

Arte e Internet, da rede para a galeria

Maria Amelia Bulhões
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

A partir da análise da dificuldade do campo artístico em absorver a produtividade infinita da rede, exploramos o que tem sido feito em termos de uso da internet pelos artistas no Brasil. Focalizamos o pioneirismo de sua emergência e o caráter restrito desta produção, localizada fundamentalmente em espaços acadêmicos. Desenvolvemos algumas observações sobre as importantes contribuições dos web artistas brasileiros e contrapomos algumas experiências de pós-mídia arte. Destacamos como alguns artistas incorporam o pensamento em rede, ferramentas e imagens da internet, saindo do espaço *on-line* para articular diferentes mídias que circulam nos espaços exclusivos, reconhecidos e específicos da arte.

Palavras-chave: web arte, internet, pós-mídia arte

From the analysis of the difficulty of the artistic field in absorbing the infinite productibility of the internet, we explore what has been done in terms of internet use by artists in Brazil. We focus on the pioneerism of its emergence and the restricted character of this production, located mainly in academic spaces. We have developed some observations about the important contributions of Brazilian web artists and countered some post-media art experiences. We highlight how some artists incorporate the thought in network, tools and images of the internet, leaving the online space, to articulate different media that circulate in the specific, recognized and specific spaces of art.

Keywords: web art, internet, Postmedia art

Mesmo sendo o Brasil um dos países com maior número de usuários de internet no mundo, a penetração desta mídia no campo da arte é bastante restrita e suas possibilidades não são muito exploradas. Poucos artistas se dedicam a este meio com continuidade; normalmente realizam algumas experiências sem avançar muito na exploração de suas ferramentas. Ainda que a internet abarque completamente o dia a dia da maioria dos jovens, e mesmo de grande parte da população, este meio não é visto, pela grande maioria, como integrante do campo artístico.

A emergência da web arte no País coincidiu com os primórdios do uso da internet no mundo. Considerando que a disponibilização da internet ao uso público se inicia internacionalmente na segunda metade da década de 90 e que os trabalhos pioneiros de Olia Lialina e Vic Kosik são de 1996, *Lands Beyond* é bem atual no seu momento. Celso Reeks e Thiago Boud'hors criaram, em 1997, *Lands Beyond* (<http://www.distopia.com/LandsBeyond/>). Este trabalho é considerado pioneiro em web arte no Brasil, sendo reconhecido mundialmente. Nele os artistas refletem sobre questões de territorialidade e não lugar. Lembrando muito o trabalho do grupo Jodi, pelo modo aleatório de direções que toma ao navegarmos nele, o *site* traz referências e indicações de lugar com frases que se modificam pelo manuseio do espectador. Seu formato é simples, usando apenas html, o que torna a navegação fácil, e seu aspecto rico em cores traz uma estética especial ao trabalho. Dos mesmos artistas é *Sanctu*, de 1998 (<http://www.distopia.com/sanctu/>). Usando imagens tiradas de pinturas de Caravaggio, o *site* traz à tona a reflexão sobre o fim da sacralização da imagem, ao transformá-las em imagens pixelizadas e em formato de ícones de computador. Nas primeiras páginas do *site* há a opção de escolher entre seis ícones que são imagens coloridas de "santos". Em cada imagem encontra-se a porta de entrada para um labirinto de composições coloridas e evocativas de santificação com a imagem principal.

Ainda que emergindo precocemente, a prática da web arte no Brasil não se desenvolveu quantitativamente nem qualitativamente na proporção das práticas internacionais neste meio. O caráter experimental da produção nacional, localizada fundamentalmente em espaços acadêmicos, restringiu seu alcance a um público menor e muito especializado. Sem atingir o campo tradicional da arte nem o grande público da internet. A falta de apoio institucional, e mesmo empresarial, reduziu esta produção aos centros de pesquisa de arte e tecnologia e seu público aos estudantes destes centros.

As conexões com empresas que ocorreram foram mais usadas como publicidade de novos equipamentos do que como possíveis alianças na pesquisa e no desenvolvimento de produtos. Exemplo disso é o caso dos eventos de arte locativa, que nos anos 90 se desenvolveram com o apoio das empresas de telefonia móvel, no intuito de difundirem seus equipamentos. Posteriormente, com a disseminação generalizada do uso destes equipamentos, não se fez mais necessário este tipo de *marketing* e se estancaram estes apoios empresariais, encerrando o ciclo desses eventos. A falta de uma real articulação redundou em dificuldades de atualização com as mais recentes inovações tecnológicas da rede que poderiam estimular a criação dos artistas. A

interlocução dos artistas com os centros de pesquisa avançados no mundo deram origem a muitos dos mais interessantes projetos de web arte.

Por outro lado, a fragilidade das instituições de arte no País dá ao mercado um protagonismo no campo artístico e o mercado não se interessa por práticas como a web arte, que se antagonizam às lógicas comerciais. As dinâmicas de reprodutibilidade, interatividade e de acesso ilimitado da internet conflituam com as restrições da circulação das obras no mercado de arte onde o fator escassez e unicidade funcionam como valores fundamentais. Os web artistas, que fazem suas carreiras mais voltadas à experimentação e interessados na ampliação do consumo e da fruição, se dedicam, em geral, ao trabalho acadêmico, encontrando dificuldades em se inserirem no circuito mais comercial da arte tradicional.

Há importantes artistas como Gizelle Beiguelman (São Paulo, 1962), que vem trabalhando há muitos anos, apresentando-se no circuito restrito da arte tecnológica e em mostras no exterior, com muitos prêmios, inclusive. Beiguelman, ainda antes da concepção da Web 2.0, criou *Paisagem0*, uma máquina de samplear que permitia a produção de visões do Brasil a partir de mixagem de sons, imagens, vídeos e textos disponibilizados em seu banco de dados. Na seção "mixer", uma porção de fotos, vídeos, sons e músicas era oferecida para o internauta produzir miniclipes que remetiam à cultura e à história do Brasil, com dados característicos e regionais. O site possibilitava, ainda, ao internauta ver as mixagens feitas por outros usuários, separadas por: Causos, Coisas do Brasil, Ideias do Brasil, Reciclagens, Lugares, Construções, Personagens, Flora e fauna e Símbolos nacionais. Este e muitos outros trabalhos, originais e inovadores, foram pouco divulgados no meio artístico. Entretanto, sua obra alcança maior difusão quando desenvolve projetos como *Cinema Lascado*, com vídeos e fotos de grande formato que são mostrados em espaços como a Zipper Galeria e o Centro Cultural da Caixa. Andrei Thomaz (.....), artista multimídia, que desde 2004 desenvolveu inúmeros trabalhos de web arte, teve sua carreira restrita aos espaços das produções tecnológicas, tanto em termos nacionais como internacionais. Sua participação em artes visuais, como as da Funarte e de galerias, se dá em mostras com Marina Camargo e Daniel Escobar, artistas mais articulados ao sistema da arte e que trabalham mídias mais aceitas no circuito tradicional. Lucas Bambozzi (Matão, 1965), que desenvolveu importantes trabalhos de web arte, é mais conhecido no meio de arte por suas instalações e vídeos do que pela produção *on-line*.

Entretanto, é possível observar que um novo fenômeno se delineia: artistas que não passam pela web arte, mas desenvolvem seus trabalhos se valendo das dinâmicas da rede. Eles não se atêm a produções *on-line*, extrapolam seus experimentos em diferentes meios. Estes artistas incorporam o pensamento em rede, as ferramentas e as imagens da internet, mas produzem obras e desenvolvem suas carreiras mantendo conexões com as tradições estéticas e midiática da arte e os espaços exclusivos, reconhecidos e específicos da arte. Essa produção tem sido denominada por alguns autores como pós-mídia arte.

Assim, por exemplo, Felipe Cama (Porto Alegre, 1970) em seu trabalho *Sul x North* (2010/2015) pesquisa a obra de Marianne North, uma artista inglesa que viajou documentando a flora e as paisagens de vários países e viveu no Brasil entre 1872 e 1873, no que viria a ser o estado do Rio de Janeiro. Na série *Sul x North*, Cama mostra reproduções de pinturas de North lado a lado com fotos atuais de turistas, apropriadas das redes sociais, clicadas nos mesmos locais que North retratou no século XIX. Assim, articula as dinâmicas das redes sociais e da internet 2.0 com o tipo de documentação que era feita no século XIX. Em *Search: Ericka* (2009) Cama se propõe a contar a história de uma pessoa apenas com dados coletados da internet a partir da busca pelo nome de Ericka no Google. A obra é composta de 35 pinturas a óleo, que mostram o cotidiano de uma pessoa comum, desconhecida, desde seu nascimento até eventos mais recentes. Ficção e realidade, tecnologia digital e meio tradicional da pintura se mesclam para surpreender e desconcertar o espectador.

João Castilho (Belo Horizonte, 1978), em *Morte Súbita* (2012), interconecta nove vídeos retirados do YouTube, todos envolvendo situações com reféns e conflitos. Os vídeos, primeiramente, focam na imersão em alguma cor do próprio vídeo e depois mostram a situação em si. No final, os nove vídeos são alinhados pelo momento do tiro. O impacto do tiro é reforçado e cria um *grand finale* pela diferença/repetição das imagens. Em *Pulsão Escópica* (2012), foram coletados *screenshots* feitos em *chats* e/ou produzidos em casa (no caso dos monocromos, as imagens em que não aparecem pessoas). A partir destas imagens o artista desenvolveu uma série de propostas em diferentes meios. O trabalho virou um livro, uma instalação e depois deu origem também à fotoinstalação *Intervalo* (2014). Castilho explora a linguagem visual quase padronizada dos meios tecnológicos, no caso a internet, para desenvolver um trabalho artístico diversificado e original

Marcelo Amorim (Goiânia, 1977) criou o *Purple Book* (2012), uma espécie de livro-álbum que contém imagens de intimidade de homens coletadas todas da internet. São imagens feitas em dormitórios coletivos de exército, *souvenirs* de amizades feitas fora de casa, imagens de camaradagens, e também eróticas. O formato do trabalho é o álbum de fotos, como os de antigamente, com as folhas de papel de seda entre as páginas. A impressão do espectador ao ter contato com a obra é de que se trata de um objeto antigo, guardado em segredo, quando na realidade são imagens atuais obtidas *on-line*. O que estava disponível na internet, no seu novo formato parece privado e restrito.

Esses artistas entram e saem da rede com liberdade, sem se preocupar com o desenvolvimento de experimentos tecnológicos nem articulados com o circuito da arte e tecnologia. Eles desenvolvem suas conexões com as instituições e com o mercado de arte. Tanto é assim que Felipe Cama é representado pela galeria Leme, onde fez exposições individuais, e em seu currículo apresenta participações em exposições coletivas com curadorias de Emanuel Araujo, Felipe Chaimovich e Tadeu Chiarelli. João Castilho, por seu turno, fez exposições nas galerias Celma Albuquerque e na Zipper, participou do projeto Rumos Itaú, além de participar de uma residência na FAAP e obter

as bolsas Funarte e Pampulha. Marcelo Amorim tem em seu currículo exposições nas galerias Zipper, Jaqueline Martins, Gentil Carioca e Oscar Cruz.

O uso da internet é para eles um meio de se apropriar das experiências do mundo atual, incorporando o cotidiano tecnológico em suas reflexões. Por outro lado, não se mantêm na rede *on-line*, extrapolam suas práticas para outras mídias artísticas mais aceitas no meio de arte. Com este tipo de estratégia eles estão ampliando suas perspectivas comunicacionais e ao mesmo tempo articulando possibilidades de obter reconhecimento dentro do sistema da arte.

Referências Bibliográficas

BULHÕES, Maria Amelia. *Web arte e poéticas do território*. Porto Alegre: Zouk, 2011.

GASPARETO, Débora. *O curto-circuito da arte digital no Brasil*. Santa Maria: Edição do Autor, 2014

PRADA, Juan Matin. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madri: Editorial AKAL, 2015 (2ª edición actualizada y ampliada).

<http://www.akal.com/libros/PrActicas-artIsticas-e-Internet-en-la-Epoca-de-la-redes-sociales-2-ediciOn-actualizada/9788446042471>

QUARANTA, Domênico. "#post-internet", in *Flash Art*, Issue 305, March-April 2014. JPG Download.