FÁBIO OLIVEIRA NUNES

Reflexões sobre a *web arte* em novos contextos

RESUMO

Passados quinze anos desde o surgimento de uma das mais significativas experimentações na rede Internet – o conhecido site *JODI* –, as poéticas concebidas dentro das especificidades da rede Internet multiplicaram-se. Este relato reflexivo tem por objetivo retomar a discussão em torno da *web arte* no contexto de novas práticas em arte e tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE

Web art; *Artemídia*; *Arte e tecnologia*; *Arte digital*; *Artes*.

REFLEXÕES SOBRE A WEB ARTE EM NOVOS CONTEXTOS

I Antecedentes

Este trabalho prossegue estudos anteriores,¹ em que me dediquei a mapear a então produção incipiente em *web arte*, observando a predominância de determinadas características em trabalhos de arte presentes na rede mundial de computadores – a Rede Internet –, especialmente nos anos 90 do século XX e com especial atenção para a produção de artistas brasileiros. Em relação à grande rede, esse período coincide com a sua abertura comercial e sua veloz popularização entre inúmeros usuários.

A grande rede surge no fim da década de 60, por conta da preocupação do departamento de defesa (DARPA) dos Estados Unidos em um ataque nuclear massivo – tempos de Guerra Fria com a ex-União Soviética (URSS). Cria-se, então, uma rede de computadores, inicialmente chamada ARPAnet, descentralizada e super-ramificada, capaz de manter conectados centros de inteligência militar. Em 1985, a rede já estava ligada a outras redes com fins de pesquisa entre universidades americanas e europeias. Em 1991, a rede Internet chega ao Brasil, em universidades públicas e, em 1994, começam as primeiras tentativas de acesso comercial à Internet.

A Internet, em poucos anos de popularidade, virou sinônimo de modernidade e avanço tecnológico. Tanto indivíduos quanto empresas se veem na necessidade de “plugar-se”, de existir no “ciberespaço”² e estabelecer relações por meio do virtual. Segundo dados divulgados pela União Internacional de Telecomunicações (UIT)³ em 2008, os números refletem a disseminação da rede entre as pessoas no mundo no novo século: ao final do ano 2000, o planeta possuía 200 mil internautas; em 2008, os usuários já ultrapassam 1,5 bilhão. Esse boom na rede é evidentemente acompanhado de iguais proporções para a criação de novos sites e uso de outros espaços de publicação e navegação – como comunidades virtuais, blogs e outras ferramentas mais recentes. O caráter massivo que a Internet toma no século XXI nos condiciona a observá-la com uma nova atenção.

Quando comparamos o contexto iniciatório da rede nos anos 90, um primeiro ponto a ser observado é que a figura do internauta era tomada por uma natural incipiência em sua experiência de rede. Muitos sites clamavam pela redundância em suas páginas, emblematicamente trazendo enormes setas piscantes acompanhadas

¹ Grande parte destes estudos encontra-se disponível através do site <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil>.

² Ciberespaço, termo comumente utilizado como sinônimo para a rede Internet, também pode ser aplicado para toda uma trama informacional integrada, tais como satélites, telefones, aparelhos de televisão, celulares, e, claro, computadores.

³ A União Internacional de Telecomunicações é uma das agências especializadas da Organização das Nações Unidas (ONU), tendo sede na cidade de Genebra, na Suíça. O site da UIT está disponível em: <http://www.itu.int>.

de implicantes “clique aqui”. A redundância era inversamente proporcional à pouca experiência em rede de seus usuários: o sentido de navegar ou surfar na *web*, ainda era um domínio em formação – da mesma forma que as expectativas desse usuário.

Nesse contexto, o universo poético das ações artísticas na Internet muitas vezes se apropriava da sensação de incerteza e desconhecimento; as telas com seus códigos e conteúdos distribuídos por longas barras de rolagem, as necessidades de instalação de inúmeros *plug-ins*,⁴ os conteúdos multimídia condicionados a longas esperas, os conteúdos pouco dinâmicos e, especialmente, a pouca atratividade visual das páginas da chamada primeira geração da rede, certamente faziam daquela situação, uma experiência muito mais *underground* do que hoje – o ambiente propício para gerar desvios poéticos.

E, claro, há que se observar o caráter de novidade: transmitir imagens com recursos mínimos, por exemplo, implicou não somente uma nova concepção de transmissão – conceito até então exclusivo das grandes empresas de telecomunicações –, como também era o enunciado de uma das mais recorrentes cenas do imaginário tecnológico. Em determinados casos, apenas o “estar na rede” já era o bastante – o poder de atravessar fronteiras em cliques, encurtar as distâncias entre os homens e as imagens. A rede apresentou-se para muitos artistas como a resposta a longas buscas anteriores: os artistas da chamada Mail art⁵ – um dos primeiros movimentos em torno da distribuição transnacional e da produção colaborativa – que fazia uso do correio tradicional para troca e trânsito de trabalhos artísticos, certamente enxergaram os seus desejos concretizados. Da mesma forma, a Internet se apresentou como o ambiente propício de todas as teorias democratizantes – da informação a arte –, visto que possíveis práticas de controle na rede eram muito menos evidenciadas. Enfim, todas as incursões de uma primeira geração de sites trabalhavam no sentido de formação de um *modus operandi* da rede, ao mesmo tempo em que diversas incursões artísticas – a chamada *web arte* – buscavam o desvio daquilo que se esboçava.

2. O que é *web arte*?

A produção em *web arte* necessariamente está ligada ao campo de significações que a Internet – em especial, o universo da *World Wide Web*⁶ – suscita, como também às especificidades técnicas e conceituais que nela se inserem. Tecnicamente falando, essa produção é calcada na efemeridade: a tecnologia permanece em caráter de atualização constante e, deste modo, a cada instante os trabalhos estão sujeitos a novos elementos em sua visualização, tais como novos browsers ou *plug-ins*.⁷ Ao contrário de outros meios mais tradicionais, a recepção técnica pode variar conforme as especificidades de cada equipamento que se conecta ao trabalho, tornando-se

4

Plug-ins são pequenos programas que complementam as funções do programa navegador, possibilitando acessar conteúdos específicos na rede Internet.

5

Importante lembrar a *Mail art* (ou arte postal) como antecedente neste sentido: independente, coletiva e transnacional, conforme PRADO (1994).

6

A *World Wide Web* – a chamada WWW – é a parte mais popular da Internet, muitas vezes se confundindo com a própria rede. Chama-se assim a interface gráfica da rede, acessível através dos conhecidos sites. Há outros serviços que estão fora da WWW, como os e-mails e o protocolo FTP (*File Transfer Protocol*) para transferências de arquivos, por exemplo.

7

Browsers (programas navegadores como Internet Explorer e Mozilla Firefox, por exemplo) e *plug-ins* podem ser determinantes na visualização do trabalho.

algumas vezes impossível determinar com precisão a visualização e o funcionamento em cada computador visitante.

No que concerne à sua distribuição, a *web arte* proporciona um espaço em que os trabalhos são vinculados de modo independente, visto que não é necessário que o mercado da arte aceite determinada produção para que ela venha a estar disponível ao público. Quando baseados em sites da rede, os trabalhos são publicados e disponibilizados muitas vezes com recursos próprios dos artistas, através de seus equipamentos ou aos que têm acesso. Não só realizam a produção como também utilizam a própria rede para divulgar por meio de e-mails, blogs e/ou comunidades virtuais. É uma produção que pode se desenvolver paralelamente ao circuito artístico convencional – não se veem frequentemente trabalhos de *web arte* em espaços como galerias e grandes eventos das artes em geral.⁸

De outro lado, porém, ainda que exista essa independência, é visível que os artistas que produzem *web arte* buscam se aproximar das instituições artísticas e estas, por sua vez, vêm gradualmente observando essa produção, especialmente por suas fortes nuances contemporâneas: o ato de estar em rede hoje é o que fora a invasão do vídeo (ou da televisão) em décadas atrás. Há algumas questões neste jogo: os artistas ainda desejam alguma legitimação, muitas vezes por motivações institucionais (universidades, institutos ou necessidades de realização de projetos); os espaços que buscam discutir e difundir essa produção são muitas vezes segmentados, criando nichos restritos – incursões mais pluralistas arriscam-se em descontentar tanto os tecnológicos como os mais convencionais.

Divergências à parte, o desprendimento do mercado – mesmo porque o caráter imaterial e público da *web arte* dificulta sua comercialização – e sua veiculação sem intermediários proporcionam uma produção que consegue congrega ao mesmo tempo liberdade de produção com acessibilidade ao seu público. Em outros meios, esses dois elementos simultâneos só seriam possíveis àqueles que possuem renome suficiente para que sua produção seja vista sem restrições. O artista da *web* produz e veicula o que quer, mas também caberá a ele se tornar visível dentro dos infinitos labirintos da rede.

Atualmente, podemos entender que a produção que faz uso da rede Internet dialoga com três condições que são significativamente representativas de diferentes práxis. É necessário assinalar que se trata de diferentes direcionamentos que muitas vezes são complementares e não que possuem qualquer pretensão classificatória de abarcar toda a produção presente na rede. Em especial, nas três situações, observamos trabalhos que já constituem elementos históricos da *web arte* e que nos direcionam a entender as situações presentes enquanto partes de um percurso já consolidado.

8 A politizada 27ª edição da Bienal de São Paulo, com o tema “Como viver junto”, em 2006, teve um único exemplar de uma produção em *web arte*. Trata-se do trabalho da dupla Young-Hae Chang Heavy Industries (da Coreia do Sul, Young-Hae Chang e Marc Voge), que dialoga muito com o cinema – pela narratividade e pela disposição sob a forma de créditos – distante de qualquer pretensão interativa. O trabalho é baseado em textos que abordam o cotidiano, ora banal, ora político em Seul e o faz de modo inusitado e criativo. Disponível em: <http://www.yhchang.com/> (acesso em 01 de setembro de 2007). Vale lembrar que na Bienal anterior, *Território livre* (2004), o curador Alfons Hug declarou: “Acho que essa Bienal está dando atenção a vários suportes, como o vídeo e a instalação, mas não a enxergo como lugar de novas tecnologias. Isso cabe ao Itaú Cultural” (Folha de São Paulo, 15/07/2004).

3. Telepresença

O tempo das redes é o tempo real. Seja por meio do fluxo informacional incessante – lidando cada vez mais com um presente se tornando passado –, seja pelo uso do tempo simultâneo, do tempo “ao vivo” – familiar denominação dada pela cultura televisiva. Vários artistas buscam explorar esta instância em suas experimentações, mas na rede – muito diferente da cultura *broadcast* – a transmissão em tempo real nos primórdios da popularização da Internet esteve muito mais relacionada com a monotonia das imagens de sistemas de vigilância do que com as atuais possibilidades de transmissão em banda larga. Dos pioneiros, um trabalho de web arte muito conhecido de uso de imagens em tempo real através de imagens estáticas é *The ghost watcher*⁹ (1996) de June Houston, onde a artista propõe aos visitantes que, através das imagens de câmeras posicionadas debaixo de sua cama, elaborem relatórios sobre o que viram. Há várias câmeras distribuídas pelo espaço, podendo-se vigiar sob diversos ângulos.

Neste contexto, há um conceito pertinente: a telepresença. Fadon¹⁰, trata a questão de modo bastante amplo:

A tele-presença implica numa projeção simbólica – uma presença não concreta – que se apresenta e representa em seu lugar, convertendo-se num ritual. No limite, a tele-presença sagrada se chama onipresença. A (tele) ausência se mostra nos encontros com os deuses e divindades, por exemplo, nas peregrinações ou nas cerimônias públicas e privadas, através da submissão do fiel/crente. Contemporaneamente tem-se a própria tele-presença sagrada mediada por sistemas de telecomunicação, principalmente rádio e TV, por vezes adotando a estética do espetáculo profano.

Nesse sentido, a essência da telepresença não está restrita aos meios tecnológicos, muito pelo contrário, aliás, ela estava já presente na antiga prática do transe religioso, na tentativa de transcender um mundo físico, transpor-se além desta dimensão e deixar-se de si mesmo. Uma presença condicionada. Os meios tecnológicos, por sua vez, sistematizam essa condição, muitas vezes viabilizando o contato com o “outro” ou mesmo lançando o indivíduo em um novo espaço.

A telepresença está evidenciada nos meios que lidam com o tempo instantâneo e/ou compartilhado, como telefone, na televisão, no rádio, na rede Internet, assim como nos sistemas de realidade virtual que reforçam, por meio da imersão, uma condição de deixar-se de si mesmo, onde o corpo, embora presente, exista em função de outra condição. As relações de telepresença e teleausência são evidenciadas em sistemas interativos, como na comunicação interpessoal via rede Internet e no

9

O trabalho esteve disponível em: <<http://www.ghostwatcher.com>>. Atualmente, não está acessível pela rede, embora o endereço esteja ativo.

10

FADON, 1997.

universo dos jogos eletrônicos. Na arte dos novos meios, a telepresença, proporciona trabalhos nos quais o receptor age ou explora determinado lugar, seja físico, seja virtual. Já a teleausência – seu contraponto – é a inexistência do indivíduo, ocupante do ciberespaço: sentimos a teleausência quando aguardamos a chegada – a conexão – de um amigo através de um programa de mensagens instantâneas; aqueles que estão em estado off-line estão teleausentes, ainda que momentaneamente. Da mesma maneira, posso estar teleausente quando, ao assistir a uma peça de teatro, um concerto, desligo celulares e outros dispositivos, procurando manter-me longe de qualquer ramificação do ciberespaço.

O tempo simultâneo e coletivo da rede viabiliza a existência de espaços colaborativos de participação mútua e conjunta entre os visitantes, seja através de dispositivos em espaços fisicamente distantes, em instalações tais quais espaços virtuais, onde o visitante pode ter indícios da presença de uma coletividade ativa –, seja, em alguns casos, a telepresença instaurada. Há uma presença condicionada na poética do artista que pode tanto se limitar a simplesmente oferecer caminhos múltiplos de navegação ou estabelecer convites para ações mais complexas, criativas e efetivas.

Atualmente, a discussão sobre a telepresença já não mais ocupa um lugar de protagonista diante de discussões relevantes do universo da arte e novas tecnologias: com o advento de circunstâncias mais híbridas entre estar conectado e estar simultaneamente no mundo físico, em especial, as discussões sobre uma nova condição cíbrida,¹¹ propõem presenças coexistentes e complementares – e não a exclusividade de experiências a uma ou outra realidade. Mas é evidente que a transmissão de imagens em tempo real em rede se torna uma prática cada vez mais massificada, o que não exclui a pertinência do tema ao falar das práticas de *web*. Ao contrário das primeiras transmissões populares de imagens em tempo real via *web* – quando o intervalo entre os frames ocupava até alguns segundos – e, ainda, às grandes dificuldades técnicas para transmitir eventos em streaming, atualmente sites como *Ustream*¹² permitem transmissão e gravação em tempo real de som e imagem, com mínimas necessidades técnicas e gratuitamente. Cada usuário pode transmitir por determinados períodos do dia, tornando disponíveis vídeos gravados de cada transmissão. Bem, se, ao final dos anos 90, a produção de um site ou um blog pessoal representa o início de um novo domínio da informação escrita – onde muitos escrevem para muitos – vale atentar para o fato de que agora cada indivíduo conectado com uma câmera de Internet torna-se um canal de televisão em potencial – podendo transmitir para o mundo inteiro.

11

Uma das definições correntes de cíbrido (ciber+híbrido) é cunhada por Peter Anders e define a projeção do virtual na realidade cotidiana: a ampliação do real por meio do virtual e a ampliação do virtual por meio do real, em resumo.

12

Disponível em: <http://www.ustream.tv>.

4. Crítica dos meios

No subtexto de todas as teorias democratizantes que povoam a rede está subentendida uma crítica aos meios de comunicação convencionais – e por extensão a uma sociedade tecnológica que faz um uso hegemônico desses mesmos meios. É certo que, antes da popularização da rede Internet, os meios de comunicação tradicionalmente repercutiam o discurso de alguns grupos que detinham algum poder, seja econômico, seja político, em detrimento de parcelas da sociedade que não possuíam canais de contato de grande abrangência ou permanência. No advento da rede, é evidente que as demandas de contato e reverberação de discursos independentes são efetivadas: criam-se redes de contato eficazes e ativas diante dos meios tidos como hegemônicos.¹³ Assim, a rede passa a ser um canal da crítica efetiva, pautada pela própria difusão. Nesse contexto, uma parcela da produção artística em web arte estará justamente pautada em uma visão reflexiva e dissonante de qualquer apologia dos meios, bem como na desconstrução de nossas expectativas e práticas comuns. Se pensarmos a respeito da produção em artemídia – denominação dada à produção que faz uso dos meios de comunicação –, devemos observar o direcionamento que Machado¹⁴ nos dá:

O fato mesmo das suas obras estarem sendo produzidas no interior dos modelos econômicos vigentes, mas na direção contrária deles, faz delas um dos mais poderosos instrumentos críticos de que dispomos hoje para pensar o modo como as sociedades contemporâneas se constituem, se reproduzem e se mantêm. Pode-se mesmo dizer que a artemídia representa hoje a metalinguagem da sociedade midiática, na medida em que possibilita praticar, no interior da própria mídia e de seus derivados institucionais [...] alternativas críticas aos modelos atuais de normatização e controle da sociedade.

Certamente, podemos estender essas considerações para a produção em web arte, sendo que veremos especialmente fortes elementos críticos em boa parte dos trabalhos. O coletivo Critical Art Ensemble (CAE) discorre sobre a estratégia da produção artística em meios eletrônicos como um “distúrbio eletrônico”. Na definição do que seria a hegemonia, o coletivo acredita que estamos diante de um poder nômade, capaz de permanecer invisível diante dos indivíduos e, ao mesmo tempo, em constante movimentação através das redes. Há um sentimento geral de que há um sistema opressor, mas não é possível localizá-lo nem identificá-lo com precisão.¹⁵ Esse poder nômade-invisível flui no interior dos espaços de informação. Não possui como base um mundo físico e estático – está permanentemente em ação, como o

13

No Brasil, um dos exemplos de canais que fazem uso de discursos independentes é o Centro de Mídia Independente (CMI), disponível através do endereço: <http://www.midiaindependente.org>.

14

MACHADO, 2004.

15

CAE, 2001, p. 27.

próprio mercado, que nunca para. Nesse contexto, o CAE¹⁶ (ibidem, p.33) defende a existência de meios de distúrbio eletrônico capazes de desestabilizar a hegemonia presente – ou ao menos criar provocações. Inspira-se um tipo de resistência eletrônica que fará uso justamente dos meios em que o poder hoje flui e usufrui. Na visão do coletivo, essa ocupação coube aos artistas, especialmente:

Já que não é provável que os trabalhadores das áreas científicas ou tecnológicas gerem uma teoria do distúrbio tecnológico, coube aos artistas a responsabilidade de estabelecer um discurso crítico sobre essa nova fronteira [as redes].¹⁷

Em ressonância com esse poder nômade trazido por Critical Art Ensemble – que se confunde com a própria liquidez dos mercados financeiros –, observamos o trabalho dos artistas Davide Grassi (Itália) e Igor Stromajer (Eslovênia), apresentado na exposição *Emoção Art.ficial 2.0*, em 2004 no Itaú Cultural em São Paulo, que propunha um mercado flutuante em torno de problemas, surgindo então a *Problemmarket*¹⁸ (2000). Da mesma forma que uma bolsa de valores, os artistas propõem que os problemas de toda ordem estejam sujeitos a investimentos – mostrando o *modus operandi* dos ambientes financeiros. Mais do que isso, o discurso dos artistas, também no mundo real – em suas apresentações –, faz uso das corriqueiras práticas do universo corporativo, seus jargões típicos, apresentações eloquentes e clássicas roupas de homens de negócios. O trabalho e as apresentações dos artistas – como ocorrido durante o simpósio da exposição em São Paulo – suscitam a maquiagem típica das grandes corporações e o mantra inquestionável dos “resultados” a qualquer preço.

Antecedendo o empreendimento internacional da *Problemmarket*, temos *Etoy*,¹⁹ um grupo de artistas suíços, existente desde 1994, que parodia as corporações transnacionais, a economia globalizada e os lugares-comuns destas instituições, pois trabalha sob a forma de uma companhia “líder no campo da arte contemporânea”, que está registrada como tal na Suíça. Os artistas desenvolvem vários atos através da companhia, sendo especialmente ativos através da web. Segundo o grupo, *Etoy* é “uma produção dentro da sobrecarregada área entre o falso e o verdadeiro, entre o espetáculo e a funcionalidade, entre excluído e incluído, entre conteúdo e aparência”.²⁰

A desconstrução dos paradigmas do próprio meio foi exemplarmente realizada pelo histórico site *JODI*, em 1994, uma das primeiras experimentações efetivas em web arte de que se tem notícia. *JODI* foi heterodoxo em muitos sentidos: trazia páginas – inclusive sua abertura – com mensagens de código-fonte, ícones sem qualquer sentido, imagens e elementos intermitentes, tudo sem qualquer explicação – não havia qualquer texto ou sugestão do que realmente se tratava. Sem nada que nos faça crer o contrário, a situação diretamente nos parece algum ataque de vírus –

¹⁶ Ibidem, p.33.

¹⁷ CAE, 2001.

¹⁸ Disponível em: <<http://www.problem-market.net>>.

¹⁹ Etoy. URL: <<http://www.etoy.com>>.

²⁰ Em *Corporate operations description*, disponível em: <<http://www.etoy.com>>.

suscitando no usuário um temor daquilo que nós podemos chamar de contaminação de seu “corpo virtual”, em última instância, o terminal. O conteúdo, prioritariamente estético, desta produção dos artistas europeus Joan Heemskerk and Dirk Paesmans contraria qualquer proposição “bem-intencionada” da rede, onde os sites deveriam funcionar com clareza, legibilidade e eficiência.

Outro caso emblemático dessas circunstâncias é *Unendlich, fast...*, de Holger Frieze, criado em 1995. O artista alemão cria um trabalho em web arte extremamente simples, que até hoje nos causaria grande estranhamento: um site de uma única página em azul que, através das barras de rolagem existentes na horizontal e vertical, poderemos deslizar pela página em busca de alguma informação, imagem ou palavra. Diante da grande extensão desta página, tanto horizontalmente como verticalmente, o usuário poderá simplesmente desistir e ir embora. Aqueles que forem um pouco mais exploradores irão encontrar alguns caracteres soltos – linhas e estrelas – sem nenhum link para outra página. Ao romper com as atitudes usuais (não há inclusão de hiperlinks para outras páginas ou a busca de facilidades na navegação) e causar um desconforto por conta disso, é que o artista propõe ao usuário que reflita sobre seu comportamento:

A imensidão da tela totalmente azul, em “Unendlich, fast...”, pode nos levar [...] a uma associação entre a imensidão da rede e a imensidão do espaço sideral. O elemento oculto num ponto único e determinado da tela remete tanto à dificuldade de se encontrar uma informação na Web como à dificuldade de se localizar um ponto específico do espaço. Tanto as informações na Web, quanto um ponto no espaço ou o próprio elemento gráfico existente em “Unendlich, fast...” se tornam facilmente localizáveis depois que suas localizações (o endereço Web, as coordenadas celestes ou a posição dos marcadores da barra de rolagem em relação ao browser) são conhecidas.²¹

As metáforas de “*Unendlich, fast*” são bem claras: tanto as estrelas quanto as linhas são elementos tidos como infinitos, assim como a rede, na qual não é possível determinar onde ocorre o término de informações. A imensa tela de cor azul – que, inconscientemente, já traz referências celestes ou marítimas –, dado o seu tamanho não convencional, faz com que o usuário busque a informação de um modo mais exagerado e incerto, porém não muito diferente do que está acostumado a fazer normalmente no seu cotidiano em rede. Especialmente, no interior de um meio onde a tônica do discurso hegemônico é o fluxo incessante e excessivo de informações – bem como o acesso fácil, objetivo e dinâmico –, o trabalho de Frieze se coloca como ícone de forte conceitualismo que nos faz refletir sobre possível estado de não informação.

Um dos trabalhos mais curiosos no sentido de realizar uma crítica ao que diz respeito a nossa pressa na transmissão de informações é *Real snailmail*²² (algo como “O verdadeiro correio lesma”), de 2008, uma denominação de utilizadores da Internet para referenciar ao correio convencional, segundo os criadores do projeto, o grupo britânico Boredomresearch. Trata-se de uma reflexão lúdica em torno da rapidez desejada ao enviarmos e-mails: o usuário, através do endereço do trabalho, envia uma mensagem a uma pessoa qualquer. Na instalação do projeto há caracóis que transportam em sua carapaça chips com uma antena e que permanecem em uma espécie de viveiro. Dentro do viveiro há um ponto de envio, através do qual a mensagem postada via web será transmitida para o chip presente no caracol mais próximo, em um raio de 5 cm. Do lado oposto ao ponto de envio, há um ponto de recepção. A mensagem enviada pelo usuário só será transmitida ao seu destino quando um caracol casualmente passar pelo ponto de transmissão e depois chegar ao ponto de recepção.

5. Cérebro global

Já em outra vertente, temos a noção de colaboração em rede muitíssimo evidenciada. Essa noção não é exclusiva das redes computacionais. Muito antes da popularização da rede Internet, artistas como Fred Forest já realizavam trabalhos nesse sentido. Em *A torneira telefônica* (1992), o artista convida as pessoas a ligarem para um número de telefone – divulgado por folhetos e anúncios de jornal – que está associado a um dispositivo físico instalado em uma galeria da cidade de Turin, Itália, que despeja água em um recipiente. A ligação, porém, não é simplesmente local. O sinal passa por New York, Tóquio para daí voltar a Paris, numa espécie de jogo entre os satélites geoestacionados na órbita terrestre. Após 15.000 chamadas recebidas, o balde transbordou, inundando o piso do espaço. Esse trabalho não só se relaciona com o conceito de rede – aqui presente pelo uso da rede telefônica –, como também pela ação colaborativa à distância, que dá forma a uma situação fisicamente presente e coletiva. Em relação à ideia de rede, alguns autores curiosamente referenciam ao fato de que o artista foi funcionário dos correios na Argélia (seu país de nascimento), o que o teria dado um conhecimento intuitivo e prático sobre relações dessa espécie.

Voltando-se à grande rede de computadores, temos Antoni Muntadas, que é considerado um dos pais da web arte espanhola, atuando desde quando os artistas, que buscavam estabelecer uma “rede artística”, se utilizavam da mail art para tornar suas faturas artísticas circuláveis em amplo aspecto, transnacionalmente. Aliás, muitos dos artistas da arte postal migraram, com o advento e a popularização das redes computacionais, para sistemas como o videotexto²³ e, mais tarde, para a Internet, pois, além da difusão ampliada, as redes oferecem outras possibilidades, como a

22

O trabalho está disponível em: <http://www.realsnailmail.net/>.

23

Videotexto: sistema anterior à rede Internet em que o usuário, através de um terminal (teclado e modem) conectado a um televisor, tinha acesso a serviços como previsão do tempo, bate-papo virtual, notícias, por meio de linha telefônica. Mais tarde, o videotexto passou a ser utilizado também por meio de um terminal de computador, numa conexão similar à discada para a Internet. Nas artes, um dos maiores entusiastas do videotexto foi Julio Plaza. É a partir de sua iniciativa, ao organizar, em 1982, o projeto artístico *Arte pelo telefone*, que se lançam no então incipiente meio telemático – através do videotexto – trabalhos dos seguintes artistas: Carmela Gross, Lenora de Barros, Leon Ferrari, Mario Ramiro, Omar Khouri, Paulo Miranda, Paulo Leminsky, Régis Bonvicino e Roberto Sandoval. No ano seguinte, Plaza organiza a exposição *Arte e videotexto* na 17ª Bienal de São Paulo, também lançando mão da telemática.

instantaneidade de envio e resposta, além da instauração de percursos múltiplos do hipertexto, por exemplo. Muito mais do que simplesmente dispor uma imagem fixa num site – como é o que nós estamos mais acostumados a ver como “arte da Internet” –, os artistas passam a ver a Internet como canal para produções de caráter coletivo/colaborativo. Um dos exemplos mais evidentes dessa visão é seu trabalho *The file room*, de 1994, onde o artista propõe catalogar e disponibilizar várias ações de censura a trabalhos artísticos de diferentes meios e épocas – possibilitando também a contribuição de internautas para o enriquecimento do banco de dados. Com *The file room* o artista propõe reconstruir uma história oficial e coletiva das artes e, por consequência, emerge um espaço social e político.

É fato que hoje a rede passa a ser pensada num viés mais dinâmico, onde cada usuário é parte de uma entidade pulsante, viva e construtiva. São abertos espaços para trabalhos que lidam com a ideia de emergência – onde há a insurgência de padrões, cabendo ao artista explicitá-los – e, ainda, com a ideia de mente global: a rede seria uma enorme entidade do nosso imaginário, propriedade viva do conhecimento humano. As considerações visionárias de Ascott nos instigam a pensar neste sentido:

*A Internet é a infra-estrutura crua de uma consciência emergente, um cérebro global. A Net reforça o pensamento associativo, hipermediado, pensamento hiperlinkado – o pensamento do artista. É a inteligência das redes neurais. Isto é o que eu chamo de hipercórtex.*²⁴

Chama-nos a atenção especialmente a visão antecipatória de Ascott neste texto – adiantando-se praticamente em uma década nas definições atuais de uma web colaborativa –, popularmente chamada por Web 2.0. Esse termo define sites que possibilitam a participação ativa dos visitantes, oferecendo ferramentas de relacionamento ou manipulação ou, ainda, formatos menos estáticos da informação. Essa nova condição não significa, necessariamente, uma mudança técnica como o termo pode sugerir, e sim uma nova concepção de uso da rede que posiciona o antigo “leitor” da web em um ativo produtor/gerenciador de conteúdos, um indivíduo que não está apenas disposto a buscar informações como também em produzi-las. Quando então temos uma coletividade em ação podemos intuir a um cérebro coletivo – onde emerge uma entidade viva e pulsante, fluindo permanentemente em rede.

Esse fluxo contínuo está presente em um dos trabalhos de Rui Torres, poeta e pesquisador português de poesia experimental, que produziu o trabalho *Poesia encontrada*,²⁵ juntamente com a colaboração de Jared Tarbel e Nuno F. Ferreira. A produção é inspirada em poema homônimo do escritor lusitano António Aragão, sendo apresentada como uma releitura. Mas consegue ir além, quando insere o tempo real em sua práxis. A poesia de Torres não está determinada de antemão: ela

24

ASCOTT, 1997, p. 337.

25

Através do site do poeta, é possível acessar a *Poesia encontrada* em várias versões. Aos brasileiros, as versões baseadas no noticiário nacional: http://www.po-ex.net/flash/nunof/emofract_rss_folha.swf; http://www.po-ex.net/flash/nunof/emofract_rss_folha1.swf. Esse trabalho é parte do projeto *PO-EX – Poesia Experimental Portuguesa*, que pode ser acessado em: <http://www.po-ex.net>.

é um texto mutante que se alimenta das palavras presentes em sites noticiosos da própria rede Internet no instante em que é visitada. Utilizando-se do recurso RSS²⁶ presente nestes sites, a cada novo acesso, o texto se refaz sob o signo do momento. É interessante pensar que essa tecnologia RSS foi pensada justamente para a manutenção de uma organização dentro do fluxo contínuo de informações na rede, quando o indivíduo opta por determinadas fontes e os sites escolhidos automaticamente enviam informação conforme ela nasce.

Torres, por sua vez, utiliza essa ferramenta para criar um espaço em que a informação perde o seu sentido objetivo e o RSS – anunciado pelos tecnoentusiastas como uma bússola no meio de tanta bagunça informacional – é justamente um agente do excesso e do exagero, ao mesmo tempo em que explicita o que inúmeras mentes estão digerindo naquele mesmo instante. Temos o tráfego informacional instaurado naquele momento: casual e momentâneo. Possibilita que nós tomemos o lugar de fascínio de certa onisciência deste cérebro global e suas incessantes sinapses. É por esse viés que temos trabalhos que necessariamente não mais consideram a rede como apenas povoada por indivíduos-leitores, entendendo-a como uma matriz criadora e matéria primeira.

Outro caso neste sentido é a instalação *Listening post* (2001) de Mark Hansen e Ben Rubin, por exemplo, ganhadora do Prix ARS Electronica em 2004, que possui pequenos leds eletrônicos que apresentam e proferem por voz trechos de conversas de chats e outros espaços de convívio virtual como fóruns. Temos também as instalações de Diana Domingues e grupo Artecno, *l'imito* (2004) e *Firmamento* (2005), ambas apresentadas no Itaú Cultural de São Paulo, respectivamente, em 2004 e 2005, que realizam buscas em tempo real na Internet através de palavras-chave de personalidades e mitos contemporâneos. Os algoritmos desses trabalhos se apropriam de textos do ciberespaço e os apresentam no espaço expositivo. Curiosamente, estes trabalhos fazem uso da rede sem necessariamente estarem efetivamente disponíveis na web. Mas, especialmente esses trabalhos problematizam a rede enquanto um canal de sinapses que emanam de um consciente coletivo. A nova condição é não apenas estar na web, mas dar-lhe voz, efetivamente.

6. Algumas considerações

As reflexões até aqui buscaram relacionar contextos históricos e tecnológicos distintos em que especialmente a compreensão da rede como um simples repositório de dados – ao seu perfil popularizado nos anos 90 – passa a dar espaço para a ideia de uma entidade partilhada, viva, uma protagonista cada vez mais ativa e coletiva. Nesta nova condição, os três elementos apresentados – a telepresença, a crítica aos meios e a concepção de cérebro global – são pontos de contato entre esses diferentes

26

Abreviatura usada para *Really Simple Syndication* (a versão RSS 2.0) e outros padrões utilizados na rede Internet para agregar conteúdos.

contextos, tornando possível compreender a multiplicidade de movimentos nos quais se insere grande parte da produção artística da grande rede. Mas, ainda que as três condições nos conduzam a entender que a rede representaria uma natural partilha, há que se observar que, mais do que definir uma tendência sobre conteúdos da rede, esses elementos atuam especialmente no sentido de estabelecer uma linguagem que diferencia e/ou rearranja a web arte diante de outras utilizações do ciberespaço, enaltecendo suas especificidades.

REFERÊNCIAS

- ASCOTT, Roy. *Cultivando o hipercórtex*. In: DOMINGUES, Diana (Org.) *A arte no século XXI*. São Paulo: Ed. Unesp, 1997. p. 336–344.
- CAE [CRITICAL ART ENSEMBLE]. *Distúrbio eletrônico*. São Paulo: Conrad, 2001.
- DONATI, Luisa Angélica Paraguai. *Análise Semiótica do Site Jodi*. Cadernos da Pós-Graduação, ano 1, v. 1, n. 2, p. 103–111, 1997.
- DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete. *Cibercomunicação híbrida no continuum virtualidade aumentada e realidade aumentada*. ARS – Revista do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP, n. 10, v. 1, p. 108–121, 2007.
- FADON Vicente, Carlos. *Tele-presença-ausência*. Revista Trilhas, v. 6, n. 1, p. 47–55, 1997.
- MACHADO, Arlindo. *Arte e mídia: aproximações e distinções*. E-Compós – Revista da Assoc. Nac. dos Prog. de Pós-Graduação em Comunicação, n. 1, dezembro de 2004. 15 p.
- NUNES, Fábio Oliveira. *A produção brasileira de web arte*. Caderno da pós-graduação. v. 5. n. 2, p. 115–119, 2001.
- PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. São Paulo; Brasília: Perspectiva; CNPQ, 1987.
- PRADO, Gilberto. *Expériences artistiques d'échanges d'images dans les réseaux télématiques*. 1994. Tese (doutorado em artes e ciências da arte) – U.F.R. Arts Plastiques et Sciences de l'Art – Université de Paris I / Panthéon-Sorbonne. Paris, 1994.
- _____. *Os sites de arte na rede Internet*. Anais do VI Encontro Anual da Compós (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação). São Leopoldo, RS: UNISINOS, 1997.
- _____. *Desertesejo: um projeto de ambiente virtual multiusuário na web*. Cadernos da Pós-Graduação, vol. 4, n. 1, p. 40–53, 2000.
- TAVARES, Mônica. *A leitura da imagem interativa*. Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação (CD-ROM). Campo Grande, MS: Intercom, 2001.
- VANNUCCHI, Hélio. *Rompendo com as expectativas do usuário da web*. Cadernos da Pós-Graduação, v. 3, n. 1. Campinas: Instituto de Artes/Unicamp, 1999.
- ZANINI, Walter. *A arte de telecomunicação telemática – A interatividade no ciberespaço*. ARS – Revista do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. n. 1. v. 1, p. 11–34, 2003.

FÁBIO OLIVEIRA NUNES (FABIO FON)

Artista multimídia e professor universitário, atuando, entre outras áreas, nos estudos de hipermídia, *web arte*, arte mídia e poéticas da visualidade. Um dos seus estudos mais importantes é *Web arte no Brasil*, realizado a partir de 1999; atualmente, dedica-se à pesquisa da arte tecnológica crítica. É professor adjunto em Arte e Tecnologia na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Site pessoal: <http://www.fabiofon.com>.