributo: ambos como esforços de mitopoese, ambos como uma criação de personalidade que escapa ao avarento desejo de lucro imposto à imagem da celebridade. A ação de Blissett no programa “*Chi L’há Visto?*” se assemelha muito ao projeto Maver, ambos os projetos manipulavam a noção de artista e subvertiam a presença e influência que canais de informação possuem sobre o público em geral, embora o projeto de busca por Harry Kipper nunca tenha ido ao ar. Talvez Maver tenha sido uma segunda versão do projeto original, que aprendeu com os erros antigos e atingiu sucesso em sua manipulação.

¹¹ Disponível em:

https://web.archive.org/web/20060214042150/http://www.0100101110101101.org/download/darko_maver.html Acesso em: 01 de maio, 2019.

Conclusão

Se Eva e Franco devem ser enquadrados dentro de algum cenário ou movimento artístico, a antiarte talvez seja o mais apropriado. Não como uma interpretação direta de que tal campo seja composto apenas por *readymades* duchampianos, mas como um corpo de produção que é engajado, questionador e constantemente mutável, sempre revelando uma nova faceta ao criar novas críticas – fundamentais à sua composição –, sejam elas do próprio sistema das artes, como as de Duchamp, ou do cenário social e cultural.

Toda a produção dos Mattes, desde Darko Maver até as obras mais recentes, nos propõe questões sobre nossa relação com a tecnologia (seja ela por meio da imprensa, ou, mais recentemente, da internet), tanto no quesito macro – as estruturas de poder por trás de tal relação; quanto no micro – como nos comportamos, e podemos nos comportar perante tais estruturas. Apesar disso, a dupla de artistas é relativamente desconhecida no cenário artístico brasileiro, seja este específico à arte digital ou não. Este estudo parte de um desejo de ampliar o reconhecimento do corpo de trabalho dos Mattes durante um cenário para o qual o mesmo é frutífero. Considerando nossa crescente dependência dos meios virtuais, os atuais escândalos com *fake news* que avassalam o cenário político internacional, e a confirmação de que informação, seja ela verdadeira ou não, possui grande influência no cotidiano social, comprovam que um olhar sobre as obras desses artistas levanta grandes questões ao debate da função da arte na contemporaneidade, e de maneiras de existir e resistir em meio à teia informacional que foi tecida ao nosso redor.

Referências

0100101110101101.ORG in INTERNET ARCHIVE. **How to Provoke Today?**. 2006. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20060118165732/http://www.0100101110101101.org/home/nikegro und/interview.html>. Acesso em: 03 de jun, 2019.

0100101110101101.ORG; BLISSETT, Luther in INTERNET ARCHIVE. **The Great Art Swindle: Do you ever get the feeling you're being cheated?**. 2002. Disponível em: https://web.archive.org/web/20020611181357/http://www.0100101110101101.org/home/darko_m aver/index.html. Acesso em 03 de jun. 2019.

BLISSETT, Luther. **Guerrilha Psíquica**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001. (Coleção Baderma).

HOME, Stewart. **Manifestos Neoístas: Greve da Arte**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. (Coleção Baderma).

INTERNATIONAL, Situationist. SITUATIONIST INTERNATIONAL Definitions (1958). in: STILES, Kristine; SELZ, Peter. **Theories and Documents of Contemporary Art: A sourcebook of artists' writings**. Los Angeles: University of California Press. 1996.

MACIUNAS, George. Letter to Tomas Schmit (1964). in: STILES, Kristine; SELZ, Peter. **Theories and Documents of Contemporary Art: A sourcebook of artists' writings**. Los Angeles: University of California Press. 1996.

MIRAPPAUL, Matthew. **Arts Online; Your Life Is in Your Computer, for Everyone to See**. New York Times. 16 de Abril de 2001. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2001/04/16/arts/arts-online-your-life-is-in-your-computer-for-everyone-to-see.html>. Acesso em 03 de Jun, 2019.

QUARANTA, Domenico, et al. **Eva And Franco Mattes**. Nova Iorque: Editora Charta Books Ltd, 2009.

STILES, Kristine; SELZ, Peter. **Theories and Documents of Contemporary Art: A sourcebook of artists' writings**. Los Angeles: University of California Press. 1996.

Recebido em 31 de outubro de 2019.

Aprovado em 23 de dezembro de 2019.