

GILBERTTO PRADO



Algumas experiências de arte
em rede: projetos *wAwRwT*,
colunismo e *desertesejo*

RESUMO

Este texto tem por intenção apresentar alguns projetos de arte em rede desenvolvidos pelo autor. O projeto *wAwRwT*, iniciado on-line em 1995, que propunha a realização de trabalhos artísticos na rede Internet assim como uma reflexão sobre as poéticas tecnológicas, privilegiando a dimensão artístico-telemática. A web-instalação *Depois do turismo vem o colunismo*, de 1998, que consistia em um “portal” monitorado por duas câmeras de vídeo conectadas à web em tempo real. E o ambiente virtual interativo multiusuário, *Desertesejo*, de 2000, que explorava poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha, com a presença simultânea de vários participantes.

PALAVRAS-CHAVE

Arte em rede; *wAwRwT*; *Desertesejo*.

ALGUMAS EXPERIÊNCIAS DE ARTE EM REDE: PROJETOS WAWRWT, COLUNISMO E DESERTESEJO

Introdução: arte em rede

Atualmente, a conectividade é vital. A frase é provocativa e não nos faltariam elementos para corroborá-la. Mas qual é o período, momento de mutação para a Internet tornar-se o que é hoje? De forma resumida, o embrião da grande rede é criado 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. 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, agora com fins de pesquisa entre universidades americanas e europeias. Em 1989, Tim Berners-Lee cria a World Wide Web, a interface gráfica da rede onde o internauta passa a acessar as informações de maneira mais intuitiva, com imagens, hiperlinks e o uso do mouse.¹ Em 1991, a rede Internet chega ao Brasil, em universidades públicas e em 1994, começam as primeiras tentativas de acesso comercial à Internet. Outro elemento fundamental para o grande acesso público é o browser Mosaic, lançado em 1993, que iniciava a navegação muito próximo do que conhecemos hoje.

Porém, desde os anos 70, já temos outras redes telemáticas (conjugando telecomunicações e informática) que antecipam o imaginário tecnológico da conectividade. Podemos considerar as redes como o centro de produção do imaginário da chamada “sociedade transparente”² de comunicação. Contrariamente às máquinas de comunicação elas mesmas, as redes são “invisíveis” e só se mostram como terminais e interfaces para os utilizadores. Mas, ao mesmo tempo, elas estruturam e representam a dinâmica social e econômica desta mesma sociedade. As redes, enquanto infraestruturas elementares de telecomunicações, são matrizes técnicas que estruturam os espaços, e como consequência, os intercâmbios de informações. Eles fazem parte de um esquadramento físico, geograficamente distribuído, mas também de um imaginário disperso entre cada indivíduo que os acessa (e que carrega com ele esses nodos, no caso das mídias móveis e locativas).

¹ A Internet é constituída de diversas aplicações como FTP (transferências de arquivos), e-mail (correio eletrônico) e IRC (canais de conversação) e, dentre estas, a mais popular é a World Wide Web.

² VATTIMO, 1990.

Paralelamente às suas aplicações convencionais, as redes de computadores trazem questões emergentes ao universo da arte. Muitos artistas passam a estabelecer investigações poéticas lançando mão dessas tecnologias com os desejos de instantaneidade, de transmissão em direto, além das questões de ubiquidade e de tempo real já presentes neste momento. Uma outra particularidade dos anos 70 era a característica “instrumental”.³ Nessa época, começa-se a estabelecer e desenvolver as bases de uma relação entre arte e telecomunicações, com artistas que criam e desenvolvem projetos pensando num contexto global. Nesse período, experiências em arte e telecomunicações proliferaram, utilizando satélites, SlowScan TV (televisão de varredura lenta), redes de computadores pessoais, telefone, fax e outras formas de reprodução e de distribuição utilizando as telecomunicações e a eletrônica.⁴

A utilização artística das redes de computadores, em escala expandida, começa a ser trabalhada de maneira sistemática somente a partir de 1980. Cabe ainda assinalar que a maior parte dos eventos em arte e telecomunicações utilizando computadores e/ou outros meios anteriores à Internet eram realizados a partir de redes efêmeras, especialmente estruturadas para o evento. Eram propostas de artistas que se reuniam pontualmente para essas participações: eram disponibilizados computadores e modems para esses fins específicos em diferentes locais do planeta que se comunicavam entre si via telefone, formando uma rede única e “dedicada”. Uma vez o evento transcorrido, esse “grupo de participantes” e a “rede” estabelecida deixavam de existir enquanto estrutura de comunicação e enquanto grupo de ação artística. No caso particular da Internet, uma vez que a ação termine, mesmo com a “dissolução” do grupo, a estrutura de comunicação se mantém. Com a Internet, criou-se a possibilidade de espaços de interação permanentes – mesmo que a participação das pessoas seja pontual e efêmera. Essas URLs estão disponíveis a qualquer pessoa que tenha acesso à rede, em contrapartida aos eventos artísticos anteriores, em que para se formar o grupo da ação artística, os contatos eram muito mais longos e mediados por cartas, telefones, fax e contatos pessoais, ou seja, ficavam mais restritos a grupos de atuação específicos. Evidentemente, na Internet esses grupos acabam também se formando por simetrias e/ou interesses precisos, mas a veiculação e a informação dessas possibilidades para possível participação são muito mais “abertas” e dirigidas a todos os interessados. Igualmente, o grau de facilidade para se reunir esses grupos e disponibilizar a criação de um evento em rede e sua divulgação foram enormemente agilizados: o grau de virtualização desses contatos é muito maior, ao mesmo tempo em que a disponibilidade dos equipamentos e a utilização dos mesmos é enorme e se dissemina.

É importante remarcar que todos esses novos processos que atestam a presença e a influência da tecnologia da comunicação informatizada no cotidiano do cidadão contemporâneo representam novos contextos para a reflexão e o fazer artístico,

³ LOEFFLER, 1991, p. 113.

⁴ A respeito de eventos de Arte e Telemática: PRADO, 2003.

ganhando inclusive um enorme espaço com o público leigo. É todo um imaginário social e artístico que está em jogo e em transformação. Espaços de transição, eles funcionam como ativadores ou catalisadores de ações que se seguem e se encadeiam. Nas experiências de arte em rede, o artista renuncia à produção de um objeto finito para se ater aos processos de criação, geralmente coletivos. Mais do que uma obra no senso tradicional de objeto único dotado de uma presença física, o artista propõe um contexto, um quadro sensível no qual alguma coisa pode ou não se produzir, um dispositivo capaz de provocar intercâmbios. Esses podem tomar formas bem diferentes. O artista explora as relações entre os seres e as coisas, propondo novas vias de comunicação que outros poderão empregar. O artista como um gerador de instantes de mobilização coletiva, envolvendo o “outro” numa dinâmica de transformações, através de ações colaborativas e eventualmente partilháveis ao redor do mundo. O artista como um potencializador de ações e eventos além de um simples produtor de artefatos.⁵

Arte na rede Internet, projeto wAwRwT

O projeto wAwRwT, foi iniciado on-line em 1995, seu endereço inicial era <http://wawrwt.iar.unicamp.br>; o que era muito instigante e nos foi possibilitado naquele momento colocar a palavra “ART” entre as letras do “WWW” (World Wide Web), em um endereço cadastrado na Unicamp (Universidade Estadual de Campinas), onde tínhamos um pequeno servidor no Instituto de Artes, para fazermos nossa pesquisa e experimentos. Hoje seria quase impossível conseguirmos essa URL, e mesmo na época já não foi evidente e causava estranhamento por estar fora dos protocolos permitidos e convencionais e muitos digitavam <http://www.wawrwt...> E nos enviavam e-mails dizendo que não conseguiam encontrar o site ou que ele estava fora do ar, que não conseguiam acessá-lo, etc. O site ficou on-line no endereço até 2001, quando fui para a USP e continuou em operação até meados de 2005; hoje parte dele pode ser acessada como registro em www.cap.eca.usp.br/wawrwt.

⁵ Esta reflexão fez parte da minha tese de doutorado *Expériences artistiques d'échanges d'images dans les réseaux télématiques*. Cf. PRADO, 1994. O anexo I “Chronologie résumée d'échanges artistiques de télécommunications” p. 327–354. Vol 2, traz uma cronologia desses eventos artísticos, dos anos 70 até 1993. Em português, a cronologia foi publicada inicialmente em PRADO, 1997.



O projeto wAwRwT foi por mim coordenado e contou com a colaboração de Luisa Paraguai Donati, Hélio Carvalho, Hélia Yannucchi, Maria Luiza Fragoso, Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes, entre vários outros.

Uma das reflexões que o projeto trazia – e que atualmente pode até parecer para alguns evidente, mas não o era no período – era uma busca de entendimento e categorização das distintas formas de trabalho na rede.

A Internet permitiu, com a “World Wide Web”, a parte da rede que conheceu a mais forte progressão nesses últimos anos e permitiu aos artistas, galeristas e museus, mostrar obras de todos os gêneros, desde reprodução de quadros até ambientes de realidade virtual. Se, por um lado, temos a produção de eventos artísticos numa relação mais direta com a arte telemática, tendo como antecedentes as experimentações artísticas já realizadas em redes efêmeras, por outro lado, temos uma grande maioria dos espaços que sob a insígnia “artes” na rede não traz trabalhos artísticos exatamente pensados para a Internet. E cumprem a função de divulgar artefatos que existem independentemente da rede, fazendo referência por meio de imagens ou espaços tridimensionais a uma pintura, escultura, instalação ou objeto. Uma primeira possível distinção entre estes espaços seria:

- *Sites de realização de eventos e trabalhos na rede.*
- *Sites de divulgação de eventos, exposições, coleções, etc., via rede.*

Os sites de realização de eventos e trabalhos na rede Internet oferecem intercâmbios artísticos que abrem uma área de “jogo” e um espaço social lúdico que acentua o sensível e as estratégias de partilha, mas que procuram articular no trabalho artístico as experiências do indivíduo confrontado a uma realidade complexa e em movimento, a desordem do mundo e a de cada um em particular. Cada artista, em cada participação, contempla, da sua maneira, uma certa possibilidade do mesmo mundo. Trata-se, em efeito, de uma *mise en scène* de diferentes imaginários, que não precisam se sujeitar às exigências de uma formalização estrita e anterior, de um sistema fechado de arazoamentos e de práticas. As lógicas das redes, quer dizer, as maneiras como esses intercâmbios acontecem, celebram assim, sem interrupção, essa liberdade de dispor sempre diferentemente os sentidos do mundo, de poder colocar de outra maneira as coisas e as suas significações. A criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e sua realização como na sua percepção pelo outro. O que o artista de redes visa exprimir em suas ações é essa outra relação ao mundo: tornar visível o invisível, através e com um “outro”; para descobrir e inventar novas formas de regulação com o seu meio, onde o funcionamento complexo coloca o indivíduo contemporâneo numa posição inédita.

Dentre inúmeras experimentações artísticas em rede, que lançam mão das mais distintas poéticas e tecnologias disponíveis, podemos citar algumas e vamos nos restringir a alguns projetos deste período inicial: Projeto *Paris-Reséaux*, conduzido por Karen O'Rourke em 1994 com a participação de Christophe Le François, Isabelle Millet, Gilbertto Prado, Marie-Paule Cassagne, Marie-Dominique Wicker,

entre outros, onde uma rede traçada em Paris pelos deslocamentos de vários personagens em momentos diferentes vai criando uma Paris imaginária, atualizada regularmente pelos artistas interventores⁶ (http://vv.arts.ucla.edu/AI_Society/orourke.html). *The file room*, de Antoni Muntadas, é um bom exemplo de uma instalação que funciona simultaneamente na Internet. É um banco de dados que coleta em escala mundial casos de censuras de arte. Essa obra-arquivo foi apresentada em numerosas manifestações artísticas sob a forma de uma instalação Kafkiana, rodeada de muros de caixas empilhadas, nas quais se intercalavam monitores de vídeo conectados à Internet. Desde sua inauguração, em 1994, simultaneamente no Chicago Cultural Center e na web, o trabalho oferece aos internautas a possibilidade de adicionar seus próprios exemplos de censura artística num site que é atualizado regularmente (<http://www.thefileroom.org/>).⁷ *Ornitórrinco in Eden*, do artista brasileiro Eduardo Kac⁸ e Ed Bennett (<http://www.ekac.org/ornitorrincoM.html>), realizado em outubro de 1994, como parte do Festival de Arte Interativa: Beyond Fast Forward, situado em Seattle (WA), Chicago (IL) e Lexington (KY). O trabalho consistiu em três nós de participação ativa e múltiplos nós de observação espalhados pela rede, onde os participantes podiam agir diretamente nos movimentos de um “robô” e construir assim sua trajetória dentro de um espaço especialmente elaborado. *Grammatron*: este projeto de 1997 é uma novela on-line de Mark Amerika, com o herói Abe Golam, que aborda o novo mundo digital com base na possibilidade de construção e reconstrução da personalidade (<http://www.grammatron.com/>).⁹ *Jodi*: trabalho de Dirk Paesmans e Joan Heemskerk de 1995, uma atitude criativa dos autores no exercício da liberdade com a linguagem e o meio, radicalizando e questionando a sua finalidade com consciência de linguagem. A mensagem torna-se autorreferente e revela a materialidade do seu suporte (<http://www.jodi.org/>).¹⁰

Em todos esses casos, a rede está presente muito mais enquanto “obra” do que enquanto estrutura ou veiculação de contexto artístico, ou seja, há sites que realizam eventos ou trabalhos na rede e há outros que divulgam trabalhos, eventos, exposições ou vídeos através da rede. No universo da rede, essas duas existências coabitam uma relação de retroalimentação, complementando-se ambas.

No caso dos sites de divulgação, os mesmos podem não exatamente apresentar os trabalhos especificamente produzidos para a rede, mas lançam dimensões que evidentemente não caberiam nos espaços originais. Assim como o site do museu referencia a uma determinada exposição – convidando-nos a visitar o espaço físico –, é também nele que é possível estabelecer vínculos não só entre a instituição e o seu público, como também entre cada um dos seus visitantes. É o ciberespaço o ambiente propício para a fomentação de ideias e construção de discursos coletivos, fazendo emergir consciências. Neste sentido, o site edifica o vínculo, sociabilizando o objeto. Essa é a primeira parte desse sistema mútuo.

⁶ O'ROURKE, 1996.

⁷ Sobre o trabalho de Antoni Muntadas, ver o CD-ROM: MUNTADAS; DUGUET, 1999.

⁸ Sobre a produção de Eduardo Kac: MACHADO, 2001. p. 70–93.

⁹ O trabalho foi apresentado na Whitney Biennial 2000 Net Art Selection, Nova York, 2000.

¹⁰ Trabalho apresentado na Documenta X, Kassel, Alemanha, 1997.

Num outro patamar desse mesmo sistema, temos não apenas a socialização, mas uma situação de acréscimo permanente: sabemos que existe um objeto primeiro – exposição, evento ou mesmo programa de televisão – e que ele será referenciado, mas esse sistema mútuo não irá apenas indicar o objeto, como também irá propor novas camadas que se justapõem e se sobrepõem objetivando uma leitura individualizada, cada vez mais distante da superfície à medida que são oferecidas novas camadas no sentido de uma apreensão total. Um acréscimo que não é visível na acepção do objeto, pois ocorre em sua leitura. Ao mesmo tempo, não se perde o ponto de partida – apenas o fio condutor vai ganhando comprimento e complexidade. Essas camadas, por sua vez, não serão apenas oferecidas por uma única matriz, mas por qualquer indivíduo em espaços coletivos. As camadas transitam entre o individual e o coletivo, privilegiando a autonomia, seja na seleção, seja na colaboração. Essa mesma autonomia presente no íntimo desta chamada “geração MTV” que enxerga a conectividade como sinônimo de liberdade.¹¹

À medida que os usuários da rede vão estabelecendo um repertório de uso da rede, esta passa a se tornar cada vez mais intrínseca no cotidiano. Especialmente observa-se que os espaços sociais via rede são amplamente povoados por jovens. Talvez pela própria cultura do *game*, o universo da rede, fragmentado e telepresencial, soma-se ao imaginário jovem em extrema rapidez. Ao mesmo tempo, a rede propicia espaços de construção de identidade em novas dimensões: os blogs, as comunidades virtuais de relacionamento, a participação através de mensagens via celular (SMS), entre outros. Temos, então, a possibilidade de uma inserção não apenas meramente ilustrativa – como mensagens dos internautas que deslizam num canto da tela –, mas uma eventual participação com um razoável controle, em função evidentemente da proposta poética do trabalho artístico e/ou do projeto de realização ou divulgação.

Essa complementaridade acaba se estendendo em vários campos: há uma visível reconfiguração do “objeto original”, vislumbrado agora em níveis distintos oscilantes entre a interação e a passividade, superfície e profundidade. Numa relação mútua, essa reconfiguração se processa entre origem e objetivo, entre imagem dada e a se realizar. Ao que se apresenta o futuro, quando nos deparamos com a convergência de meios, cada vez menos podemos considerar o outro como um sujeito passivo – ainda que diante dos luminosos raios catódicos no caso da televisão, ou de uma tela de computador, ou de um celular –, já que a individualização e a mobilidade no uso dos meios aponta para diferenças culturais na interpretação do que percebemos e processamos. Além disso, acelera-se a transformação da maneira como passamos a nos relacionar e nos organizar social, política e economicamente. O funcionamento atual das redes nos faz vislumbrar um novo paradigma com a possibilidade tecnológica de difusão de “Muitos” para “Muitos”, onde um indivíduo com acesso a recursos mínimos pode ser um produtor significativo de informação, de forma isolada ou

criando redes, comunidades, grupos, que potencialmente podem “relativizar” o fluxo de informação unidirecionado e prevalente das mídias tradicionais. Hoje existe uma tendência de o fluxo de informação não se dar mais de um centro para uma periferia silenciosa. Há, portanto, uma reversão de fluxo não alcançada por outros meios. Como consequência dessas transformações encontra-se a renovação da percepção dos usuários das novas tecnologias de informação em relação às noções de temporalidade, espacialidade e materialidade, gerando assim a possibilidade de novas construções e utopias.

Depois do *Turismo vem o Colunismo*

Esta Web-instalação de Gilberto Prado¹² fez parte da exposição *City canibal*, no Paço das Artes, entre 3 de setembro e 31 de outubro de 1998, em São Paulo. O site também participou da mostra de web arte da XXIV Bienal, até 30 de novembro de 1998. Atualmente, encontra-se no endereço eletrônico como registro do evento (<http://www.cap.eca.usp.br/gilbertto/colonismo.html>).



A instalação consistia em um “portal” monitorado por duas câmeras de vídeo conectadas à web. Essas câmeras, juntamente, com vários spots de luz, eram disparadas por sensores dispostos no espaço físico da instalação, quando da passagem dos visitantes pelo portal. Essa imagem local capturada em tempo real era mesclada com as de um banco de imagens (com elementos de gravuras do século XVI, pop arte, entre outros) e incorporada ao trabalho, sendo disponibilizada instantaneamente via rede.

Os participantes locais podiam deslocar-se pelo espaço em torno do portal e navegar posteriormente pelo site, muitas vezes descobrindo-se nas imagens captadas, flagrando a própria passagem, seus percursos pelo local, seus rastros. Os participantes remotos, via webcam, podiam “espionar”, monitorar e acompanhar o espaço expositivo pela atualização automática da imagem no site. O trabalho se pautava com humor sobre a presença, o olhar estrangeiro, a contaminação e o canibalismo cultural.

A presença do visitante em/de outras “terras” é a essência da incorporação, como também do choque e de umas séries de valores e preceitos culturais a partir da realidade vivenciada e da própria cultura. As gravuras do período da pós-descoberta e do pop evocam a confrontação com a diferença dos pontos de vista, incorporada nas fantasias, nos desejos e nas projeções do lugar desconhecido, que serão também

12

Sobre projetos do autor, ver também PRADO, 2003.

apreciados e eventualmente incorporadas por todos aqueles que não fizeram essas viagens. Ou que turistas, de olhar rápido, em pontos e situações às vezes arranjadas e previstas pelas “agências e programas de viagens”, passem também a replicá-las, num quase mesmo olhar, numa quase mesma leitura, numa quase mesma redundância de uma quase mesma viagem. Como se o portal ali colocado – item de visitação obrigatória – pudesse conter todos os turistas passantes, que nem param para vê-lo, mas para serem vistos (e fotografados) junto a ele. Mas o que fazer nesse espaço virtual e híbrido, onde estes dois espaços e locais se sobrepõem, onde estes imaginários se desdobram em várias camadas?

Na web, as imagens em direto apresentam um “espaço” navegável na tela onde os usuários podem espiar os “lugares”, transitando e compondo o espaço remoto em tempo real. Na medida em que as imagens pré-elaboradas, do banco de dados, e as em direto se justapõem na tela, temos, em momentos simultâneos, situações diferentes e olhares estrangeiros, que se confundem com o nosso, naquele portal. Local de passagem, registro, encontro e contaminação. O portal observado (e fotografado) aqui não é imediatamente reconhecível, como seriam, por exemplo, os monumentos e pontos turísticos. Pelo contrário, é impreciso, “borrado”, provisório, desconhecido, criando relações superficiais nos momentos de passagem. Formam-se imagens/paisagens mistas, superficiais e temporárias. São criados lugares provisórios no tempo são revelados sem precisão os espaços em relação nestas conexões, que se apresentam como nuances imaginárias, resquícius de espaço.

Desertesejo:¹³ um projeto artístico de ambiente virtual multiusuário

Desertesejo,¹⁴ projeto de Gilberto Prado (2000), realizado no Itaú Cultural,¹⁵ em São Paulo, é um ambiente virtual interativo multiusuário¹⁶ para web que explora poeticamente a extensão geográfica, rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha. Os ambientes são compostos de paisagens, de fragmentos de lembranças e de sonhos, sendo navegáveis rotas distintas que se entrecruzam e se alternam, que se encadeiam e se compõem em diversos percursos oníricos.

Façamos uma rápida exploração desse ambiente virtual – que pode ser atualmente feita de forma parcial em alguns ambientes on-line em www.itaucultural.org.br/desertesejo e/ou em www.cap.eca.usp.br/desertesejo –, uma navegação guiada entre tantas outras possíveis.

Ao entrar no ambiente virtual tridimensional, o visitante se encontra em uma caverna. Quando se locomove pela primeira vez, começam a cair pedras de um pequeno buraco existente no teto da caverna, através do qual se pode ver o céu. Ao clicar em uma dessas pedras, o visitante é deslocado aleatoriamente para outro

13

Este trabalho foi apresentado em diversas exposições, como: AAA: Archiving as Art/ISEA – Centre Saint Charles, Université de Paris I, France, 2000; Medi@terra 2000 – International Art and Technology Festival, Athens, Greece; Mostra de Arte Eletrônica da 13Th SIBGRAPI, 2000, Gramado; Link_Age – Muestra Internacional de Arte Participativo, Gijón, España, 2001; 9º Prix Möbius International des Multimédias–Beijing, China (Prêmio Menção Especial), 2001; Sala de Arte Contemporâneo Luis Miró Quesada Garland, Lima, Peru, 2002; XXV Bienal de São Paulo (Net Arte), 2002; “>=4D”, CCBB – Centro Cultural Banco do Brasil, Brasília, 2004; 15ª Videobrasil, SESC Pompéia, São Paulo, 2005; Corpos Virtuais, Centro Cultural Telemar, Rio de Janeiro, 2005; “Conexões Tecnológicas” Mostra de Net e Web-Art, Senac, Canal Contemporâneo, SENAC e Prêmio Sérgio Motta, São Paulo, 2006; Memória do Futuro, Itaú Cultural, São Paulo, 2007 e Bienal: Arte Nuevo InteractivA '09, Museo de la Ciudad, Mérida, Yucatan, México, 2009.

14

Sobre *Desertesejo* e outros trabalhos brasileiros de arte na rede: MELLO, 2002.

15

Créditos: Projeto: Gilberto Prado; Realização: Programa Rumos Itaú Cultural Novas Mídias; Produção: Flávia Gonsales; Modelagem 3D e VRML: Nelson Multari; Webdesign: Jader Rosa; Apoio: MinC / Intel-Pentium III.

16

Os espaços virtuais imersivos provem os múltiplos usuários com a habilidade de interagirem uns com os outros,

partilharem informações e manipularem objetos no ambiente, por meio de imagens gráficas imersivas. A presença de múltiplos usuários independentes diferencia esses espaços dos sistemas de jogos ou da realidade virtual *standard*. A habilidade de partilhar objetos diferencia esses ambientes das tradicionais salas de bate-papo e a interatividade em tempo real é seu diferencial em relação aos navegadores ou ao correio eletrônico. Os ambientes virtuais interativos são mais apropriados para aplicações que demandam a criação de telepresença, a ilusão de que os outros usuários são visíveis de locações remotas. Na telepresença, imagens e sons são transmitidos, mas não há emissores intermediando significados particulares aos receptores; é uma experiência bidirecional individualizada que difere da experiência do telefone e da recepção unidirecional das mensagens da televisão. A telepresença parece criar esse espaço de reciprocidade ausente dos meios de comunicação de massas, quando as opções/ações realizadas pelos usuários (movimento, observação, operação, etc.) afetam o ambiente remoto e podem receber uma retroação deste.

17

Lembro que o espaço é onírico e construído, e não réplica de um espaço existente. Embora seja marcado por alusões e referências, decalcado pelas sensações, histórias e percursos, trata-se de um espaço inventado, feito de fragmentos e sonhos.

ambiente, o primeiro eixo de navegação, podendo entrar nele de três maneiras distintas, como em um sonho xamânico: como águia, como serpente ou como onça. Isso significa que seus pontos de vista, assim como a velocidade de deslocamento, são distintos e relacionados a essas criaturas. A multiplicação de pontos de vista permite conhecer o mundo de outras formas. Além disso, nem sempre se cai nos mesmo lugar desse mundo, podemos cair em diversos e distintos locais.

Embora esse primeiro ambiente seja multiusuário, nele o visitante navega solitário. Não encontrará mais ninguém, estará só e às vezes ouvirá o som do vento em algumas áreas abertas. É um espaço amplo de desertos e desejos que é um espaço de solidão, de perda de referências e ao mesmo tempo um espaço de liberdade e de potências, um espaço liso e sem rotas predeterminadas.

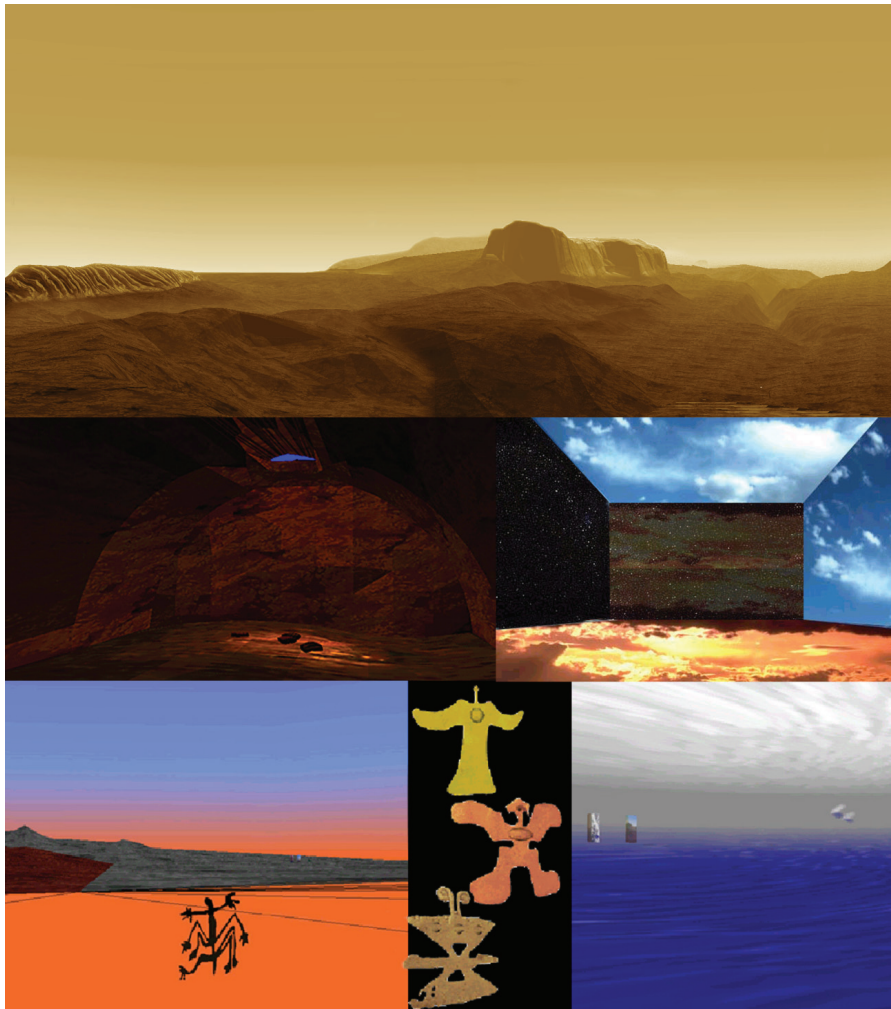
As pedras que caíam do teto da caverna serão encontradas nos montes de pedra espalhados em vários pontos desse primeiro ambiente virtual. Discorrerei brevemente sobre sua história.

Durante a realização deste trabalho, caminhei por alguns desertos, como o de Atacama no Chile, e em regiões áridas e arenosas, como os lençóis maranhenses.¹⁷ Quando caminhava pelo deserto no Chile, percebi alguns desses montes de pedras espalhados naquele vasto espaço e me perguntava qual seria a intenção dessas pedras empilhadas e colocadas cerca dos caminhos e trilhas na areia. Será que estavam aí para guiar alguém, para que se tivesse alguma referência, criar pontos de reparo nesses vastos espaços? Um nativo me respondeu que eram lugares especiais. Quando se saía de casa, procurava-se uma pedra e a carregava até o momento em que se chegava a um lugar, onde se intuía ser o local onde a sua pedra deveria ser depositada junto com as outras. É uma espécie de oferenda.

Pensando nisso, transformei esses montículos de pedra (*Apaicheta* em Aimirá) em marcadores de presença (contador de visitantes). Quando se entra nesse mundo virtual e se clica na primeira pedra, ela será carregada até que encontremos um local onde se queira depositá-la. Optei por fazer isso em vez de utilizar um contador convencional na entrada do site para trazer um elemento visual e poético à visitação. O visitante recebe uma pedra que depositará apenas uma vez em algum dos espaços espalhados pelos vários ambientes propostos. É uma forma de dizer “Esse é o lugar onde quero deixar minha pedra para os outros”, uma forma de deixar a marca de sua passagem, e modificar sutilmente o ambiente, um rastro do caminho desse visitante para os que virão depois. Isso só pode ser feito uma vez. Se quiser deixar outra pedra, o visitante terá que entrar novamente e perfazer todo o percurso.

O segundo ambiente é o *Viridis*, um eixo de navegação em que já há sinal da presença de outros visitantes, mas ainda não é possível contactá-los. Pode-se, no entanto, perceber indícios de suas presenças, de que há outros navegantes no mesmo ambiente nesse momento.

Um exemplo do ambiente *Viridis* é a “sala dos cinco céus”, cujas paredes são construídas com as cores do céu local dos últimos visitantes. Quando o visitante entra na sala, a parede à sua frente é da cor do céu de São Paulo naquele momento. Conforme outras pessoas entram em *Desertesejo*, um CGI permite que o sistema saiba a localização de cada uma delas naquele momento e se no local onde estão é manhã, tarde ou noite. À medida que os visitantes ficam on-line, constroem as quatro paredes da sala. Em outras palavras, o navegante está em uma sala que muda a cor das suas paredes em função da cor local do céu das pessoas que estão entrando no ambiente. Essa é uma forma de transformar os sufixos de localização dos e-mails dos visitantes (.br, .uk, .jp, .fr, .es, .de, etc.) em dados poéticos. A ideia é que o visitante saiba



se alguém está entrando ou não na sala: se as cores das paredes não mudam e a sala não se transforma, não há ninguém entrando. À medida que as cores se transformam, o visitante sabe que mais alguém partilha esse pedaço do ciberespaço, mas não sabe quem é, o que faz ou de onde veio. Quando alguém entra no ambiente, a presença partilhada reposiciona o visitante nesse espaço transformado. Eventualmente, o novo visitante tem o o céu com a mesma cor de outro visitante que já está na sala. Mesmo que seja outra cor, outro continente, outro horário, é o mesmo momento de um céu que nos envolve a todos. Em suma, trabalha-se com a ideia de partilhar um espaço comum que nos abriga a todos (in)dependentemente dos fusos, horários e locais. O que se faz influencia e é influenciado pelos outros, e de um modo ou outro estamos todos conectados.

Por fim, o terceiro eixo.¹⁸ Nele é possível fazer um *chat 3D*, encontrar outras pessoas e conversar com elas por intermédio de um avatar que foi modelado através de figuras e imagens de voos xamânicos. Eventualmente, um deles dá boas-vindas ao visitante.

Em todo ambiente do projeto *Desertesejo*, independentemente da zona ou eixo onde os usuários se encontrem, há portas de passagem e comunicação entre esses espaços. Os portais são cilindros semitransparentes que rodam sobre seu próprio eixo. Quando o visitante clica no portal, ele é transportado para outra área do trabalho.

As diferentes maneiras de se navegar nesses espaços, por meio dos avatares, ajudam na determinação, na potencialidade e na percepção dos ambientes propostos. As diversas velocidades e formas de deslocamento dos avatares que se cruzam no ambiente, as distintas figuras e os textos gerados pelos participantes do *chat* em suas diversas línguas reforçam distintas posições e visões de um mesmo mundo, onírico e em construção. A velocidade possibilitada ao avatar da cobra, por exemplo, é muito baixa, o que aumenta a sensação de se arrastar. Isso se associa ao ângulo de visão (na altura do chão) e à observação dos detalhes mais próximos. No caso da águia, o voo permite desvios rápidos e mergulhos do topo das montanhas, o que se associa a visões panorâmicas do ambiente. É importante ressaltar que esse é o espaço onde acontece a própria performance, regido por outras leis que permitem voar, atravessar paredes, colocar-se em situações e ângulos de visão que vão dos inusitados aos mais habituais. Todos os que estiverem on-line nesse determinado momento dividem o mesmo espaço e partilham esse instante, realizando uma ação, criando textos, gerando eventos (pré-programados ou não), tornando possíveis novas relações e situações de natureza poética e performance no ciberespaço.

O artista potencializa uma situação na qual as pessoas podem partilhar um mundo com outras pessoas, além de poderem percebê-lo de distintas maneiras e de pontos de vistas inusitados. O que se gera é uma potencialidade, um ambiente e uma situação potenciais em que o visitante encontra ou não as outras pessoas, integra-se ou não

18

Na verdade, os ambientes não têm ordem de entrada. Eu os estou numerando por uma questão de construção e apresentação do projeto. A exceção é o primeiro mundo. Sempre se entra por ele, embora com ângulos de visão e em locais distintos, de maneira aleatória.

a outras ações e performances ou fica apenas navegando, explorando e criando seus próprios percursos nesse ambiente poético virtual partilhável.

Transportamo-nos para um pedaço de deserto povoado on-line, um momento presente (e/ou futuro) no qual florestas antes habitadas são espaços de visitaçã avataresca. Onde já foi o fundo do mar ou de rio hoje voam águias e rastejam cobras. Ou seu oposto poético: no limiar temos um espaço cibernético habitado provisoriamente. Um mundo como névoa de um desejo, a magia de um encontro efêmero e de uma visão compartilhada via rede de um ambiente onírico reinicializável e aberto a participações.

REFERÊNCIAS

- LOEFFLER, Carl. *Modem dialing out*. Leonardo, v. 24, n. 2, p. 113–114, 1991.
- MACHADO, Arlindo. *Corpos e mentes em expansão*. In: _____. *O Quarto Iconoclasmo (e outros ensaios hereges)*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2001. p. 70–93.
- MELLO, Christine. [Texto da curadoria Núcleo Net Arte Brasil] In: 25ª BIENAL DE SÃO PAULO – *Iconografias Metropolitanas*. São Paulo: Fundação Bienal, 2002.
- MUNTADAS, Antoni; DUGUET, Anne-Marie. *Muntadas: Media Architecture Installations*. Collection Anarchive. Centre Georges Pompidou: Paris, 1999. CD-ROM.
- O'ROURKE, Karen. *Paris Réseau: Paris Network*. Leonardo, v. 29, n. 1, p. 51–57, 1996.
- PRADO, Gilberto. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- _____. *Cronologia de Experiências Artísticas nas Redes de Telecomunicações*. Trilhas, v. 1, n. 6, p. 77–103, Unicamp, julho/dezembro de 1997.
- _____. *Expériences artistiques d'échanges d'images dans les réseaux télématiques*. 1994. 2 v., 398 p. Tese de doutorado em Artes. U.F.R. D'Arts Plastiques et Sciences de l'Art / Université Paris I – Panthéon Sorbonne, Paris, França, 1994.
- PRADO, Gilberto; OLIVEIRA, Fábio. *Ligue-se no website da MTV*. In: MARTINS, Rosana; PEDROSO, Maria Goretti (Orgs.). *Admirável mundo: MTV Brasil*. São Paulo: Saraiva, 2006. p. 156–163.
- VATTIMO, Gianni. *La société transparente*. Desclée De Brower: Paris, 1990. (Coll. Eclats).



GILBERTTO PRADO

Artista multimídia e doutor em Artes (Universidade de Paris I Panthéon Sorbonne, 1994), tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior, como as XVI e XXV Bienais de São Paulo. É professor do Departamento de Artes Plásticas da ECA USP e publicou *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário* (2003).