

ASPECTOS DA PRODUÇÃO BRASILEIRA DE WEB ARTE

Fábio Oliveira Nunes

Resumo – Trata-se de um breve relato sobre a produção artística brasileira para a rede Internet que visa contextualizar a produção recente em arte telemática, abordar alguns trabalhos brasileiros – de diferentes tecnologias e conceitos – disponíveis atualmente na rede e propor a discussão da apropriação – estrutural e semântica – do meio em questão.

Palavras-chave – Arte contemporânea, Arte e novas tecnologias, Internet, Web arte, Net-art.

ANTECEDENTES

As experiências artísticas utilizando-se de redes já datam de algum tempo. Muito antes do advento do computador pessoal, a arte postal – no Brasil, muito em voga nos anos 60 – foi um movimento transnacional, muitas vezes paralelo ao circuito oficial das artes, onde os artistas trocavam imagens por meio do correio tradicional. Estabelecem-se intercâmbios de imagens e delineia-se a produção de trabalhos artísticos coletivos com participantes fisicamente distantes.

Com os avanços tecnológicos no campo dos satélites e das transmissões eletromagnéticas, surge um novo elemento para a produção de experimentações artísticas: o instantâneo. Agora, torna-se possível estabelecer novos vínculos e intercâmbios imagéticos com possibilidades sincrônicas, uso do tempo real como parte inerente ao trabalho artístico e o alcance fisicamente distante. Assim, começam as primeiras experiências artísticas utilizando-se de artefatos eletroeletrônicos como a televisão de varredura lenta (Slow Scan TV), o telefone, o fax, e as redes de computadores que de início eram estabelecidas somente para eventos determinados e logo a seguir, desfeitas. Com o início do uso comercial da Internet, as estruturas – redes físicas e conexão de espaços – para as experimentações artísticas em rede computacionais, antes estabelecidas para eventos pontuais, deixam de ser unicamente efêmeras.

ARTES NA REDE INTERNET E WEB ARTE

Os espaços que levam a insígnia “artes” na Internet, de um modo geral, encontram-se em dois grupos distintos. A rede mundial pode ser utilizada como meio de divulgação de trabalhos que existem independentemente da rede – pinturas, esculturas, vídeos – e que utilizam códigos e técnicas inerentes aos meios a que pertencem, apresentando-se na rede sob a forma de fotografias, espaços em terceira dimensão simulando galerias de arte e vídeos em *streaming*[1].

© 2003 ICECE

Porém, o que nos interessa aqui são trabalhos artísticos que existem dentro das especificidades do meio, questionando suas práticas, utilizando suas capacidades de alcance/tempo real, proporcionando mundos virtuais ou desenvolvendo espaços com tecnologias específicas para a Internet, enfim, realizando trabalhos que desde a sua concepção, voltam-se para a sua existência através da rede. Para estes trabalhos, surgiram vários termos como *ciber-art*, *net-art* e *web arte*. Gilberto PRADO[2] define:

Sites de realização de eventos e trabalhos na rede: (...) nos dois grupos que se seguem elas (as redes) intervêm mais como 'obra'. Essa participação pode ser compartilhada diretamente com outros ou ser desencadeada a partir de dispositivos particularmente desenvolvidos e direcionados para esses eventos. Por esta classificação, não queremos dizer que os artistas sejam definidos por uma única forma de trabalhar como sua característica exclusiva. As diferentes aproximações artísticas de produção em rede não se excluem, elas são algumas vezes complementares e geralmente concomitantes.

a) Dispositivo: É uma estrutura em rede estendida em diferentes locais, onde o espectador e/ou artista age – sem estar em contato com outras pessoas – diretamente sobre o dispositivo, para iniciar uma ação. O trabalho artístico se estabelece com o desencadear da ação que é proposta pelo artista, conceptor da 'obra' e que se inicia com a participação do espectador.

(...)

b) Interface de contato e partilha: Trata-se também de formações efêmeras de redes, mas nas quais os trabalhos existem somente e graças a diferentes participantes em locais diversos. Não é somente a noção de fronteira que é quebrada, mas também o desejo de estar 'em relação' com outros. As redes nesse caso são utilizadas sobretudo com a intenção de um trabalho coletivo e partilhado.

PARTICULARIDADES DA WEB ARTE

A produção em web arte está necessariamente ligada ao campo de significações que a rede Internet suscita e também as especificidades técnicas e conceituais que nela se inserem. Primeiramente, esta produção é calcada na efemeridade tecnológica – onde há um permanente caráter de atualização – e em determinados casos, no caráter percebível da

March 16 - 19, 2003, São Paulo, BRAZIL

International Conference on Engineering and Computer Education

informação. O fluxo informacional disponível no universo telemático proporciona um envelhecimento muitas vezes precoce.

Enquanto meio de expressão, a web arte apresenta-se com uma linguagem ainda em definição. Muito do que é produzido para a Internet parte de pressupostos oriundos de traduções/transcodificações de outros meios como a pintura, a fotografia, o cinema, o vídeo e o design impresso. Parte de um processo recorrente em diversos momentos da história da arte, onde a linguagem de um novo meio nasce a partir de nuances dos meios existentes até então.

Por outro lado, em vertente avessa, encontram-se trabalhos que entendem “o meio como mensagem” e abordam o universo do usuário em rede: os caminhos bifurcados, a navegação solitária, o receio de contaminação por vírus e as suas expectativas – velocidade de carregamento, legibilidade – diante de cada página ou espaço navegado. Esses trabalhos muitas vezes exigem um repertório extremamente específico, onde conhecer a práxis da rede proporciona outros níveis de leitura. Entre os trabalhos mais conhecidos de auto-referência na rede, está o *Jodi*[3], que originou um “estilo” de sites artísticos, onde elementos de composição de sites da Internet (botões, animações, listas de arquivos) passam a ter uma dimensão estética, compondo um mundo extremamente caótico, repetitivo, desconexo. Sobre este site, DONATI escreve:

Na relação homem-máquina, existe a necessidade de interfaces para que se estabeleça a comunicação, para que uma informação reconhecida pela máquina torne-se legível ao homem e transmita assim um significado. Este ir e vir de códigos, como traduções sucessivas que se sobrepõem em níveis, trabalhados pelo repertório do interpretante, é representado neste site por imagens de texto que se transformam em códigos de barra, enquanto o código de cores da linguagem HTML traduz a cor vermelha para um número binário. Este site apresenta esta intertextualidade entre códigos, mas vem reverter esta situação, na medida em que produz ruídos, “chuviscos”, interferências e não efetiva a comunicação, por não alcançar o sentido esperado.

Porém, os ruídos de comunicação não são a única forma de abordagem da metalinguagem em web arte. O site “Willkommen bei Antworten”[4], proporciona um questionamento do visitante diante da espera em frente à tela de seu computador e suas expectativas. É constituído de uma interface que se assemelha a um visor eletrônico de lanchonetes, que indica o número atual e mais abaixo, o seu número. O artista, em alemão, pede: “por favor, espere!”. Já o site “Unendlich, fast...”[5] que se constitui em uma única página de fundo azul, com barras de rolagem tanto verticalmente quanto horizontalmente sem texto ou imagem

– apenas pequenos traços, não estão associados a nenhum link ou ação. O visitante se depara com um imenso azul, uma página web sem qualquer tipo de informação textual ou link, em que a única ação possível é tentar procurar através das barras de rolagem, a existência de algum elemento de significação. Neste trabalho, o artista questiona o meio e a tão proclamada interatividade intrínseca a Internet.

Há ainda trabalhos que buscam a especificidade do meio através da participação e interação de visitantes entre si e/ou diretamente no trabalho proposto. São espaços (net-instalações), happenings ou eventos que podem fazer referência a algum meio de origem, distante da Internet ou serem auto-referentes e que através de dispositivos de ação em espaços remotos, *webcam*[6], *chats*[7] e ambientes multi-usuário, proporcionam uma interação em tempo real nos espaços e o contato direto entre indivíduos num universo comum.

ARTISTAS BRASILEIROS

No Brasil, podemos observar diversas linhas de trabalho que adotam a rede Internet para a realização de experimentações artísticas, utilizando-a tanto em relação a espaços externos físicos como também, sob a forma de sites artísticos e ambientes virtuais em terceira dimensão. Alguns dos trabalhos aqui citados fazem parte de eventos consagrados como a Bienal de São Paulo[8].

Em relação a espaços físicos distantes conectados – muitas vezes, espaços expositivos de instituições culturais – temos a pesquisa artística de Eduardo Kac[9], que estabeleceu a “telepresence art”, utilizando câmeras e outros dispositivos em trabalhos como “Ornitórrinco in Eden” (1994), onde via rede era possível estabelecer uma colaboração compartilhada de controle de um robô por participantes anônimos, mais tarde, o artista passa a se dedicar a arte transgênica desenvolvendo trabalhos como “Gênesis”[10] (2000), apresentada no Instituto Cultural Itaú, em São Paulo. A instalação Gênesis constitui-se em uma sala de paredes escuras com uma projeção de vídeo. Na primeira parede, uma transcrição de um pequeno trecho do antigo testamento onde é possível entender uma possível “autorização” divina para as intervenções da atual engenharia genética: “Deixe que o homem domine sobre os peixes do mar, sobre as aves do céu e sobre todos os seres vivos que se movem na terra” (Gênesis 1, 28). Em outra parede, a transcrição do texto em inglês para o código Morse e em uma terceira, a tradução do código Morse para o código genético DNA. Cria-se aqui um gene sintético, advindo do texto bíblico. O crítico de arte Arlindo Machado[11], um dos curadores da exposição, descreve o funcionamento desta instalação:

O gene sintético contendo o texto bíblico é, em seguida, transformado em plasmídeo (anel de DNA extracromossômico capaz de auto-replicação) e então injetado numa bactéria E.

coli, que o reproduzirá às próximas gerações. As bactérias contendo o gene Genesis apresentam a propriedade de fluorescência cã (azul esverdeado) quando expostas à radiação ultravioleta e coabitam uma placa de Petri com outra colônia de bactérias, não transformadas pelo gene Genesis e dotadas da propriedade de fluorescência amarela quando submetidas à mesma radiação ultravioleta. À medida que as bactérias vão entrando em contato umas com as outras, um processo de transferência conjugal de plasmídeos pode acontecer, produzindo as seguintes alterações cromáticas: 1) se as bactérias cãs doarem seu plasmídeo às amarelas (ou vice-versa), teremos o surgimento de bactérias verdes; 2) se nenhuma doação acontecer, as cores individuais serão preservadas; 3) se as bactérias perderem seus respectivos plasmídeos, elas se tornam ocre.

O processo de mutação cromática das bactérias pode se dar naturalmente ou pode ser também ativado por decisão humana, por meio da radiação ultravioleta, que acelera a taxa de mutação. No espaço da galeria onde ocorre a experiência, tanto os visitantes locais como os visitantes remotos (que participam do evento pela Web) podem ativar ou desativar a radiação ultravioleta, interferindo, portanto no processo de mutação e ao mesmo tempo possibilitando visualizar o estágio atual das combinações de cã, amarelo, verde e ocre.

A instalação Gênesis constitui-se em um evento que se utiliza a Internet para estabelecer ao visitante, um controle remoto para a interação em um espaço físico: ativar a radiação ultravioleta para mutação das bactérias. Por meio do site, o internauta irá observar o status da radiação (ligada ou desligada) e imagens em tempo real, exibindo as bactérias do espaço expositivo e suas alterações cromáticas.

Em “Mediamorphose”[12], do artista franco-brasileiro Roberto Cabot, no interior de uma instalação transmídia na 25ª Bienal de São Paulo, uma câmera de vigilância captura imagens dos visitantes do espaço expositivo – tendo ao fundo uma pintura em anamorfose – e simultaneamente as projeta em um outro ambiente, mostrando ao fundo, o que antes não era inteligível: um batalhão de soldados “em ação” em torno do visitante. As imagens capturadas são também disponibilizadas imediatamente em um site, possibilitando o acesso à imagem de todos os visitantes do espaço, organizados por dia e hora de inclusão no banco de dados. O artista aborda nossa condição como ser observado, diante de um olhar eletrônico onipresente que muitas vezes se dá distante da nossa percepção.

Uma outra utilização da Internet em relação a espaços externos físicos foi realizada por Gilberto Prado, na

net-instalação “Depois do turismo vem o colonismo”[13] (1998), no Paço das Artes em São Paulo, onde a disponibilização de imagens do espaço expositivo em tempo real na rede, mesclada por imagens de banco de dados, pautava o olhar estrangeiro e a antropofagia.

Já a utilização artística da Internet sob a forma de sites é a mais comum e caracteriza-se normalmente por ser menos efêmera quando comparada com os eventos realizados em intercâmbio com espaços físicos remotos. Alguns artistas partem para a estetização e destituição de função de elementos do universo da própria rede. Um bom exemplo disso, é o site “Lands Beyond”[14] (1997), dos artistas Thiago Boud’hors e Celso Reeks, onde elementos da interface computacional encontram-se em meio a nuances literários. No memorável “Netlung”[15] (1997), os artistas Diana Domingues, Gilberto Prado, Suzete Venturilli e Tânia fraga, a referência ao meio está no ato simbólico de respirar na rede, propondo diversos percursos sensoriais. Em “Perspectiva Clássica”[16] (1999) de Daniel Sêda, uma ciber-colagem enaltece a leitura fragmentada e simultânea.

Uma interessante metáfora ao tempo na Internet é vista no site “Cronofogia”[17] (2002) de Kiko Goifman e Juradir Muller, onde foi criado um “relógio web”. O trabalho é constituído de uma única página, com o nome do trabalho e as palavras-chave “violência, tempo, deterioração, morte” que se mantêm em ritmo contínuo de acende-apaga. Logo abaixo, apresenta-se uma imagem de carne em decomposição, que ocupa uma grande parte da janela. Mais abaixo, ainda há o incentivo para a participação do usuário através da frase “clique na imagem para disparar o relógio web”. Inicialmente, adentra-se a questão da expectativa do usuário: a busca de respostas claras a suas ações. A própria palavra utilizada na frase convidativa – “disparar” – dá a idéia de algo ressonante que provavelmente se configuraria com significância. Porém, ao clicar sob a imagem, somente uma linha horizontal passa e aparentemente nada acontece. Na verdade, o relógio web foi disparado e a imagem recebeu mais um clique que diminui a sua permanência, sua sobrevivência na web. Os artistas desenvolveram um mecanismo no qual cada imagem tem sua sobrevivência definida por um número – sabido somente pelos próprios artistas – de cliques somados de todos os visitantes. Ao alcançar o número definido, a imagem é automaticamente substituída por outra, igualmente com carne em decomposição. Assim como em outros trabalhos de colaboração coletiva, é o processo coletivo que determina o tempo de existência e o momento de morte e esquecimento da imagem ali exposta. São os cliques coletivos que quando somados, formam um resultado que enquanto processo é invisível para cada elemento da coletividade.

Outros trabalhos distanciam-se da referência direta ao meio e partem para a criação de faturas híbridas como em “Literaterra”[18] (2002), de Artur Matuck, um espaço de recombinação textual e “Econ”[19] (1999) de Sílvia Laurentiz, espaço virtual em terceira dimensão, onde o

visitante “caminha” por palavras, estabelecendo novas maneiras de ler um poema.

Em criações de terceira dimensão – Realidade Virtual – voltadas para a rede Internet, vale destacar a pesquisa de Suzete Venturelli e Tânia Fraga[20], bem como Gilberto Prado em “Desertesejo”[21] (2000), ambiente multiusuário onde aborda-se um universo de solidão, contemplação e ritos de passagem.

Assim, da mesma forma que a produção internacional, a multiplicidade de experimentações dos artistas brasileiros reflete paradigmas em formação, idéias que flutuam sob um mar de possibilidades e caminhos possíveis em meio a conceitos que vão emergindo diante do fazer artístico na web.

Fabio Oliveira Nunes é mestrando em multimeios no Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas – SP. E-mail: fabiofon@hotmail.com. Site: <http://webartenobrasil.vila.bol.com.br>.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CALAZANS, Flávio M. de Alcântara. *O poder e os efeitos da Realidade Virtual – O Solipcismo de Silício*. E-book disponível em *VirtualBooks*: <http://www.terra.com.br/virtualbooks>, 2001.
- DONATI, Luisa Angélica Paraguai. *Análise Semiótica do Site Jodi*. In: Cadernos da Pós-Graduação/Instituto de Artes, Volume 1, nº2. Campinas: Unicamp, 1997.
- KERCKHOVE, Derrick de. *Network art and Virtual Communities*. In: Parallel Gallery and Journal. http://www.va.com.au/parallel/x2/journal/derrick_dk/ddk.html (Visitado em 27/04/01).
- LEÃO, Lucia. *O Labirinto da Hipermídia*. São Paulo: Editora Iluminuras, 1999.
- MELLO, Christine. *Na Rede* (texto da curadoria Net Arte Brasil - 25ª Bienal de São Paulo). In: Site 25ª. Bienal de São Paulo. <http://www.bienalsaopaulo.org.br> (Visitado em 13/07/02)
- PRADO, Gilberto. *Estudo e criação dos sites de arte na rede Internet*. In: Anais do IX Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas. Volume 2. pp.296-204. São Paulo: ANPAP, 1997.
- _____. *Experimentações Artísticas em Redes Telemáticas*. In: Arte Unesp. Ano1, número1. São Paulo: Instituto de Artes da Unesp – Universidade Estadual Paulista, 1998.
- VANNUCCHI, Hélia. *Rompendo com as expectativas do usuário da Web*. In: Cadernos da Pós-Graduação/Instituto de Artes, Volume 3, nº1. Campinas: UNICAMP, 1999.

[1]Tecnologia amplamente utilizada em arquivos multimídia (vídeo e música) via Internet, onde a exibição ocorre simultaneamente ao carregamento do arquivo.

[2] PRADO, Gilberto. Estudo e criação dos sites de arte na rede Internet. In: Anais do IX Encontro Nacional da ANPAP – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas. Volume 2. pp.296-204. São Paulo: ANPAP, 1997. Neste texto, o artista define os sites de divulgação e os sites de realização.

[3] <http://www.jodi.org>

[4] <http://www.antworten.de>

[5] <http://www.thing.at/shows/ende.html>

[6] Webcams são câmeras conectadas a rede Internet que disponibilizam imagens em tempo real, que, atualmente, são de baixa resolução.

[7] Designação dada às salas de bate-papo da rede Internet. Essas salas possibilitam o contato textual entre os usuários em tempo real.

[8] A mostra de web arte da 24ª Bienal pode ser vista em <http://www.uol.com.br/bienal>. Já a mostra de net arte da 25ª Bienal pode ser vista no endereço: <http://bienalsaopaulo.terra.com.br>.

[9] Registro de trabalhos realizados pelo artista estão em: <http://www.ekac.org>.

[10] Gênesis foi apresentada no Brasil, em agosto de 2000, no Instituto Cultural Itaú em São Paulo, permanecendo on line durante o período da exposição. Texto explicativo sobre a instalação pode ser encontrado em: http://www.itaucultural.org.br/exposicoes/trabalho_do_artista/kak/genesis00.htm.

[11] Texto disponível em http://www.itaucultural.org.br/exposicoes/trabalho_do_artista/kak/genesis00.htm.

[12] O registro do trabalho encontra-se no endereço: <http://mediamorphose.org>

[13] <http://wawrwt.iar.unicamp.br/columnismo/columnismo.htm>

[14] <http://www.distopia.com/LandsBeyond/>

[15] <http://www.arte.unb.br/netlung/netlung.htm>

[16] <http://interaubis.tripod.com/navis/index.htm>

[17] <http://www.paleotv.com.br/cronofogia>

[18] <http://www.teksto.com.br>

[19] <http://www.pucsp.br/~cos-puc/interlab/in4/entrada.htm>

[20] Um dos trabalhos das artistas, Actbolus, pode ser visto no seguinte endereço: <http://www.unb.br/vis/lvpa/actbolus/index.html>

[21] <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo>