

A WEB ARTE: UM ESTUDO SOBRE A PRODUÇÃO ARTÍSTICA NA INTERNET

Giovanna Visnardi Rocha

Aluna do curso de Informática com ênfase em Gestão de Negócios,
Faculdade de Tecnologia de Jundiaí.

Prof. Msc. Emerson Freire

Professor na Faculdade de Tecnologia de Jundiaí

No final do século XIX, a sociedade capitalista experimentou uma nova transformação nos moldes de produção industrial, que influenciaria o modo de vida das gerações posteriores: a Segunda Revolução Industrial. Tal revolução, de caráter econômico, mas que se refletiu em todos os setores dessa sociedade, desencadeou um amplo desenvolvimento de tecnologias que a suprissem, seja para os modos de produção, seja para incentivar e atender a população consumidora. Com isso, a tecnologia adquiria papel fundamental na melhoria dos processos, tomadas de decisão e iniciativas governamentais.

O rápido avanço e a grande influência dos meios técnicos na vida cotidiana suscitaram uma série de novos questionamentos. Dentre eles, como a arte observava tal desenvolvimento tecnológico. Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936), Walter Benjamin, filósofo da primeira metade do século XX, demonstrou em ensaios as expectativas e impressões causadas pelo avanço no desenvolvimento da técnica e sua relação com a arte, de suas tendências, que se utilizava desses meios: “Elas põem de lado numerosos conceitos tradicionais – como a criatividade e gênio, validade eterna e estilo, forma e conteúdo” (p. 166).

De fato, tal relação tão próxima entre arte e tecnologia produzia resultados inovadores. A arte passava a experimentar as facilidades e oportunidades oferecidas pelas novas ferramentas descobertas como formas de expressão, como a fotografia, o cinema mudo e posteriormente o cinema falado. Os limites entre artista e público, entre o conceber e a obra finalizada pareciam distantes, abrindo novos horizontes para a criatividade de artistas que desejavam ardentemente romper com conceitos tradicionais e fixos impostos pelos movimentos anteriores e pelas instituições “credenciadas” para determinar o que era arte.

Dessa forma, ao longo de todo o século XX e início do século XXI, a arte encontrou na tecnologia tanto a ferramenta quanto o próprio objeto de suas composições. Devido a isso, a arte se destacou da forma física, como objeto a ser contemplado e entendido, para se refugiar em outros recursos e conceitos, como a fotografia e o cinema, posteriormente a arte das telecomunicações, chegando à arte digital, que possui uma gama própria de formas de produção.

Este breve estudo visa compreender a interação entre arte e tecnologia do início do século XXI, dando ênfase à *Web Arte*, uma das vertentes da arte digital, que manipula, reinventa e distorce as relações estabelecidas entre indivíduos através da grande teia virtual popularizada como Internet. Os trabalhos de web arte estudados, como referências a esse recurso de expressão, são: *Desertesejo* (2000/2002), de Gilberto Prado, *INSN(H)AKE(R)S* (2000), de Diana Domingues e *JODI* (1995) da holandesa Joan Heemskerk e do belga Dirk Paesmans.

A televisão, o vídeo, o computador

As discussões acerca da relação entre arte e tecnologia percorreram o século XX de maneira intensa. Fotografia, cinema mudo e falado, televisão, vídeos, telecomunicações, todos foram alvos de experimentos e produção artística. As idéias conceituais de Marcel Duchamp, que defendia a arte como conceito, e não meramente objeto, servia de boa base para o uso das máquinas no processo criativo. Artistas como Nam June Paik (1932-2006) construíram sua “reputação” à custa dos aparelhos que representavam o progresso das nações, em seu caso uma forte relação com a TV.

A obra de Paik constitui um relevante arsenal da discussão arte *versus* tecnologia, ou arte “mais” tecnologia. Forjando esculturas de indivíduos formados de aparelhos de televisão e circuitos eletrônicos, manipulando os tubos de imagens e distorcendo figuras, colocando um Buda em frente a uma TV, Paik queria não somente colocar a televisão enquanto equipamento físico em sua obra, dando a ela um novo sentido: usava suas técnicas para distorcer a realidade utópica ou publicitária que instigava e manipulava as massas a consumir, se entreter como na política do “pão e circo”, denunciando a distorção e seleção de informações por parte dos detentores do poder político e econômico.

Com a redução de preços e tamanhos das filmadoras, a tendência de utilizar o vídeo nas produções artísticas se tornava mais comum entre os artistas tecnológicos. Dentro de projetos, o vídeo passou a ser inserido como elemento da obra, exibindo imagens abstratas ou performances, onde o artista utilizou o próprio corpo como ferramenta de expressão e crítica. Ainda relacionada à crítica da televisão, uma obra interessante de *videoarte* é *Left Side, Right Side* (Lado esquerdo, lado direito), da artista Joan Jonas (1936-), produzida em 1972. Diante de uma câmera, segurando um espelho, Jonas fazia truques para enganar o observador, fazendo-o olhar para uma imagem invertida de seu rosto, sempre (e exageradamente) pronunciando a frase: “Este é o meu lado esquerdo, este é o meu lado direito”, até que não se podia mais distinguir qual era realmente seu lado esquerdo ou direito, conforme Rush (2006, p. 91). Com este trabalho, qualquer noção de perspectiva e realidade produzida pela TV era quebrada. A figura da mulher também era posta em uma situação completamente diferente, um rompimento com os rígidos padrões de beleza e com a função e postura meiga da figura feminina na televisão.

Entre o fim da de 1960 e início de 1970, o computador traçava seus primeiros rumos como o “mais novo” objeto de consumo das massas, saindo do âmbito puramente militar para ir de encontro com estudantes universitários e alguns privilegiados consumidores. A arte iniciou as investigações com computador neste mesmo ambiente acadêmico. No Brasil, Waldemar Cordeiro iniciou os experimentos com arte e computadores na UNICAMP, em 1968. Em 1972 realiza a mostra *Arteônica - O Uso Criativo dos Meios Eletrônicos em Arte*, onde afirma: “Se os problemas artísticos puderem ser tratados por máquinas ou por equipes que incluam o *partner* computador, poderemos saber mais a respeito de como o homem trata os problemas artísticos” (apud MORAIS, 1991, p.1).

De fato, um único meio de expressão como esse era capaz de unir outros meios: sons, textos, imagens estáticas e animadas, conforme afirma Nunes (2003, p. 20). Os problemas (do jogo de luz e sombra de Leonardo Da Vinci à participação do observador na obra de Lígia Clark e Hélio Oiticica) poderiam ser agrupados num único meio, e assim serem estudados e confrontados com a linguagem binária, com um ambiente extremamente técnico e “exato”, que não parecia ter ligação alguma com arte. A complexidade de um meio da “Área de Exatas” se unia à complexidade de um meio da

“Área de Humanidades”. O homem emprestaria sua visão à máquina, na tentativa de enxergar a criatividade de fora de seu “mundo” e compreender sua própria arte.

Porém, no início das experimentações com computador, ainda se questionava o real valor artístico das obras produzidas, como outrora ocorreu com a fotografia. Para muitos, próprios artistas que faziam as experimentações, a “arte computadorizada” apenas copiava as estéticas utilizadas em outros meios. Era necessário desenvolver uma estética própria para essa nova linguagem, conforme afirma Rush (2006, p. 166).

A pouca aceitação dos primeiros trabalhos também foi influenciada pela visão negativa sobre o computador, devido à Guerra Fria (1945-1989). Com o desenvolvimento tecnológico voltado para interesses militares, seria natural esperar que a junção arte-tecnologia não seria bem aceita nesse período. A partir do momento em que o computador começou a perder o estigma de arma de guerra, sendo utilizado para pesquisas acadêmicas (mesmo que muitas delas fossem de interesse do governo estadunidense e empresas privadas), a arte digital também iniciou um processo de inserção no circuito das consagradas formas de arte. E isso ocorreu de forma mais rápida do que a fotografia, podendo a aceitação ser comparada ao desenvolvimento dos próprios meios técnicos.

Na “arte digital” ou “arte telemática”, muitos artistas uniram suas composições em *CD-ROMs*, ou também as colocaram em instalações, criando “ambientes” para sua exibição, da mesma forma como ocorre com a *videoarte*. Logo também a utilização da *Internet*, com a atraente possibilidade de se unir ao mundo inteiro, conferiu às explorações na rede a designação de “arte hipermídia”, que remete à base da *Web* que é o Hipertexto¹.

Ainda não existe, nos dias atuais, um conceito formado para definir a arte digital. O que se pode dizer é que esta se desenvolve utilizando a técnica, os meios eletrônicos como base para a exploração de temas ligados à sociedade, aos questionamentos dessa geração, da mesma forma como a história da arte que conhecemos nos revela: cada movimento artístico, cada rompimento com paradigmas é resultado dos rumos tomados por aquela sociedade naquela época – sejam eles políticos, econômicos ou culturais.

Como exemplo das interações entre arte e tecnologia na arte digital, com utilização do computador, pode-se citar a manipulação de fotografias, como em *Uma súbita rajada de vento (à maneira de Hokusai)* (1993) de Jeff Wall, onde uma grande quantidade de papéis voa pelos ares, numa montagem, que segundo ele mesmo, “não poderia ser feita de outra maneira” (apud Rush, 2006, p. 186). Outras práticas artísticas envolvem esculturas tridimensionais, animação de imagens, shows de laser e, o centro deste trabalho, a *Web Arte*, com todos os seus questionamentos.

A *Web Arte*: percorrendo os fios da grande teia

Toda nova forma de arte que é descoberta se une às demais formas existentes. Não se pode afirmar, em nenhum momento no século XX ou XXI até então, que houve a total substituição de um meio antigo de expressão por um novo. O que ocorre com frequência são acontecimentos paralelos, onde diferentes meios se encontram e muitas vezes acabam em uma só obra, como ocorre nas Instalações. Nelas, a pintura em tela, a escultura e o vídeo podem ser matérias de uma única obra, geralmente disponibilizada com um “espaço” que insere, muitas vezes literalmente, o espectador nas reflexões

¹ Hipertexto: formato de texto utilizado pela Internet que permite a inserção de referências à outros textos, os *links*. Essa organização permite grande dinamismo na exibição de textos pelo computador.

propostas. Cada novo caminho, cada nova “expedição” iniciada num meio não explorado anteriormente, só enriquece o conteúdo cultural já existente.

Diante desses aspectos, a *Web Arte* explora aquilo que é para a época atual o que a televisão foi na década de 1960 em termos de desenvolvimento tecnológico: a Internet. e essa exploração se torna grande fonte de questionamentos e ricas reflexões.

Uma rede postal e uma rede virtual

Segundo muitos autores, dentre eles Gilberto Prado, a arte voltada para a Internet está intimamente ligada à arte postal, praticada por artistas a partir da década de 1960. O sistema de correios era muito utilizado na transmissão de propostas de trabalhos artísticos. Com o tempo passaram a ser usados na disseminação de obras de arte. Certamente a crítica estava em torno da “posse” da arte por museus e galerias, numa visão onde essas instituições detinham a autoridade de determinar o que era válido como arte. A rede formada pelo sistema de correio era o principal aliado na quebra desse paradigma.

Daí vem a ligação entre a arte postal e a arte voltada para a Internet: a rede. O que outrora unia a criatividade colocada em objetos físicos agora une a criatividade colocada em algo intangível, onde curiosamente – talvez pela facilidade de associação humana - as palavras utilizadas para definir esse “algo” frequentemente são baseadas em palavras que designam algo físico: o “ambiente”, o “espaço”, o *site*.

A Internet é sem dúvida um grande meio de comunicação do início do século XXI, que pode se tornar um dos maiores meios de influência na vida da sociedade global contemporânea. E o acesso a ela, com o passar dos anos, se torna cada vez menos restrito para as classes mais baixas: “não há mais como ignorar o fato de que a conexão universal via net é um fato consolidado e sem retorno. Não é mais apenas o mundo dos ricos que está conectado. O planeta todo está no *ciberespaço*” (MACHADO, apud PRADO, 2003 p. 12).

E o *ciberespaço* se reflete nos governos, no comércio, nas Instituições de ensino, nas famílias, no indivíduo. Essa influência é, em boa parte, sucesso do protocolo WWW² (*World Wide Web*), que possibilita a construção de interfaces gráficas atraentes e amigáveis, famosos *sites* acessados por pessoas do mundo inteiro, dependendo da permissão concedida. O conglomerado de dados, nos mais variados estados é capaz de gerar um amplo leque de informações e conhecimento.

O dinamismo e a instantaneidade da troca de informações, a interatividade e o alcance mundial são alguns dos aspectos que a tornam ainda mais atraente para os artistas ligados à tecnologia, conforme as considerações de Nunes (2003, p. 20). A arte invade a Internet como num contra-ataque ao poder imaterial, virtual e silencioso exercido sobre os indivíduos a mercê da tecnologia.

Arte na *Web*, não *Web Arte*

Web Arte: arte + Internet. Sem dúvida, um dos grandes desafios dessa geração de artistas é explorar em obras vários aspectos da rede e das relações humanas que se constituem através dela. Como afirma Prado, essa forma de comunicação estabelece diferentes formas de relacionamento e necessidade humanas, uma vez que se sobrepõe

² A *World Wide Web* é um protocolo utilizado na Internet que surgiu na década de 1980. Através desse protocolo há disponibilização de conteúdo em *sites*.

revolucionando o modo tradicional de comunicação anteriormente utilizado, como a televisão (PRADO, 2003, p. 20).

Com as diferentes formas de relação via rede, surge a possibilidade de explorar artisticamente as questões de interatividade virtual, relação entre indivíduos que se conhecem apenas pela rede, o trabalho cooperativo permitido pelos *Blogs* e *Wikis*, as formas de contato estabelecidas com texto e imagens, e, como talvez as questões mais interessantes e frutíferas para a reflexão, a modificação dos conceitos de tempo e espaço ocasionados pela “virtualização”.

Porém, talvez pelo fato de ainda não existir um amplo conhecimento dessa prática artística, há muitos que compreendem a *Web Arte* como práticas e técnicas artísticas utilizadas na construção de *sites* comerciais e ambientes virtuais. Museus e galerias virtuais, com o válido esforço de tentar aproximar a arte tradicional do público, são meramente reproduções do ambiente e das obras reais, “catálogos dinâmicos” de exposições. Como afirma Prado, *A Internet* aqui funciona como um meio de divulgação das artes, com um caráter informativo, e não como objeto de estudo ou ferramenta para a produção de artes (1997, apud NUNES 2003).

Como afirma Rush (2006), não se pode confundir uma obra de arte com práticas artísticas utilizadas em um objeto, uma imagem, um espaço virtual cujo objetivo principal não é artístico. Muitas propagandas utilizam técnicas artísticas para aumentar seu alcance, mas não são obras de arte. O artista faz a obra sem uma intenção inicial de comercialização, mas de reflexão e exploração de conceitos.

Interatividade e colaboração

A flexibilidade do Hipertexto confere à Grande Rede possibilidades diferentes, e atualmente muito comuns, de colaboração e interatividade. Cada *site* procura uma maneira de entreter o visitante, com jogos, fóruns, notícias, *blogs* ou *chats*. O formato da rede é dinâmico por essência e exige participação. No campo da *Web Arte*, o conceito de colaboração é aplicado em muitas obras onde o *internauta* participa na elaboração ou conclusão do que é proposto pelo artista:

“Do ponto de vista artístico, as redes contêm duplamente as pessoas como um de seus elementos ativos: enquanto indivíduos, “mestres temporários” da situação e enquanto co-autores num sistema participativo com certos graus de liberdade e de possibilidades” (PRADO, 1997, p. 31).

A participação observada também é estimulada pela interatividade. A interatividade representa a possibilidade de relação direta entre o “espectador” – que na verdade aqui é um participante – e a obra de arte. A arte de Lígia Clark (1920-1988), já demonstrava a interatividade sem o uso do computador. As esculturas da série *Bichos* (1960) eram consideradas inacabadas; somente quando o visitante pusesse suas mãos na escultura e a modificasse a seu gosto o resultado seria uma obra de arte. Da mesma forma ocorre na rede, com a possibilidade de múltiplos visitantes, de diferentes localidades, interagirem juntos, simultaneamente, numa obra de arte.

Porém, também é explorado o lado inverso da interatividade. Em trabalhos como *Unendlich, fast...*, não há nenhuma ação possível ao visitante, que não seja procurar algum elemento visual através das barras de rolagem da página. Apenas um reflexo da imensidão azul do céu como uma metáfora à imensidão do *ciberespaço*, “uma página web sem qualquer tipo de informação textual ou link”, como afirma Nunes (2003, p.

32). Essa abordagem leva o visitante a reações variadas, geralmente ocasionando estranheza, uma vez que, quando exerce suas atividades corriqueiras na rede, como ler um e-mail, uma notícia, fazer *uploads* e *downloads* de arquivos, sem perceber, interage de modo praticamente automático com a máquina e com os indivíduos, sempre com uma expectativa de encontrar a dinamicidade característica dessas estruturas.

A rígida estrutura da rede

Como Nam June Paik questionou o uso da televisão como principal meio de comunicação, sendo que ele também a colocava como ferramenta e matéria-prima de sua produção artística, os artistas voltados para a *Web Arte* também questionam a própria estrutura da *Internet*, que, mesmo como um meio “novo” de comunicação, já possui “parâmetros” seguidos por uma série de *sites*, que são construídos dentro de estruturas bem definidas.

Ao “navegar” pela rede, o usuário, ou *internauta*, se depara com *sites* de estruturas semelhantes: a maior parte possui um “cabeçalho”, definido como *banner*, menus com botões que o direcionam a outras páginas, uma área no centro do *site* dedicada à exibição dos conteúdos. Mesmo os que possuem outras formas de disposição, utilizam os mesmos elementos: exibem botões e *banners* comerciais (propagandas exibidas no *site*), links que direcionam para textos, sempre numa seqüência lógica.

Dessa forma, as distorções propositalmente provocadas por artistas, questionam fortemente a grande preocupação com a funcionalidade de um *site* comercial, gerada pelos conceitos de eficiência e eficácia tão presente nos ambientes de negócios, cuja sentença do não cumprimento é a ausência de lucro. Como ocorre com a televisão, o uso comercial da *Internet* parece sufocar a criatividade.

Os menus devidamente posicionados são substituídos por uma descontinuidade de botões lançados nas páginas; as *pop-ups* (janelas independentes que se abrem quando o usuário entra num *site*, ou em um *link*), são colocados em grandes quantidades, disparados de forma a impressionar o visitante, ao tomarem toda a tela do computador.

Como afirma Prado: “a criação em rede é um lugar de experimentação, um espaço de intenções, parte sensível de um novo dispositivo, tanto na sua elaboração e realização como na sua percepção pelo outro” (2003, p. 25). As propostas artísticas, ao frustrarem a expectativa praticamente automática do visitante de esperar que um *link* o direcione a outra página, ou de encontrar os elementos visuais com os quais está habituado ao acessar um *site*, possibilitam as mais diversas reações e percepções: surpresa, reflexão, irritação, admiração.

O direito autoral e o anonimato

A reprodutibilidade de Benjamin é vista na *Internet* como uma base comum de sua existência. Multiplicam-se pela rede, no que diz respeito às imagens, reproduções, releituras, e-mails com os mais diversos tipos de material visual. As ferramentas de alteração de imagens, como o famoso *Photoshop* ou o *Corel Draw* possibilitam as mais diversas intervenções em imagens, exibidas e propagadas de forma incontrolável.

Assim, qualquer obra de arte existente em um museu real, físico, desde que tenha uma imagem digital – o que não é difícil – pode receber uma nova face, distorções, cores, texturas, ser completamente desfigurada e colocada à mostra nesse grande painel virtual da *Hipermídia*.

A *Web Arte*, como um “produto do meio”, não possui reservas na multiplicação de suas obras, no “uso indevido” de uma obra de arte como sua reprodução e difusão. Em muitas demonstrações, quanto mais são divulgadas, mas elas deixam de ser meramente um projeto e se tornam de fato obras. A riqueza da reflexão está justamente na intervenção, no recorte, na distorção causada pelo outro. Assim, por mais que um projeto seja elaborado, pensado, discutido e concretizado por um grupo de artistas, a intervenção curiosa, reflexiva do visitante dá à obra um pouco de seu direito autoral.

Até mesmo o anonimato é explorado pelo próprio artista na rede. O *site Jodi* ficou por um tempo na rede como uma obra de autoria anônima, e só mais tarde foi apresentado como obra da dupla de artistas. Tão anônimo quanto o navegante da rede, que dá opiniões polêmicas em ambientes de discussão, que invade sistemas e burla leis, que compõe os milhões de visitantes diários dos *sites* de notícias, pode ser o artista de rede, como no início de suas indagações foi Marcel Duchamp com sua fonte. O reconhecimento da autoria, aqui, não é mais importante do que o questionamento do anonimato, uma atitude ao mesmo tempo comum e inversa ao culto da fama, que inebria as massas exibindo alguns de seus casos de sucesso.

Projetos artísticos

Desertesejo

O projeto artístico *Desertesejo*, que significa “Deserto + Desejo” foi desenvolvido em 2000, por Gilberto Prado, dentro do programa Rumos Itaú Cultural Mídias Interativas, em São Paulo, Brasil. Segundo o próprio autor, “o projeto é um ambiente virtual interativo multiusuário para web que explora poeticamente a extensão geográfica, as rupturas temporais, a solidão, a reinvenção constante e a proliferação de pontos de encontro e partilha” (PRADO, 2003).

Minuciosamente elaborado, o projeto foi desenvolvido em linguagem VRML, que permite a modelagem de ambientes de terceira dimensão. Entre as pesquisas, a definição dos ambientes, a modelagem, a equipe formada de especialistas em modelação e design, através das diretrizes dadas pelo artista, trabalhou mais de um ano na elaboração.

O resultado é a possibilidade de navegar por três ambientes imaginários, conectados entre si, que favorecem a reflexão sobre diferentes tipos de interação, ou solidão no deserto. Cada ambiente tem suas particularidades, como topografia, luminosidade, ausência ou não de outros participantes.

Ao entrar no primeiro ambiente, que tem a função de um hall, o visitante se depara com uma caverna, com uma fenda superior, de onde caem pedrinhas, todas “clicáveis”. Ao clicar sobre uma das pedras, o visitante é direcionado para um dos três ambientes, e carrega aquela pedra consigo, podendo depositá-la em um dos montes disponíveis em cada um deles, chamados de *apaicheta*. Isso só pode ser feito uma única vez.

Essas pedras são uma alusão do artista a uma viagem feita por ele ao deserto de Atacama, no Chile. Lá, ele observou que no meio do deserto haviam montes de pedras empilhadas. Perguntando a um nativo, descobriu que se tratavam de lugares especiais, onde cada pedra era trazida do lugar de origem de onde as pessoas partiam, e eram depositadas ali representando a chegada da pessoa àquele local. O artista utilizou esse meio para fazer um contador no ambiente, através das pedras. Uma metáfora dos

vestígios que são deixados pelos indivíduos nos lugares por onde passam durante a vida, ou nas pessoas com quem se relacionam.

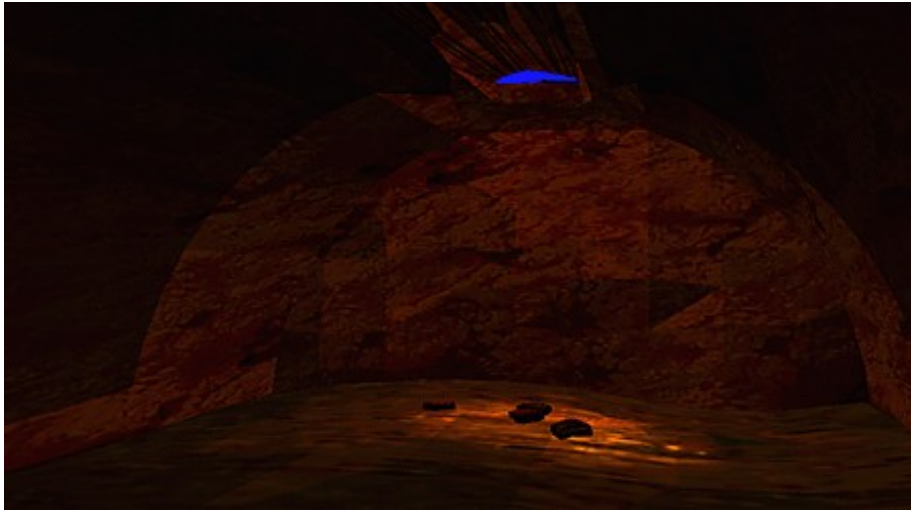


Figura 1: A caverna
Fonte: Prado, 2003

Ao entrar em qualquer ambiente, o visitante assume a forma de cobra, onça ou águia. Isso determinará sua forma de navegação: se for cobra, sua visão será no nível do solo, rastejando pelos ambientes. Se for onça, terá uma visão mais acima do ambiente, e se for águia poderá voar sobre as montanhas. O visitante nunca saberá, porém, que forma assumirá nos ambientes, por ser atribuída a ele aleatoriamente. Os ambientes também são adentrados aleatoriamente, de acordo com a pedra que o indivíduo escolher na caverna.

O ambiente Ouro

É o ambiente em que o visitante navega solitário. É composto de estruturas rochosas suaves, um cânion e uma neblina que permeia todo o ambiente. O céu é azulado. A sensação é de um deserto sem fim, em que se pode refletir sobre o ser, o estar, sem um rumo definido. O barulho do vento aumenta ainda mais a sensação de se estar em um ambiente aberto, como também a sensação de solidão e contemplação.

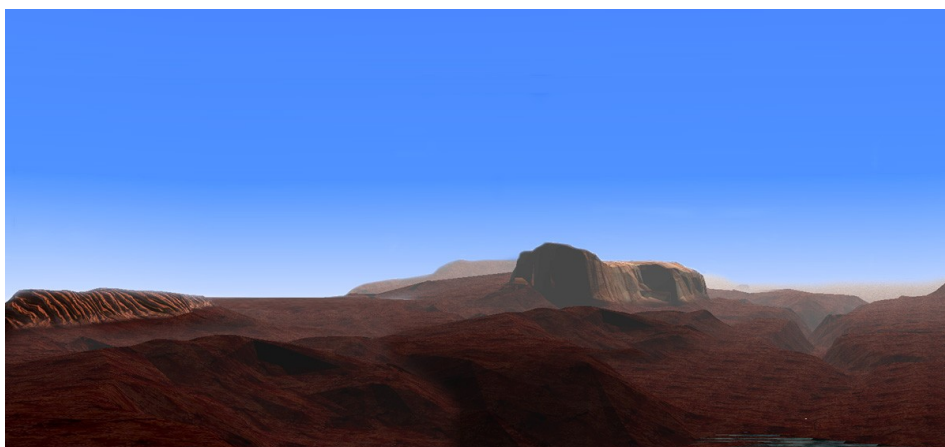


Figura 2: Ambiente Ouro
Fonte: Prado, 2003

Viridis

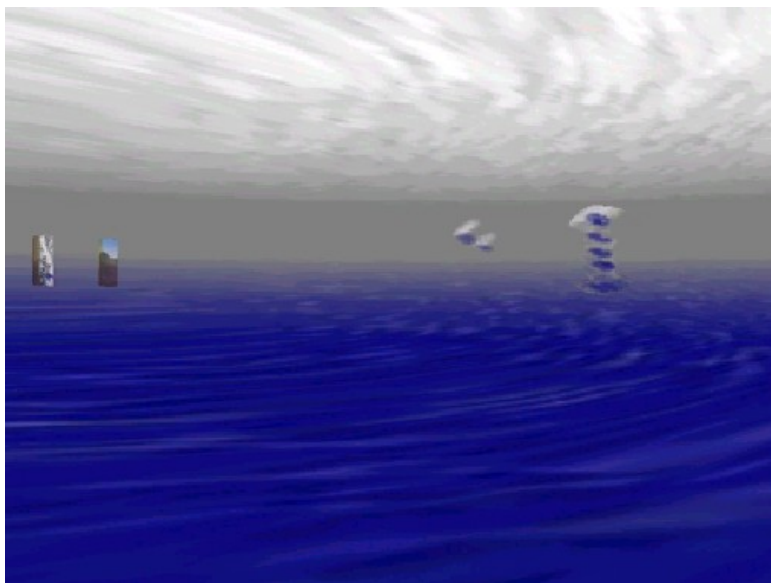


Figura 3: Ambiente *Viridis*
Fonte: Prado, 2003

Viridis é uma palavra grega usada para designar tanto a cor do céu quanto a cor do mar, apesar da diferença entre os dois. Nesse ambiente *Viridis* representa a junção desses dois elementos em um só. Não obstante seu *layout* se pareça com o mar e o céu. O visitante flutua sobre essa imensidão azul, e já pode perceber a presença de outros visitantes, através de uma sala desse ambiente, chamada “sala dos cinco céus”.

Nesta sala, feita de cinco paredes representando cinco céus, é possível perceber a presença de outros visitantes através das mudanças de cor dos “céus”, como explica Prado:

Em outras palavras, o navegante está presente em uma sala que vai mudando a cor das suas paredes em função da cor local do céu daquelas mesmas pessoas que estão entrando no ambiente. É uma forma de transformar os sufixos de localização que vêm com os e-mails dos visitantes .br, .uk, .jp, .fr, .es, .de, etc., essa informação, em dados poéticos³. (2003, p.90)

Plumas

O ambiente Plumas efetiva o contato com os outros visitantes do *site*. Nele há um *chat* 3D em que é possível, ao mesmo tempo em que se conversa através de texto com os demais visitantes, observá-los pelas suas formas, conforme os avatares que assumiram ao entrar no ambiente. Há também figuras aladas e terrestres que passeiam pelo ambiente, no caso de não haver nenhum outro participante no momento, para dar ao visitante a perspectiva de outros seres interagindo com ele. A estrutura do ambiente abriga elementos dos dois ambientes anteriores, numa junção entre “real” e “imaginário” dentro dos próprios ambientes.

³ Através do número do IP do visitante que entrava no ambiente *Viridis*, criou-se um banco de dados onde extraímos as informações necessárias para a programação das páginas. (De que região do mundo ele está acessando e qual o horário GMT). Toda programação foi desenvolvida em Cold Fusion.



Figura 4: Ambiente Plumas

Fonte: Prado, 2003

Os textos, os “rastros”, as visões e velocidades diferentes deixadas pelos visitantes do projeto constituem relações novas, inusitadas, inesperadas. Como conclui o artista:

Os usuários são transportados para um pedaço de deserto povoado on-line, um momento presente (e/ou futuro) no qual florestas antes habitadas, hoje são espaços de visita avataresca, onde já foi o fundo do mar ou de rio, hoje voam as águias e rastejam as cobras. Ou ainda 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 para participações. (2003, p.92).

Jodi

“Caótico”. Assim pode ser definido, dentre tantos outros adjetivos, o trabalho *Jodi*, da artista holandesa Joan Heemskerk e do belga Dirk Paesmans, para aqueles que não têm contato com *web arte*, e “esbarram” no *site* quando estão realizando qualquer tipo de pesquisa na Internet. Elaborado em 1995, seus autores permaneceram anônimos durante um longo período, até revelarem sua obra, uma das primeiras manifestações da *Web Arte*, tida como referência e influência de várias obras posteriores.

A programação é a base para transformar os códigos em linguagem poética. Textos que tremem, arquivos executáveis que podem ser salvos nos computadores, janelas que ficam percorrendo a tela do computador, falta de senso ou lógica remetem ao medo da perda de informações valiosas pela interferência de vírus ou panes nos sistemas, bem como perda de pessoas ou bens valiosos fora do ambiente computacional. *Jodi* representa o uso da metalinguagem na construção de sua poética.

A cada acesso ao *site*, o visitante se depara com uma página inicial diferente. Com codificação em HTML, a função das páginas de levar algo traduzido da máquina para o homem, é invertida: o visitante enxerga na interface algo ilegível para ele, um

amontoado de letras, números, traços; mas os códigos das páginas em HTML podem possuir, escondidos, uma significação. É a inversão dos papéis na tecnologia, a quebra da visão fixa dos conceitos de comunicabilidade e facilidade de navegação.

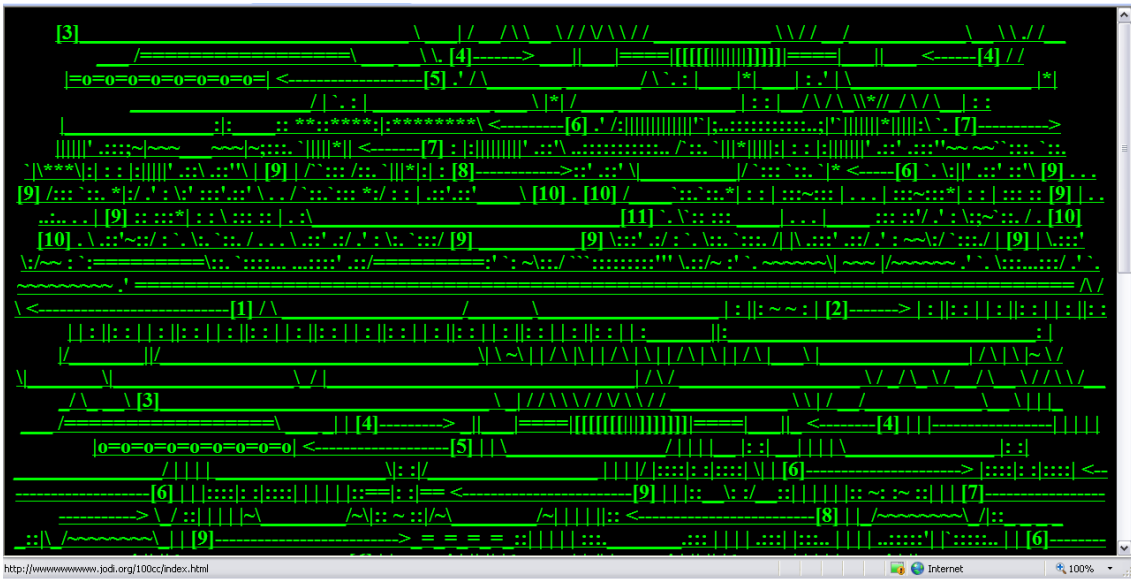


Figura 4: Uma das páginas de Jodi
 Fonte: site Jodi (www.jodi.org)

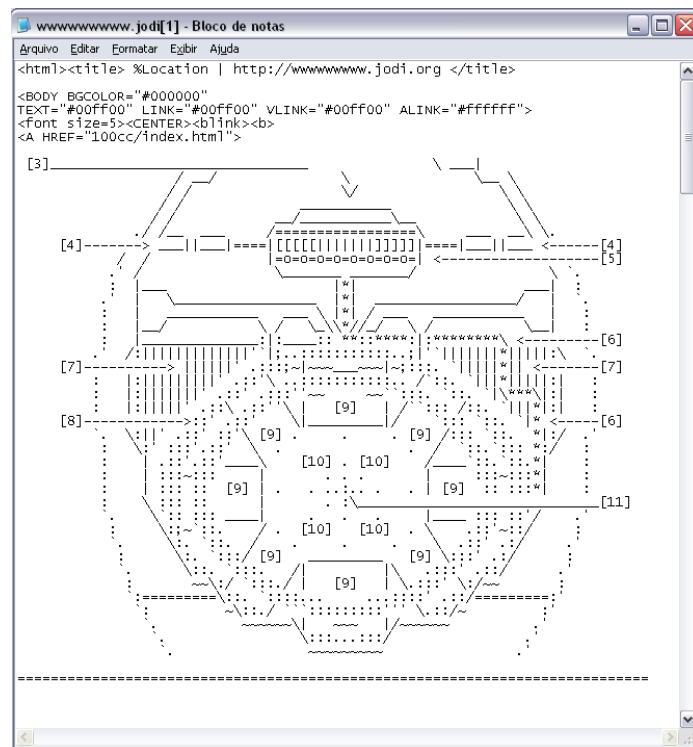


Figura 5: Código fonte da página acima
 Fonte: site Jodi (www.jodi.org)

INS(H)NAK(R)ES

Este site foi desenvolvido em 2000, pelo grupo Artecno/UCS, liderado por Diana Domingues. O trabalho consistiu em uma *webinstalação* onde o visitante manipulava uma “cobra-robô” através da rede em um ambiente com cobras verdadeiras. Essa cobra-robô, denominada “Ângela”, tem seus movimentos captados por sensores de presença, que permitem, através do contato com outros sensores, a liberação de líquido e alimento para as serpentes, conforme afirma Domingues (2002, p. 76). Uma câmera instalada na cabeça do robô permitia ao visitante observar o espaço de uma visão nova, transportando seu corpo para o corpo da máquina, tornando-se outra cobra no serpentiário do Museu de Ciências Naturais da Universidade de Caxias do Sul.

O sentido da experiência é trazer ao participante a sensação de estender seu corpo até outro lugar de forma remota, tornando-se extensão da máquina, como também a máquina se torna extensão de seu corpo. Os ambientes virtuais se tornam cada vez mais “biológicos”, naturais para o indivíduo que se insere nele, e o indivíduo se torna cada vez mais dependente da tecnologia, dos processos automáticos e virtuais, para estabelecer relações com o próximo. Como todas suas intenções, pensamentos e emoções são disseminados em forma de dados pela rede, também seu corpo pode ser, seja na forma de avatares, seja na experiência de viver como uma cobra, olhar o mundo de uma nova posição, se arriscar no ambiente que fisicamente ofereceria perigo.

Segundo Domingues, “nesta condição, pelas interações complexas entre o orgânico e o inorgânico, o real e o virtual, o natural e o artificial, não podemos pensar mais em nos limitar à vida como ela é, mas recriar o mundo, pensando na vida como ela pode ser”. De fato, o ambiente da rede é propício para a exploração de novos caminhos, para o entendimento do ser a partir de uma nova realidade.



Figura 6: Algumas imagens do projeto *INSN(H)AK(R)ES*

Fonte: *site* www.ouroboros.com.br

O trabalho foi posteriormente anexado a outro mais recente, Ouroboros (2002).



Figura 7: Entrada do site *Ouroboros*
Fonte: site www.ouroboros.com.br

Expedições na rede

A complexidade das estruturas de comunicação formadas pela Internet impressiona. O volume de dados, que são convertidos, interpretados, transformados por cada um em informações e conhecimento, parece inesgotável, como ver o oceano se perder no horizonte quando se está em mar aberto. A malha formada por essas interações se torna cada vez mais emaranhada e densa.

Porém, nada disso existe sem a participação do indivíduo, que constrói e destrói essa malha, que domina e se subordina, muitas vezes tornando-se dependente da interação com a máquina para interagir com o outro. Os questionamentos envolvidos nessas relações desse indivíduo são campo fértil para a arte.

A *Web Arte* tem a capacidade de servir aos propósitos artísticos de questionamento da mesma forma que os consagrados dispositivos encontrados ao longo da história, como a pintura, a dança, a música. A transformação da ótica da sociedade através da tecnologia implica também na construção de uma nova ótica artística para compreender essas mudanças. Como afirma Domingues, “nesta condição, pelas interações complexas entre o orgânico e o inorgânico, o real e o virtual, o natural e o artificial, não podemos pensar mais em nos limitar à vida como ela é, mas recriar o mundo, pensando na vida como ela pode ser” (2002, p. 78).

Ainda há muito que se pesquisar e explorar a respeito da cibercultura, compreender seus rumos, anseios, dificuldades, facilidades. Muito poderia ser abordado neste estudo, que certamente servirá a trabalhos posteriores, devido a grande profundidade das reflexões. Toda a complexidade e imensidão característica das relações virtuais com certeza são o maior fomento para o desenvolvimento e aprofundamento das reflexões nessa forma de expressão artística.

Referências

BENJAMIN, WALTER. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: *Magia E Técnica, Arte E Política*. Editora Brasiliense, São Paulo, 1996.

DOMINGUES, DIANA. *Desafios da ciberarte: corpo acoplado e sentido ampliado*. In: *Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI*. Unimarco Editora, São Paulo, 2002.

MORAIS, Frederico. *Panorama das artes plásticas séculos XIX e XX*. Apresentação Ernest Mange. 2. ed. rev. São Paulo: Itaú Cultural, 1991. Disponível em: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3907&cd_item=8&cd_idioma=28555

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. *Museu Virtual Experimental*. Disponível em <<http://www.macvirtual.usp.br/mac/experimental.asp>>, acesso em 19/05/2008.

NUNES, FÁBIO OLIVEIRA. *Web Arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet*. Campinas, São Paulo: [s.n.], 2003 (p. 18). Disponível em: <<http://libdigi.unicamp.br/document/?code=vtls000303193>>, acesso em 22/04/2008.

INSTITUTO ITAÚ CULTURAL. *Enciclopédia de artes Visuais*. Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm>, acesso em 22/04/2008.

ORTIZ RAMOS, ET AL. *Cultura audiovisual e arte contemporânea*. São Paulo Perspec., Jul 2001. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392001000300003&lng=pt&nrm=iso>, acesso em 22/04/2008, 13:28h.

PRADO, GILBERTTO. *Arte Telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. Itaú Cultural. São Paulo, 2003.

RUSH, MICHAEL. Novas mídias na Arte Contemporânea. Editora Martins Fontes. São Paulo, 2006.