

## CONSTRUÇÃO DO MARCO CONCEITUAL

(Trecho do artigo A WEB ARTE: UM ESTUDO SOBRE A PRODUÇÃO ARTÍSTICA NA INTERNET de Giovanna Visnardi Rocha)

“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 WWW (*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.

*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 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.”

## **O PROJETO**

O projeto visa a formação de um consórcio de investigadores e artistas iberoamericanos com o objetivo de desenvolver novas formas de mediação tecnológica para as artes, em especial da dança e performance com mediação tecnológica. Nesse contexto pretende-se configurar um espaço sólido de promoção das ações artísticas e tecnológicas, contando com o apoio de diversas instituições e programas de referência no campo científico e tecnológico. Essa articulação além de promover, beneficia a difusão do conhecimento, produção sobre dança com mediação tecnológica, como também auxilia na formação deste campo. Além disso, a comunidade pretende explorar o potencial das tecnologias de telecomunicações, demonstrando coerência e pertinência com o pensamento contemporâneo e com sua própria proposta, fazendo constante uso da internet e redes sociais como possibilidade de difusão.

## **CLASSIFICAÇÃO**

A natureza do projeto é caracterizada como de *Investigación + Desarrollo*, pois pretende desenvolver e promover num ambiente de troca entre os seus membros novas formas de produção artísticas, bem como aplicações de novas tecnologias para a criação/difusão dessas.

## **ETAPAS**

Identificação dos problemas  
Planejamento Estratégico  
Definição das linhas de atuação do projeto  
Marco Conceitual  
Marco Lógico  
Definição dos grupos de trabalho  
Cronograma das atividades  
Orçamento

## **COMPONENTES**

Em construção.

## **FONTES DE FINANCIAMENTO**

Visando uma maior possibilidade de captação de recursos para a sustentabilidade do projeto, a comunidade MAPA D2 pretende atuar com as seguintes linhas de atuação:

### **ARTÍSTICO**

VIVOLab (Em andamento)  
Iberescena,  
Prince Klaus,  
Langlois Foundation.

## FORMAÇÃO

CYTED 2012

## SITE

Incentivo fiscal via Lei Rouanet (Site) - Política Cultural Brasileira (Petrobrás, Oi Futura, VivoLab, etc.)

## ACADÊMIA

Agências de fomento acadêmica brasileiras (CNPq, CAPES, FAPS, em parceria com agências internacionais.

## REFERÊNCIA BIBLIOGRAFICA

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.

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.