

NET ARTES: CONCEITOS, HERANÇAS E TENDÊNCIAS

Fernanda da Costa Portugal Duarte¹

Desde os primeiros experimentos, em 1994, as net artes sofrem grandes transformações tanto em suas formas expressivas quanto em termos de desenvolvimento técnico. A velocidade destas transformações faz com que as net artes mostrem-se multifacetadas, o que de certa forma dificulta a sua definição. No entanto, ainda assim encontramos características comuns em suas diversas manifestações que podem nos auxiliar a circunscrever seus princípios gerais; não de modo fixo ou definitivo, uma vez que as formas expressivas na Internet tendem a engendrar-se na dinamicidade da rede.

É preciso deixar claro que nem toda ‘arte’ disponível na rede é considerada como pertencente ao campo das net artes. A reprodução digital de uma pintura ou de um filme, considerados obras de arte em seu suporte original ou em suas formas de exibição, nada mais é do que a documentação ou registro de uma forma artística cuja poética é indiferente à sua disponibilidade e distribuição na Internet. Consideram-se net artes, projetos de arte criados exclusivamente para a Internet. E isto, em grande parte os define.

Por net artes entendemos as formas expressivas artísticas que tematizam e problematizam questões próprias da Internet, são produzidas, distribuídas e legitimadas nesta rede. São propostas que assumem caráter metalingüístico ao desenvolverem linguagens que descrevem e colocam em xeque os sistemas de códigos da *World Wide Web*. Sendo este um elemento central em sua poética, acreditamos que não possam ser experimentadas em nenhum outro ambiente que não o da rede. A criação e disponibilidade de um projeto de net artes é então um critério definidor destas manifestações uma vez que os projetos modificam-se, sofrem acessos e intervenções no momento em que estão presentes nela.

Encontramos uma variedade de termos empregados na definição destas formas expressivas. Entre eles, net.art, web art, internet art, são os mais recorrentes. Algumas vezes suas aplicações são realizadas de modo pouco criterioso ou sem distinção entre cada um dos termos. Pretendemos aqui demonstrar como eles são delineados pelas comunidades virtuais, listas de discussão, coletivos, enfim; pessoas que se relacionam diretamente à produção das net artes. Broegger (2000) percebe que “net art”, ou em sua tradução literal ‘arte da rede’, pode ser considerada uma abreviação para “Internet art” e, portanto, um termo ‘guarda chuva’ para todas essas manifestações. Já “web art” diz de um lugar próprio, a *world wide web*, uma rede específica de computadores comumente acessada através de *browsers* como *Internet Explorer* e *Mozilla Firefox*, entre outros, que utiliza um protocolo específico para interpretar dados (*http* – protocolo de transferência por hipertexto).

Em diversos projetos, os artistas apropriam-se da *WWW* para promover ações e conexões que se realizam fora da rede. A relação destes projetos artísticos com o meio o desloca para dois lugares: o primeiro onde a Internet assume centralidade na poética e os processos criativos realizam-se na própria rede tecnológica. O segundo, no qual ela é o lugar de encontro e atua como mediadora das relações criativas que se desdobram em outros meios e/ou no espaço físico. Exemplo deste último caso é o projeto *Telegarden(1995)*², de Ken Goldberg. O propositor possibilitou que vários usuários conectados na Internet pudessem manipular remotamente um robô e cuidar de um jardim. O jardim, que era monitorado 24 horas por dia por *webcams*, tinha suas sementes plantadas, regadas, a iluminação controlada pelos usuários registrados no site. Com este projeto, Goldberg procurou integrar elementos biológicos com sistemas informáticos e, desta interação mobilizar um público que reunido no ciberespaço, conseguisse se organizar em torno de um objetivo comum – cuidar do jardim. O

¹ Mestre em Comunicação Social pelo PPGCOM da Universidade Federal de Minas Gerais.

² Disponível em <http://www.usc.edu/dept/garden/>. Acesso em novembro de 2006.

resultado coletivo das ações tomadas pelo público na Internet teve, por sua vez, conseqüências em uma existência concreta, física; plantas morreram, outras se propagaram. Em ambas as possibilidades percebe-se que é o modo de apropriação da Internet e as reflexões motivadas por ela que se demonstram como ponto em comum nas problematizações do meio.

O termo “net.art” requer uma explicação mais detalhada. Versões contraditórias sobre seu surgimento apontam para poéticas distintas e questões relativas à indefinição conceitual do campo do fazer. Shulgin e Bookchin (1999) nos lembram em *Introduction to net art*³ que o termo surgiu de um mau funcionamento de *software*. Vuk Cosic, um net artista esloveno então já conhecido nas comunidades de discussão sobre arte e tecnologia – como a *Rhizome.org* e a *Nettime.org* – relatou ter recebido um email com um erro no processamento da mensagem que o tornava ilegível, exceto pelo trecho “net.art”. Cosic vinha buscando uma denominação para as experimentações que desenvolvia na Internet e achou conveniente assumir este erro do programa inclusive como parte da poética de suas manifestações. Se o que lhe interessava eram as questões específicas deste meio, percebemos os erros informáticos como parte constituinte e constante no uso da rede tecnológica. O termo rapidamente se difundiu nas comunidades e listas de discussão para designar as atividades de arte e comunicação na Internet. Bosma (2003) algum tempo depois contradisse a versão de Cosic ao afirmar que o termo foi cunhado em comum acordo no encontro “net art per se”, realizado em 1996, em Trieste, Itália. Passado um ano, Shulgin⁴ fez circular uma mensagem na lista *Nettime.org* na qual assumia que o termo era realmente um *ready-made*, originado de uma mensagem mal codificada, confirmando a versão de Cosic. Enfim, diante dessas contradições há um ponto pacífico entre os net artistas que relaciona este termo à uma divisão histórica nessas manifestações. Segundo Greene (2000), *net.art* refere-se ao período *heróico* desta forma de expressão, na qual predominava o interesse social e político, os trabalhos se caracterizavam por uma simplicidade tecnológica, basicamente com programações em *html*, e uma postura anti institucional e irreverente. Curiosamente, o evento “net.art per se”, organizado por Cosic em 1996 trouxe como tema o fim da *net.art*⁵. É no momento deste festival que as manifestações artísticas da Internet começaram a vivenciar certa inclusão nos circuitos da arte contemporânea e perderam um pouco da marginalidade. Percebe-se a consolidação de uma esfera de legitimação e o início da formação de um mercado para estas propostas, o que provocou um conflito entre os realizadores que pretendiam fazer parte de um circuito mais central e outros que relutavam em deixar uma condição mais periférica.

Desde as primeiras manifestações até aquelas mais atuais percebe-se a consolidação de uma esfera de legitimação e o início da formação de um mercado para estas propostas, o que provocou um conflito entre os realizadores que pretendiam fazer parte de um circuito mais central e outros que relutavam em deixar uma condição mais periférica. Diante de todos estes termos e suas variações, percebemos a necessidade de apontar uma terminologia que possa ser abrangente o suficiente para abarcar os possíveis desdobramentos das manifestações artísticas da Internet e ainda assim assumir um caráter quase auto-explicativo. Durante o desenvolvimento deste trabalho optaremos pela expressão “net artes”. “Net” por abarcar outras redes e associações para além da *world wide web*, e “artes”, no plural, para caracterizar um espaço de pesquisa aberto, não formado por objetos pré-concebidos e disposto a reinventar-se. Prezamos, desta forma, por um olhar disposto a acolher as potencialidades do fazer artístico.

³ Disponível em <http://www.easylife.org/netart>. Acesso em novembro de 2006.

⁴ Ver mensagem em <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00094.html>. Acesso em novembro de 2006.

⁵ Para maiores detalhes e descrição das exposições, ver <http://www.ljudmila.org/naps/e>
http://www.notam02.no/motherboard/articles/03_netart_bosma.html. Acesso em novembro de 2006.

Questionamentos no sistema da arte

Na discussão dos deslocamentos e questões principais das net artes, a multiplicidade de termos e definições apontam não só para a pluralidade das poéticas, mas também para a necessidade de pensar o lugar destas manifestações artísticas diante do estatuto tradicional das artes. Deve-se levar em consideração como os conceitos relacionados à esfera da arte engendram-se nas novas formas de mediação tecnológica das relações sociais. Segundo Napier (2000):

A net.art torna possível que a obra de arte seja algo mais extensivo, que não seja somente um objeto para admirar, mas que também se converta em um evento do qual se possa participar. Já que a rede tem o poder de combinar as ações de muitas pessoas em uma composição coerente, o verdadeiro para o artista está em utilizar este poder para fins tanto estéticos quanto humanísticos. (Tradução livre)⁶

Percebemos que há um deslocamento de enfoque de um objeto artístico fechado em sua materialidade para uma proposta que destaca o evento, uma malha de interações emergente da ação de outros sujeitos. É neste sentido que Adrian (1999) afirma interessar-se pela conformação de redes de usuários e como eles se apropriam e subvertem esses sistemas informáticos. Mais do que a criação de imagens ou expressões plásticas, o que lhe chama atenção é a porção estratégica das possibilidades conectivas. As conexões entre arte e mídia imbricam-se de modo a contaminar suas técnicas, seus conceitos e objetos. A emergência da mídia arte (ou artemídia) apresenta aos artistas um desafio que extrapola a apropriação direta das tecnologias dos meios. Busca-se a construção de visualidades que desarticulam os usos padronizados dos aparelhos e propõe perspectivas inovadoras em prol de objetivos estéticos.

(...) possibilita praticar, no interior do próprio meio, e de seus derivados institucionais (portanto não só nos guetos acadêmicos ou nos espaços tradicionais da arte), alternativas críticas aos modelos atuais de normalização e controle da sociedade. (Tradução Livre)(MACHADO, p.18, 2005)⁷

Diante deste cenário de questões cabe discutir mais profundamente como as net artes se posicionam diante das noções tradicionais das artes, os circuitos de legitimação e os lugares do sujeito no processo criativo.

Espaços de legitimação e a relação com as Instituições

Greene (2000) nos lembra que entre 1994 e 1998, quando se formou a maioria das comunidades voltadas para a discussão sobre arte, a Internet possibilitou que os net artistas se organizassem à margem dos âmbitos institucionais tradicionais. Foi neste momento em que

⁶ "La noción de arte ha llegado a una coyuntura crítica. La red desafía el concepto de que la obra de arte es un objeto precioso y singular que permanece inmóvil en una galería o en un museo. El net.art hace posible que la obra de arte sea algo más comprensivo, que no sea tan sólo un objeto para admirar, sino que también se convierta en un evento en el que se pueda participar. Ya que la red tiene el poder de combinar las acciones de muchas personas en una composición coherente, el reto para el artista está en utilizar ese poder para fines tanto estéticos como humanísticos." . Disponível em <http://www.elpais.es/especiales/2001/arte/artis.htm>. Acesso em novembro de 2006.

⁷ (...) posibilita practicar, em el interior del propio medio, y de sus derivados institucionales (por lo tanto no sólo em los guetos académicos o em los espacios tradicionales del arte), alternativas críticas a los modelos actuales de normativización y control de la sociedad.

comunidades como a *Rhizome*⁸ e a *Nettime*⁹ consolidaram-se como lugar de discussão sobre elementos políticos e sociais da tecnocultura.

Na Europa Oriental, com o surgimento de uma sociedade civil atuante erguida sobre o neo-liberalismo e a abertura dos meios de comunicação ao pluralismo político, a Internet foi percebida como um instrumento de exercício da liberdade de expressão. Já em 1995, alguns intelectuais de esquerda, artistas, subversivos e técnicos começaram a se organizar em torno de coletivos artísticos como *The Thing*¹⁰ e *La Société Anonyme*¹¹. Estes coletivos produzem trabalhos artísticos e textos reflexivos sobre as condições da produção artística mediada pela rede tecnológica. À princípio foram conhecidos apenas pelos nomes do coletivos, mas aos poucos os indivíduos por trás das produções se revelaram.

As ações artísticas criadas, produzidas e disseminadas aí não tratam somente de subverter a lógica industrial dos meios de comunicação de massa, não se limitam à proposição de performances pontuais construídas em torno do artista contra o sistema. Outras vezes preferem explorar a elasticidade espaço temporal da rede e estabelecer conexões em uma teia de relações. Couchot (2003) percebe essa diferença de socialização dos artistas quando ocorre uma dispersão do coletivo nas redes digitais: o operador social rebelde passa a atuar na emergência de uma “consciência” reticular ao invés de tentar tomar a mídia de imediato e desmontar seu poder centralizador. A Internet possibilita para estes coletivos o desenvolvimento de uma “consciência desmembrada” e por isso os trabalhos são propostos não mais centralizados em eu-autor-indivíduo, mas em um eu-propositor-distribuído. Estes coletivos se constituíram como um espaço alternativo de criação, legitimação e publicação dos trabalhos artísticos.

Em 1999, Shulgin e Bookchin organizaram uma exposição chamada *Introduction to net art* na qual foram expostas pedras cunhadas com o texto de um manifesto que dizia sobre questões centrais das net artes. Entre eles, o modo de lidar com as instituições é fundante para o caráter contra cultural das propostas. Para eles, os net artistas devem:

- a. Trabalhar fora da Instituição
 - b. Declarar que a Instituição é má
 - c. Desafiar a Instituição
 - d. Subverter a Instituição
 - e. Tornar-se uma Instituição
 - f. Atrair a atenção da Instituição
 - g. Repensar a Instituição
 - h. Trabalhar dentro da Instituição.
- (Tradução livre)¹²

⁸ Rhizome está disponível em <http://www.rhizome.org>. Para acesso completo é necessário filiar-se e pagar uma taxa anual.

⁹ Nettime está disponível em <http://www.nettime.org>. Para acesso, basta assinar a lista sem custos. Hoje a nettime conta com listas específicas em diversas línguas para a América Latina, Sudeste da Europa, China França, Alemanha, Brasil entre outros.

¹⁰ *The Thing*. Disponível em <http://www.thething.net>. Acesso em novembro de 2006.

¹¹ *La Société Anonyme*. Disponível em <http://www.aleph-arts.org/lsa>. Acesso em novembro de 2006.

¹² Interface with Institutions: The Cultural Loop a. Work outside the institution

- b. Claim that the institution is evil
- c. Challenge the institution
- d. Subvert the institution
- e. Make yourself into an institution
- f. Attract the attention of the institution
- g. Rethink the institution

De acordo com o manifesto, a dinâmica de trocas com as Instituições vigentes inicialmente concentrava seus esforços em opor-se à elas, posicionando-se de forma independente às suas instâncias legitimadoras. O que podemos perceber é que com a consolidação dos coletivos artísticos, já em 1998¹³, predominava exatamente o movimento contrário: os coletivos até então marginais aos poucos tornaram-se centrais na discussão sobre arte, tecnologia e comunicação e passaram a ser referência no que tange à essas manifestações que, de modo crescente, difundiram-se na rede. Ainda que presente um radicalismo inicial, percebe-se uma tentativa de relacionamento com o sistema tradicional da arte que envolve os museus, galerias, curadores e críticos de arte. As net artes acabam por relacionar-se ambigualmente no circuito da arte contemporânea ao participar de festivais e premiações organizadas por estas Instituições.

Apesar desta constante tentativa de inserção em instituições físicas, as net artes ainda apresentam-se como um desafio aos museus e colecionadores. Existe uma grande insegurança sobre como conservar tais obras, já que, com a mudança das tecnologias os suportes necessários para sua realização podem passar a serem inviáveis de serem mantidos. A incompatibilidade tecnológica acabaria por impedir a transcodificação da informação contida no projeto para sua interface gráfica ou ainda a sua disponibilização em rede. A grande questão para os museus é se será preciso também colecionar as máquinas que possam expor tais obras. Além disso, como estes projetos seriam exibidos uma vez que efetivamente se realizam quando disponíveis na rede.

De fato, as net artes em sua constituição não foram pensadas para existirem em museus e galerias. Ocorre uma centralização em torno da Internet, ambiente no qual se realizam as diversas etapas do processo criativo, desde a sua concepção e realização à legitimação que gira em torno das comunidades e listas de discussão. A centralização no meio explica uma outra ruptura, talvez definitiva: “O objetivo utópico de diminuir o abismo crescente entre a arte e o cotidiano, talvez, pela primeira vez, tenha sido alcançado e tornado uma prática real, diária e até rotineira” (SHULGIN e BOOKCHIN, 1999. Tradução livre).¹⁴ A possibilidade de experienciar um projeto artístico no computador em ambientes domésticos traz uma outra perspectiva sobre a produção artística. A arte não só faz parte do cotidiano, mas insere-se em um ambiente que congrega funções diversas, da visitação a distância de pontos turísticos, do desenvolvimento de pesquisas científicas por centros acadêmicos dispersos geograficamente a pagamentos online em sites de bancos. Não se trata mais de uma ‘obra’ que leva o cotidiano à galeria, mas sua inserção em um ambiente informático que agora faz parte da maioria das práticas diárias, e ainda pode ser acessado a qualquer instante.

Ainda se levarmos em consideração a relativa institucionalização das net artes, devemos ainda lembrar dos pontuais, mas constantes, surgimentos de trabalhos politizados como os dos *hacktivistas*¹⁵ e outros grupos articulados com mídias táticas¹⁶. Os modos de atuação destes grupos encontram semelhanças na análise de Certeau (1994) sobre como as estratégias e as táticas lidam com as relações de poder. A estratégia é definida por ele como a

h. Work inside the institution . Disponível em <http://www.easylife.org/netart>. Acesso em novembro de 2006.

¹³ Em 1998, os principais coletivos (Teleportacia.org, Irrational.org, Hell.com, Ludjmila.org, Potatoland.org etc) já haviam consolidado sua presença nas discussões sobre arte e tecnologia e inclusive já faziam parte de festivais renomados como o Ars Electronica (<http://www.aec.at>).

¹⁴ The utopian aim of closing the ever widening gap between art and everyday life, perhaps, for the first time, was achieved and became a real, everyday and even routine practice. Disponível em www.easylife.org/netart. Acesso em outubro de 2005.

¹⁵ Por hacktivismo entendemos as atividades hackers não mais preocupadas apenas em quebrar sistemas informáticos pela diversão, mas focados em questões políticas e sociais baseadas nos Direitos Humanos e na Liberdade de Expressão. Para mais detalhes ver <http://www.hacktivismo.com>. Acesso em novembro de 2006.

forma de organização hegemônica dessas relações, é a fala autorizada que gere como e quais sujeitos e instituições se articulam entre si. No cotidiano, lugar que as instituições não alcançam por completo, onde há espaço para o exercício das singularidades do sujeito, surgem brechas nas falhas das estruturas hegemônicas que abrem espaço para a emergência de táticas. O conceito de tática opõe-se à estratégia, no sentido de não efetuar um confronto direto com o poder hegemônico, mas através de “apropriações furtivas”, de modos de atuação que minam as suas forças e efeitos devastadores. Elas não se mantêm ou pretendem tornar-se hegemônicas; operam como levantes, como decorrência da vivência social e de forma não planejada.

Com esta atitude, os net artistas encaram as Instituições que à princípio renegam e depois passam a associar-se; de modo a ganhar vida no fazer da prática artística, criando sua maneira de fazer, manipulando e alterando as prescrições impostas.

Os lugares do sujeito

As net artes constroem-se a partir de trocas constantes de informação entre os observadores, propositores e comunidades virtuais, cuja cooperação mútua contribui para a consolidação de uma rede de produção artística. Ascott afirma que a “a nova arte é feita para ser construída do interior. Ou você está no interior da rede, ou você não está em lugar nenhum. E se você está no interior da rede, você está em todos os lugares”.(ASCOTT, 1998, p.166). Aquele familiarizado com a máquina não a percebe como prótese ou ferramenta, mas como uma extensão do próprio ambiente do usuário. “O artista reside no ciberespaço enquanto que outros simplesmente o encaram como instrumento. (ASCOTT, 1998, p.167)”.

O aspecto conectivo da rede propõe uma outra percepção espacial do trabalho artístico. Imagens obtidas artesanalmente, como na pintura, inserem-se em um contexto contemplativo de interação. O observador se desloca para a galeria e lá aprecia sua materialidade aparente. Por mais que tenha contato com outras leituras daquela obra, ela é intocável. A natureza da imagem digital possibilita o estabelecimento de relações entre os sujeitos diferentes daquelas realizadas no contexto das imagens tradicionais. As imagens digitais residem não fisicamente em ambientes comunicacionais, o que as tornam disponíveis espacial e temporalmente. O acesso e a familiaridade operacional com a informática já não mais fazem com que o aspecto técnico se mostre como impedimento para a navegação das interfaces utilitárias e dos trabalhos artísticos. Em algumas vezes, a possibilidade de se explorar um projeto artístico pelo computador do próprio quarto conotam uma familiaridade não presente no contato com uma obra de arte tradicional, cujas ferramentas e processos não fazem parte do cotidiano do observador.

O modo de lidar com os processos possibilita que observador e trabalho compartilhem um contexto de atuação, materializado na interface, onde o observador é incluído no trabalho. Os espaços em que as formas expressivas e seus observadores se encontram são campos de linguagem por meio dos quais o olhar reescreve as imagens que enxerga. Entre aparência e aparição, o olhar organiza o que o trabalho deixa ver e propõe, promove o trânsito entre o observador e a superfície de contato. Assim pode ser constituído um espaço interativo no qual o observador explora e se insere, através do uso de algum mecanismo da interface.

Mais do que as formas e conteúdos plásticos, as transformações artísticas detectadas nas net artes voltam-se para o investimento no próprio processo de criação, que em grande

⁶ Na definição do grupo Mídia Tática Brasil (<http://www.midiatatica.org>) trata-se de “um conceito alternativo de mídia que surgiu nos anos 90, fruto de uma série de práticas de ativistas de mídia e festivais de novas mídias pela Europa e EUA. O fundamento básico do conceito mídia tática é um uso diferenciado das potencialidades midiáticas tornado possível graças à crescente acessibilidade dos materiais e equipamentos de mídia, e à consequente explosão de produção faça-você-mesmo. Tal forma diferenciada implica num uso "político" desses meios, desvinculado dos interesses mercadológicos vigentes.”

parte se dá coletivamente. O artista passa a ser entendido como propositor de interfaces: “ele explora as relações entre os seres e as coisas, ele propõe uma nova abertura nas vias de comunicação, na qual outros poderão interferir” (O’ROURKE, 1998, p.9). O observador assume uma co-responsabilidade criativa, uma vez que é impelido não só a interpretar a proposta apresentada mas a fazer parte da sua constituição.

A exploração do potencial interativo é uma característica recorrente nas net artes. O observador é provocado a escolher caminhos através da ativação de *hiperlinks* que o guiam na exploração do trabalho e é geralmente colocado em posição de contribuir ou inserir dados próprios (sejam eles imagens, textos etc) que podem alterar a visibilidade do projeto. Devido à essa maleabilidade caracterizam-se como projetos em processo, não conformados independentemente ou *a priori* da presença do observador. Sendo assim, percebe-se a elaboração de poéticas capazes de construir uma relação única com cada indivíduo. O exercício do diálogo é presente na dinâmica da rede – tida inicialmente como metáfora e depois materializada pela tecnologia digital. Vista através dos princípios da multiplicidade, ubiquidade, interconectividade e da mobilidade¹⁷, as relações entre os sujeitos na rede se constituem diferentemente se comparadas à outras estruturas; em uma dinâmica espaço-temporal própria.

Entre outros motivos, por organizar-se em nós e funcionar através da comutação por pacotes, onde a informação não segue uma trajetória única e definida, podemos dizer que a Internet incorpora um conceito chave de rede de arquitetura aberta¹⁸. Neste mecanismo não linear de transporte de dados, a rede consegue aproximar todos os usuários, já que tudo que estiver contido na rede está contido virtualmente em cada nó, e por consequência obtêm-se a comunicação em tempo (quase) real. Estabelece-se uma relativa igualdade entre os agentes na rede (VAZ, 2001) uma vez que todos compartilham de uma mesma potencialidade interativa. Ainda assim, cabe lembrar que em grande parte dos projetos lidamos com uma interatividade incipiente, que em muitas vezes, limita a atuação do observador à agir reativamente à uma programação previamente definida. Ao invés de se colocar em um lugar de contribuição efetiva onde ele realmente interfere sobre a materialidade da imagem das net artes, assume uma posição operacional onde ele é responsável por acionar ou não um sistema pré programado. A exploração do potencial interativo relaciona-se ao grau de liberdade concedida ou conquistada pelo sujeito para subverter e surpreender as expectativas do propositor inicial. Por vezes, este observador pode encontrar caminhos e soluções não previstas pelo artista inicialmente. É deste modo que Domingues percebe as relações entre artista observador e as net artes: “trata-se de um processo de comunicação que se faz representar mais por um sistema ou uma estrutura do que num motivo ou objeto”¹⁹. Como o sentido da obra está em construção em diálogos e partilhas mediadas por tecnologias, percebe-se destaque sobre as relações estabelecidas entre os agentes em detrimento da exibição de um objeto artístico fechado.

Esta alteração no estatuto de produção contribui para que o lugar do sujeito observador seja revisto nas net artes. Claudia Giannetti (2002) afirma que o observador, ao encontrar a abertura da obra, assume uma função criadora. Ao modificar a materialidade da obra, assume a função de co-criador.

Uma obra permeável, que torne possível a integração do público, tem que alcançar necessariamente uma estrutura aberta, que permita este acesso. (...) Trata-se afinal

¹⁷ DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*. Volume 1. São Paulo: Ed.34, 1995.

¹⁸ LEVY, Pièrre. *As tecnologias da Inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

¹⁹ DOMINGUES, Diana. *Arte Interativa e Ciber Cultura*. Disponível em

http://www.ehu.es/netart/alum0506/Ines_Albuquerque/Arte%20Interativa%20e%20Ciber%20Cultura.htm. Acesso em outubro de 2005.

de instaurar um canal de troca de informação entre obra e espectador e entorno que chegue a configurar uma rede dialógica suficientemente aberta, pela qual não só circulem dados, e sim pela qual se desfrute a comunicação. Portanto, consideramos que não procede a proclamação hiperbólica da morte do autor, substituído por um receptor que assume a função de criador; trata-se de uma nova compreensão do conceito de autoria. Tradução livre. (Tradução livre. GIANNETTI, 2002, p. 107)²⁰

Não podemos dizer portanto, que as net artes põe fim à noção de autoria e declaram a morte do autor. Pelo contrário, em cada projeto pode-se rastrear em meio às inúmeras interações aquela responsável pelo início da proposição. Todavia, a noção de autor único desloca-se na medida em que a responsabilidade criativa é compartilhada e se dispersa em trabalhos colaborativos.

E por estar vulnerável a diversas intervenções, considera-se que as net artes possuem graus de imprevisibilidade. Cada participante atua como um jogador e tem em suas mãos a possibilidade de atualização do trabalho. Ainda que os resultados sejam prescritos na programação, para aquele que explora o trabalho há desconhecimento das possibilidades. Cria-se – ou pelo menos, simula-se - uma instabilidade e o resultado não cabe mais exclusivamente a um artista, está potencialmente em cada ponto, em cada participante.

Por mais que possamos dizer de um deslocamento e uma mudança de papel do sujeito, não podemos fixá-lo em uma única posição. Os lugares que ele ocupa emergem das relações que ele estabelece com os projetos de net artes. Em alguns contextos ele se posiciona como observador, na medida em que observa e participa ativamente na construção do sentido, em outros como interator, quando age sobre os sistemas e interfere sobre as materialidades, ou ainda como usuário, quando se restringe a operar as articulações previstas de um programa. O que nos parece central é dizer que os lugares deste sujeito das net artes – ou talvez da mídia arte, de uma forma geral - não pode ser percebido como o mesmo de formas expressivas que são atravessadas por regimes representacionais e poéticas distintas. Podemos dizer que nos referimos a um sujeito não absoluto, mas em construção, moldado pelas experiências que sofre nas realidades que ele mesmo constrói.

Diante destas questões que concernem e motivam as net artes, percebemos a concentração dos projetos em alguns temas que certamente dizem de elementos próprios da Internet e de como a rede tecnológica se manifesta nas esferas culturais. Discutiremos a seguir estes temas e traremos exemplos de propostas de net artes que se enquadram em cada um deles.

Temáticas recorrentes em net artes

As primeiras manifestações em net artes organizadas por artistas e coletivos reivindicavam uma produção que privilegiasse a criação coletiva em crítica à hierarquização tanto na esfera artística, no caso do conferimento de um status superior ao artista, crítico e curador em relação ao público em geral; quanto na disponibilização dos meios de produção industrial, no qual a Internet se demonstrava como um ambiente de exercício da democracia e da igualdade entre os sujeitos. Pensavam a dissolução das diferenças entre arte e vida, quando os artistas iniciariam uma nova forma de fazer arte, abandonando os formatos tradicionais e se posicionando como “*new practioners*”, aqueles que produzem os contextos e situações para as experiências, propositores.

²⁰ “Una obra permeable, que haga posible la integración del público, tiene que lograr necesariamente una estructura abierta, que permita este acceso. (...) Se trata, al fin y al cabo de instaurar un canal de intercambio de información entre obra espectador y entorno que llegue a configurar una red dialógica lo suficientemente abierta, por la cual no sólo circulen los datos, sino mediante la cual se logre la comunicación. Por consiguiente, consideramos que no procede la proclamación hiperbólica de muerte del autor, substituído por un receptor que asume la función de creador; de lo que se trata es una nova comprensión del concepto de autoria.”

Como já discutido na seção sobre as interfaces com as Instituições tradicionais artísticas, os net artistas iniciaram um processo de resistência ao comércio da arte, levando as questões estéticas para outras direções. As práticas de cooperação, participação e co-autoria permitiram uma redefinição do papel social do artista assim como a possibilidade de integração e diálogo entre as artes e as diversas disciplinas. A constituição da Internet fundase sobre a idéia de democratização da tecnologia e da informação na medida em que propõe a descentralização e a multidirecionalidade das trocas comunicacionais com amplo acesso do público às ferramentas de publicação de conteúdo. Abriga um crescente número de atividades ativistas através de uma organização que tende para a não hierarquia e para o caos; possibilitada por uma estrutura rizomática. É também espaço de organização de minorias, que tanto se articulam através da rede como vêm nela um novo espaço de atuação ou de visibilidade para suas atividades. Um protesto digital foi organizado pelo grupo de artistas suíços da Etoy.com quando os direitos sobre o endereço deste site foram questionados. Em 1999, quando este domínio já estava registrado e em uso pelos artistas há cinco anos, uma loja online de brinquedos, registrada no endereço www.etoys.com, moveu um processo contra o grupo de artistas alegando que a semelhança dos endereços estava comprometendo os negócios da loja. A questão é que esta loja em 1999 já era um dos endereços mais valiosos na Internet, avaliado em cerca de seis bilhões de dólares. Como resultado do processo uma corte da Califórnia sentenciou a etoy.com a pagar uma multa de 10 mil dólares por cada dia que o site fosse mantido no ar. A saída encontrada pelos artistas da etoy.com tratou de mobilizar as pessoas que acessavam o seu site da seguinte forma: criaram um programa que uma vez instalado no computador, acessava o site da etoys.com ininterruptamente. Uma semana antes do Natal, os acessos eram tantos que congestionaram o sistema de compras online e as ações da etoys.com caíram vertiginosamente. Finalmente, após uma queda de 70% nas ações, a etoys.com cedeu os direitos do domínio para a etoy.com. O grande apoio a essa causa não foi propriamente devido à popularidade do grupo de artistas. Mas à possibilidade da supressão da liberdade de expressão movida pelo capital financeiro.

Outro projeto que lida com a questão do ativismo político é *Mejor Vida Corporation*²¹, da mexicana Minerva Cuervas. A proposta lida com a simulação de uma corporação com sede na Cidade do México que organiza campanhas, ações, cria e vende produtos que criticam as regras políticas e econômicas do capitalismo. A empresa disponibiliza através do site, por exemplo, etiquetas com códigos de barra que podem ser usadas em supermercados no lugar das etiquetas oficiais para que se pague pelo produto um preço abaixo daquele solicitado. Também estão disponíveis falsas carteiras de estudantes assim como tíquetes para metrô. Dentre as campanhas realizadas está a que questiona a realização do censo na Cidade do México. Assim como no Brasil, o recenseamento é realizado em domicílio por pessoas cadastradas pelo governo federal. Inevitavelmente, aqueles que não possuem endereço fixo, como é o caso dos moradores de rua ou de abrigos, são excluídos da contagem final da população. Assim, deixam de fazer parte da composição populacional do país e não são reconhecidos como cidadãos do país. Nesta campanha, Cuervas problematiza como a conquista ou perda da cidadania é refletida pelos instrumentos políticos do Estado.

Percebemos principalmente no projeto *Mejor Vida Corporation* como as ações se contaminam de uma grande carga de irreverência e ironia. Esta forma de publicizar seus pontos de vista está relacionado com o modo tático de se posicionar diante das posições políticas hegemônicas. É assim também que projetos que lidam com a questão da privacidade e da tele vigilância atuam. *iSee*²² é um aplicativo disponível online que faz um mapeamento da localização de câmeras de vigilância nas cidades. No projeto está disponível o mapa com as

²¹ Disponível em <http://www.irational.org/mvc>. Acesso em novembro de 2006.

²² Disponível em <http://www.appliedautonomy.com/isee.html>. Acesso em novembro de 2006.

localizações em Manhattan onde os usuários podem buscar rotas que permitam que eles circulem pela cidade sem ter sua privacidade invadida e sua imagem capturada pelas câmeras. *iSee* permite que o público inverta a condição de monitoração, deixam de ser objeto de captura para se tornar captadores das câmeras. As ações táticas adotadas nestes projetos insinuam-se no lugar do outro, evita-se o confronto direto e promove-se intrusões temporárias, como se organizassem uma guerrilha silenciosa.

Interatividade e Tele presença

O desenvolvimento de trabalhos em net artes que trabalham com tele presença estão relacionados com a manipulação de robôs e outros dispositivos a distância. O desenvolvimento das tecnologias de criação de realidades virtuais também tem possibilitado outras formas de interação com ambientes sintéticos, gerados por computador que simulam perspectivas imersivas em primeira pessoa ou através de avatares. A questão comum que interessam aos projetos que lidam com a interatividade e tele presença é o controle remoto de alguns elementos do projeto e como esta interferência altera sua composição.

Por “interatividade”, Bettetini (1996) entende “a imitação da *interação* por parte de um sistema mecânico ou eletrônico, que contemple como seu objetivo principal ou colateral também a função de comunicação de ou com um usuário (ou entre vários usuários)” (Tradução livre)²³. Conclui-se então que toda forma interativa inclui uma intenção interacional. Que a interatividade não está definida por um aparato técnico, mas na capacidade de se manter relações comunicacionais recíprocas entre os agentes.

Braga (2001) discute a reciprocidade, ou ainda, nos termos do autor, a simetria das interações proporcionada pelos meios. Segundo ele, poderiam ser organizadas em processos difusos e diferidos, quando não há um retorno imediato de respostas (ex. rádio e televisão); processos apenas difusos, quando há um retorno possível previsto ou uma seletividade avançada pelo usuário (ex. sites e bancos de dados); e processos dialógicos, quando há retorno midiático direto (ex. telefone, chats). O autor chama a atenção para que deixemos de perceber as interações sociais por um viés reducionista, por consequência de se perceber as interações sociais apenas pela relação bipolar entre os meios e os usuários. É preciso lembrar a insuficiência deste olhar diante da complexidade das interações sociais na própria sociedade, atravessada pelos meios de comunicação. Por isso mesmo, pensar a interatividade apenas pela eficiência do sistema, por proporcionar ou não possibilidades mais ou menos flexíveis, mais ou menos abertas à alteração do conteúdo, pode caracterizar um olhar restrito sobre o que emerge das interações mediatizadas. Braga chama a nossa atenção para percebermos a (as)simetria das relações não apenas pelos aspectos técnicos. A complexidade da malha de interações sociais, mediadas e mediatizadas, é construída por camadas, firmadas em cada relação, por aspectos políticos, culturais e fatores pessoais que desestabilizam a suposta ‘igualdade’ entre os sujeitos e podem acionar valores hierárquicos. A interatividade, portanto, não pode ser percebida apenas como uma ‘ação e reação mútuas’ entre emissor e receptor, uma vez que percebemos as interações enredadas em tramas complexas; ou ainda como imanente às novas tecnologias da comunicação; mas como decorrente dos modos de apropriação e usos dos aparelhos e daquilo que emerge no momento de encontro entre os sujeitos. Quaisquer que sejam as categorias em que se encaixam os processos (difusos e diferidos, diferidos ou dialógicos), as possibilidades interativas, em maior ou menor grau também estão presentes. Em um processo dialógico, provavelmente estará mais explícita já que o retorno é direto e imediato. Já em processos e meios difusos e diferidos, o retorno é

²³ “la imitación de la *interacción* por parte de un sistema mecánico o electrónico, que contemple como su objetivo principal o colateral también la función de comunicación de com um usuário (o entre vários usuários)”. (BETTETINI, Gianfranco, 1996, p.16)

sutil, não específico, ‘trata-se, na verdade, de relações amplas entre um subsistema produtor/produto e um subsistema receptor/produto, permeadas ainda em outras mediações’ (BRAGA, 2001, p.27). O subsistema receptor/produto age como ‘um conjunto de processos interpretativos e críticos que retroagem, direcionando e conformando a produção’ (BRAGA, 2001, p.28).

Encontramos no projeto Egoscópio (2002), de Giselle Beiguelman, a proposição de um sistema de interações telemáticas no qual o público era convidado a participar na criação de uma entidade midiática. A intervenção foi articulada entre um site, onde os usuários eram convidados a inserir dados biográficos sobre um sujeito descorporificado existente apenas na virtualidade informática – o próprio egoscópio – e a projeção destes dados, transformados em vídeos, em dois telões localizados na avenida Faria Lima, em São Paulo. Simultaneamente, webcams dispostas neste espaço urbano captavam os telões, o entorno e as projeções e os transmitiam em tempo real para a internet. Neste *looping quase espelhado*, a combinação de espaços informatizados e urbanos, de múltiplas e fragmentadas identidades promoveu-se um circuito de trocas no qual o público assumiu força motriz.

Segundo Domingues (2000), a exploração da tele presença e da interatividade nas net artes ocorre porque os artistas percebem o computador e a Internet como um sistema complexo que possibilita explorar os sistemas interativos onde a relação do corpo com as tecnologias provoca *cópulas* estruturais entre o biológico e o artificial. As produções exploram o processamento de sinais por captura e tradução, evidenciam a capacidade de auto-organização, a simulação e manipulação de forças e fenômenos físicos, provocam encontros e relações sociais em ambientes virtuais entre outras situações que podem enriquecer a dimensão subjetiva das tecnologias, sua capacidade expressiva e o poder de reinventar mundos. (DOMINGUES, 2000, p.3)

Os observadores agem e percebem outros espaços, sejam eles sintéticos, simulados ou físicos, mas distantes geograficamente, mediados por tecnologias que conferem atributos próprios à percepção. A mobilização do público está presente em *Please Change Beliefs*²⁴ (1996), de Jenny Holzer. Este projeto, na verdade, é a condensação de outros vídeos e instalações realizadas pela artista desde o final da década de 70. A questão principal nestas propostas anteriores é a disseminação de truísmos concebidos por ela em espaços públicos de forma a promover uma fusão entre as frases e a paisagem urbana. Para isso foram utilizados painéis eletrônicos, cartazes em muros, telefones públicos etc de modo que funcionassem também como comentadores do ambiente em que estavam inseridos. Na adaptação desta poética para a Internet, a questão da esfera pública também é presente. Os usuários, ao conectarem-se ao site, deparam-se com um dos truísmos disponíveis no banco de dados do sistema. Através de um clique, podem visualizar outro truísmo ou acessar o próprio banco de dados, onde têm a oportunidade de modificar, deletar ou inserir um ou mais truísmos. A cada acesso ou interferência ocorrem alterações na composição deste projeto, que apenas se constrói pela intervenção dos usuários e que por isso mesmo nunca se consolidará em uma visibilidade fixa.

Narrativas hipertextuais e hipermediáticas

Sendo o hipertexto o elemento que rege a navegação associativa, não linear entre os *sites* na Internet, sua dinâmica é incorporada às poéticas das net artes. Para Lévy (1998) o hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. O hipertexto compõe-se de textos, imagens, sons relacionados em *links*, que por sua vez os conectam diretamente a outros elementos a serem ativados, conformando uma rede contextual sem princípio ou fim, em uma dinâmica circular. Com o objetivo de circunscrever os operadores desta construção reticular,

²⁴ Disponível em <http://www.adaweb.com/project/holzer/cgi/pcb.cgi>. Acesso em novembro de 2006.

Lévy (1998) denomina alguns princípios que explicaremos brevemente a seguir. O autor afirma que "a rede hipertextual está em constante construção e renegociação. Ela pode permanecer estável durante certo tempo, mas esta estabilidade é em si mesma fruto de um trabalho" (LÉVY, 1998, p.25). Percebe que a própria composição da rede submete-se à ação dos agentes envolvidos, sejam eles os sujeitos operadores ou elementos internos do próprio sistema; o princípio de metamorfose explicita a idéia, suficientemente vivenciada por todos os que lidam diariamente com informações, de que a rede de significações cuja dinâmica é compartilhada com a rede tecnológica está em constante transformação. O princípio da multiplicidade marca a inexistência de um único sujeito ou de um único objeto, fixos e imutáveis. Uma estrutura múltipla é capaz de adaptar-se aos agenciamentos, mudando de natureza na medida em que aumentam suas conexões. Pode ser associada à uma organização fractal, qualquer nó ou conexão pode revelar-se como componente de uma rede maior e assim indefinidamente. Através do princípio de heterogeneidade discute-se a relação entre todos os nós, que se estabelecem de forma não linear, tabular. Por isso mesmo se manifesta uma mobilidade dos centros. A equipotência dos nós permite que todos eles assumam uma maior ou menor condição de poder, dependendo da configuração da rede em que estão inseridos. É a sua posição em relação aos condicionamentos e às potencialidades que determinam a sua natureza e situação. O princípio de exterioridade pretende caracterizar a permanente abertura da rede hipertextual, o que estabelecem-se, em instâncias temporárias, são fronteiras móveis que regulam esta abertura. Por fim, o princípio da topologia nos diz sobre o modo pelo qual a rede se expande. De estrutura plana e rasa, cresce e se transforma tridimensionalmente. A rede transborda em dimensões transversais e não por sobreposições acumulativas verticalmente. Tendo esclarecido os operadores que regem a dinâmica das redes, podemos perceber como em narrativas hipertextuais, os papéis de autor e leitor são intercambiáveis, uma vez que os conteúdos estão abertos para escolha ou inserção do usuário. A linearidade seqüencial conformada pela leitura no suporte impresso desloca-se com o hipertexto para uma leitura multilinear e em relativa liberdade associativa.

A noção de hipermídia está intimamente relacionada ao conceito de hipertexto na medida em que trata da mesma condição associativa estendida agora à sons, imagens em registros diferentes. A tendência convergente de outras mídias e suportes ao computador e à Internet trazem questões sobre como se articulam diferentes sistemas de representação em um ambiente compartilhado. Cabe lembrar que a conformação deste sistema dito 'híbrido' não se dá pela simples soma ou agrupamento de outras tecnologias de difusão. Os canais de rádio transmitidos pela Internet e os programas de tv, disponibilizados no *YouTube*, por exemplo, assumem uma outra conformação diferente daquela que constitui o seu suporte original. Há uma contaminação entre as diferentes linguagens, que não só alteram sua própria constituição no momento em que passam a fazer parte do dispositivo Internet, mas modificam uns aos outros e contribuem para os modos com que os observadores interagem com os objetos midiáticos.

Um exemplo da reinvenção e apropriação das linguagens é o projeto de net arte de Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*²⁵. Nesta proposta, a artista convida o observador a experimentar as diversas combinações de textos e imagens, que se dividem em frames na medida em que aciona os links, para criar uma narrativa. O trabalho de Lialina sugere o diálogo da personagem feminina com o namorado quando ele retorna da guerra. Percebe-se um interesse em uma abordagem romântica das relações e a influência da linguagem cinematográfica na composição das imagens, o acesso aos links também simula uma montagem filmica. Sobre este projeto, a artista nos conta que para incitar a discussão sobre linguagem cinematográfica na rede, poderia simplesmente disponibilizar filmes inteiros na internet, em formatos .avi, por exemplo. Mas o que lhe interessava era justamente como a

²⁵ Disponível em <http://www.teleportacia.org/war>. Acesso em novembro de 2006.

imagem em movimento e o pensamento filmico se comportaria atravessada por uma lógica hipertextual²⁶.

A web torna possível o experimento com montagens lineares, paralelas e associativas. Com "My boyfriend came back from the war", uma pessoa pode influenciar na narração. É um tipo de montagem interativa. Mas as possibilidades que o usuário tem são limitadas, porque não sabe o que acontece quando clica em determinado campo.²⁷

Vemos assumidamente como este projeto incorpora características de um jogo, onde o sujeito explora o ambiente e adequa-se às novidades apresentadas pelo sistema na sua navegação. A experiência do sujeito nestes tipos de trabalhos é marcada por saltos e interrupções na medida em que o conteúdo o transporta à conexões heterogêneas que o fazem romper com a linearidade do texto.

Auto referencialismo

Vuk Cosic comenta que muitas de suas programações em html apresentavam erros quando visualizadas nos *browsers* da Internet. Por vezes se perguntava se esses erros eram contra ou a favor da proposta. Chegou à conclusão que eles fazem parte da natureza rizomática da rede, que incorpora em suas manifestações ocorrências imprevistas, por isso deveriam ser assumidos em seu trabalho²⁸. A atitude de Cosic é recorrente entre os net artistas; são comuns os trabalhos que assumem a metalinguagem dos processos, conceitos e técnicas específicas da Internet. Por remeterem a elementos próprios da sua constituição material e não necessariamente relacionarem a temas externos à rede, denominamos estes projetos como auto referentes.

Diversos projetos de Jim Punk²⁹, entre eles, *Dreams* e *Fake4Silence*, utilizam as janelas dos *browsers* para simular a autonomia do sistema. Em *Dreams*, uma janela pop up toma expande-se e ocupa todo o espaço da tela. Uma imagem com uma composição geométrica hipnótica serve de pano de fundo para várias animações em .gif. Ao primeiro clique sobre esta imagem, uma profusão de pequenas janelas pop ups invadem sua tela, algumas compostas pelo mesmo fundo geométrico, outras com um fundo liso vermelho. A velocidade em que surgem não permite que consigamos fechar todas as janelas, enquanto fechamos algumas novas surgem. Poucos segundos após a emergência deste caos, do mesmo modo inesperado em que surgiram, a profusão de janelas desaparece. Em *Fake4Silence* o uso deste mecanismo é mais acentuado. A sensação que temos ao acessar este projeto é que tivemos a máquina invadida por algum vírus que está a destruir o *hard disk*. O que prevalece é o descontrole quase total sobre a abertura de janelas, sua movimentação na tela e a manipulação do conteúdo disponível nelas. Este projeto assume sua existência praticamente independente da ação do observador sobre ele e mostra como os sistemas informáticos podem ser programados em um nível tal a simular uma inteligência autônoma. Em ambas as propostas de Jim Punk, notamos também que não há referência a elementos pré existentes fora da Internet. Com isto queremos dizer que o sistema de representação em jogo especificamente nestas net artes não diz da relação de uma imagem à um objeto externo, mas dela própria em relação à elementos que dizem da sua constituição.

²⁶ Entrevista com Olia Lialina disponível em <http://encina.pntic.mec.es/~jarv0000/comienzos.htm>. Acesso em novembro de 2006.

²⁷ Idem anterior.

²⁸ Disponível em <http://www.platoniq.net/mk2/press/TB3.html>. Acesso em novembro de 2006.

²⁹ Disponível em <http://www.jimpunk.com>. Acesso em novembro de 2006.

Este raciocínio levado ao limite deu origem a trabalhos artísticos chamados *software art*. Os softwares são responsáveis por ditar os padrões e regras que serão seguidos durante o uso das ferramentas, o que interessa à *software art* é justamente problematizar esta estruturação. Ao invés de se apropriarem dos programas para explorar suas potencialidades e limitações, estes artistas vão direto ao código e desenham seus próprios programas. Esta possibilidade de intervenção sobre o código apresenta-se devido às características materiais que atuam na constituição das imagens.

Considerações finais

Percebemos que as apropriações tecnológicas pelas formas expressivas da Internet não se realizam apenas através do uso previsto das ferramentas de criação, mas de forma imbricada à reflexão das poéticas. As aplicações já constituídas das tecnologias digitais reinventam-se em outras condições de atuação que problematizam os modos de lidar com a interface. É no encontro dos usuários com essas interfaces que emergem – e submergem – sujeitos capazes de percebê-las enquanto construções simbólicas.

Os lugares que o sujeito ocupa diante das net artes não é fixo, assim como o embate entre os sujeitos e as interfaces também não são completamente previsíveis e controlados. Preexiste à aparência das interfaces e à materialidade resultante das interações, a idéia de que, ao se buscar uma dimensão relacional, a situação se modela pelo momento vivido em um modo de agir em conjunto, que se organiza na medida em que se desenvolve. A instabilidade das trocas simbólicas é movimento presente tanto na constituição das net artes quanto no próprio olhar comunicacional.

Referências bibliográficas

- ADRIAN X, Robert. In *Arte en Internet. Parte II* (1999). Disponível em http://www.internet.com.uy/vibri/artefactos/art_on_the_internet_2.htm. Acesso em novembro de 2006.
- ASCOTT, Roy. *A Arquitetura da Cibercepção*. In GIANNETTI, Claudia (org.). *Ars Telematica*. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa, Ed. Relógio d'Água, 1998, p.163-177.
- BETETTINI, G. *Las nuevas tecnologías de la comunicacción*. Paidós, Bs. As., 1996. Págs. 16-17 in *Nuevos Espectadores para nuevos comportamientos artísticos. El Net-art en la Argentina*, disponível em: [http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevos%20espectadores%20\(Net%20Art\).pdf](http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/Nuevos%20espectadores%20(Net%20Art).pdf) . Acesso em setembro de 2003.
- BOSMA, Josefine. *Written in stone, a net art archeology* (2003). Disponível em http://www.notam02.no/motherboard/articles/03_netart_bosma.html. Acesso em novembro de 2006.
- BRAGA, J. L.; CALAZANS, R. *Comunicação e educação: questões delicadas na interface*. São Paulo: Hacker, 2001
- BROEGGER, Andreas. *Net art, Web art, Online art, net.art?*. Escrito para o evento ON OFF, em dezembro de 2000. Disponível em <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart.we.html> . Acesso em novembro de 2006.
- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano*. Petropolis Vozes, 1994
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte*. Da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre, RS. Editora UFRGS, 2003.

- DOMINGUES, Diana. *CIBERARTE: fronteiras complexas do sentir em ambientes de pesquisas artísticas e científicas*. In: Catálogo Eletronic Art Exhibition. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000. Disponível em http://artecno.ucs.br/livros_textos/textos_site_artecno/2_catalogos%20org/sibgrapi2000_diana_port.rtf. Acesso em novembro de 2006.
- GIANNETTI, Cláudia. *Estética Digital: sintopía del arte, la ciencia y la tecnologia*. Barcelona: Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, 2002.
- GREENE, Rachel. *Una Historia del Arte de Internet*. Original publicado como "WEB WORK A HISTORY OF INTERNET ART" en ARTFORUM International, nº 9 May 2000, pp. 162-167, 190. Disponível em http://aleph-arts.org/pens/greene_history.html. Acesso em novembro de 2006.
- LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro Editora 34, 1998.
- MACHADO, Arlindo . *Arte y Medios: Aproximaciones y Distinciones*. La Puerta FBA, La Plata, v. 1, n. 0, p. 15-22, 2005.
- NAPIER, Mark. In *Los artistas hablan* (2000) Arte.Red . Disponível em <http://www.elpais.es/especiales/2001/arte/artis.htm>. Acesso em novembro de 2006.
- O'ROURKE, Karen. *Arte e Comunicação, Arte de Redes: Práticas e Problemáticas* In: Cadernos da Pós Graduação. Instituto de Artes, Unicamp. Campinas, SP - 1998 . Volume 2, número2.